

Jurnal

ISSN 2355-102X

Buah Hati

Volume 7, Nomor 2, September 2020

Diterbitkan oleh:

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



Jurnal
BUAH HATI

JURNAL BUAH HATI

Volume 7, Nomor 2, September 2020

Penanggung Jawab

Ketua STKIP Bina Bangsa Getsempena
Lili Kasmini

Penasehat

Intan Kemala Sari
Ketua LPPM STKIP Bina Bangsa Getsempena

Ketua Penyunting

Mutmainnah

Desain Sampul

Eka Rizwan

Web Designer

Achyar Munandar

Editorial Assistant

Yusrawati JR Simatupang
Achyar Munandar

Alamat Redaksi

Jalan Tanggul Krueng Aceh No 34, Desa Rukoh – Banda Aceh

Surel: lemlit@bbg.ac.id

Laman: <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati>

Diterbitkan Oleh:

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

Editorial Team

Chief In Editor

Mutmainnah (Sinta ID: 6728309), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Associate Editor

Dewi Yunisari (Sinta ID: 6698649), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Riza Oktariana (Sinta ID: 6723452), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Rafidhah Hanum (Sinta ID: 6142496), UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

Rahmatun Nessa, (Sinta ID: 6879821) Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia

Mutia Afrida, (Sinta ID: 6725743) Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Reviewers

Erni Munastiwi (Scopus ID: 57196424987), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Mahmud Arif (Scopus ID: 57217286220), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Asep Supena (Sinta ID: 6007353), Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Diana Diana (Sinta ID: 883), Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Diah Andika Sari (Sinta ID: 6012760), Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Lina Amelia (Sinta ID: 258194), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Anita Damayanti (Sinta ID: 6010914), Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Eka Setiawati (Sinta ID: 6102958), STKIP Setia Budhi Rongkasbitung, Indonesia

Fitriah Hayati (Sinta ID: 258193), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Dewi Fitriani (Sinta ID: 6141401), UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

Hafidh 'Aziz (Sinta ID: 257326), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Laily Hidayati (Sinta ID: 6020439), STAI Al-Hikmah Tuban

Sigit Purnama (Sinta ID: 227609), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Administration & IT Supports

Yusrawati JR Simatupang STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Achyar Munandar STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Yuni Afrizal STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadiran 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 2, September 2020 dapat diterbitkan.

Dalam volume kali ini, Jurnal Buah Hati menyarikan 11 tulisan yaitu:

1. Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media *Loose Parts*, merupakan hasil penelitian Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati (Universitas Muhammadiyah Jakarta).
2. Perbandingan Mutu PAUD Yang Dikelola Dengan Didanai Dana Gampong Dan Yang Tidak Didanai Oleh Dana Gampong Di Kota Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Lina Amelia, Aulia Afridzal, dan Hasdiana (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
3. Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini, merupakan hasil penelitian Nur Amini dan Naimah (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).
4. Perkembangan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun, merupakan hasil penelitian Siti Nurhayati, Melwany May Pratama, dan Ida Windi Wahyuni (Universitas Islam Riau).
5. Analisis Dampak Tayangan Televisi Terhadap Perilaku Bullying Di TK Al-Mawaddah Kecamatan Suka Makmur Aceh Besar, merupakan hasil penelitian Fitriah Hayati dan Cut Malinda (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
6. Pendidikan Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini Melalui Tari *Ranup Lampuan* Pada Anak Di TKIT Athfal Al Qur'aniyyah Kota Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Fitriani (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
7. Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi *Covid 19*, merupakan hasil penelitian Jauhari (Institut Agama Islam Negeri Jember).
8. Motivasi Mahasiswa Memilih Program Studi PG PAUD (studi kasus pada mahasiswa PG PAUD UNISRI), merupakan hasil penelitian Sidik Nuryanto, Yetty Isna Wahyu Septiana, dan Wini Agustina (Universitas Slamet Riyadi).
9. Penerapan Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Anak Usia Dini Kelas Akhir Yang Tepat Di PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan, merupakan hasil penelitian Ulfah Nabilla Maghfi dan Na'imah (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga).
10. Mengembangkan Nilai Kemandirian Anak Melalui Metode Bercerita Pada Usia 5-6 Tahun, merupakan hasil penelitian Yusra, Dewi Yunisari (STKIP Bina Bangsa Getsempena), dan Muhammad Qadri (Universitas Pendidikan Sultan Idris).
11. Analisis Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B TK Bungong Seuleupok Syiah Kuala Banda Aceh Berbantuan Media Audio Visual, merupakan hasil penelitian Riza Oktariana dan Wiwik Yeni Herlina (STKIP Bina Bangsa Getsempena).

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

Banda Aceh, September 2020

Penyunting

DAFTAR ISI

Susunan Pengurus	Hal i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media <i>Loose Parts</i>	74
Lina Amelia, Aulia Afridzal, dan Hasdiana Perbandingan Mutu PAUD Yang Dikelola Dengan Didanai Dana Gampong Dan Yang Tidak Didanai Oleh Dana Gampong Di Kota Banda Aceh	91
Nur Amini dan Naimah Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini	108
Siti Nurhayati, Melwany May Pratama, dan Ida Windi Wahyuni Perkembangan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun	125
Fitriah Hayati dan Cut Malinda Analisis Dampak Tayangan Televisi Terhadap Perilaku Bullying Di TK Al-Mawaddah Kecamatan Suka Makmur Aceh Besar	138
Fitriani Pendidikan Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini Melalui Tari <i>Ranup Lampung</i> Pada Anak Di TKIT Athfal Al Qur'aniyyah Kota Banda Aceh	152
Jauhari Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi <i>Covid 19</i>	169
Sidik Nuryanto, Yetty Isna Wahyu Septiana, dan Wini Agustina Motivasi Mahasiswa Memilih Program Studi PG PAUD (studi kasus pada mahasiswa PG PAUD UNISRI)	182
Ulfah Nabilla Maghfi dan Na'imah Penerapan Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Anak Usia Dini Kelas Akhir Yang Tepat Di PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan	197
Yusra, Dewi Yunisari, dan Muhammad Qadri Mengembangkan Nilai Kemandirian Anak Melalui Metode Bercerita Pada Usia 5-6 Tahun	211
Riza Oktariana dan Wiwik Yeni Herlina Analisis Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B TK Bungong Seuleupok Syiah Kuala Banda Aceh Berbantuan Media Audio Visual	224

PENINGKATAN KREATIVITAS BERKARYA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS STEAM DENGAN MEDIA *LOOSE PARTS*

Anita Damayanti*¹, Sriyanti Rachmatunnisa², dan Lia Rahmawati³
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Jakarta

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan Media *loose parts* yang dapat meningkatkan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Juara Bekasi Tahun 2020. Subjek penelitian ini berjumlah 12 anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara selama penelitian. Analisis data kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari pra-siklus, siklus pertama dan siklus kedua. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun melalui pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*, dapat dibuktikan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 31%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 56,50% dan siklus II sebesar 83,70%. Disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun, guru dapat menggunakan pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts*.

Kata Kunci: Kreativitas, STEAM, *Loose Parts*

Abstract

The purpose of this study is to describe the process and learning outcomes through STEAM based on loose parts that can improve the creativity of working children aged 5-6 years in group B Kindergarten Juara Bekasi City in 2019. The subjects of this study were 12 children. The research method used in this study is Classroom Action Research by Kemmis and Mc. Taggart which includes four stages, namely planning, action, observation, and reflection. This study consisted of 2 cycles, each cycle consisting of 4 meetings. The data analysis technique used in this study is qualitative and quantitative data analysis. Qualitative data analysis by analyzing data from observations, documentations, and interviews. Quantitative data analysis uses descriptive statistical analysis that compares results obtained from pre-intervention, first cycle and second cycle. The results of this study indicate an increase in early childhood creativity through STEAM learning based on loose parts, it can be proved completeness of pre-intervention creativity by 31%. Then it increased in the first cycle by 56,50% and the second cycle by 83,70%. It was concluded that to improve the creativity of working children aged 5-6 years, teachers can use STEAM learning based on loose parts.

Keywords: Creativity, STEAM, *Loose Parts*

*correspondence Address
E-mail: anita.dama9@gmail.com

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 (R.I 4.0) telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke-4 memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, pemerintah bahkan pendidikan.

Revolusi industri 4.0 ini tidak saja melahirkan paradigma berfikir baru tapi juga budaya baru untuk kehidupan umat manusia. Ada beberapa hal penting yang perlu menjadi perhatian lingkungan pendidikan dalam menghadapi R.I 4.0 antara lain, hadirnya budaya literasi teknologi, yaitu kemampuan memahami cara kerja mesin dan aplikasi teknologi (*Coding, Artificial Intelligence, & Engineering Principles*), dan budaya literasi manusia, yaitu tumbuhnya manusia yang *humanies*, komunikatif dan mampu mendisain. Kemampuan mendesain suatu program atau karya nyata (benda) sebagai salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh generasi R.I 4.0 seyogyanya ditumbuh kembangkan sejak dini, karena mengeksplorasi pemikiran kreatif di tahun-tahun awal sekolah, adalah aspek fundamental dari sifat manusia untuk menjadi kreatif dan semua anak-anak mampu mewujudkan dan mengembangkan kreativitas mereka (Anna :2010).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tempat yang tepat untuk anak setelah rumah tempat tinggalnya. Dimasa pademi Covid-19 ini, meskipun anak-anak tidak dapat bertatap muka langsung dengan guru, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) masih dapat dilakukan dengan optimal melalui kerjasama yang baik antara guru dan orang tua anak di rumah, salah satunya melalui Pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *Loose Parts*.

Penggunaan media *loose parts* dengan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar yang ditata menarik, baik yang bersifat bekas ataupun masih dipakai, baik yang berasal dari bahan alam maupun bahan plastik/pabrikasi dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar anak guna merangsang daya kreativitasnya (Anna Craft, 2010). Burnard dan Swan (Elsevier, 2010) juga menyatakan bahwa potensi mencipta dapat muncul melalui penataan ruangan yang kreatif dan menarik, baik didalam maupun di luar rumah akan merangsang semua aspek kreativitas dan beri efek positif dalam menciptakan prakarsa, karena pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang melibatkan benda-benda untuk digunakan anak bermain sambil belajar (Aziza, 2020:22).

Rasa ingin tahu anak terhadap segala yang ada di sekitar, menjadikan anak bersemangat menggali pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan alam sekitar. Melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan bermain, anak mengeksplorasi bahan dan alat yang digunakan sebagai media bermain.

Kreativitas anak akan muncul jika anak memiliki motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu serta imajinasi. Anak yang memiliki kreativitas merupakan anak kreatif yang akan selalu mencari dan menemukan jawaban dan senang memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul akan selalu dipikirkan kembali, disusun kembali dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru, mereka selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya. Anak kreatif juga memiliki sikap yang lentur (fleksibel), tidak penurut, tidak dogmatis, suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli).

Sejak diberlakukannya kurikulum 13 melalui pendekatan saintifik belum sepenuhnya dipahami oleh guru PAUD. Masih banyak guru yang belum melaksanakannya secara utuh. Metode pembelajaran yang membatasi kreativitas berpikir yang dibuat dan diterapkannya di kelas. Masih banyak guru yang kurang kreatif menyediakan media-media lain yang merupakan hasil karya guru yang dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran (Alviani, 2020: 3). Disamping itu Anak sering diarahkan untuk mencontoh apa yang dibuat guru dan menggunakan bahan-bahan/alat seperti apa yang digunakan guru. Anak seolah-olah dibentuk menjadi pribadi 'peniru' bukan pribadi 'pencipta' atau 'penemu'. Untuk mengatasi masalah ini, pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* menjadi inovasi pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak dalam berkarya, karena pembelajaran ini memadukan antara sains, teknologi, teknik, seni dan matematika dalam satu kegiatan.

Dimasa pademi Covid 19 ini, Pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* dapat diberikan pada anak di rumah masing-masing dengan bantuan orang tua. Guru mengarahkan orang tua pada masing-masing anak di rumah untuk menyiapkan segala keperluan untuk penyelenggaraan pembelajaran. Pada pelaksanaan penelitian ini, anak diberi kebebasan menuangkan ide dan gagasannya dari bahan-bahan yang tersedia sesuai tema. Guru/orang tua tidak membuat contoh untuk ditiru, namun untuk merangsang ide anak, guru dan orang tua hanya memantau, mengawasi serta menyediakan bahan atau media pembelajaran yang tepat dan pas untuk anak. Dengan demikian, pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* tetap selaras dengan kurikulum 13, yakni tidak saja aspek kognitif namun afektif dan psikomotorik anak juga

terbangun, sehingga terdapat perpaduan antara sikap, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan mencipta. Dengan demikian kelak diharapkan anak tumbuh menjadi pribadi kreatif penuh daya cipta.

Meskipun Semua anak terlahir normal memiliki sifat kreatif dan senang mengeksplorasi, gemar menyelidiki dan menemukan (Lowenfeld & W. Britain, 1983:71) namun perkembangan kreativitasnya antara anak yang satu dengan yang lainnya berbeda, tergantung pada dukungan dan stimulus yang diterima anak pada masa awal perkembangannya (Anon, 2016:32).

Pengertian kreativitas menurut Hurlock adalah aktivitas imajinatif atau berpikir sintesis yang diperoleh melalui berbagai pengalaman terdahulu yang kemudian dijadikan acuan untuk membuat kombinasi baru (Hurlock, 1985:132). Sementara Santrock (1997:305) menyatakan kreativitas adalah kemampuan berpikir tentang sesuatu yang baru dengan cara yang tidak biasa untuk menyelesaikan suatu masalah. Pendapat lainnya Csikszentmihalyi (1996:1-2) Kreativitas adalah sesuatu yang bersifat baru, unik dan menarik untuk menyelesaikan masalah. Mussen dan Rosenzweig menyatakan kreativitas adalah segala penciptaan baru yang berhubungan dengan kognisi atau berpikir (Jalaludin Rakhmat, 1998:68). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, yang dimaksud dengankreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide/gagasan atau produk nyata sebagai hasil dari proses berpikirnya.

Berbagai aspek mendasar yang menyusun munculnya kreativitas dalam berkarya, dijelaskan oleh Guilford, adalah : 1) Kelancaran dan Ketangkasan, yaitu kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan yang banyak; 2) Fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak cara dalam menyelesaikan masalah; 3) Keaslian atau Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru; 4) Elaborasi, yaitu kemampuan untuk menambah atau membuat detail/rincian dari karya yang dibuat (AlKhailili, 2005:29). berdasarkan penjelasan di atas, kreativitas berkarya pada anak adalah kemampuan seorang anak dalam kelancaran, keluwesan, keaslian dan kerincian pada penciptaan karya yang dibuatnya.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak, diantaranya melalui aktivitas atau kegiatan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *Loose Parts*, yaitu Sistem kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk bermain yang memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi melalui berbagai macam bahan. Pembelajaran berbasis STEAM bertujuan untuk mendorong anak membangun pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya dengan cara mengamati, bertanya dan

menyelidiki (Helista, 2019:152). Tahapan proses belajar *trial and error* pada masa anak-anak membuat mereka selalu bertanya dan mencoba sesuatu yang belum pernah dilakukannya, dan ketika mengalami kegagalan anak akan mencoba lagi tanpa bosan sampai menemukan jawabannya. Amini (2014:74), menjelaskan bahwa pendidik perlu memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba terlebih dahulu dengan caranya sendiri meskipun keliru, berikan motivasi dan biarkan anak mengulanginya lagi. Froebel menyatakan, bahwa imajinasi adalah dunia anak, setiap benda yang dimainkan dapat berfungsi sesuai dengan imajinasi anak sendiri (Sudono, 2002:2). Agar dapat menciptakan sesuatu, perlu adanya kerjasama antara kreativitas dan inovasi yang baik untuk menstimulus anak dalam berpikir ilmiah melalui benda-benda/bahan yang sudah tersedia.

Loose parts adalah lawannya area bermain yang statis dan kaku yang biasanya anak hadapi sehari-hari. Area *loose parts* adalah lingkungan atau area yang dapat diubah-ubah, dipindah-pindah sesuai keinginan dan imajinasi anak. Ketika anak berinteraksi dengan menggunakan media *Loose parts*, mereka memasuki dunia 'bagaimana jika' yang mempromosikan kemampuan 'problem solving' (pemecahan masalah) dan berpikir kreatif. Media *loose parts* mendorong kemampuan anak untuk berpikir imajinatif dan melihat solusi, dan tentunya sensasi petualangan dan kesenangan ke dalam dunia bermain anak. (Daly and Beloglovsky, 2015:87). Adapun manfaat dari media *loose parts* adalah : 1) Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, 2) Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, 3) Anak menjadi lebih aktif secara fisik, 4) Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka.

Bahan atau benda-benda media *loose parts* yang digunakan pada kegiatan pembelajaran berbasis STEAM adalah bahan atau benda lepas bebas yang tidak berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Media *loose parts* (lelasan) adalah unsur dari pembelajaran berbasis STEAM. Orang tua dan guru/pendidik dapat mengumpulkan bahan-bahan media *loose parts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya. Media *loose parts* ini bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Mengguakan benda-benda alam merupakan sumber daya yang memungkinkan anak untuk memperoleh apa yang mereka butuhkan tanpa batas.

Media *loose parts* terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda. Ketujuh komponen tersebut adalah : 1) Bahan alam, yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam, antara lain: batu, tanah, pasir, lumpur,

air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan sebagainya; 2) Bahan plastik yaitu: barang-barang yang terbuat dari plastik antara lain: sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong dan sebagainya. 3) Logam, yaitu barang-barang yang terbuat dari logam, antara lain : kaleng, uang koin, perkakasdapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminum, plat mobil, kunci dan sebagainya. 4) Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan, antara lain: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle dan sebagainya. 5) Benang dan kain, yaitu barang-barang yang terbuat dari serat, antara lain: kapas, kain perca, tali, pita, karet dan sebagainya. 6) Kaca dan keramik, yaitu barang-barang terbuat dari kaca dan keramik, antara lain: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata dan sebagainya. 7) Bekas kemasan, yaitu barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, antara lain : kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan sebagainya.

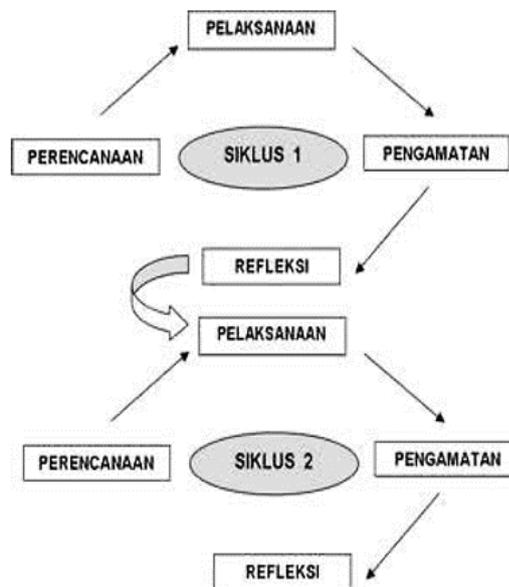
Berbagai penelitian yang sudah dilakukan tentang manfaat pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* sudah dilakukan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Permanasari (2016) yang berjudul, '*STEM Education: Inovasi dalam Pembelajaran Sains*' menyimpulkan bahwa Pembelajaran STEM education adalah pembelajaran yang memadukan sains, matematika untuk berpikir logis dan rasional sehingga dapat memahami fenomena secara logis dan kritis. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Imaduddin (2017) yang berjudul '*Menderai Ulang Pembelajaran Sains Anak Usia Dini yang Konstruktif Melalui STEAM Project-Base Learning yang Bernuansa Islami*' menyimpulkan, melalui STEAM semangat belajar anak untuk menggali pengetahuan tentang alam menjadi tinggi. Berikutnya Artobratama dan Irman (2018) dalam penelitiannya yang berjudul '*Pembelajaran STEM Berbasis Outbound Permainan Tradisional*' menyimpulkan, melalui pembelajaran STEM anak akan menghasilkan suatu karya disetiap pertemuannya, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Kemudian Nugraheni (2019) dalam penelitiannya yang berjudul '*Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran berbasis STEAM dengan media loose parts pada PAUD*' menyimpulkan bahwa, Pembelajaran STEAM melalui pengkombinasian *loose parts* dapat merangsang dan memunculkan sikap kreatif dan inovatif dengan benda-benda sederhana yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan analisis beberapa hasil penelitian di atas, terkait dampak atau manfaat pembelajaran berbasis STEAM dalam proses belajar anak di sekolah, ada beberapa keterbaruan dari penelitian ini, yaitu : belum ada penelitian yang mengukur peningkatan

keaktivitas berkarya anak sebagai hasil kemampuan menciptanya dari kebebasan eksplorasi bahan-bahan dan alat yang digunakan pada pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*. Oleh karena pembuktian secara empiris tentang keefektifan pembelajaran berbasis STEAM terhadap tingkat kreativitas mencipta anak ini penting, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian ini yang berjudul “Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts” pada kelas B TK Juara Kota Bekasi Jawa Barat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*. Prosedur penelitian menggunakan model Kemmis dan MC Taggart. Meliputi tahap-tahap: (a) perencanaan (*plan*) tindakan, (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*) dan (d) refleksi (*reflecting*). Kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*) jika target pencapaian belum terpenuhi untuk dilakukan siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu spiral.



Gambar 1. Model rancangan menurut Kemmis dan Mc Taggart

Variabel yang akan ditingkatkan pada penelitian ini adalah Kreativitas hasil karya yang dibuat anak. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas B TK Juara Bekasi langsung oleh tim peneliti bekerjasama dengan kolaborator dan orang tua anak. Tindakan yang

diberikan adalah penerapan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* kombinasi bahan alam dan bahan plastik/pabrikasi.

Prosedur tindakan yang dilakukan Tim peneliti adalah melalui beberapa tahapan sesuai rancangan siklus penelitian, diawali dengan kegiatan pra siklus, yaitu menentukan waktu pelaksanaan penelitian, meminta izin kepada pihak sekolah, mencari dan mengumpulkan data-data anak yang akan diteliti, dan mengambil data awal (pra siklus) kreativitas hasil karya anak sebelum diterapkan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts*. Kemudian melakukan tahapan siklus, yaitu 1) Tahapan Perencanaan Tindakan (*Planning*), yaitu : Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Satuan perencanaan disusun berdasarkan tujuan, materi, metode, media, kegiatan dan alat pengumpulan data. Lalu menyiapkan media / tempat yang sesuai dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak. dilanjutkan dengan menyiapkan alat pengumpulan data berupa lembar observasi, dan alat dokumentasi berupa kamera. 2) Tahapan Tindakan (*Acting*), tahapan ini merupakan tahapan saat peneliti melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang sudah direncanakan, yaitu menerapkan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose Parts* pada setiap pertemuan guna meningkatkan kreativitas hasil karya yang dibuat anak di rumah dengan bantuan orang tua anak masing-masing. 3) Tahapan Pengamatan Tindakan (*Observing*), pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi. 4) Tahapan Refleksi Terhadap Tindakan (*Reflecting*), setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi terhadap tindakan-tindakan yang telah dilakukan untuk menganalisis ketercapaian proses pemberian tindakan maupun untuk menganalisis faktor penyebab tidak tercapainya tindakan. Pada kegiatan ini tim peneliti membandingkan kreativitas hasil karya yang dibuat masing-masing anak, bagaimana hasil sebelum diberikan tindakan dengan sesudah diberikan tindakan pada akhir siklus. Jika hasilnya menunjukkan peningkatan, namun belum signifikan pada setiap aspeknya, maka perlu dilanjutkan pada siklus II.

Kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai mengacu pada teori Milles dalam Tampubolon (2014:35) bahwa keberhasilan tindakan terjadi apabila tingkat kreativitas karya anak rata-rata kelas telah mencapai minimal 75 %. Berdasarkan kesepakatan peneliti dengan kolaborator, target keberhasilan tindakan dalam penelitian ini bila dari

analisis deskriptif prosentase telah mencapai total skor 80% untuk semua aspek indikator variabel.

Kriteria keberhasilan tindakan menggunakan kajian teori kreativitas produk menurut Hurlock, Santrock, lowenfeld and Lambert dan Tri Hartiti Retnowati, meliputi:

1. Anak tanggap akan tema karya yang dibuat
2. Anak lancar dalam menuangkan ide dalam berkarya.
3. Anak tepat waktu dalam menyelesaikan karya yang dibuat.
4. Anak mampu menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.
5. Anak mampu menggunakan alat
6. Anak mampu mengolah bahan.
7. Anak dapat membuat karya sesuai tema
8. Anak membuat karya dengan bentuk orisinal (asli)
9. Anak berani menggunakan unsur bentuk, warna dan tekstur
10. Anak tekun saat membuat karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Siklus

Diawali dengan melakukan persiapan pra penelitian, yaitu mencari dan mengumpulkan data anak usia 5-6 tahun yang akan diteliti melalui observasi langsung dari hasil pembelajaran jarak jauh yang dilakukan guru kelas terhadap 12 anak dengan mengamati empat karya dari empat tugas yang diberikan guru oleh masing-masing anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat Pra siklus, didapat presentasi kreativitas berkarya anak secara keseluruhan sebesar 31%. Kurangnya pencapaian perentase tingkat kreativitas berkarya anak disebabkan karena belum diberikannya kegiatan pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis STEAM dengan media *loose parts*. Diharapkan melalui pembelajaran ini kreativitas berkarya anak dapat lebih baik. Diharapkan melalui pembelajaran ini kreativitas berkarya anak dapat meningkat lebih baik.

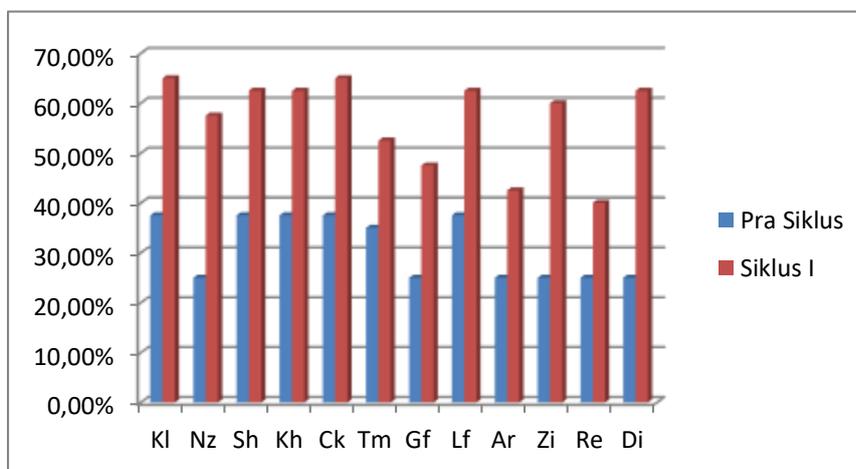
Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama 4 hari dengan tujuan untuk memperbaiki kreativitas berkarya anak didik. Dalam tahapan ini peneliti membuat RPPH untuk rentang waktu 4 hari dengan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kreatifitas pada anak di TK Juara Bekasi, dengan kegiatan pembukaan, inti dan penutup, kegiatan ini di lakukan secara daring. Ada beberapa kekurangan dari pelaksanaan siklus I ini, yaitu : a) Kegiatan

pembelajaran ini kurang menarik bagi anak dan cenderung lebih monoton, karena media yang digunakan sebatas media yang ada di rumah, b) Pengelolaan kelas daring terkendala jaringan, c) Orang tua sebagai pendamping kurang berinisiatif/kreatif dalam memilih bahan-bahan dan mendisplay kurang menarik. Dari pelaksanaan pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts* pada siklus I, diperoleh presentase kenaikan skor kreativitas berkarya anak sebesar 56,5%. Berdasarkan hasil observasi Pra-siklus dan Siklus I, keduanya digambarkan pada tabel dan grafik perbandingan dibawah ini :

Tabel 1. Analisa Perbandingan Hasil Pra Siklus dan Siklus I

No	Nama Anak	Skor		Persentase		Kenaikan
		Pra Siklus	Siklus I	Pra Siklus	Siklus I	
1	Kl	15	26	37.5%	65%	27.5%
2	Nz	10	23	25%	57.5%	32.5%
3	Sh	15	25	37.5%	62.5%	25%
4	Kh	15	25	37.5%	62.5%	25%
5	Ck	15	26	37.5%	65%	27.5%
6	Tm	14	21	35%	52.5%	17.5%
7	Gf	10	19	25%	47.5%	22.5%
8	Lf	15	25	37.5%	62.5%	25%
9	Ar	10	17	25%	42.5%	17.5%
10	Zi	10	24	25%	60%	35%
11	Re	10	16	25%	40%	15%
12	Di	10	25	25%	62.5%	37.5%
Jumlah		149	272	372.5%	680%	307.5%
Rata-rata		12.4	22.6	31%	56.5%	25.5%



Gambar 2. Grafik Hasil Observasi Pra Siklus dan Siklus I

Berdasarkan diagram diatas terlihat anak yang mendapatkan skor tertinggi adalah Di dan anak yang mendapatkan skor terendah adalah Re. Berdasarkan hasil observasi yang didapat pada siklus I, diketahui bahwa kreativitas berkarya anak secara keseluruhan sebesar 56.5%, dari data pra siklus ke siklus I rata-rata persentase kenaikan mencapai 25.5%, ini menunjukkan adanya peningkatan tetapi masih kurang dari target yang ingin dicapai oleh peneliti yakni sebesar 80%. Jadi, kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun di TK Juara Bekasi belum optimal, perlu dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II

Pada Siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan selama 4 hari dengan tujuan untuk memperbaiki kreativitas berkarya anak. Dalam tahapan ini peneliti membuat RPPH untuk rentang waktu 4 hari dengan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas berkarya anak di TK Juara Bekasi, dengan kegiatan pembukaan, inti dan penutup, kegiatan ini di lakukan di dalam maupun di luar rumah didampingi oleh orang tua masing-masing anak.

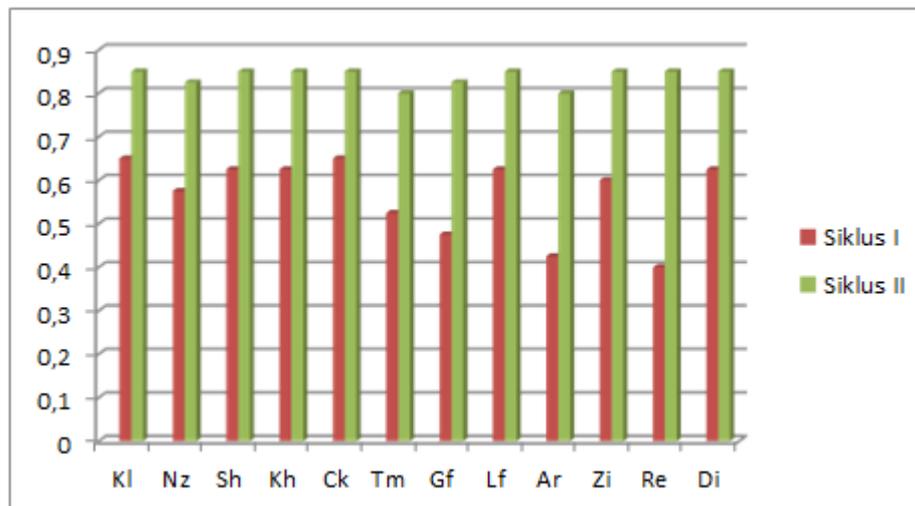
Hasil refleksi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran jarak jauh berbasis STEAM, secara umum terdapat kelebihan dan kekurangan pada siklus II, yaitu: a) Anak kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan suasana rumah yang mengganggu konsentrasi anak untuk tekun menyelesaikan karyanya, b) Kelebihan yang ditemukan pada siklus II yaitu, anak lebih antusias karena bahan-bahan lebih bervariasi dan ditata/didisplay lebih menarik, karena orang tua sebelumnya diarahkan untuk menyiapkan bahan-bahan yang menjadi media *Loose parts* sesuai tema mengikuti arahan dan koordinasi dari guru.

Hasil pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II, diperoleh presentase peningkatan kreativitas berkarya anak sebesar 83.7 %. Perbandingan rekapitulasi data hasil perbaikan pembelajaran Siklus I dan Siklus II terlihat pada tabel 2 dan grafik 2 di bawah ini :

Tabel 2. Analisa Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Skor		Persentase		Kenaikan
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	
1	Kl	26	34	65%	85%	20%
2	Nz	23	33	57.5%	82.5%	25%
3	Sh	25	34	62.5%	85%	22.5%
4	Kh	25	34	62.5%	85%	22.5%
5	Ck	26	34	65%	85%	20%
6	Tm	21	32	52.5%	80%	27.5%
7	Gf	19	33	47.5%	82.5%	35%
8	Lf	25	34	62.5%	85%	22.5%

9	Ar	17	32	42.5%	80%	37.5%
10	Zi	24	34	60%	85%	25%
11	Re	16	34	40%	85%	45%
12	Di	25	34	62.5%	85%	22.5%
Jumlah		272	402	680%	1005%	325%
Rata-rata		22.6	33.5	56.5%	83.7%	27.2%



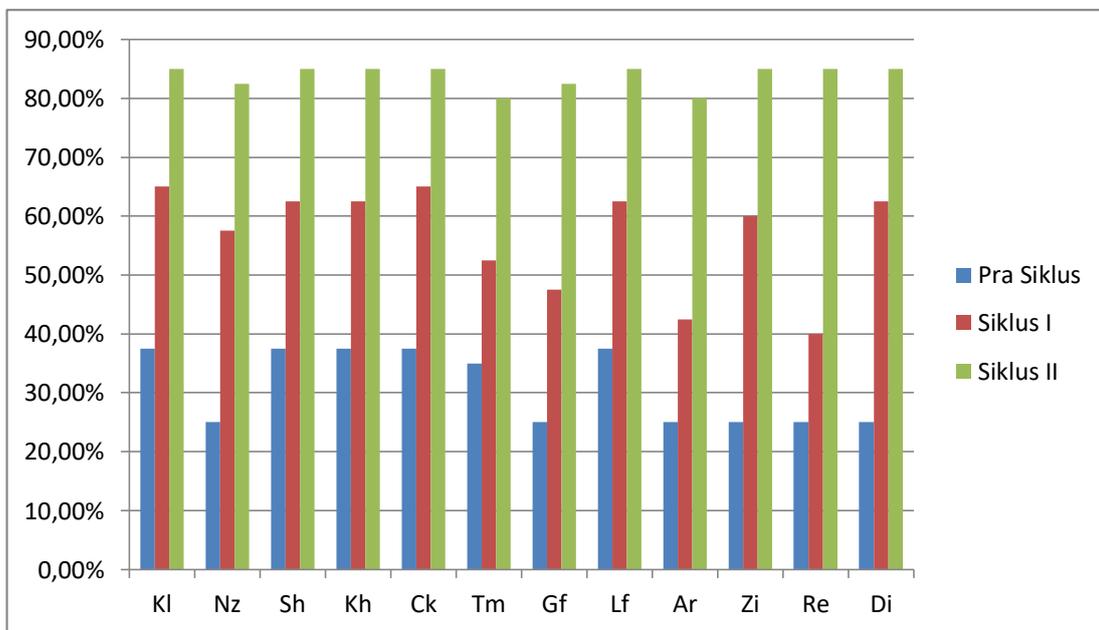
Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

Dari diagram diatas dapat dilihat anak yang mampu mendapatkan skor tertinggi adalah Kl, Sh, Kh, Ck, Lf, Re, Zi dan Di. Sedangkan anak yang mendapatkan skor terendah adalah Tm dan Ar. Berdasarkan hasil observasi yang didapat pada siklus II, diketahui bahwa kreativitas berkarya anak secara keseluruhan sebesar 83.7%, dari data siklus I ke siklus II rata-rata persentase kenaikan mencapai 27.2, ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Peningkatan kreativitas berkarya anak telah memenuhi target yang telah ditetapkan, yaitu minimal rata-rata 80%. Dengan demikian penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Perbandingan hasil data peningkatan kreativitas berkarya 12 anak siswa kelas B TK Juara Bekasi, mulai dari sebelum diberikan Pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts* di prasiklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel dan gambar grafik di bawah ini :

Tabel 3. Analisa Perbandingan Data Hasil Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Skor			Persentase			Keterangan
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
1	Kl	15	26	34	37.5%	65%	85%	Meningkat
2	Nz	10	23	33	25%	57.5%	82.5%	Meningkat
3	Sh	15	25	34	37.5%	62.5%	85%	Meningkat

4	Kh	15	25	34	37.5%	62.5%	85%	Meningkat
5	Ck	15	26	34	37.5%	65%	85%	Meningkat
6	Tm	14	21	32	35%	52.5%	80%	Meningkat
7	Gf	10	19	33	25%	47.5%	82.5%	Meningkat
8	Lf	15	25	34	37.5%	62.5%	85%	Meningkat
9	Ar	10	17	32	25%	42.5%	80%	Meningkat
10	Zi	10	24	34	25%	60%	85%	Meningkat
11	Re	10	16	34	25%	40%	85%	Meningkat
12	Di	10	25	34	25%	62.5%	85%	Meningkat
Jumlah		149	272	402	372.5%	680%	1005%	Tercapai
Rata-rata		12.4	22.6	33.5	31%	56.5%	83.7%	Tercapai



Grafik 4. Kenaikan Data Pra Siklus, Siklus I dan Siklus

Berdasarkan gambar grafik di atas, dapat diketahui bahwa peningkatan kreativitas berkarya anak melalui pembelajaran jarak jauh berbasis STEAM dengan media *Loose Parts* sangat baik. Besarnya rata-rata skor pada pra siklus 31%, siklus I adalah 56.5% dan siklus II semakin meningkat menjadi 83.7%. hal ini menunjukkan bahwa kreativitas berkarya anak mengalami peningkatan yang signifikan

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Kreativitas pada anak dapat berkembang dengan baik jika di fasilitasi dengan metode pembelajaran yang tepat. Pembelajaran jarak jauh berbasis STEAM dengan media *loose Parts* merupakan pembelajaran yang memberikan kebebasan anak untuk berkreasi dalam satu aktivitas *Sains, technology, Engenering, Art dan Match*. Pembelajaran ini menggabungkan aktivitas dalam bingkai kemerdekaan anak untuk berkreasi sesuai imajinasinya melalui media *loose parts*, yaitu media lepasan yang bisa digabungkan kembali dengan berbagai jenis media lainnya sehingga membuat anak semakin kreatif.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas berkarya anak berkembang dengan sangat signifikan menggunakan Pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts*. Hal ini terlihat pada hasil prosentasi Pra-siklus 31%, lalu dilaksanakan Siklus I diperoleh kenaikan prosentase menjadi 56,5% dan dilanjutkan ke Siklus II diperoleh peningkatan kreativitas berkarya anak menjadi 83% yang artinya, kreativitas berkarya siswa kelas B TK Juara Bekasi meningkat melalui pembelajaran Jarak jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts*.

Saran

Berdarkan hasil penelitian, perbaikan disetiap siklus dan data-data yang menggambarkan peningkatan kemampuan kreativitas berkarya anak yang diberi Pembelajaran Jarak Jauh berbasis TEAM dengan media *loose parts*, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Dalam upaya meningkatkan kreativitas berkarya anak, melalui pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* yang dilaksanakan jarak jauh , guru seharusnya mengarahkan orang tua untuk menggunakan alat dan bahan yang lebih bervariasi sesuaikan dengan Tema
2. Guru harus lebih kreatif menggunkan video pembelajaran agar orang tua yang mengarahkan anak di rumah lebih mengerti dan anak lebih tertarik untuk berkarya.
3. Kerjasama dengan orang tua lebih ditingkatkan lagi dalam mengembangkan kreativitas anak dan orang tua diberikan buku panduan pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan media *loose parts*, terutama dalam memilih bahan dan menata letak bahan-bahan media *loose parts* tersebut

(mendisplay) menjadi lebih baik dan menarik, sehingga minat anak terbangun untuk mengeksplorasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Khailili, A. A. (2005). *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al Kautsar.
- Alviani, & Gracelia. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print). DOI: 10.31004/obsesi.v4i2.287
- Amini, & Mukti. (2014). *Hakikat Anak Usia Dini, Modul 1 PAUD 4306 Pengembangan Anak Usia Dini* (pp. 14-18). Jakarta : Dirjen PAUD.
- Anon. (2016). *Creative Play Helps Children Grow* (www. nnc.org). (diakses 14 Juni 2020)
- ANNA CRAFT. (2010). The Open Creativity Centre , The Open University , Milton Keynes, UK. Informa Ltd Registered in England and Wales Registered Number: 1072954 Registeredoffice: Mortimer House, 37-41 Mortimer Street, London W1T 3JH, UK. Routledge Published online DOI: 10.1080/09575140303105
- Artobratama, & Irman. (2018). Pembelajaran STEM Berbasis *Outbound* Permainan Tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education.*, vol.2, no.2, (pp. 40-43). Bandung : IJPE. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Aziza, & Ageng. (2020). Pengaruh Metode Montessori dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 6 (1) <http://dx.doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-02>
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity, Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harpers Collins Publisher.
- Helista, C.N. (2019). "SEAM", PGPAUD Universitas Negeri Semarang, 19 Juni. 2019 [Online]. Tersedia : <http://pgpaud.unnes.ac.id/seminar-nasional-tiga-pakar-bedah-steamuntuk-anak-usia-dini/> (diakses 12 maret 2020)
- Hurlock, E.B. (1985). *Child Development*. Singapore: Mc. Graw-Hill Book Company.
- Imaduddin, M. (2017). Menderai Ulang Pembelajaran Sains Anak Usia Dini yang Konstruktif Melalui STEAM Project-Best Learning yang Bernuansa Islami. Dalam *Proceedings ANCOMS 2017*. pp. 951-952, 2017.
- Jalaluddin. (1998). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugraheni, & Dewi, K.(2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis *Losse Parts* Pada PAUD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran "Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0"* ISBN: 978-602-0791-28-9
- Pamela, B., & Burnard. (2010). Pupil perceptions of learning with artists: A new order of experience? *Journal Elsevier*.
- Retnowati, T.H. (2012). The Development of Assessment Instrument for Elementary School Student Painting. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 16(2)492-510.

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/viewFile/1406/1193> (diakses 14 juni 2020).

Santrock, J.W. (1997). *Life-Span Development*, Chicago: Brown and Benchmark Publishers.

Sudono, A. (2010). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Viktor, L., & Lambert. (1983). *Creative and Mental Growth*, Seven Edition, New York: Macmillan Publishing Co.Inc.

**PERBANDINGAN MUTU PAUD YANG DIKELOLA DENGAN DIDANAI DANA
GAMPONG DAN YANG TIDAK DIDANAI OLEH DANA GAMPONG
DI KOTA BANDA ACEH**

Lina Amelia^{1*}, Aulia Afridzal², dan Hasdiana³
^{1,2,3}STKIP Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah memberikan gambaran mutu PAUD yang dikelola dengan didanai dana gampong dengan yang tidak didanai oleh dana gampong di kota banda aceh. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara. Sampel penelitiannya ada 2 sekolah yaitu PAUD Sejahtera (didanai dana gampong) dan TK Aisiyyah (tidak didanai dana gampong). Wawancara dilakukan oleh peneliti antara lain kepada: (1) kepala sekolah PAUD desa dan kepala sekolah PAUD mandiri, (2) guru, (3) perangkat desa (kepala desa) (4) Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh. Hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa semua kabupaten/ kota menerima dana yang ber sumber dari APBN yang digunakan untuk pengembangan penyelenggaraan PAUD. Melalui program satu desa satu PAUD pemerintah mengaharapkan lembaga desa menjadi salah satu pendana ataupun penyelenggaran paud di desa mereka masing - masing. Program pemerintah yang mencanangkan satu desa satu paud tampaknya tidak sulit lagi untuk diterapkan hal itu di sebabkan karena adanya dana desa yang bisa dialokasikan untuk biaya operasional paud desa itu sendiri. Sehingga pencapaian tujuan dari pendidikan anak usia dini bisa dicapai dengan baik dan mutu dari lembaga paud desa itu sendiri memenuhi syarat kelayakan dari sebuah lembaga pendidikan paud. Setelah adanya Perwal kota Banda Aceh perkembangan Paud gampong lumayan berkembang dibandingkan sebelum adanya bantuan dari dana desa. Ini bisa dilihat dari hasil penelitian di Paud Sejahtera gampong Ilie Banda Aceh yang dibandingkan dengan Paud Mandiri Tk Aisiyyah Lhong Raya Banda Aceh. Walaupun ada beberapa kelengkapan alat permainan dan edukasi di Paud Sejahtera belum memenuhi standar kelayakan tapi mutu dari anak didik yang dihasilkan tidak jauh berbeda dengan lulusan Tk pembandingnya. Paud sejahtera bisa menjadi percontohan dalam hal pengelolaan dana gampong untuk pengembangan sumber daya manusia dalam hal pendidikan masyarakat.

Kata Kunci: Mutu PAUD, Dana Gampong, PAUD Mandiri, Kelola, Didanai

Abstract

The purpose of this study is to provide an overview of the quality of PAUD which is managed by village funds and those that are not funded by village funds in Banda Aceh. This research is descriptive qualitative research. The data collection technique is done through interviews. The research sample consisted of 2 schools, namely PAUD Sejahtera (funded by village funds) and TK Aisiyyah (not funded by village funds). Interviews conducted by researchers included: (1) village PAUD principals and independent PAUD school principals, (2) teachers, (3) village officials

*correspondence Address
E-mail: lina@bbg.ac.id

(village heads) (4) Banda Aceh City Education Office. The findings in the field indicate that all districts/cities receive funds from the APBN which are used to develop PAUD administration. Through the one village one PAUD program, the government hopes that village institutions will become one of the funders or organizers of paud in their respective villages. The government program which launched one village with one paud seems to be no longer difficult to implement because of the existence of village funds that can be allocated for the operational costs of the village paud itself. So that the achievement of the goals of early childhood education can be achieved properly and the quality of the village paud institution itself meets the eligibility requirements of a paud education institution. After the Banda Aceh city regulation, the development of village villages was quite developed compared to before the assistance of village funds. This can be seen from the results of research at Paud Sejahtera village Ilie Banda Aceh which was compared with Paud Mandiri Tk Aisyiyah Lhong Raya Banda Aceh. Although there are several types of equipment for games and education at Paud Sejahtera that have not met the eligibility standards, the quality of the students produced is not much different from those of the comparable TK graduates. Paud Sejahtera can be a model in terms of managing village funds for human resource development in terms of community education.

Keywords: PAUD Quality, Gampong Fund, Independent PAUD, Manage, Funded

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu usaha sadar serta terencana yang dilakukan kepada anak yang usianya 0-6 tahun dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu setiap tumbuh kembangnya baik jasmani maupun rohani, serta mempersiapkan kesiapan mereka untuk menempuh pendidikan lebih lanjut. Mengingat kembali tujuan dari suatu negara, Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, pemerintah telah mencanangkan pendidikan yang akan diberikan kepada seorang anak dari mereka lahir hingga berusia usia 6 tahun. Pendidikan tersebut disebut dengan pendidikan anak usia dini.

Di zaman yang serba modern ini pendidikan seharusnya sudah ditanamkan kepada anak sejak usia sedini mungkin. Hal tersebut mengimbangi dengan semakin ketatnya persaingan global anak bangsa yang satu dengan yang lain, sehingga menghasilkan generasi muda yang berkualitas, mandiri, berkepribadian yang mantap serta bertanggungjawab kepada bangsa dan negaranya seperti yang diinginkan oleh pendiri negara ini. Menurut badan UNESCO Tujuan Pendidikan adalah Dalam upaya meningkatkan kualitas suatu bangsa, tidak ada cara lain kecuali melalui peningkatan mutu pendidikan. Berangkat dari pemikiran itu, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui lembaga UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization) mencanangkan empat pilar pendidikan baik untuk masa sekarang maupun masa depan, yakni: (1) learning to know, (2) learning to do (3) learning to be, dan (4) learning to live together. Di mana keempat pilar pendidikan tersebut menggabungkan tujuan-tujuan IQ, EQ dan SQ.

Dalam undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pada pasal 1 butir 14 pendidikan anak usia dini (PAUD) diartikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Maka melalui program satu desa satu PAUD pemerintah mengharapkan lembaga desa menjadi salah satu pendana ataupun penyelenggara PAUD di desa mereka masing-masing. Program pemerintah yang mencanangkan satu desa satu PAUD tampaknya tidak sulit lagi untuk diterapkan hal itu disebabkan karena adanya dana desa yang bisa dialokasikan untuk biaya operasional PAUD desa itu sendiri. Sehingga pencapaian tujuan dari pendidikan anak usia dini bisa dicapai dengan baik dan mutu dari lembaga PAUD desa itu sendiri memenuhi syarat kelayakan dari sebuah lembaga pendidikan PAUD. Mengingat pendidikan yang diberikan pada usia ini, pendidikan tersebut meletakkan suatu dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Mendirikan sebuah lembaga PAUD harus mengacu kepada Standar pendirian PAUD pemerintah Indonesia yaitu: berdasarkan Permendikbud No 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD (SN PAUD) di antaranya adalah:

1. Standar Nasional PAUD selanjutnya disebut standar PAUD adalah kriteria tentang pengelolaan dan penyelenggaraan PAUD di seluruh wilayah hukum Negara kesatuan Republik Indonesia
2. Standar tingkat pencapaian perkembangan PAUD selanjutnya disebut STTPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, social emosional, serta seni
3. Standar isi adalah kriteria tentang lingkup materi dan kompetensi menuju tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan tingkat usia anak.
4. Standar proses adalah kriteria tentang pelaksanaan pembelajaran pada satuan atau program PAUD dalam rangka membantu pemenuhan tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan tingkat usia anak.
5. Standar penilaian adalah kriteria tentang penilaian proses dan hasil

pembelajaran dalam rangka mengetahui tingkat pencapaian sesuai tingkat usia anak.

6. Standar pendidik dan tenaga kependidikan adalah kriteria tentang kualifikasi akademik dan kompetensi yang dipersyaratkan bagi pendidik dan tenaga kependidikan PAUD.
7. Standar sarana dan prasarana adalah kriteria tentang persyaratan pendukung penyelenggaraan dan pengelolaan pendidikan anak usia dini secara holistic dan integrative yang memanfaatkan potensi lokal.
8. Standar pengelolaan adalah kriteria tentang perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan kegiatan pendidikan pada tingkat satuan atau program PAUD
9. Standar pembiayaan adalah kriteria tentang komponen dan besaran biaya personal serta operasional pada satuan atau program PAUD.

Fenomena di lapangan banyak ditemukan PAUD desa tidak berkembang dan mempunyai mutu yang sangat rendah. Padahal hampir semua desa di Kotamadya Banda Aceh telah mendapat dana bantuan desa. Masih rendahnya layanan pendidikan bagi anak usia dini pada saat ini, antara lain disebabkan oleh karena masih terbatasnya jumlah lembaga yang memberikan layanan pendidikan dini jika dibanding dengan jumlah anak pada usia 0-6 tahun yang seharusnya memperoleh layanan tersebut. Karena pendidikan anak di PAUD dan TK harus menjadi perhatian pemerintah. Lina (2019) menyatakan Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada pada jalur pendidikan formal, sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/prilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar. Pengembangan lembaganya sangat membutuhkan dukungan dana.

Hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa semua kabupaten/kota menerima dana yang bersumber dari APBN yang digunakan untuk pengembangan penyelenggaraan PAUD. Kalau sekarang (2017) rata-rata setiap desa minimum dapat Rp 800 juta ditambah dari kabupaten dan provinsi rata-rata Rp 1,35 milyar. Untuk Aceh Besar penerimaan dana desa pada tahun 2017 dibagikan untuk 604 desa masing-masing mendapatkan Rp. 720.442.000 dan Kotamadya Banda Aceh dengan 90 desanya juga mendapatkan jumlah yang sama sebesar Rp. 720.442.000 (sumber

data dari www.djpk.depkeu.go.id) Sedangkan tahun depan dari pusat saja bisa Rp 1,6 milyar. Begitu pula kucuran dana dari provinsi di mana tidak semua kabupaten/kota memperoleh dana bantuan yang bersumber dari APBD tingkat I (provinsi), salah satu penyebab tidak dialokasikannya dana PAUD, karena dana APBD cenderung untuk pembangunan fisik. Pada umumnya dana yang berasal dari pemerintah provinsi umumnya merupakan dana dekontrasi (dekon) yang bersumber dari APBN .

Dana desa merupakan salah satu sumber dana yang bisa dimanfaatkan oleh lembaga PAUD dalam memajukan kualitas mutu layanan PAUDnya. Namun ada beberapa fenomena penggunaan dana desa yang terjadi di aceh seperti beberapa hasil penelitian seperti yang ditemukan syarifah (2016) menunjukkan bahwa pengelolaan dana desa di Kecamatan Meuraxa telah berjalan dengan baik, meskipun terdapat kendala dalam pelaksanaannya. Adapun partisipasi masyarakatnya masih rendah, dikarenakan tidak semua desa mengikutsertakan masyarakat dalam proses perencanaan maupun pelaksanaan kegiatan. Kepadatan belanja dana desa telah memberikan dampak yang positif terhadap pembangunan desa, dapat dilihat dari terbantunya kebutuhan desa, bertambahnya aset desa yang menyebabkan peningkatan pendapatan desa. Namun partisipasi masyarakat yang rendah menyebabkan pencapaian tujuan dari pemanfaatan dana desa tidak optimal. Implikasinya adalah dengan adanya dana desa, investasi di desa semakin bertambah sehingga telah meningkatkan pembangunan baik dalam bidang infrastruktur, ekonomi maupun sosial. Pakeh (2017) Peran Kepemimpinan Keuchik dalam Pembangunan fisik Gampong Jambak di Kecamatan Pante Ceureumen Kabupaten Aceh Barat. Seperti pembangunan sarana pendidikan yang masih dikatakan cukup, karena masih jauh dari kata baik dikarenakan masih kurangnya gedung sekolah, rumah dinas untuk para guru tim pengajar yang memang kebanyakan bukan penduduk asli dari warga gampong Jambak.

Fenomena lain khususnya bidang pendidikan anak adalah Jumlah dana yang minim dan biasanya digunakan untuk pembelian Alat Permainan Edukatif (APE) untuk beberapa sekolah/lembaga PAUD. Ini didukung oleh penelitian nyimas (2016) yang menyatakan pelaksanaan penggunaan dana desa masih dirasakan belum efektif dikarenakan belum memadainya kapasitas dan kapabilitas pemerintah desa dan belum terlibatnya peran serta masyarakat secara aktif dalam pengelolaan dana desa. Dana desa yang dikelola oleh penyelenggara desa selama ini selalu dialokasikan untuk pembangunan fisik seperti jalan desa, parit desa, dan

lainnya. Minimnya pengalokasian dana untuk pemberdayaan masyarakat desa dan pendidikan masyarakat desa. Sehingga PAUD di desa sangat rendah kualitas gurunya dan fasilitas APE yang kurang memenuhi standar yang ditetapkan. Pengelola PAUD kurang mengerti dalam memberdayakan dana desa untuk kemajuan PAUD desa. Oleh sebab itu pentingnya kesadaran masyarakat pedesaan untuk bisa meningkatkan kualitas PAUD di desanya dengan pengalokasian dana desa untuk PAUD.

Berdasarkan dari data BP PAUD dan DIKMAS ACEH Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, kondisi PAUD di beberapa desa di Indonesia terutama Aceh saat ini belum memenuhi standar PAUD yang ditetapkan oleh pemerintah. Di Banda Aceh kondisi PAUD desa yang mendapat bantuan dana desa mengalami kemajuan dalam berbagai hal baik dari mutu guru, anak didik, kelengkapan alat pendukung belajar dan adanya kesediaan gedung yang memadai dibandingkan dengan PAUD desa yang tidak dibantu dalam pengelolaannya. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk meneliti dan mengangkat permasalahan tersebut untuk bisa menjadi bahan pertimbangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian berjenis survey deskriptif kualitatif yaitu prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian dapat berupa guru, lembaga dan anak didik yang pada saat sekarang berdasarkan fakta yang tampak. Metode deskriptif menggambarkan secara sistematis dan akurat atas fakta dan karakteristik mengenai bidang tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif perbandingan yaitu dengan mendeskripsikan perbandingan data yang diperoleh dari masing-masing kedua lembaga dengan melihat perbedaan dan persamaan dalam memanager lembaga yang diolah. Adapun hal-hal yang harus diikuti dalam prosedur penelitian yaitu: 1) Merumuskan masalah penelitian, 2) Menentukan tujuan survei, 3) Menentukan konsep hipotesa berdasarkan buku perpustakaan, 4) Membuat kuesioner dan mempersiapkan instrumen wawancara, 5) Menyebarkan kuesioner ke lapangan dan mewawancarai objek, 6) Pengolahan data, 7) Analisa dan laporan

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil lokasi di satu PAUD yang didanai oleh desa dan PAUD yang mandiri di wilayah Kota Banda Aceh. Paud sejahtera adalah Paud yang direkomendasikan oleh dinas pendidikan dan kebudayaan kota banda aceh sebagai Paud percontohan dalam pengelolaan dana desa yang dialokasikan

pada Paud gampong. Sedangkan alasan alasan memilih Tk Aisiyiyah karena Tk tersebut sudah lama berdiri dan manajemen pengelolaannya sangat bagus. Teknik pengumpulan data dengan teknik wawancara. Wawancara dilakukan oleh peneliti antara lain kepada: (1) kepala sekolah PAUD desa dan kepala sekolah PAUD mandiri, (2) guru, (3) perangkat desa (kepala desa) (4) Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh. Indikator wawancara yang digunakan 1) Kebutuhan dana untuk operasional sekolah 2) Mendeteksi permasalahan kesejahteraan guru, 3) Pelaporan dalam menggunakan dana yang terkait dengan pengembangan program pendidikan, 4) APE sekolah, 5) Mutu murid yang dihasilkan dari PAUD tersebut. Sewaktu pelaksanaan wawancara pengambilan dokumentasi foto juga bisa dilaksanakan.

Wawancara dengan responden dilakukan dengan bertatap muka ataupun melalui percakapan telepon. Setelah data semua terkumpul, mengelompokkan data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variable dari seluruh responden menyajikan data tiap variable yang diteliti melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Statistic deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Dan dokumentasi foto untuk melengkapi data yang dibutuhkan seperti foto gedung sekolah, APE indoor dan outdoor serta gedung sekolah. Menurut Moleong (2013: 324) ada empat kriteria yang digunakan, yaitu kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*conformability*).

Dari keempat kriteria tersebut peneliti menggunakan pengecekan keabsahan data dengan kriteria derajat kepercayaan (*credibility*), dan kepastian (*conformability*), Kepercayaan (*Credibility*) kepercayaan diperlukan untuk mengukur dan mendapatkan kepercayaan dari hasil temuan penelitian, sehingga dapat dipercaya dan diterima oleh pihak yang diteliti

HASIL DAN PEMBAHASAN

PAUD merupakan lembaga yang menjadi dasar peletakan modal dasar dalam kehidupan anak dalam seluruh aspek perkembangan anak. Lina (2020:53) menyatakan 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. PAUD yang baik harus mempunyai manajemen pendidikan yang memadai. Manajemen pendidikan mengandung dua pokok pemikiran, yaitu manajemen dan pendidikan. Berdasarkan asas legal pengertian pendidikan dapat dilihat pada keputusan Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia Nomor II/MPR/1988 tentang Garis-Garis Besar Haluan Negara. Dalam GBHN tahun 1988 pendidikan diartikan sebagai proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Manajemen Penyelenggaraan PAUD Dengan demikian tanggungjawab pendidikan ada pada pundak keluarga, sekolah dan masyarakat.

Pendirian satuan PAUD dapat didirikan oleh pemerintah desa, perseorangan, kelompok orang atau badan hukum. Satuan PAUD terdiri dari TK, TKLB, KB, TPA, dan SPS. Adapun mekanisme pendirian PAUD terdiri dari 2 langkah tercantum dalam Permendikbud no 84 tahun 2014 tentang pendirian satuan PAUD pertama pendirian satuan PAUD mengajukan permohonan ijin pendirian kepada kepala dinas pendidikan dan kebudayaan atau kepala satuan kerja perangkat daerah. selanjutnya kepala dinas pendidikan atau pejabat yang ditunjuk wajib menelaah permohonan pendirian satuan PAUD tersebut berdasarkan kelengkapan persyaratan tersebut.

PAUD harus memiliki sumber pembiayaan kegiatan, sumber dananya bisa berasal dari dana perorangan atau modal awal pendiri, dana dari orang tua murid, kelompok, maupun dana masyarakat seperti dana desa. Bisa juga sumber dana diperoleh dari proposal-proposal yang diajukan kepada pemerintah daerah setempat. Pengertian dana desa Menurut Peraturan Menteri Keuangan Nomor 49 Tahun 2016 tentang cara pengelolaan, penyaluran, penggunaan, pemantauan, dan evaluasi Dana Desa, Dana Desa adalah dana yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara yang diperuntukkan bagi desa yang ditransfer melalui Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah kabupaten/kota dan digunakan untuk membiayai penyelenggaraan pemerintahan, pelaksanaan pembangunan, pembinaan kemasyarakatan, dan pemberdayaan masyarakat.

Pengelolaan dana yang termasuk di dalamnya adalah biaya investasi dan operasional yang mengacu pada pengaturan tentang sumber pemasukan dana pengeluaran dan jumlah dana yang dikelola, harus disusun dalam bentuk laporan keuangan yang bisa dimengerti dan dipertanggungjawabkan. Peraturan tentang alokasi dana desa yang diterbitkan oleh menteri desa, pembangunan daerah tertinggal dan

transmigrasi RI no 4 tahun 2017. Penetapan tentang prioritas penggunaan dana desa bunyinya antara lain:

1. Prioritas pembangunan dana desa untuk membiayai bidang pembangunan desa dan pemberdayaan masyarakat.
2. Prioritas dana desa diutamakan untuk membiayai pelaksanaan program dan kegiatan yang bersifat lintas bidang.

Pengelolaan dana desa dalam Peraturan Presiden No 60 Tentang Dana Desa pasal 2 berbunyi Dana Desa dikelola secara tertib, taat pada ketentuan peraturan perundang-undangan, efisien, ekonomis, transparan, dan bertanggungjawab dengan memperhatikan rasa keadilan dan kepatutan serta mengutamakan kepentingan masyarakat setempat. Adapun dalam Peraturan Menteri Keuangan Nomor 49 tentang Tata Cara Pengalokasian, Penyaluran, Penggunaan, Pemantauan dan Evaluasi Dana Desa pasal 22 ayat 2 berbunyi pelaksanaan kegiatan yang dibiayai dari Dana Desa diutamakan dilakukan secara swakelola dengan menggunakan sumberdaya/bahan baku lokal, dan diupayakan dengan lebih banyak menyerap tenaga kerja dari masyarakat desa setempat.

Di Kota Banda Aceh telah dikeluarkannya peraturan walikota tahun 2018 tentang pengalokasian dana desa, seperti pada Bab IV tentang penggunaan dana desa Pasal 11 yang berbunyi, *Dana Desa digunakan untuk membiayai pembangunan Gampong yang ditujukan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat Gampong, peningkatan kualitas hidup manusia serta penanggulangan kemiskinan dengan prioritas penggunaan Dana Desa diarahkan untuk pelaksanaan program dan kegiatan Pembangunan Gampong, yang meliputi antara lain: a. pengadaan, pembangunan, pengembangan, dan pemeliharaan sarana prasarana dasar untuk pemenuhan kebutuhan: 1. lingkungan pemukiman; 2. transportasi; 3. energi; dan 4. informasi dan komunikasi. b. pengadaan, pembangunan, pengembangan, dan pemeliharaan sarana prasarana pelayanan sosial dasar untuk pemenuhan kebutuhan: 1. kesehatan masyarakat; dan 2. pendidikan dan kebudayaan.*

Dan Bab IV tentang penggunaan dana desa pada Pasal 13 ayat 2e *dukungan pengelolaan kegiatan pelayanan social dasar di bidang pendidikan, kesehatan, pemberdayaan perempuan dan anak, serta pemberdayaan masyarakat marginal dan anggota masyarakat Gampong penyandang disabilitas.*

Berdasarkan Perwal Kota Banda Aceh maka perangkat desa dan masyarakat Kota Banda Aceh mempunyai pijakan yang kuat dalam pengaturan dana desa salah satunya bisa dialokasikan untuk pendidikan, sesuai dengan permendikbud nomor 18 tahun 2018

yang menyatakan Dana penyediaan layanan PAUD bersumber dari:

1. Pemerintah Pusat;
2. Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota;
3. Pemerintah Desa;
4. Masyarakat;
5. Sumber lain yang sah dan tidak mengikat.

Melihat pentingnya pengalokasian dana desa untuk menunjang sarana dan prasarana anak usia dini di desa maka penulis tertarik membahas permasalahan tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan serta hasil wawancara dengan Kepala PAUD Sejahtera dan TK Aisiyyah di kota Banda Aceh, menyatakan bahwa sudah berusaha melakukan manajemen kurikulum dengan sebaik-baiknya dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran bagi peserta didik. Orang tua peserta didik dapat memilih pelayanan apa yang mereka inginkan. Sebagai contoh, Taman Kanak-kanak (TK) yang mana waktu pembelajarannya dimulai dari pukul 08.00 s.d 11.30 WIB. Kepala PAUD Sejahtera dan PAUD Aisiyyah menyatakan bahwa bentuk layanan pendidikan pada peserta didik yang diselenggarakan pada PAUD Sejahtera dan PAUD Aisiyyah adalah Layanan Taman Kanak-Kanak (TK), Layanan pendidikan yang diberikan berdasarkan tingkatan umur. Yaitu untuk umur 4 s.d 6 tahun dikelompokkan pada pendidikan Taman Kanak- Kanak (TK) Dalam melaksanakan layanan pendidikan pada peserta didik yang diselenggarakan PAUD Sejahtera dan PAUD Aisiyyah adalah Layanan Taman Kanak-Kanak (TK) menyatakan tidak terlampau banyak mengalami kendala, hanya kendala-kendala kecil yang tentunya bisa diatasi secara bersama-sama. Dalam hal ini, guru juga harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika anak didik belum dapat membentuk kompetensi dasar, apakah kegiatan pembelajaran di hentikan, diubah metodenya, atau mengulang dulu pembelajaran yang lalu. Guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode, keterampilan, menilai hasil belajar, serta memilih dan menggunakan strategi atau pendekatan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar di PAUD Sejahtera sangat terbantu dengan bantuan Dana Gampong, BOP dan infak wali murid. Sedangkan pada TK Aisiyyah sumber dana di peroleh dari dana yayasan dan BOP. Yang mana kedua lembaga tersebut tetap merasakan keterbatasan dalam hal-hal pengembangan di gedung sekolah, diakibatkan mahalnnya lahan di perkotaan.

Tabel 1. Perbandingan Manajemen Kurikulum

No	Aspek	PAUD	TK Aisiyyah	Kesimpulan
1.	PAUD Gampong / Mandiri	Didirikan oleh gampong	Didirikan oleh yayasan	
2.	Program Tahunan	Membuat di awal tahun	Membuat di awal tahun	Sama-sama dibuat di awal tahun
3.	Mekanisme Penyusunan	Disusun bersama Kepala Sekolah dan Guru	Disusun bersama Kepala Sekolah dan Guru	Sama-sama disusun bersama Kepala Sekolah dan Guru
4.	Membuat RKH dan RKM	Semua guru	Semua guru	Semua guru membuat RKH dan RKM
5.	Membuat Media Pembelajaran	Guru	Guru	Semua guru membuat Media Pembelajaran
6.	Pedoman pembuatan	Kurikulum 2013	Kurikulum 2013	Sama dalam hal kurikulum.

Tabel 2. Perbandingan Mutu Murid

No	Aspek	PAUD	TK Aisiyyah	Kesimpulan
1.	Siswa Baru	Penerimaan sesuai kapasitas ruangan	Penerimaan sesuai kapasitas ruangan	Sama dalam penerimaan siswa baru
2.	Jumlah siswa	25	135	Berbeda dalam jumlah
3.	Penilaian sesuai dengan perkembangan	Melaksanakan evaluasi	Melaksanakan evaluasi	Sama dalam melakukan evaluasi
4.	Doa harian	Sudah mampu	Sudah mampu	Sama-sama sudah mampu
5.	Kemampuan mengenal huruf	Sudah mampu	Sudah mampu	Sama-sama sudah mampu

6.	Kemampuan mengenal angka	Sudah mampu	Sudah mampu	Sama-sama sudah mampu
7.	Kemampuan mengenal huruf hijaiyah	Masih kurang	Sudah bagus	Perbedaan akibat kurangnya tenaga pengajar
8.	Hafalan 3 surat pendek	Sudah mampu	Sudah mampu	Sama-sama sudah mampu
9.	Kemampuan adaptasi dengan lingkungan	bagus	bagus	Sama-sama sudah bagus
10.	Kemandirian anak	Sudah mandiri	Sudah mandiri	Sama-sama sudah mandiri

Tabel 3. Perbandingan Mutu Tenaga Pendidik

No	Aspek	PAUD Sejahtera	TK Aisiyyah	Kesimpulan
1.	Kualifikasi	Rata-rata lulusan SMA	Sudah S1 semua	Masih kurangnya tenaga pengajar yang memenuhi standar
2.	Jumlah tenaga pendidik	5 orang termasuk kepala sekolah	11 orang termasuk kepala sekolah	Dari jumlah murid sudah memadai
3.	Pengawasan oleh	Dinas dan geuchik gampong	Dinas dan yayasan	Mempunyai pengawas
4.	Penampilan / seragam	Pribadi	IGTKI dan yayasan	PAUD sejahtera masih kurang
5.	Seminar / pelatihan	Ada	Ada	Sama-sama mengikuti pelatihan
6.	Gaji	Rata-rata Rp. 600.000	Rata-rata Rp. 1.000.000.	Kesejahteraan guru di TK Aisiyyah lebih baik.

Tabel 4. Perbandingan pembiayaan yang dialokasikan pada PAUD

No	Aspek	PAUD Sejahtera	TK Aisiyyah	Kesimpulan
1.	Modal awal	Bantuan LSM	Yayasan	Besarnya berbeda
2.	BOP	Dapat	Dapat	BOP tergantung jumlah murid
3.	SPP / Infaq	Kecil	Besar	PAUD desa sangat kecil
4.	Dana desa	dapat	Tidak	Jumlahnya sesuai dengan Perwal kota
5.	Gaji guru	Dana desa + Infaq	Yayasan + SPP	Berbeda kisaran jumlahnya
6.	Pertanggungjawaban	Kepala sekolah	Kepala sekolah	Sama-sama dibuat oleh kepala sekolah
7.	Penerimaan	Dibuat laporan	Dibuat laporan	Bendahara
8.	Pelaporan	Geuchik gampong	Yayasan	Sesuai LPDK /LPDD bagi dana desa.

Tabel 5. Perbandingan Gedung dan APE

No	Aspek	PAUD Sejahtera	TK Aisiyyah	Kesimpulan
1.	Di luar kelas / Outdoor	Memadai sesuai jumlah murid	Lengkap dan memadai	TK Aisiyyah APE nya lebih memadai, bangunannya juga lebih bagus dibandingkan PAUD Sejahtera.
2.	Di dalam Kelas / Indoor	Kurang memadai	Memadai sesuai jumlah murid	
3.	Bak pasir	Tidak ada	Tidak ada	
4.	Ruang kelas	2 ruang kelas	5 ruang kelas	

5.	Gedung sekolah	Terlalu sempit dan menyatu dengan Polindes	Lumayan Besar dan milik yayasan
6.	Perawatan Gedung dan APE	Kurang	Bagus

Walaupun banyak terdapat persamaan-persamaan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran, dan tata laksana kelas sesuai dengan kurikulum. Adapun perbedaan seperti hal berikut:

1. Manajemen kurikulum PAUD sudah dilaksanakan oleh PAUD Sejahtera dan TK Aisyiyah, dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan anak usia dini yaitu layanan yang disediakan berupa kelompok Taman Kanak-Kanak (TK) dan Kelompok Bermain (KB). Kelompok-kelompok layanan tersebut diatur dengan sangat baik oleh kepala PAUD dan TK, sehingga peserta didik merasa senang dapat bersekolah di PAUD Sejahtera dan TK Aisyiyah. Walaupun tingkat tenaga pendidikan di PAUD Sejahtera masih sangat kurang tetapi dengan kerjasama yang baik sesama guru penyediaan layanan tersebut sudah memenuhi standar pelayanan peserta didik dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat sekitar. Dalam hal ini TK Aisyiyah memiliki cukup tenaga berpendidikan S1 PAUD dan kesejahteraan lebih baik dibandingkan dengan PAUD Sejahtera.
2. Manajemen kesiswaan yang dilakukan pada PAUD Sejahtera dan TK Aisyiyah sudah dilakukan dalam pembelajaran untuk pemenuhan tingkat pencapaian perkembangan anak, kepala sudah merencanakan dengan sangat baik, pembelajaran yang dilakukan yang sesuai dengan kelompok umur peserta didik, dan juga sesuai dengan kebutuhan masyarakat sekitar serta peserta didik itu sendiri. PAUD Sejahtera dan TK Aisyiyah sama-sama menerapkan system belajar sambil bermain.
3. Manajemen pendidik dan tenaga kependidikan pada PAUD Sejahtera dan TK Aisyiyah sudah dilakukan dengan cukup baik. Walaupun Pemenuhan tenaga pendidik dan tenaga pendidikan masih kurang memenuhi standar, dengan cara memberi kesempatan pendidik untuk kuliah dan mengikuti diklat, maka kualitas tenaga pendidik di kedua sekolah tersebut sedikit meningkat, pihak kepala, mengatur sedemikian rupa supaya tenaga pendidik yang ada dapat terakomodasi dengan baik.

4. Manajemen sarana dan prasarana sudah dilakukan oleh kepala PAUD Sejahtera dan TK Aisyiyah. Pada TK Aisyiyah pemeliharaan gedung dan APE ditangani oleh yayasan sehingga sarana dan prasarana yang ada sekarang sudah lebih dan cukup, baik itu dan segi kuantitas maupun kualitas yang disyaratkan sesuai aturan yang ada. Selain itu prinsip sarana dan prasarana tentang alat yang aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria kesehatan bagi anak, sesuai dengan tingkat perkembangan anak, memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada sudah terpenuhi. Pada PAUD Sejahtera sarana dan prasarananya masih dirasakan sangat minim. Dikarenakan kurangnya dana. Besaran dana yang diterima dari dana gampong sebesar 30 juta per tahun masih sangat kurang sehingga, perawatan gedung dan APE sangat kurang.
5. Manajemen keuangan sudah dilakukan oleh pihak PAUD Sejahtera dan TK Aisyiyah sudah sesuai dengan petunjuk dan aturan tentang keuangan penyelenggaraan PAUD. Pengelolaan keuangan PAUD Sejahtera dan TK Aisyiyah, secara rutin membuat pelaporan keuangan sesuai dengan juknis BOP dan aturan yang ada, hal ini juga sudah dikomunikasikan dengan orang tua. Pengelolaan keuangan yang transparan berimplikasi kepada semakin banyaknya minat orang tua untuk menjadikan anak mereka sebagai peserta didik pada PAUD Sejahtera dan TK Aisyiyah. Orang tua dan masyarakat akan merasa senang dan bangga dengan dijadikannya anak mereka sebagai peserta didik pada PAUD tersebut. Dengan banyaknya peserta didik juga akan berdampak kepada kesejahteraan guru-guru PAUD Sejahtera dan TK Aisyiyah di Kota Banda Aceh.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta pengolahan data dapat diambil kesimpulan bahwa PAUD desa sangat kekurangan dana dalam operasionalnya sehingga menunjukkan bahwa perbandingan mutu antara PAUD Sejahtera dengan TK Aisyiyah di Kota Banda Aceh, sangat jauh berbeda. PAUD Sejahtera walaupun sudah menjadi PAUD Percontohan dalam hal pengelolaan dana Gampong yang dialokasikan untuk PAUD Gampong baik di tingkat kecamatan dan tingkat kabupaten. Tetap masih banyak kekurangan dalam berbagai hal seperti gedung dan APE yang kurang memadai. Ini juga disebabkan karena PAUD tersebut berada di perkotaan, sehingga untuk penambahan kelas dan ruang bermain dibutuhkan dana yang sangat besar. Bila

dilihat dari perbandingan hasil anak didik yang diluluskan tidaklah terlalu berbeda dalam kemajuan perkembangannya. Dan dari segi kesejahteraan guru juga sudah lumayan baik, jika dilihat dari gaji dan penampilan guru di sekolah.

Saran

Dengan adanya manajemen yang dilakukan pada satuan pendidikan setingkat PAUD/TK, maka tujuan dari PAUD 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, dapat tercapai dengan optimal. Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal antara lain:

1. Kepala PAUD juga harus pandai dan giat dalam mengelola proses pendidikan yang dilakukan pada PAUD tersebut agar dapat tercapai secara optimal. Dan terus membuka hubungan baik dengan berbagai pihak seperti Dinas Pendidikan, Instansi terkait maupun pihak Universitas/STKIP untuk peningkatan mutu guru.
2. Pengelola PAUD gampong diharapkan bisa bekerja sama dengan berbagai pihak yang bisa mendukung program pendidikan di sekolah seperti pihak-pihak swasta, penerbit buku, puskesmas, produk unggulan untuk peningkatan gizi anak.
3. Adanya keterbukaan dalam pengelolaan keuangan agar tidak terjadi salah paham dan penolakan terhadap manajemen yang dilakukan. Dana Gampong diharapkan bisa lebih besar lagi dialokasikan untuk bidang pemberdayaan masyarakat desa, terutama di bidang Pendidikan.
4. Pengelolaan yang dilakukan juga harus mempunyai dasar, yaitu standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) secara nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Aduwina, Pake. (2017). Peran Kepemimpinan Keuchik Dalam Pembangunan Di Gampong Jambak, Kecamatan Pante Ceureumen, Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Public Policy*. 3(1), 103-113. Retrieved from <http://jurnal.utu.ac.id/jppolicy/article/view/758/613>. Diakses 2 agustus 2020.
- Amelia, Lina. Lindawati (2019). Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Dengan Penggunaan Gambar Berseri Pada Kelompok B Di Paud Tgk. M. Syarief Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*. 6(1), 38-45. Retrieved from <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/930>.
- Amelia, Lina. Millata Zamana, & Sri Ramadani. (2020). Efektivitas Permainan Wayang Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok A Di Tk Ikal Dolog Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 7(1), 52-64. Retrieved from <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/939>.
- Moleong, Lexy J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nyimas Latifah Letty Aziz (2016). Otonomi Desa dan Efektivitas Dana Desa. *Jurnal Penelitian Politik*. 13(2), 193-211. Retrieved from <http://ejournal.politik.lipi.go.id/index.php/jpp/article/view/575/511>. Diakses 2 agustus 2020.
- Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2017 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Penetapan Prioritas Penggunaan Dana Desa Tahun 2017.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2014 tentang Dana Desa yang Bersumber Dari Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara.
- Peraturan walikota banda aceh no 73 tahun 2018 tentang Tata Cara Pembagian Dan Penetapan Rincian Dana Desa Tahun Anggaran 2019.
- PMK Nomor 49/PMK.07/2016 tentang Tata Cara Pengalokasian, Penyaluran, Penggunaan, Pemantauan dan Evaluasi Dana Desa.
- Syarifah Vandiratika Harning, Amri Amri (2016). Dana Desa Dan Kepadatan Belanja Di Kecamatan Meuraxa Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unsyiah*.1(1) 254-261 Retrieved from <http://www.jim.unsyiah.ac.id/EKP/article/view/699/790> . Diakses 2 agustus 2020.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.

FAKTOR HEREDITAS DALAM MEMPENGARUHI PERKEMBANGAN INTELLIGENSI ANAK USIA DINI

Nur Amini^{*1} dan Naimah²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Abstrak

Hereditas diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orangtua kepada anak, atau segala potensi, baik fisik maupun psikis yang dimiliki individu sejak masa konsepsi (pembuahan ovum oleh sperma) sebagai pewarisan dari orangtua melalui gen-gen. Gen yang diterima anak dari orang tuanya pada saat pembuahan akan mempengaruhi semua karakteristik dan penampilan anak kelak. Adapun yang diturunkan orangtua kepada anaknya adalah sifat strukturnya bukan tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil belajar atau pengalaman seperti bakat, sifat-sifat keturunan, inteligensi dan juga kepribadiannya. Faktor hereditas ini memberikan pengaruh lebih besar terhadap perkembangan inteligensi seorang anak dibanding dua faktor lainnya yaitu faktor lingkungan dan faktor umum. Maka dari itu peneliti ingin mengkaji lebih dalam faktor hereditas (keturunan) tersebut dalam mempengaruhi perkembangan inteligensi anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Dimana jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu suatu penelitian yang dilakukan di ruang perpustakaan untuk mencari dan menganalisis data yang bersumber dari perpustakaan, baik berupa buku, majalah, koran, dan lain sebagainya. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah metode dokumentasi, yakni metode pengumpulan data atau informasi dengan cara membaca buku-buku, surat-surat, pengumuman, iktisar rapat, pernyataan tertulis, dan bahan-bahan sejenis lainnya.

Kata Kunci : Faktor Hereditas, Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini

Abstract

Heredity is defined as the totality of individual characteristics inherited from parents to children, or all potential, both physical and psychological, that an individual has since the conception (fertilization of the ovum by sperm) as inheritance from parents through genes. The genes a child receives from its parents at conception will affect all the characteristics and appearance of the child in the future. As for what parents pass down to their children is structural characteristics, not behavior obtained as a result of learning or experiences such as talents, hereditary traits, intelligence and also personality. This heredity factor has a greater influence on the development of a child's intelligence than the other two factors, namely environmental factors and general factors. Therefore, the researcher wants to examine more deeply the heredity factor (heredity) in influencing the development of early childhood intelligence. This research is a qualitative descriptive field research. Where the type of research used is the type of library research (library research), which is a study conducted in the library room to find and analyze data sourced from the library, whether in the form of books, magazines, newspapers, and so on. The data collection technique used by researchers is the documentation method, namely the method of collecting data or information by

*correspondence Address
E-mail: amininur66@gmail.com

reading books, letters, announcements, meeting summaries, written statements, and other similar materials.

Keywords: *Heredity Factors, Early Childhood Intelligence Development*

PENDAHULUAN

Anak merupakan aset berharga bagi sebuah bangsa karna merekalah calon generasi penerus bangsa dimasa depan. Oleh karena itu pendidikan sejak dini harus mendapatkan perhatian serius karna dianggap sebagai fondasi untuk melanjutkan pendidikan dimasa selanjutnya. Jumlah anak usia 1 - 5 tahun pada tahun 2015 di Indonesia sebanyak 24.065.506 jiwa (Putri et al., 2018). Hal ini menjadi potensi yang besar bagi bangsa Indonesia apabila kondisi tumbuh kembang anak diperhatikan dengan baik. Tumbuh kembang anak memerlukan pembinaan sejak dini, termasuk kesempatan seluasluasnya untuk dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental maupun sosial.

Direktorat PAUD DEPDIKNAS menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu lembaga pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir hingga usia enam tahun secara menyeluruh. Yang mencakup aspek fisik maupun non fisik, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan bagi seluruh aspek perkembangan anak. Yakni perkembangan kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral spiritual, bahasa dan kreativitas secara tepat dan benar. Agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan demikian, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu lembaga atau wadah dalam menggali dan mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki peserta didik agar dapat berkembang secara optimal. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan atau yang lebih kita kenal sebagai masa *golden age* (masa emas).

Masa usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga jika dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa (Mulyasa, 2012). Oleh sebab itu Pendidikan Anak Usia Dini dituntut untuk aktif dalam mempersiapkan peserta didik serta mengembangkan dan membentuk manusia yang seutuhnya, yakni manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan mampu menjadi warga negara Indonesia yang demokratis serta bertanggung jawab seperti yang tertuang dalam tujuan pendidikan nasional.

Secara umum, istilah perkembangan (*development*) dan pertumbuhan (*growth*) dimana keduanya memiliki pengertian yang sama yakni sama-sama mengalami suatu proses perubahan. Tetapi secara khusus, berdasarkan kaidah keilmiah psikologi, istilah pertumbuhan memiliki perbedaan dengan istilah perkembangan. Perbedaan itu nampak dengan memberikan pengertian yang singkat yakni istilah pertumbuhan mengacu pada perubahan yang bersifat kuantitas (dapat dihitung), sedangkan istilah perkembangan lebih mengarah pada kualitas. Jadi perkembangan dapat diartikan sebagai akibat dari perubahan dari kematangan dan juga kesiapan fisik yang memiliki potensi untuk melakukan suatu aktivitas, sehingga individu telah memiliki suatu pengalaman. Dengan pengalaman ini, ia akan dapat melakukan suatu aktivitas yang sama dalam waktu mendatang maupun mampu mentransfer pengalamannya guna mencoba melakukan suatu aktivitas lain.

Setiap individu memulai kehidupannya sebagai organisme yang bersel tunggal yang bentuknya sangat kecil, garis tengahnya kurang lebih $1/200$ inci ($1/80$ cm). Sel ini merupakan perpaduan antara sel telur (*ovum*) ibu dengan sperma (*spermatozoid*) dari ayah. Di dalam rahim, sel benih yang telah dibuahi terus bertambah besar dengan jalan pembelahan sel menjadi organisme yang bersel dua, empat, delapan dan seterusnya sehingga setelah kurang lebih sembilan bulan menjadi organisme yang sempurna. Manusia berasal dari sebuah sel tunggal kecil bernama gamete yang paling mengagumkan, penuh misteri, dan kecil di jagad raya ini sebagai ke Mahakuasaan Allah SWT. Penggabungan dua sel ini menghasilkan nukleus (inti) seorang individu baru. Hanya pada saat itulah, ditentukan apakah individu itu akan menjadi laki-laki atau perempuan, pendek atau tinggi, cerdas atau bodoh, dan seterusnya. Semua gambaran tersebut ditentukan dalam sel tersebut yang tak dapat diubah.

Setiap sel tersebut memiliki inti sel (*nukleus*) yang sangat kecil. Inti sel benih berlainan dengan sel yang lainnya (*sel badan*). Sel badan mempunyai fungsi menggerakkan otot, menghubungkan syaraf, menahan keseimbangan dan sebagainya. Sedangkan sel benih mempunyai fungsi yang istimewa dan khusus, yaitu fungsi pertumbuhan (pembentukan organisme baru). Hanya sel-sel benih yang menentukan penurunan sifat, sel-sel lain tidak menentukan sifat.

Setiap sel benih memiliki 48 kromosom (*chromosome*), yaitu benda seperti benang, yang berpasangan sebanyak 24 pasang. Tiap kromosom mengandung sejumlah gen-gen (unsur-unsur keturunan atau faktor-faktor dasar dalam pembawaan). Gen-gen inilah

yang akan menentukan sifat-sifat individu, baik fisik maupun psikisnya. Jumlah gen-gen dalam satu sel telur yang telah dibuahi sebanyak 10.000 sampai 15.000.

Setelah terjadi pembuahan maka terjadilah perpaduan kromosom yang jumlahnya menjadi 48 pasang. Perpaduan ini pun segera diikuti oleh pembelahan diri menjadi dua organisme sehingga jumlah kromosom pada sel-sel baru tersebut tetap 24 pasang. Di antara kedua organisme baru tersebut terjadilah perjuangan dan yang lebih kuat dapat terus hidup. Pada akhirnya hanya satu organisme yang berhasil hidup, maka akan lahir satu orang anak, tetapi apabila keduanya berhasil mempertahankan hidupnya, akan lahir anak kembar. Kembar yang berasal dari satu sel telur disebut "*identical twins*" (kembar identik). Kembar identik ini memiliki sifat-sifat yang sama, demikian juga jenis kelaminnya, keduanya laki-laki atau keduanya perempuan. Ada kemungkinan kembar ini bukan berasal dari satu sel telur tetapi dari dua sel telur yang sama kuat yang keduanya dibuahi sperma. Kembar yang demikian disebut "*fraternal twins*" (kembar bersaudara). Kembar ini mungkin berbeda jenis kelamin tetapi mungkin juga sama.

Kejadian seperti yang dijelaskan diatas lebih dikenal sebagai faktor hereditas. Hereditas atau keturunan merupakan aspek individu yang bersifat bawaan dan memiliki potensi untuk berkembang. Seberapa jauh perkembangan individu itu terjadi dan bagaimana kualitas perkembangannya, bergantung pada kualitas hereditas dan lingkungannya yang mempengaruhinya. Dalam disiplin ilmu pendidikan, orang yang mempercayai bahwa perkembangan seorang anak dipengaruhi oleh faktor hereditas disebut aliran nativisme yang dipelopori oleh Schopenhauer. Aliran tersebut berpendapat bahwa perkembangan anak telah ditentukan oleh faktor-faktor yang dibawa sejak lahir. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat J.J Rousseau yang mengatakan bahwa anak yang cerdas dihasilkan dari orangtua yang cerdas. Dari pemaparan di atas maka penulis ingin mengkaji lebih dalam mengenai faktor hereditas (keturunan) dalam mempengaruhi perkembangan inteligensi anak usia dini yang sudah dimiliki oleh anak untuk proses perkembangannya. Melalui penelitian ini diharapkan orangtua maupun guru mampu membimbing serta mengarahkan anak sesuai dengan potensi yang ia miliki sebagai faktor bawaan yang dimilikinya sejak masa konsepsi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif yaitu suatu penelitian yang dilakukan dalam kehidupan sebenarnya. Dimana jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu

suatu penelitian yang dilakukan di ruang perpustakaan untuk mencari dan menganalisis data yang bersumber dari perpustakaan, baik berupa buku, majalah, koran, dan lain sebagainya. Penelitian kepustakaan pada umumnya dilakukan peneliti tanpa harus terjun langsung ke lapangan dalam mencari sumber datanya. Penelitian ini juga sering disebut sebagai penelitian yang dilakukan berdasarkan karya-karya tertulis, termasuk juga hasil penelitian, baik penelitian yang sudah dipublikasikan maupun belum. Penelitian kepustakaan berguna untuk memecahkan permasalahan yang belum diketahui kejelasannya, holistik, kompleks, dinamis, dan penuh makna dari sumber tertulis. Kaitannya dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor hereditas (faktor bawaan) dalam mempengaruhi perkembangan inteligensi anak usia dini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah metode dokumentasi, yakni metode pengumpulan data atau informasi dengan cara membaca buku-buku, surat-surat, pengumuman, iktisar rapat, pernyataan tertulis, dan bahan-bahan sejenis lainnya. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik *concent analysis*. Teknik *concent analysis* merupakan teknik analisis data yang bertujuan untuk membuat suatu kesimpulan dengan cara mengidentifikasi karakteristik tertentu pada pesan-pesan dari suatu teks secara sistematis dan objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan berasal dari kata kembang. Kembang bisa diartikan sebagai bagian dari tanaman, bisa juga berarti perubahan psikis yang terjadi pada diri seseorang. Secara istilah, perkembangan adalah proses perubahan psikis yang terjadi pada manusia. Perubahan psikis tersebut mencakup perubahan intelegensi atau kognitif, bahasa, sosial dan emosi, serta moral dan agamanya. Perkembangan pada diri seseorang berlangsung sepanjang hidupnya. Konsekuensinya adalah perkembangan pada manusia berlangsung dalam berbagai fase secara berurutan (Wiyani, 2016).

Perkembangan atau *development* merupakan perubahan yang terjadi secara bertahap yang mencakup peningkatan kapasitas, kemampuan, kompleksitas serta kedewasaan individu (Sefrina, 2013). Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan yang tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif (tidak dapat dihitung). Perkembangan tidak ditentukan pada segi material, melainkan dari segi fungsionalnya (Ngalimun dkk, 2013).

Pertumbuhan fisik individu sebelum dan setelah lahir akan mengalami perbedaan yang signifikan dalam perkembangan kognitif dan emosional seseorang. Janin yang

telinga dan otaknya telah cukup berkembang untuk mendengar suara dari luar cenderung untuk menyimpan ingatan akan suara tersebut setelah lahir (Mutiah, 2010). Menurut Santrock perkembangan adalah pola perubahan yang sudah dimulai sejak pembuahan dan terus berlanjut disepanjang rentang kehidupan individu (Soetjiningsih, 2014). Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan adalah suatu perubahan yang bersifat kualitatif (tidak dapat dihitung), dimana perkembangan ini mencakup proses-proses biologis, kognitif, dan juga sosioemosionalnya. Hambatan pada suatu aspek perkembangan dapat menghambat perkembangan aspek lainnya, oleh karena itu seluruh aspek perkembangan diupayakan berkembang dengan optimal (Rini Hildayani dkk, 2012).

Tumbuh kembang merupakan proses yang berkesinambungan yang terjadi sejak masa konsepsi dan akan terus berlangsung hingga dewasa. Dalam proses mencapai dewasa inilah anak harus melalui tahap tumbuh kembang. Tercapainya tumbuh kembang optimal tergantung pada potensi biologik seseorang merupakan hasil interaksi antara faktor genetik dan lingkungan bio-fisiko-psikososial (biologis, fisik, dan psikososial). Proses yang unik dan hasil akhir yang berbeda-beda memberikan ciri tersendiri pada setiap anak (Putri et al., 2018). Oleh sebab itu tumbuh kembang seorang anak harus diperhatikan bukan sejak ia lahir melainkan sejak masih di dalam kandungan ibu, hal itu karna kehidupan awal inilah yang akan menjadi tonggak perkembangan anak di masa-masa selanjutnya.

Selanjutnya *intelligensi* atau yang lebih sering disebut kecerdasan menurut Sternberg ialah aktivitas mental yang diarahkan pada kegiatan yang bertujuan untuk menyesuaikan diri, memilih, dan membentuk lingkungan yang sesuai dengan kehidupan individu (Jamaris, 2017). Menurut Gardner sebagaimana yang dikutip oleh Thomas R. Hoerr, mengatakan kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu budaya (Fadlillah, 2014). Mengacu pada pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa setiap orang bisa dikatakan cerdas manakala ia mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi, meskipun cara yang digunakan berbeda-beda. Hal ini berarti setiap orang memiliki kecerdasan, meskipun hanya satu yang paling dominan.

Dari beberapa pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa *intelligensi* (kecerdasan) merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang akan dihadapi dalam kehidupan dengan menghasilkan sesuatu yang berharga baik di dalam dirinya sendiri maupun di lingkungan masyarakat.

Dalam perkembangan anak, terdapat perbedaan yang dibingkai dalam persamaan. Persamaannya adalah pola tumbuh-kembang yang sama, yakni masa balita, masa kanak-kanak, masa remaja, puber dan seterusnya. Perbedaannya adalah perbedaan individualitas anak yang unik (Ulfah, 2017). Hal tersebut terjadi dikarenakan pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini sebagai individu tersebut antara lain :

1. Faktor Hereditas
2. Faktor lingkungan
3. Faktor umum

Hereditas ialah genotif yang diwariskan dari induk pada keturunannya dan akan membuat keturunan memiliki karakter seperti induknya. Warna kulit tinggi badan warna rambut, bentuk hidung bahkan “penyakit warisan” merupakan dampak dari penurunan sifat. Hereditas dibawa oleh gen yang ada dalam DNA masing-masing sel makhluk hidup dan pada makhluk hidup multiseluler, tubuhnya tersusun atas puluhan sampai trilyunan sel dengan massa DNA yang saling mengkait.

Definisi hereditas sebagai transmisi genetik dari orang tua pada keturunannya merupakan penyederhanaan yang berlebih karena sesungguhnya yang diwariskan oleh anak dari orangtuanya adalah satu set alel dari masing-masing orang tua serta mitokondria yang terletak di luar nukleus (inti sel), kode genetik inilah yang memproduksi protein kemudian berinteraksi dengan lingkungan untuk membentuk karakter fenotif. Istilah hereditas akan mengenalkan terminologi Gen dan Alel sebagai ekspresi alternatif yang terkait sifat. Setiap individu memiliki sepasang alel yang khas dan terkait dengan tetuanya. Pasangan alel ini dinamakan genotif apabila individu memiliki pasangan alel yang sama maka individu tersebut bergenotipe *homozigot* dan jika berbeda maka disebut *heterozigot*. Jadi karakter atau sifat merupakan fenotif dan manusia merupakan karakter yang kompleks dari interaksi genotif yang unik dan lingkungan yang khas (Meilinda, 2017). Grimes dan Aufderheide memberi pendapat tentang konsep hereditas (bawaan), pada dasarnya memiliki sifat yang sama dengan prion yang menunjukkan hal yang sama produk gen dapat ada di bawah dua (atau lebih) konformasi yang pergeseran tidak disengaja menyebabkan infeksi baru dan menular secara sitoplasma fenotip (Beisson, 2008).

Hereditas merupakan faktor pertama yang mempengaruhi perkembangan individu. Dalam hal ini hereditas diartikan sebagai “totalitas karakteristik individu yang

diwariskan orangtua kepada anak, atau segala potensi, baik fisik maupun psikis yang dimiliki individu sejak masa konsepsi (pembuahan ovum oleh sperma) sebagai pewarisan dari pihak orangtua melalui gen-gen" (Yusuf, 2017).

Hereditas, dengan demikian, merupakan seperangkat spesifikasi yang terkonsentrasi pada ovum yang dibuahi. Maka salah satu hukum hereditas yang paling dikenal ialah bahwa cabang menyalin sumber-sumber aslinya pada penampakan luar serta seluk beluk pribadinya. Benih manusia tidak akan menghasilkan kecuali manusia dalam kemiripan dengan orang tua mereka secara umum, kecerdasan atau kebodohnya serta karakter-karakternya (Daimah dan Zainun Wafiqatun Niam, 2019).

Adapun yang diturunkan orangtua kepada anaknya adalah sifat strukturnya bukan tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil belajar atau pengalaman (Yusuf, 2017). Prinsip hereditas menurut Crow and Crow sebagaimana yang dikutip Muhammad Fathurrohman adalah sebagai berikut :

1. Prinsip reproduksi. Dalam prinsip reproduksi, faktor keturunan (hereditas) berlangsung melalui perantara *germ cell* dan tidak dengan *cell somatic*. Sifat-sifat orang tua yang di dapat dari lingkungan tidak dapat mempengaruhi *germ cell* (plasma benih). Misalnya, seorang Ibu yang kompeten dalam ilmu kedokteran maka anaknya tidak dengan otomatis menjadi dokter ahli akan tetapi harus belajar tentang kedokteran terlebih dahulu. Pendidikan berpotensi untuk dapat membangun motivasi dan memberikan fasilitas yang dapat mendorong anak untuk belajar sesuai dengan cita-cita anak, akan tetapi juga perlu didasarkan kesiapan anak dan tak memaksakan anak untuk belajar sesuai dengan keinginan orang tuanya.
2. Prinsip konformitas. Berdasarkan prinsip konformitas, masing-masing makhluk menurunkan golongan dan jenisnya sendiri. Ciri-ciri biologis, warna kulit, bentuk tubuh atau jasmani dan sebagainya adalah hal-hal yang dapat diturunkan. Maksudnya, bahwa lingkungan tidak dapat mengubah individu menjadi individu lain, walaupun kemajuan teknologi mungkin dapat mengubah, namun hal ini bertentangan dengan prinsip etika kemanusiaan.
3. Prinsip variasi. Dalam prinsip variasi, suatu jenis atau spesies dipandang dapat memiliki persamaan maupun perbedaan.
4. Prinsip regresi filial. Ciri khas yang ada pada seorang anak akan menunjukkan ke arah rata-rata. Hal ini dapat diartikan bahwa orang tua merupakan pembawa bukan produsen, kemungkinan orangtua memiliki kombinasi sel

baik dan dominan, sedangkan anak memungkinkan untuk memiliki sel yang kurang baik sehingga kualitas anak juga kurang ataupun sebaliknya. Oleh karena itu, terdapat kemungkinan jika anak dari orang tua yang memiliki kecerdasan baik terdapat kecenderungan kecerdasan yang kurang. Sebaliknya, anak dari ayah/ibu yang kurang cerdas dapat memiliki kecerdasan yang lebih cerdas dibandingkan orang tuanya. Prinsip ini memicu minat bagi pendidik ataupun psikolog untuk meneliti secara lebih cermat, yaitu apa saja faktor-faktor dari luar yang dapat mempengaruhi keadaan tersebut.

5. Prinsip jenis silang. Dalam prinsip menyilang, sesuatu yang diwariskan oleh setiap orang tua kepada anak-anaknya mempunyai sasaran jenis menyilang. Anak perempuan akan cenderung memiliki banyak sifat-sifat dan tingkah laku dari ayahnya, sedangkan anak laki-laki akan cenderung banyak menurun sifatsifat dan tingkah laku dari ibunya.

Ada tiga teori tentang hereditas yang paling populer yakni teori *partiality*, *coalition*, dan *association*. Hereditas dengan (1) pernikahan (*partiality*) yaitu anak lahir mewarisi salah satu dari dua sumber aslinya secara keseluruhan atau sebagian besar sifat-sifatnya; (2) cara penyatuan (*coalition*) yaitu sifat anak yang tidak mewarisi cabang-cabang dari sumber aslinya; (3) cara penggabungan (*association*) yaitu anak mewarisi salah satu sifat tertentu dari sumber aslinya.

Dalam kajian Islam faktor atau kemampuan bawaan ini dikenal juga sebagai *fitrah*, yang menurut Maragustam adalah sistem penciptaan atau aturan yang diberi potensi dasar dan kecenderungan murni yang diciptakan kepada setiap makhluk sejak keberadaannya baik ia makhluk manusia ataupun makhluk lainnya. Diantara fitrah dasar dan kecenderungan murni manusia adalah beragama tauhid, kebenaran, keadilan, wanita, harta-benda, anak dan lain-lain (Daimah dan Zainun Wafiqatun Niam, 2019).

Salah satu faktor utama dan pertama dalam perkembangan inteligensi anak usia dini yakni faktor hereditas. Faktor hereditas ini juga dikenal dengan istilah *nature*. Faktor hereditas atau *nature* merupakan karakteristik bawaan yang diturunkan dari orang tua biologis atau orang tua kandung kepada anaknya. Jadi, faktor tersebut merupakan pemberian biologis sejak lahir (Rini Hildayani dkk, 2012). *Nature* berkaitan dengan alam. Apabila ditinjau dari sudut perkembangan, maka perkembangan manusia berlangsung secara alamiah. Dengan demikian, perilaku yang ditampilkan manusia merupakan faktor alamiah yang terjadi sejak manusia lahir dan faktor biologis yang terjadi sepanjang

kehidupan manusia. *Nature* berkaitan dengan pendekatan yang diterapkan dalam membimbing perkembangan manusia (Jamaris, 2013).

Faktor hereditas ini merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini. Menurut penelitian, faktor hereditas ini mempengaruhi kemampuan intelektual dan kepribadian seseorang. Islam bahkan telah mengindikasikan pentingnya faktor hereditas dalam perkembangan anak sejak 14 abad yang lalu.

Dalam sudut pandang hereditas, karakteristik seseorang dipengaruhi oleh gen yang merupakan karakteristik bawaan yang diwariskan (*genotip*) dari orang tuanya, yang akan terlihat sebagai karakteristik yang dapat diobservasi (*fenotip*) (Wiyani, 2016). Genotip adalah faktor yang diturunkan, merupakan suatu yang ada, yang diperoleh sejak dari konsepsi dan yang merupakan kerangka yang akan menjadi sesuatu. Namun tidak semua genotip akan aktual atau berkembang menjadi sesuatu. Dalam lingkungan stimulus tertentu, genotip ini akan menjadi sesuatu yang terlihat dari luar, yang disebut fenotip (Soetjiningsih, 2014).

Gen merupakan cetak biru dari perkembangan yang tetap diturunkan dari generasi ke generasi. Fenotip merupakan karakter individu yang terlihat langsung oleh mata sehari-hari yang tercipta dari cetak biru tersebut. Gen orang tua diwariskan kepada anaknya melalui proses pembuahan. Gen yang diterima anak dari orang tuanya pada saat pembuahan akan mempengaruhi semua karakteristik dan penampilan anak kelak.

Dalam disiplin ilmu pendidikan, orang yang mempercayai bahwa perkembangan seorang anak dipengaruhi oleh faktor hereditas disebut aliran nativisme yang dipelopori oleh Schopenhauer. Aliran tersebut berpendapat bahwa perkembangan anak telah ditentukan oleh faktor-faktor yang dibawa sejak lahir. Hereditas oleh aliran ini disebut juga dengan pembawaan. Pembawaan yang telah terdapat pada anak sejak dilahirkan itulah yang menentukan perkembangannya kelak. Menurut aliran ini, pendidikan dan lingkungan tidak berpengaruh sama sekali dan tidak berkuasa dalam perkembangan seorang anak (Wiyani, 2016). Asumsi yang mendasari aliran nativisme ini, adalah bahwa pada kepribadian anak dan orang tua terdapat banyak kesamaan, baik dalam aspek fisik dan psikis. Setiap manusia memiliki gen, dan gen orangtua ini yang berpindah pada anak (Ulfa, 2015). Dalam usaha memahami kemiripan dan perbedaan, kita harus melihat karakter turunan (*inherited*) yang memberi awal yang spesial bagi tiap orang (Diane E. Papalia et.al, 2008).

Dalam perspektif hereditas, perkembangan seorang anak sangat dipengaruhi oleh hal-hal berikut :

1. Bakat

Anak dilahirkan dengan membawa bakat-bakat tertentu. Bakat tersebut diibaratkan seperti bibit kesanggupan atau bibit kemungkinan yang terkandung dalam diri anak. Setiap anak memiliki berbagai macam bakat sebagai pembawaannya, seperti bakat musik, seni, agama, akal yang tajam dan sebagainya. Bakat yang dimiliki oleh si anak tersebut pada dasarnya diwarisi oleh orang tuanya, bisa bapak atau ibunya atau bahkan nenek moyangnya.

2. Sifat-sifat keturunan

Sifat-sifat keturunan yang diwariskan oleh orang tua atau nenek moyangnya terhadap seorang anak dapat berupa fisik maupun psikis. Mengenai fisik misalnya bentuk hidung, bentuk badannya, dan suatu penyakit. Sementara itu mengenai psikisnya seperti sifat pemalas, sifat pemaarah, pandai, gemar bicara, dan sebagainya (Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, 2012). Hal ini dapat terjadi pada anak tunggal maupun anak kembar.

Pada anak kembar *monozygotic*, dapat diketahui adanya sifat-sifat fisik yang sama persis (*concordant*) antara individu satu dengan yang lainnya, yakni wajah, tangan, kaki, tinggi badan. Namun demikian, anak-anak yang kembar tersebut kadang-kadang juga memiliki jenis penyakit yang diturunkan dari orang tuanya. Bila orangtua memiliki suatu jenis penyakit tertentu (seperti tekanan darah tinggi, penyakit jantung, epilepsi, atau paru-paru), kemungkinan besar anak-anak yang dilahirkan pun mempunyai resiko terserang jenis penyakit yang sama.

3. Intelligensi

Kecerdasan yang dimiliki oleh orangtua akan dapat menurun pada anak-anak yang dilahirkannya. Walaupun anak-anak tersebut diasuh oleh orangtua sendiri maupun oleh orang lain, namun sifat kecerdasan orangtua akan tetap menurun, sehingga dapat di ketahui berapa tingkat kecerdasan anak-anaknya. Pandangan ini sebenarnya sangat dipengaruhi oleh pemikiran filsuf naturalis dari Perancis, J.J Rousseau yang mengatakan bahwa anak yang cerdas dihasilkan dari orangtua yang cerdas.

4. Kepribadian

Setiap orang memiliki kepribadian yang unik, khas dan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Tak seorang pun dapat memiliki karakteristik yang sama persis walaupun mereka merupakan anak-anak kembar. Kepribadian merupakan organisasi dinamis dari aspek fisiologis, kognitif maupun afektif yang mempengaruhi pola perilaku individu dalam rangka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya. Sebagai organisasi yang dinamis, maka kepribadian akan mempengaruhi perubahan pola pemikiran, sikap dan perilaku seseorang. Selain dipengaruhi oleh faktor interaksi dengan lingkungan hidupnya, kepribadian dipengaruhi oleh faktor genetis yang dibawa sejak lahir. Dalam berbagai penelitian yang dilakukan oleh ahli psikologi perkembangan ditemukan bahwa baik kepribadian yang normal atau abnormal, pada dasarnya, diturunkan dari kedua orang tuanya.

Dalam tabel dibawah akan diketahui pengaruh genetis terhadap perkembangan kepribadian maupun perilaku selalu bersifat substansial. *Substansial* artinya suatu kondisi yang sangat besar dipengaruhi oleh faktor genetis atau keturunan dari orang tuanya. Kepribadian (introvert-ekstrovert), sifat-sifat kognitif, penalaran, minat maupun bakat bersifat substantif. Bila orang tuanya mengalami gangguan tersebut, maka anak-anaknya juga akan mengalami gangguan yang sama (Dariyo, 2011).

Tabel 1. Karakteristik Kepribadian dan Perilaku Yang Dipengaruhi Oleh Faktor Genetis

Kepribadian dan perilaku	Genetis
Intelektual umum	Substansial
Penalaran verbal	Substansial
Penalaran spasional	Substansial
Minat pekerjaan	Substansial
Prestasi sekolah	Substansial
Memory	Substansial
Ekstrovert	Substansial
Keterbukaan	Substansial
Kesadaran	Substansial
Gangguan kepribadian dan perilaku	
Ketidakmampuan membaca	Substansial
Depresi	Substansial
Autisme	Substansial

Schizoprenia	Substansial
Alkoholisme	Substansial
Gangguan bahasa khusus	Substansial
Gangguan makan	Substansial
Gangguan panik	Substansial
Gangguan kepribadian antisosial	Substansial
Sindrom <i>tourete</i>	Substansial

Dalam upaya mencermati faktor-faktor yang melatarbelakangi suatu perilaku individu biasanya dikenal istilah faktor hereditas (pembawaan). Seperti pendapat Witherington yang dikutip oleh M. Fathurrohman, hereditas adalah suatu proses penurunan sifat-sifat atau benih dari generasi ke generasi lain, melalui plasma benih, bukan dalam bentuk tingkah laku melainkan struktur tubuh (Fathurrohman, n.d.). Jadi yang diturunkan dari orangtua adalah stukturanya dan bukan perilakunya. Jadi, kita dapat mengatakan bahwa sifat-sifat atau ciri-ciri pada seorang anak adalah keturunan, jika sifat-sifat atau ciri-ciri tersebut diwariskan atau diturunkan melalui sel-sel kelamin dari generasi yang lain.

Mengacu dari prinsip-prinsip hereditas yang disebutkan oleh Crow and Crow di atas, maka seorang anak yang mempunyai kecerdasan yang luar biasa belum tentu terlahir dari orang tua yang cerdas, namun salah satu dari nenek moyangnya pastilah ada yang mempunyai kecerdasan yang luar biasa juga. Hal itu memang sulit dibuktikan, karena membutuhkan pengetahuan masa silam. Dalam kasus lain seperti yang dialami oleh James Mills (1773-1836), seorang pendeta berkebangsaan Inggris, mempunyai seorang anak bernama John Stuart Mills (1806-1873). John Stuart Mills tidak pernah dimasukkan ke dalam sekolah formal, tetapi dididik langsung oleh ayahnya. Lalu saat ia dewasa John Stuart Mills menjadi seorang pejabat di wilayah daerah jajahan di India Timur. Selama bekerja, John Stuart Mills menulis beberapa buku terkenal antara lain: *System of logic, Ratiocinative and Deductive, Being a Connected View of the Principles of Evidence and the Methods of Scientific Infestigations*.

Selanjutnya dalam sejarah kepresidenan Amerika Serikat, di kenal presiden ke-41 yaitu George Walker Bush Sr. Ia mempunyai seorang anak yang juga menjadi seorang presiden AS yaitu George W. Bush Jr. Bahkan George W. Bush Jr terpilih sebagai presiden dua periode (2000-2004, 2004-2008). Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan yang dimiliki orangtua bisa menurun kepada anaknya meski anak tersebut tidak pernah mendapatkan pendidikan di sekolah formal.

Kasus lain terjadi pada dua anak kembar *monozygotic* yang satu diasuh oleh orangtua kandunganya dan yang satu diasuh oleh orang lain. Keduanya tentu mendapatkan perlakuan yang berbeda dari lingkungan dan orang-orang yang ada disekitarnya. Namun ketika mereka dewasa, mereka menjalani tes intelligensi dan hasilnya ternyata menunjukkan bahwa kecerdasan mereka hampir mirip atau sama dengan taraf kecerdasan kedua orang tuanya. Sementara itu pada penelitian lain diketahui bahwa anak kembar *dizigotic* cenderung memiliki hasil intelligensi yang berbeda. Hal ini tidak memberi bukti pengaruh genetik orangtua terhadap intelligensi anak-anak. Hal ini menunjukkan kalau faktor hereditas sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Namun faktor hereditas ini tidak terjadi pada kasus seorang ibu yang pandai dalam bidang kedokteran. Ketika ia memiliki anak maka anak yang dilahirkannya tidak otomatis menjadi seorang dokter ahli bedah, kecuali ia belajar bidang kedokteran terlebih dahulu.

Dari beberapa contoh permasalahan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa faktor hereditas sebagai faktor bawaan yang diwariskan orangtua pada anak sejak masa konsepsi (pembuahan) memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan intelligensi (kecerdasan) anak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat J.J Rousseau yang mengatakan bahwa anak yang cerdas dihasilkan dari orangtua yang cerdas. Selanjutnya jika kita berkaca pada prinsip-prinsip hereditas yang disebutkan oleh Crow and Crow seperti yang sudah dijelaskan di atas, maka seorang anak yang mempunyai kecerdasan yang luar biasa belum tentu terlahir dari orang tua yang cerdas, akan tetapi salah satu dari nenek moyangnya pastilah ada yang mempunyai kecerdasan yang luar biasa juga. Namun begitu hal tersebut memang sulit dibuktikan, karena membutuhkan pengetahuan masa silam dan juga pengkajian lebih dalam terhadap garis keturunan seorang anak dari orang tuanya.

SIMPULAN DAN SARAN

Faktor hereditas atau yang lebih dikenal sebagai faktor bawaan merupakan karakteristik bawaan yang diturunkan dari orangtua biologis atau orangtua kandung kepada anaknya sejak masa konsepsi (pembuahan). Faktor atau kemampuan bawaan ini dalam kajian Islam dikenal juga sebagai *fitrah*, yakni potensi dasar dan kecenderungan murni yang diciptakan Allah swt kepada setiap makhluk sejak keberadaannya. Hereditas merupakan faktor pertama yang mempengaruhi perkembangan individu. Gen yang diterima anak dari orang tuanya pada saat pembuahan akan mempengaruhi semua

karakteristik dan penampilan anak kelak. Adapun yang diturunkan orangtua kepada anaknya adalah sifat strukturnya bukan tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil belajar atau pengalaman seperti bakat, sifat-sifat keturunan, inteligensi dan juga kepribadiannya. Faktor hereditas ini memberikan pengaruh lebih besar terhadap perkembangan inteligensi seseorang anak dibanding dua faktor lainnya yaitu faktor lingkungan dan faktor umum. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh J.J Rousseau yang mengatakan bahwa anak yang cerdas dihasilkan dari orangtua yang cerdas. Selanjutnya sebuah aliran nativisme yang dipelopori oleh Schopenhauer juga berpendapat bahwa perkembangan anak telah ditentukan oleh faktor-faktor yang dibawa sejak lahir. Oleh karena itu potensi-potensi yang dimiliki anak sejak lahir menjadi penentu perkembangan anak selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Beisson, J. (2008). Preformed cell structure and cell heredity. *Prion*, 2(1).
<https://doi.org/10.4161/pri.2.1.5063>.
- Daimah dan Zainun Wafiqatun Niam. (2019). Editorial Team. *Jurnal At-Tarbiyat*, 2(2).
<https://doi.org/10.22456/2527-2616.94434>.
- Dariyo, A. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. PT Refika Aditama.
- Diane E. Papalia et.al. (2008). *Human Development (Psikologi Perkembangan)*, dialihbahasakan oleh A. K Anwar. Kencana.
- Fadlillah. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Fathurrohman, M. (n.d.). Pembawaan, Keturunan, dan Lingkungan dalam Perspektif Islam. *Jurnal Kabilah*, Vol 1, 383.
- Jamaris, M. (2013). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia.
- Jamaris, M. (2017). *Pengukuran Kecerdasan Jamak*. Ghalia Indonesia.
- Meilinda. (2017). Teori Hereditas Mendel : Evolusi Atau Revolusi (Kajian Filsafat Sains).
Jurnal Pembelajaran Biologi, 4(May).
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Ngalimun dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Aswaja Pressindo.
- Novan Ardy Wiyani dan Barnawi. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam: Rancang-Bangun Konsep Pendidikan Monokhotomik-Holistik*. Ar-Ruzz Media.
- Putri, Y. R., Lazdia, W., & Putri, L. O. E. (2018). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Balita Usia 1-2 Tahun Di Kota Bukittinggi. *Real in Nursing Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.32883/rnj.v1i2.264>
- Rini Hildayani dkk. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka.
- Sefrina, A. (2013). *Deteksi Minat Bakat Anak*. Media Pressindo.
- Soetjiningsih, C. H. (2014). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir*. Prenadamedia Group.
- Ulfa, K. (2015). *Peran Keluarga Menurut Konsep Perkembangan Kepribadian Perspektif Psikologi Islam*.

Ulfah, S. dan M. (2017). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.

Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Gava Media.

Yusuf, S. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Remaja Rosdakarya.

**PERKEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI PERMAINAN CONGKLAK
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Siti Nurhayati*¹, Melwany May Pratama², dan Ida Windi Wahyuni³
^{1,2,3}Universitas Islam Riau

Abstrak

Kemampuan berperilaku sosial perlu dididik sejak anak masih kecil. Terhambatnya perkembangan sosial anak sejak kecil akan menimbulkan kesulitan bagi anak dalam mengembangkan dirinya di kemudian hari. Upaya untuk membantu pengembangan sosial anak, selayaknya ada kerjasama antara orang tua dan guru. Dalam perkembangan sosial anak, interaksi yang ditimbulkan dengan orang-orang di sekitarnya akan memberikan pengaruh yang kuat bagi pembentukan perilaku-perilaku sosial emosional anak. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap interaksi sosial dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Kautsar Pekanbaru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu peneliti ingin mendeskripsikan secara faktual dan objektif fakta-fakta yang ada di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain congklak berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini di RA Al-Kautsar Pekanbaru. Hal ini terbukti dari nilai *pre tes* yang dilakukan menunjukkan hasil rata-rata **58,3%** anak yang masih membutuhkan bantuan. Setelah peneliti melakukan tindakan dengan menunjukkan cara dan aturan bermain congklak sehingga diperoleh hasil *post test* **2,75%** anak yang memerlukan bantuan.

Kata Kunci: Perkembangan, Interaksi Sosial, Sosial Emosional, Permainan Congklak, Anak

Abstract

The ability to behave socially needs to be educated since children are still small. Hampered social development of children from childhood will cause difficulties for children in developing themselves in the future. Efforts to help the social development of children, there should be cooperation between parents and teachers. In the social development of children, the interactions caused by the people around them will have a strong influence on the formation of children's emotional social behaviors. The purpose of this study was to determine the effect of traditional Congklak games on social interaction in enhancing the emotional social abilities of children aged 5-6 years in RA Al-Kautsar Pekanbaru. The method used in this study is a qualitative method with a descriptive approach, the researcher wants to describe factually and objectively the facts in the field. The results showed that the activities of playing congklak affect the social interaction of early childhood in RA Al-Kautsar Pekanbaru. This is evident from the pre-test scores carried out showing an average of 58.3% of children who still need help. After the researchers took action by showing the ways and rules of playing congklak to obtain the post-test results of 2.75% of children who need help.

Keywords: Development, Social Interaction, Social Emotional, Congklak Games, Children

*correspondence Address
E-mail: nurhaya912@gmail.com

PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental pada anak usia dini sangatlah pesat. Masa keemasan inilah masa kritis yang perlu diperhatikan oleh orangtua dan orang dewasa di sekitar anak agar anak usia dini mendapatkan stimulus yang tepat (Suryana, 2014). Pertumbuhan dan perkembangan anak perlu diberikan wadah yang tepat agar dapat membantu memaksimalkan potensi yang ada.

Anak usia empat sampai enam tahun yang perkembangan dan pertumbuhannya pesat baik itu perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, bahasa, seni, sosial emosional, moral agama serta kognitifnya dapat dikategorikan sebagai anak usia taman kanak-kanak (Sujiono, 2013). Seluruh aspek yang dimiliki anak harus dikembangkan berdasarkan tahapan perkembangannya.

Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14, menyatakan 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 (Sujiono, 2013). Seperti yang dikemukakan Frobel (Marmawi, dkk, 2014) mengatakan bahwa *"education should lead and guide child to clearness concerning himself, to peace with nature, and to unity with god"*. Makna dari kutipan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan harus menuntun dan membimbing anak menuju kejelasan tentang dirinya, untuk damai dengan alam dan untuk bersatu dengan Tuhan.

Untuk memperoleh pendidikan bagi anak usia dini dibentuklah wadah bagi anak-anak agar dapat belajar seraya bermain. Melalui jalur pendidikan formal yang berbeda dengan sekolah dasar dikarenakan menyesuaikan dengan dunia anak usia dini yaitu dunia bermain maka proses pembelajaran dilakukan seraya bermain. Jalur pendidikan formal tersebut adalah taman kanak-kanak.

Masa yang diperlukan untuk mendidik anak memerlukan waktu yang lama untuk memberikan bekal yang berkaitan dengan kemampuan sosial emosional, pengetahuan, moral dan keterampilan lainnya sebagai bekal hidup. Anak memerlukan bantuan, dorongan, tuntunan pelayanan untuk belajar setahap demi setahap untuk memperoleh nilai-nilai moral, memiliki keterampilan, pembentukan sikap dan tingkah laku sehingga anak dapat berdiri sendiri (Sadulloh dalam Harianti, 2016).

Menurut Sadulloh (dalam Harianti, 2016) salah satu perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini adalah kemampuan sosial emosional. Kemampuan sosial

dan kemampuan emosional tersebut merupakan dua aspek yang berlawanan tetapi saling mempengaruhi antara satu sama lain. Kedua aspek memiliki hubungan yang sangat erat meskipun masing-masing dari aspek baik kemampuan sosial maupun kemampuan emosional memiliki kekhususan masing-masing.

Perkembangan sosial menurut Hurlock (dalam Harianti, 2016) adalah kemampuan dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sedangkan perkembangan emosional menurut Novan (dalam Harianti, 2016) adalah perasaan yang dialami oleh individu, baik perasaan positif maupun perasaan negatif yang timbul dari respon terhadap keadaan akibat hubungan diri sendiri dengan orang lain atau suatu kelompok.

Bermain tidak hanya sesuatu hal yang menyenangkan bagi anak tetapi dengan bermain dapat membentuk karakter-karakter pada diri anak, sehingga anak dapat berinteraksi dengan orang-orang di sekitar lingkungannya. Dengan bermain pula, anak dapat mengekspresikan diri mereka. Beberapa karakter pada anak usia dini yang dapat dikembangkan dikemukakan oleh Fadillah & Khorida (2013, dalam Marmawi, 2014) dan Wahyuni & Putra (2020), antara lain rasa ingin tahu yang besar, mandiri, kerja keras, semangat kebangsaan, jujur, religius, disiplin, cinta tanah air, toleransi, bersahabat, peduli sesama, tanggung jawab, dan cinta damai.

Manusia merupakan makhluk sosial, oleh karena itu sudah sepantasnya individu memerlukan bantuan dari individu lain untuk bertahan hidup. Hal inilah yang perlu dikembangkan dan menjadi hal penting dalam mendidik anak usia dini agar memiliki perilaku sosial yang positif. Pada masa pembentukan pondasi inilah anak perlu diajarkan untuk berperilaku sosial agar menjadi bekal untuk terjun di masyarakat kelak. Jika perilaku sosial yang diharapkan oleh masyarakat tidak dapat dipenuhi oleh anak nantinya akan berdampak pada tersisihnya anak dari lingkungan, kurangnya kepercayaan diri serta dapat membuat anak menarik diri dari lingkungan.

Pada anak usia TK keinginan untuk diakui dan diterima oleh lingkungan dan teman sebaya sangatlah kuat. Untuk itu anak berusaha menunjukkan kemampuan sosial yang dimiliki agar dapat bergabung dan diakui oleh kelompok sebayanya. Anak akan berusaha untuk dapat diakui dan diterima dalam kelompok. Namun pada kenyataannya tidak semua anak usia dini memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik.

Pada saat-saat tertentu anak mungkin akan menunjukkan ekspresi-ekspresi emosi yang tidak diharapkan. Seperti sikap membangkang, ingin menang sendiri, mudah marah, dan tidak mau berbagi dengan teman. Disinilah peran orang dewasa sangat

dibutuhkan, memberikan pengertian kepada anak bahwa hal tersebut merupakan hal yang tidak baik serta memberikan contoh ekspresi positif agar anak dapat menampilkan emosi yang dapat diterima oleh lingkungannya.

Menurut Salove dan Meyer (dalam Rahmawati, 2015) kecerdasan sosial yang dimiliki seseorang merupakan bagian dari kecerdasan emosional yang di dalamnya terdapat kemampuan melihat emosi dan perasaan diri dan orang lain, memilah emosi untuk membimbing tindakan yang akan dilakukan. Peran orangtua dan guru dirasa sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan emosional anak dan mempersiapkan anak memasuki lingkungan pergaulan yang luas. Ketidakmampuan anak dalam bersosialisasi dapat mempengaruhi kehidupan anak selanjutnya. Upaya yang dapat dilakukan orangtua dan guru dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak adalah dengan terlebih dahulu orangtua dan guru mengetahui dan memahami perilaku sosial, faktor yang mempengaruhi perilaku sosial, karakteristik, dan pola perilaku sosial.

Kemampuan sosial anak dapat dikatakan sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuan anak berkegiatan dalam kelompok, selain itu anak mulai dapat bermain bersama anak-anak yang lain, anak sudah paham aturan dan tunduk dengan aturan bermain, serta anak mulai menyadari kepentingan orang lain. Tahap ini biasanya terjadi pada usia 4-6 tahun (Nurmalitasari, 2015).

Bagi setiap anak, bermain merupakan suatu kebutuhan karena pada dasarnya anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Melalui bermain anak akan merasa riang gembira dan akan merasa rileks. Dengan tertawa, bersorak, berteriak saat bermain akan membuat anak menjadi rileks (Hasbi, 2020). Bermain dapat juga meningkatkan konsentrasi, belajar mengambil resiko, serta dapat membantu ketekunan anak. selain itu bermain juga dapat membantu anak dalam berkolaborasi aktif dengan orang lain serta meningkatkan perbendaharaan kata pada anak saat berinteraksi.

Dunia anak merupakan dunia bermain. Maka tidak mengherankan jika bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Dengan bermain, anak dapat mengenali dunianya, selain itu bermain dapat meningkatkan keterampilan sosial anak karena anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya. Bermain dapat menjadi proses belajar yang menyenangkan, mengembangkan konsep baru, mengambil resiko dan dapat membentuk perilaku. Menurut Montolalu, dkk (2007, dalam Marwami, dkk 2014), "bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak".

Bermain dapat meningkatkan interaksi anak dengan teman sebayanya. Berbeda dengan fenomena yang terjadi saat ini, banyak anak-anak sibuk bermain dengan gawai mereka. Bahkan orang tua dengan bangga memberikan “*gadget*” untuk anak dengan berbagai alasan. Dampak penggunaan gawai dapat terlihat saat anak memasuki masa dewasa, saat anak masih kecil dampak tersebut belumlah terlihat. Kegiatan bermain di luar rumah menjadi berkurang dan anak akan kehilangan saat-saat bermain bersama teman-temannya. Anak cenderung suka menyendiri dengan gawainya sehingga saat dewasa dia menjadi manusia yang individual dan egois karena jarang berinteraksi dengan orang lain.

Peran orangtua sangat penting dalam menyediakan dan memfasilitasi anak dalam bermain untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Alat permainan yang disediakan orangtua tidak harus bernilai ekonomi tinggi, tetapi orangtua dapat memanfaatkan apa saja yang ada di lingkungan sekitar. Bermain adalah belajar, begitu juga belajar adalah bermain untuk anak usia dini. Diharapkan dengan bermain anak akan mengembangkan semua aspek yang dimiliki salah satunya adalah mengembangkan aspek sosial dalam diri anak (Hasbi, 2020).

Salah satu alternatif solusi untuk membuat anak berinteraksi dengan orang lain yaitu dengan bermain permainan tradisional. Salah satu permainan yang dapat dimainkan yaitu *Congklak*. *Congklak* adalah salah satu dari permainan tradisional yang dapat menumbuhkan karakter sosial anak karena permainan ini biasanya dimainkan oleh banyak anak sehingga interaksi sosial dapat terjadi. Biasanya *congklak* terbuat dari kayu atau plastik yang dilubangi untuk menampung biji-bijian. Lubang berjumlah 16, dan biji-bijian yang disediakan biasanya terdapat pada setiap lubang untuk dibagikan dari lubang satu ke lubang terakhir. Yang mendapat biji terbanyak itulah pemenangnya.

Penyebutan nama untuk permainan *congklak* berbeda-beda pada setiap daerah di Indonesia. Seperti penyebutan *dakhonan*, *dakon*, atau *dhakon* lebih terkenal oleh masyarakat Jawa untuk menyebut *congklak*. Daerah di Sulawesi mengenal permainan *congklak* dengan sebutan *Makaotan*, *Aggalacang*, *Maggaleceng* dan *Nogarata*. Lain halnya di Lampung, masyarakat menyebut permainan *congklak* dengan nama *dentuman lamban*. Kemudian beberapa daerah di Sumatra dengan budaya Melayu menyebut permainan ini dengan nama permainan *congklak* (Lacksana, 2017). Banyak juga yang menyebut permainan ini sebagai “permainan gadis” karena dalam sejarah pada zaman dahulu permainan ini banyak dimainkan oleh anak perempuan kalangan bangsawan. Seiring perkembangan zaman, permainan ini semakin dikenal luas oleh masyarakat dari seluruh

tingkatan. Tidak hanya dimainkan oleh kalangan tertentu saja melainkan dapat dimainkan oleh siapa saja. Karena penelitian ini dilakukan di Riau maka permainan ini lebih dikenal dengan sebutan *congklak*.

Permainan *congklak* dapat memberikan hiburan bagi anak, dapat menghibur kawan yang sedang sedih, memberi maaf dan menerima maaf kawan. Permainan akan tetap menyenangkan walaupun tidak menang (Lubis dan Khadijah, 2018). Selain itu bermain permainan tradisional *congklak* membutuhkan kesabaran dan ketelitian. Hal ini dapat terlihat saat pemain harus membagikan biji *congklak* ke dalam lubang-lubang yang ada pada papan *congklak* satu per satu. Kontak sosial juga akan terjalin saat bermain permainan *congklak* karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama maka berbagai macam informasi dapat tersampaikan saat permainan berlangsung.

Penelitian-penelitian yang telah banyak dilakukan mengenai perkembangan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun melalui media *congklak*, diantaranya yang dilakukan oleh Harly, dkk (2014) tentang peningkatan perkembangan sosial emosional melalui metode bermain permainan tradisional *congklak* pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian yang dilakukan oleh Alvisari (2017) membahas tentang efektivitas permainan tradisional *congklak* dalam mengembangkan kognitif anak dapat berkembang dengan optimal di TK Tunas Harapan Desa Pagar Iman Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung. Selain itu ada juga penelitian dari Saribu (2019) yang meneliti tentang pengaruh permainan tradisional *congklak* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. Kemudian ada juga penelitian yang dilakukan oleh Akhida (2014) tentang pengaruh permainan tradisional *congklak* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar tahun pelajaran 2013/2014.

Lacksana (2017) melakukan penelitian tentang kearifan lokal permainan *congklak* sebagai penguatan karakter peserta didik melalui layanan bimbingan konseling di sekolah, Hasanah (2016) penelitiannya tentang permainan tradisional *congklak* dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia dini. Sementara itu penelitian yang dilakukan Nataliya (2015) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dengan media permainan *congklak* pada siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2019) tentang pengaruh metode bermain dakon terhadap aspek perkembangan emosi anak kelompok B di TK Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru. Selain itu penelitian dari Miswara (2018) tentang pengaruh permainan *congklak* terhadap

peningkatakan kemampuan berhitung anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 02 Malang

Penelitian-penelitian tersebut mengevaluasi tentang peran permainan tradisional congklak dalam aspek perkembangan anak usia dini, tim simpulkan bahwa congklak memiliki pengaruh dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah fokus pada interaksi sosial dalam pengembangan aspek perkembangan sosial emosional yang dilakukan di RA Al Kautsar Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan interaksi sosial anak dengan menggunakan media permainan tradisional congklak anak usia 5-6 tahun.

Merujuk pada latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul perkembangan interaksi sosial dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan congklak anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan suatu bentuk penelitian kualitatif, pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengamati perilaku orang-orang sebagai objek penelitian yang dideskripsikan secara lisan maupun tertulis. Penelitian ini digunakan untuk mengidentifikasi “Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Congklak di RA Al-Kautsar Pekanbaru”. Penelitian dilaksanakan di RA Al-Kautsar Pekanbaru yang berlokasi di Jalan Pahlawan Kerja No. 127 RT. 04 RW. 03 Pekanbaru. Peneliti melakukan penelitian pada Semester Ganjil, dilaksanakan pada bulan September-Oktober Tahun Ajaran 2019/2020. Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun berjumlah 18 anak yang merupakan siswa Kelas B RA Al-Kautsar Pekanbaru.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah wawancara dan observasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan dalam penelitian dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan “Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Congklak di RA Al-Kautsar Pekanbaru”. Penelitian dilaksanakan di RA Al-Kautsar Pekanbaru menggunakan observasi partisipatif. Observasi partisipatif menurut Faisal (dalam Sugiono, 2018) adalah penelitian dilakukan dengan cara melibatkan diri langsung terhadap kegiatan yang dilakukan subjek atau sumber data penelitian. Hasil yang didapatkan dengan observasi ini adalah data lebih lengkap sehingga dapat mengetahui

makna dari perilaku yang terlihat. Adapun indikator interaksi sosial anak menggunakan adaptasi dari kurikulum pembelajaran PAUD.

Metode pengumpulan data dengan melakukan *pre test* dan *post test*. Analisis data menggunakan empat komponen, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

RA Al-Kautsar adalah sekolah TK Swasta yang terletak di Pekanbaru, Riau. Sekolah ini menggunakan Agama Islam sebagai pegangan utama pendidikan agamanya. RA Al-Kautsar beralamat di Jalan Pahlawan Kerja No. 127 RT. 04 RW. 03 Pekanbaru.

	
<p>Gambar 1. Anak Memainkan Congklak Sendiri Meski Ada Teman Dihadapannya</p>	<p>Gambar 2. Guru Menunjukkan Aturan Bermain Kepada Anak</p>

Pada awal penelitian interaksi anak dalam bermain congklak kurang terlihat. Anak memainkan permainan congklak sendiri-sendiri meskipun anak bermain bersama teman. Hasil penelitian yang dilakukan di RA Al-Kautsar. Proses kegiatan belajar mengajar dilakukan pada hari Senin s/d Selasa pukul 08.00-10.00 WIB. Interaksi anak dalam permainan Congklak sebelumnya kurang maksimal karena anak sibuk sendiri dengan permainan tanpa aturan bermain dan cara bermain yang benar, karena anak hanya dikenalkan permainan congklak pada saat jam istirahat atau jam bermain anak sehingga mereka bermain asal-asalan saja tanpa ada bimbingan dari guru. *Pre test* menunjukkan hasil sebagai berikut:

No	Aspek Sosial Emosional	Banyak Bantuan	Sedikit Bantuan	Tanpa Bantuan
1.	Anak bersedia bermain dengan teman tanpa membedakan warna kulit, agama, keturunan, dll.	9 anak 50%	5 anak 27,8%	4 anak 22,2%
2.	Memuji teman atau orang lain	11 anak 61,1%	3 anak 16,7%	4 anak 22,2%
3.	Mengajak teman untuk bermain/belajar.	10 anak 55,5%	5 anak 27,8%	3 anak 16,7%
4.	Bermain bersama	12 anak 66,7%	2 anak 11,1%	4 anak 22,2%
Rata-Rata		58,3%	20,8%	20,8%

Berdasarkan hasil pengamatan pada tabel *pre test* presentase anak memerlukan Banyak Bantuan masih dominan dengan rata-rata 58,3% dan tanpa bantuan sebesar 20,8%. Perkembangan interaksi sosial melalui permainan congklak pada *pre test* belum menunjukkan hasil yang maksimal. Kemudian tim melakukan tindakan dengan menunjukkan cara dan aturan bermain congklak. Sehingga didapat data *post test* sebagai berikut:

	
<p>Gambar 3. Anak Bermain Sesuai Dengan Aturan Yang Sudah Diajarkan Guru</p>	<p>Gambar 4. Terjadi Interaksi</p>

Berdasarkan *post test* menunjukkan hasil sebagai berikut :

No	Aspek Sosial Emosional	Banyak Bantuan	Sedikit Bantuan	Tanpa Bantuan
1.	Anak bersedia bermain dengan teman tanpa membedakan warna	1 anak 5,5%	3 anak 16,7%	14 anak 77,8%

	kulit, keturunan, dll.	agama,						
2.	Memuji teman atau orang lain	1 anak	5,5%	3 anak	16,7%	14 anak	77,8%	
3.	Mengajak teman untuk bermain/belajar.	0 anak	0%	2 anak	11,1%	16 anak	88,9%	
4.	Bermain bersama	0 anak	0%	3 anak	16,7%	15 anak	83,3%	
Rata-Rata			2,8%		15,3%		81,9%	

Berdasarkan hasil pengamatan *post test*, presentase dari anak yang memerlukan banyak bantuan sudah mengalami penurunan yang signifikan, dengan rata-rata sekitar 2,8% dan tanpa bantuan meningkat menjadi 81,9%. Berdasarkan pengamatan masalah tersebut, maka peneliti mengembangkan interaksi anak melalui permainan congklak. Selain untuk memperkenalkan mainan tradisional kepada anak, dengan permainan congklak ini akan membuat sosial emosional anak semakin terasah. Setelah pendidik mencontohkan cara bermain dan aturan permainannya, anak bermain sesuai aturan. Begitu juga dengan interaksi yang terjadi, anak dapat saling mengingatkan cara bermain yang benar jika kawan melakukan kesalahan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa permainan congklak dapat menimbulkan interaksi sosial pada anak. Permainan congklak yang merupakan permainan tradisional dapat dimainkan secara berpasangan. Anak dapat belajar seraya bermain, selain itu dalam bermain juga dapat meningkatkan interaksi sosial. Melatih kesabaran dan ketelitian dalam permainan congklak sangat diperlukan terutama saat anak memasukkan biji congklak ke dalam setiap lubang pada permainan congklak. Ketika anak tidak memiliki kesabaran dalam bermain congklak maka permainan congklak tidak akan berjalan sesuai aturan permainan. Tidak kalah pentingnya adalah melatih jiwa sportifitas agar anak dapat menerima kekalahan saat bermain congklak, apalagi dalam permainan ini jika pemain hanya satu lawan satu akan terasa dan terlihat jelas siapa pemenangnya saat pemain terakhir meninggalkan satu butir biji congklak saja. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan anak lain dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal. Menjalin kontak sosial melalui permainan congklak dilakukan bersama-sama antar pemain, sendau gurau dan tawa terdengar saat bermain, maka ketrampilan sosial anak pun dapat meningkat melalui permainan ini (Parji & Andriani, 2016). Selain itu, permainan congklak

dapat menghindari anak untuk asyik bermain gadget karena dapat menghambat interaksi sosial anak (Novitasari & Khotimah, 2016).

Selain itu banyak aspek lain yang dapat dikembangkan melalui permainan congklak. Baik itu kognitif, fisik motorik, moral dan agama, bahasa, sosial emosional dan seni. Dalam segi kognitif, anak diajarkan untuk berhitung berapa banyak biji yang masuk ke dalam lubang. Fisik motorik anak juga terasah saat anak mengambil biji yang ada di lubang dan membagikannya ke dalam lubang-lubang lain satu per satu. Kejujuran anak juga diuji dalam permainan ini, apakah dia sudah jujur memasukkan satu biji ke dalam satu lubang ataukah dia memasukkan 2 atau lebih atau bahkan melewatkan lubang yang seharusnya diisi, hal tersebut dapat dilihat sejauh mana kejujuran anak dalam mentaati aturan main. Dan inilah aspek yang dikembangkan dalam permainan tradisional congklak yaitu aspek moral dan agama. Untuk segi bahasa tidak perlu diragukan lagi, dalam permainan ini anak akan berbicara dengan lawan main sehingga dapat menambah perbendaharaan kata pada anak.

Permainan anak usia dini melibatkan interaksi sosial, yaitu proses timbal balik dan saling mempengaruhi satu sama lain. Interaksi sosial dalam bermain congklak dapat mengajarkan anak tentang cara bergaul di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Dalam pengembangannya, setiap pendidik memiliki cara sendiri dalam menangani anak yang kurang bisa berinteraksi dengan anak yang lain. Dalam upaya meminimalisir hambatan yang ada, pendidik menggunakan media permainan congklak. Permainan tradisional ini sekarang sudah mulai banyak ditinggal dan tergeser dengan permainan-permainan modern.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan interaksi sosial anak melalui permainan congklak, yaitu anak yang mengikuti permainan mengalami semangat yang tinggi dalam pembelajaran, melalui permainan congklak dapat membantu anak berinteraksi dengan anak yang lain. Permainan congklak menjadikan anak dapat mengekspresikan diri, lebih percaya diri dan dapat melatih dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi yang dapat membentuk sikap empati dan simpati. Anak semakin menghargai orang lain serta adanya pengaruh positif dari permainan congklak terhadap peningkatan interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhida, T.A. (2014). *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Alvisari, D. (2017). *Efektivitas Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kognitif Anak di TK Tunas Harapan Desa Pagar Iman Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Dewi, R. P. (2019). *Pengaruh Metode Bermain Dakon Terhadap Perkembangan Emosi Anak di Taman Kanak-Kanak Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru. Skripsi*. Fakultas Tarbiyan dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Harianti. (2016). *Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Dengklek Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bhineka SKB Kota Mataram. Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.
- Harly, S. L. C., Syukri, M., & Yuniarni, D. (2014). *Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 3(8)*.
- Hasanah, U. (2016). *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 5(1)*.
- Hasbi, M., & Wahyuningsih. (2020) *Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lacksana, I. (2017). *Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. Satya Widya, 33(2), 109-116*.
- Lubis, R. & Khadijah. (2018). *Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak, 4(2), 177-186*.
- Marmawi, M., & Yuline, Y. (2013). *Menanamkan Kejujuran Melalui Permainan Congklak pada Anak Usia 5-6 Tahun* (Doctoral Dissertation, Tanjungpura University).
- Meitasari, R. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Metode Bermain Peran Dengan Tema Pekerjaan Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sangkanayu Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- Miswara, A., Wiyono, J., & Ariani, N. L. (2018) *Pengaruh Permainan Congklak terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 02 Malang. Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan, 3 (1)*.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Nataliya, P. (2016). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 5(3).
- Nugraha, A. dan Rahmawati, Y. (2013). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103-111.
- Parji, P., & Andriani, R. E. (2016). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 14-23.
- Rahmawati, E. D. (2015). Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya dan Konsep Diri Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SD Negeri Se-Gugus III Kecamatan Tegalgrejo Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Basic Education*, 4(14).
- Saribu, P.B.D., & Simanjuntak, J. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4 (1), 28-38
- Setiawati, E., & Suparno, S. (2010). Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya pada Anak Homeschooling dan Anak Sekolah Reguler (Study Deskriptif Komparatif). *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 12(1).
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Suryana, D. (2014). *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Utami, D. T. (2018). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 1(1), 39-50.
- Wahyuni, I. W., & Putra, A. A. (2020). Kontribusi Peran Orangtua dan Guru dalam Pembentukan Karakter Islami Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(1), 30-37.

ANALISIS DAMPAK TAYANGAN TELEVISI TERHADAP PERILAKU BULLYING DI TK AL-MAWADDAH KECAMATAN SUKA MAKMUR ACEH BESAR

Fitriah Hayati^{*1} dan Cut Malinda²
^{1,2}STKIP Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Televisi sebagai salah satu teknologi informasi yang memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi anak salah satunya adalah perilaku bully. Anak yang memiliki sifat peniru akan dengan mudah meniru adegan dalam tayangan televisi jika tanpa adanya pengawasan. Tontonan yang sering tayang dan diminati anak yaitu film animasi Adit dan Sopo Jarwo, Tom and Jerry, Sponge Bob dan lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak tayangan televisi film terhadap perilaku bully di TK Al-Mawaddah Aneuk Galong Baro Kecamatan Suka Makmur Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh murid TK Al-Mawaddah Gampong Aneuk Galong Baro berjumlah 96 anak. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan berbagai pertimbangan sampel diambil sebanyak 10 anak yang terindikasi melakukan perilaku bully. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif yaitu menguraikan serta menginterpretasikan data yang diperoleh di lapangan dari para informan, dengan langkah penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film animasi Adit Spoe Jarwo di MCTV, Tom and Jerry di RCTI dan Spangebob di Global TV memberikan dampak negatif terhadap perilaku anak salah satunya adalah perilaku bully. Anak cenderung meniru dan mempraktekkan adegan dalam film animasi tersebut dalam kehidupan nyata. Diantara perilaku yang sering ditunjukkan anak yaitu memukul, berbohong, kejar kejaran, menertawakan dan mengejek teman.

Kata Kunci: Film Animasi Anak, Perilaku Bullying

Abstract

Television as an information technology that has a positive and negative impact on children, one of which is bullying. Children who have copycat characteristics will easily imitate scenes on television without supervision. The shows that are often aired and in demand by children are the animated films Adit and Sopo Jarwo, Tom and Jerry, Sponge Bob and others. The purpose of this study was to determine the impact of television films on bully behavior in TK Al-Mawaddah Aneuk Galong Baro, Suka Makmur District, Aceh Besar. This research use descriptive qualitative approach. The population of this research was all students of TK Al-Mawaddah Gampong Aneuk Galong Baro totaling 96 children. The research sample was taken. The sampling was carried out using purposive sampling technique, with various considerations taken as many as 10 children who indicated bullying behavior. Data collection techniques were carried out through interviews and observations. The data analysis technique used in this research is qualitative data analysis, namely describing and interpreting the data obtained in the field from the informants, with steps of presenting data, drawing conclusions and verification. The results showed that the animated film

*correspondence Address
E-mail: fitriah@bbg.ac.id

Adit Spoe Jarwo on MCTV, Tom and Jerry on RCTI and Spangebob on Global TV had a negative impact on children's behavior, one of which was bullying. Children tend to imitate and practice the scenes in the animated film in real life. Among the behaviors that are often shown by children, namely hitting, lying, chasing after, laughing at and taunting friends.

Keywords: *Children's Animated Films, Bullying Behavior*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, masyarakat tidak dapat menolak kemajuan teknologi dan informasi yang semakin luas dan mudah untuk di akses sehingga diperlukan kesiapan dalam menghadapi kondisi tersebut. Teknologi tersebut tidak hanya dimanfaatkan oleh orang dewasa, tetapi juga memberikan dampak tersendiri bagi anak.

Masa usia dini adalah masa dimana anak akan meniru segala sesuatu yang dilihatnya. Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda. Proses utama perkembangan anak merupakan hal yang saling berkaitan antara proses sosio emosional dan proses kognitif. Kedua hal tersebut akan saling berpengaruh satu sama lain dan sepanjang perjalanan hidup manusia. Selama proses perkembangan, tidak menutup kemungkinan anak menghadapi berbagai masalah yang akan menghambat proses perkembangan selanjutnya. Sebagaimana pendapat Mansur (Hayati,F.&Hanum,C.F: 2017) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Sedangkan menurut Isjoni (Hayati,F., & Amelia, L: 2020) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai dari lahir sampai usia 6 tahun.

Dalam masa pertumbuhan dan perkembangan tersebut seringkali anak dihadapkan dengan berbagai persoalan baik yang datang dari dirinya maupun luar dirinya. Permasalahan yang dihadapi anak dapat dilihat melalui tingkah laku anak pada saat mengikuti proses pembelajaran di kelas atau pada saat anak bermain. Menurut Izzaty (2005:41) "Berbagai faktor yang menyebabkan permasalahan perkembangan anak tidak hanya menghambat perkembangan emosi dan sosial,akan tetapi juga menghambat perkembangan fisik, intelektual, kognitif dan bahasa". Salah satu faktor yang ikut mempengaruhi perkembangan perilaku anak adalah media televisi.

Pengaruh televisi bagi anak-anak berbeda dengan pengaruh televisi bagi orang dewasa. Anak-anak juga belum dapat membedakan antara adegan yang bersifat khayalan dan adegan yang bersifat fakta dan benar-benar terjadi. Mereka menganggap bahwa apa

yang mereka saksikan di televisi semuanya adalah realitas dan benar-benar terjadi. Sehingga mereka sering mencontoh perbuatan yang sama dan kadang-kadang sangat membahayakan diri serta jiwa mereka, dan televisi merupakan media yang paling mudah untuk mengajarkan perilaku buruk bagi anak-anak (Gunarsa, 2000:42).

Kehadiran televisi sebagai hasil kemajuan teknologi tidak bisa dihindari. Melalui berbagai macam acara, baik dan film anak-anak sampai film bagi orang dewasa yang bersifat eksen, termasuk juga sinetron, drama, maupun komedi, berusaha memberikan kepuasan kepada pemirsa atau penonton. Namun tidak jarang acara tersebut membawa dampak yang tidak diinginkan. Oleh sebab itu keluarga sebagai lembaga inti masyarakat harus dapat bersikap, agar acara-acara yang ditayangkan televisi yang memang menarik itu dapat dimanfaatkan secara positif.

Pembahasan pada sub bab ini berusaha membuka front perlawanan keluarga terhadap televisi yang berpengaruh negatif terhadap anak, kemudian orang tua untuk mengambil langkah atau sikap. Hal ini tetap menjadi prioritas utama, sebab antara keduanya (televisi dan keluarga) pada hakikatnya saling membutuhkan. Bahkan di jaman sekarang tidak dapat meninggalkan televisi dengan berbagai informasi dan dengan berbagai bentuk pada era globalisasi informasi ini. Televisi sebagai siaran audio visual tidak dapat melepaskan diri dari masyarakat, sehingga kesan "apalah arti tanyangan bagus bila tidak disaksikan oleh masyarakat" tidak akan terjadi.

Persaingan televisi swasta dalam menyajikan acara semakin ketat. Apabila semula hanya RCTI yang menyajikan film kartun anak-anak (Sincan), kini semuanya menayangkan jenis film tersebut, baik itu film lepas maupun film seri bahkan ditayangkan dalam waktu yang sama. Apabila dulu hanya TPI sekarang bernama MNCTV menayangkan film Upin dn Ipin, Adit dan Sopo Jarwo, kini diikuti stasiun televisi yang lain. Demikian pula, dulu sinetron yang hanya di tayangkan SCTV kini hampir menyeluruh televisi swasta ikut menayangkan, termasuk di INDOSIAR yang terkenal dengan; sinetron yang mirip film India dan sebagainya.

Dampak globalisasi dalam bidang komunikasi, menjadi siaran televisi menjadikan siaran televisi sampai ke pelosok-pelosok tanah air. Setiap stasiun televisi menyuguhkan acara yang menarik untuk "merebut" hati pemirsa terutama anak-anak. Salah satu contoh tanyangan film Power Rangers yang sering ditayangkan pada waktu-waktu anak sedang libur.

Film Power Ranger adalah film anak-anak yang ditayangkan oleh stasiun televisi Indosiar pada setiap hari minggu pagi. Isi dari film Power Rangers menggambarkan

tentang kepahlawanan sekelompok muda-mudi dalam memberantas kejahatan. Disana diperlihatkan bagaimana sekelompok pemuda tersebut bisa berubah menjadi manusia perkasa yang siap membela kebenaran dengan mengandalkan jurus-jurus mautnya.

Memperhatikan isi cerita film Power Rangers selain menggambarkan tentang kepahlawanan juga menggambarkan tentang pemecahan masalah yang selalu dilakukan dengan kekerasan, ini akan mempengaruhi perilaku anak yang menonton film tersebut.

Anak akan menirukan adegan yang ada di dalam tayangan televisi baik itu secara verbal maupun non verbal (tingkah laku) tanpa mereka sadari dan saat mereka melihat tayangan di televisi tanpa ada pengawasan dari orang tua mereka. Tayangan televisi untuk anak-anak sekarang ini belum layak digunakan sebagai media belajar anak. Pada tayangan televisi sekarang ini KPI menilai bahwa acara untuk anak-anak di stasiun televisi di Indonesia sangat minim. Akibatnya, anak-anak akan menonton acara yang tidak layak untuknya meski sebenarnya banyak menyimpan dampak-dampak apabila tidak disaring dengan baik, terutama dampak negatif yang nantinya akan mempengaruhi perkembangan perilaku mereka ke depan.

Studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan september sampai dengan oktober 2017 di TK Al-Mawaddah Aneuk Galong Baro yang terdiri dari 16 siswa dalam 1 kelas dengan rentang usia 5 sampai 6 tahun. Pengumpulan data awal dilakukan melalui observasi terhadap tingkah laku anak dan ditemukan adanya perilaku bullying yang dilakukan oleh sebagian anak. Anak secara sengaja menyakiti teman baik secara fisik misalnya mencubit, mendorong, mengejar, merebut mainan. Bully juga dilakukan melalui non fisik seperti mengejek dan menertawakan teman.

Hasil observasi tersebut juga didukung dengan hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa terdapat beberapa anak dengan perilaku bullying seperti mengejar teman lain tanpa alasan yang jelas, mengejek, menertawakan, menyembunyikan barang milik teman, memukul, mencubit.

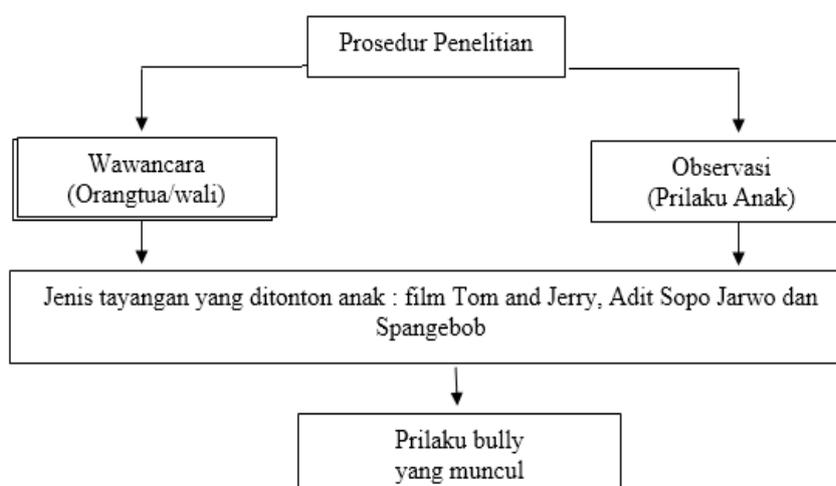
Berdasarkan kondisi tersebut, maka dilakukan sebuah penelitian untuk menganalisis dampak tayangan film animasi seperti Sopo Jarwo, Tom and Jerry, Sponge Bob terhadap perilaku bullying pada anak di TK Al-Mawaddah Aneuk Galong Baro kecamatan Sukamakmur Aceh Besar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Sukidin penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati".(Martha dan Sudarti kresno, 2016:2) Sedangkan menurut Eko Sugiarto jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak di peroleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya dan bertujuan mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci. Hasil analisis data berupa pemaparan mengenai siatusi yang diteliti yang disajikan dalam bentuk uraian naratif.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan maret 2018 dengan subjek penelitian adalah:

- a. 10 orang anak di TK Al-Mawaddah Aneuk Galong Baro (diobservasi perilaku)
- b. 10 orang tua (wawancara)



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah, atau mengolah, menganalisa dan menyajikan data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi anak dan wawancara orang tua. Wawancara dilakukan dengan orang tua/wali anak untuk mendapatkan data tentang jenis-jenis tayangan yang ditonton anak dan berbagai hal yang berkaitan dengan perilaku anak dalam hal menonton televisi seperti film Tom and Jerry, Adit Sopo Jarwo dan Spangebob di rumah.

Observasi dilakukan di sekolah TK Al-Mawaddah Aneuk Galong Baro Kecamatan Suka Makmur Aceh Besar, dengan meminta izin kepada orang tua/wali. Dalam melakukan observasi, penulis menggunakan lembar observasi tentang dampak tayangan film Tom and Jerry, Adit Sopo Jarwo dan Spangebob terhadap prilaku bully anak di sekolah, dalam penelitian jenis prilaku yang diobservasi adalah prilaku bully dari anak tersebut.

Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sebagai berikut.

- 1) Apakah anak Bapak/Ibu menonton televisi setiap hari?
- 2) Menurut amatan Bapak/Ibu apa saja tayangan yang sering ditonton oleh anak Bapak/Ibu?
- 3) Apakah anak Bapak/Ibu sering meniru adegan-adegan yang ditontonnya, jika ada apa saja prilaku bully yang dipraktikkan?
- 4) Menurut penilaian Bapak/Ibu apakah ada prilaku yang positif (dampak positif) terhadap anak Bapak/Ibu setelah menonton tayangan televisi?
- 5) Jika ada dampak positif tentu ada dampak negatif. Kira-kira apa saja dampak negatif bagi perkembangan anak Bapak/Ibu setelah menonton televisi?
- 6) Apakah Bapak/Ibu mengawasi/menemani anak ketika menonton televisi?
- 7) Apakah Bapak/Ibu sering melarang anak Bapak/Ibu menonton tayangan-tayangan yang belum layak ditonton oleh anak?
- 8) Apa saja upaya Bapak/Ibu agar anak menonton tayangan-tayangan yang positif bagi perkembangan anak Bapak/Ibu?

Observasi adalah mengamati dan mendengar dalam rangka memahami, mencari jawaban, mencari bukti terhadap prilaku bullying selama beberapa waktu tanpa mempengaruhi fenomena yang diobservasi, dengan mencatat, merekam, memotret fenomena tersebut guna penemuan data analisis (Suprayogo dan Tobroni, 2003:167). Observasi dilakukan karena ada jenis data tertentu yang tidak bisa dijangkau oleh teknik pengumpulan data wawancara. Informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, waktu, dan perasaan dengan mengikuti secara langsung beberapa kegiatan objek penelitian. Dalam penelitian ini, dilakukan terhadap anak guna mendapatkan informasi tentang perilaku anak. Adapun lembar observasi yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 1. Lembar Observasi Anak

No	Prilaku Bully	Di Rumah		Di Sekolah	
		Ada	Tidak	Ada	Tidak
1	Melakukan aksi kejar-kejaran				
2	Memukul orang lain				
3	Mengacak-acak barang mainan				
4	Merusak barang mainan				
5	Jahil				
6	Marah-marah				
7	Berkelahi				
8	Melompat-melompat				
9	Berbohong				
10	Memerintah				
11	Melawan				
12	Mengkambing hitamkan orang lain				
13	Mengambil barang orang lain				
14	Ribut/teriak-teriak				
15	Acuh tak acuh				
16	Menyalahkan orang lain				

Sumber: Disadur dari Ratna Djuwita, 2006

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Apakah anak menonton televisi setiap hari?

Berdasarkan hasil **wawancara** menyatakan bahwa anak sering menonton televisi setiap hari pulang sekolah bahkan di hari libur sekolah, karena itulah kegiatan anak dalam keluarga agar anak tidak berkeliaran diluar rumah dan meniru adegan-adegan yang di tontonnya sehingga perilaku bully sering terjadi di rumah dan sekolah.

Berdasarkan hasil **observasi** yang dilakukan bahwa benar prilaku bully yang diyakini muncul akibat tayangan televisi yang ditontonnya ternyata, terdapat perilaku bully yang dilakukan di rumah dan di sekolah seperti mengejek teman, melompat-lompat. Hasil ini menunjukkan bahwa murid dengan inisial MK mengalami dampak tayangan televisi yang selanjutnya diaplikasikan dalam kehidupannya seperti di rumah dan di sekolah.

2. Tayangan yang sering ditonton oleh anak

Hasil **wawancara** menyatakan bahwa diantara tayangan yang sering ditonton oleh anak yaitu Tom and Jerry di Global TV, Upin Ipin di MNC TV, Adit Sopo Jarwo diMNC TV. Berdasarkan hasil **observasi** yang dilakukan di sekolah bahwa anak lebih sering berkelahi dan meniru adegan dalam tayangan yang ditonton sehingga terjadi perilaku

bully oleh karena itu film-film yang ditayangkan stasiun TV lebih banyak film kartun dalam bentuk adegan berkelahi sehingga anak mudah dalam meniru.

3. Apakah anak sering meniru adegan-adegan yang ditontonnya, jika ada apa saja perilaku bully yang dipraktikkan?

Berdasarkan hasil **wawancara** menyatakan bahwa kebanyakan tayangan televisi ditiru oleh anak. Apalagi untuk film kesukaan, mereka sering memerankan dirinya sebagai tokoh dalam film tersebut. Diantara perilaku yang sering ditiru adalah berkelahi, kejar kejaran, menyembunyikan barang milik orang lain dan menertawakan dan bahkan mengejek.

Hasil **observasi** pada anak juga menunjukkan perilaku yang sama seperti tayangan yang sering ia tonton bahkan sudah menjadi film favorit. Anak cenderung meniru perilaku tersebut dan mempraktikkannya dalam kehidupan mereka.

4. Apakah ada perilaku yang positif (dampak positif) terhadap anak Bapak/Ibu setelah menonton tayangan televisi?

Manfaat positif yang bisa didapatkan dari menonton film karton di televisi yaitu sebagai sarana pendidikan, sarana hiburan, membuka wawasan anak, memberi inspirasi, mendukung kemampuan visual anak dan lain sebagainya. Selain itu, bentuk film kartun yang ditonton oleh anak mengandung perilaku positif, setelah menonton tayangan televisi hal ini dapat dialami oleh anak akibat menonton televisi, namun apabila dilakukan dengan sejumlah peraturan tertentu, televisi dapat menjadi suatu hal yang positif bagi anak. Manfaat positif yang bisa didapatkan dari menonton film karton di televisi yaitu sebagai sarana pendidikan, sarana hiburan, membuka wawasan anak, memberi inspirasi, mendukung kemampuan visual anak dan lain sebagainya.

Dibalik sikap positif adanya tayangan kehati-hatian yang pada umumnya baik dan memiliki nilai positif namun masih memuat adegan kekerasan, mistis, seks dan cerita yang agak rumit sehingga dipandang memerlukan kehadiran orang tua bimbingan orang tua untuk mendampingi anak-anak yang menonton.

5. Kira-kira apa saja dampak negatif bagi perkembangan anak Bapak/Ibu setelah menonton televisi?

Dibalik sikap positif adanya tayangan kehati-hatian yang pada umumnya baik dan memiliki nilai positif namun masih memuat adegan kekerasan, mistis, seks dan cerita yang agak rumit sehingga dipandang memerlukan kehadiran orang tua bimbingan orang tua untuk mendampingi anak-anak yang menonton. Maka untuk lebih jelas dapat dilihat hasil wawancara ini, sebagaimana yang dikatakan oleh para orangtua/ wali bahwa:

“Anak sering menonton film Adit Sopo Jarwo karena film tersebut mengandung hiburan dan lucu dan bercampur dengan adegan lainnya”. Dengan demikian untuk mengawasi dampak negatif dari tayangan yang bercampur berbagai adegan yang diperanakan, maka perlu dilakukan pengawasan terhadap anak ketika menonton.

Salah satu konten yang sering disinggung adalah mengenai kekerasan pada tayangan televisi. Kekerasan dalam program acara anak dan kartun tentunya tidak dapat lepas begitu saja dari pandangan masyarakat, ada berbagai program acara anak dan kartun yang sebenarnya tidak pantas apabila ditayangkan dan ditonton oleh anak-anak. Hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa, televisi memberikan dampak negatif bagi anak. Dampak negatif yang dialami anak, setelah menonton televisi.

Berdasarkan hasil **observasi** yang diperoleh di sekolah tayangan yang banyak mengandung muatan negatif seperti kekerasan, mistis, dan perilaku negatif lainnya dengan frekuensi penyiaran yang cukup tinggi dan cenderung menjadi daya tarik utama. Selain itu, film karate yang di tonton oleh anak akan berdampak negatif bagi perkembangan anak setelah menonton televisikarena televisi tidak selamanya memberikan pengaruh baik bagi penontonnya, terutama anak-anak. Beberapa efek negatif yang dapat dialami anak karena menonton adegan kekerasan yaitu mengarahkan anak pada sikap kekerasan, meningkatkan sikap agresifitas anak, berdampak pada kesehatan anak dan berbagai dampak negatif lainnya.

6. Apakah Bapak/Ibu mengawasi/menemani anak ketika menonton televisi?

Untuk mengurangi efek negatif yang akan timbul pada saat anak menonton televisi, diperlukan sejumlah pembatasan dan aturan tertentu yang harus dipatuhi oleh anak. Pihak yang dapat memberikan peraturan dan pembatasan seperti ini tentu saja adalah orang tua sebagai pihak yang terdekat dengan anak dan banyaknya upaya orang tua dalam mengawasi anak dalam menonton televisi. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa orang tua sering membatasi jenis film yang boleh ditonton oleh anak, orang tua juga menemani anak ketika menonton. Namun adakalanya orang tua juga disibukkan dengan pekerjaan lain sehingga kurang kontrol untuk anak.

7. Apakah Bapak/Ibu sering melarang anak Bapak/Ibu menonton tayangan-tayangan yang belum layak ditonton oleh anak?

Orang tua selalu melarang anak menonton tayangan yang belum pantas bagi usia mereka. Namun ada saat saat tertentu orang tua juga kurang peduli karena disibukkan oleh hal lain. selain itu, masalah yang saat ini muncul juga karena kemampuan anak yang semakin cepat juga lingkungan yang bebas. Anak tidak bisa nonton di rumah

sendiri maka ia akan cari solusi lain seperti main ke rumah teman dan menonton TV. Dengan demikian orang tua melarang anak menonton tayangan-tayangan yang mengandung kekerasan baik dalam bentuk kartun maupun lainnya. walaupun melarang anak-anak untuk menonton televisi bukanlah hal yang mudah, karena anak-anak yang suka menonton akan sangat sulit melangnya. Namun demikian, orang tua dapat mensiasatinya dengan membatasi menonton tayangan-tayangan yang kurang baik untuk anak-anak. Jawaban orang tua mengenai larangan menonton tayangan-tayangan yang kurang baik.

8. Apa saja upaya Bapak/Ibu agar anak menonton tayangan-tayangan yang positif bagi perkembangan anak Bapak/Ibu?

Banyak hal yang dapat dilakukan orang tua agar anak-anaknya menonton tayangan-tayangan yang bermanfaat bagi dirinya. Berikut penjelasan orang tua anak mengenai upaya yang dilakukan agar anaknya menonton tayangan-tayangan yang bermanfaat bagi anak.

Banyak hal yang dapat dilakukan orang tua agar anak-anaknya menonton tayangan-tayangan yang bermanfaat bagi dirinya. Orang tua anak melakukan berbagai upaya agar anak-anaknya tidak menonton tayangan-tayangan yang tidak baik, misalnya dengan memberikan penjelasan, membujuk dan melarang untuk menonton tayangan-tayangan yang tidak baik bagi anaknya. Hal-hal yang seharusnya dilakukan oleh para orang tua yaitu (1) Mendampingi anak ketika menonton televisi dan berikan penjelasan kepadanya untuk beberapa adegan yang diperlukan. (2) Perlakukan televisi sebagai suatu reward bagi anak, sehingga kesempatan menonton televisi akan menjadi hal yang bermanfaat dan dapat mendorong anak untuk berperilaku positif. Dan juga dapat menjadikannya sebagai suatu konsekuensi jika anak tidak mengikuti peraturan maka ia akan kehilangan hak istimewanya untuk menonton selama beberapa waktu. (3) Orang tua juga harus rela mengurangi atau bahkan meniadakan acara menonton televisi untuk memberikan contoh baik kepada anak. (4) Memilihkan acara yang layak ditonton anak, jika perlu orang tua dapat memasang parental control untuk mencegah anak menonton acara yang tidak layak untuknya.

Pembahasan

Dampak tayangan televisi terhadap perilaku bully biasanya terdapat pada berbagai jenis program acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi memang sudah tersegmentasi dengan jelas, begitu juga waktu tayang yang sudah disusun dan digandakan berdasarkan siapa penonton atau khalayak yang menjadi sasaran.

Dari hasil wawancara dengan orang tua anak di TK Al-Mawaddah Aneuk Galong Baro Kecamatan Suka Makmur Aceh Besar, bahwa anak-anak mereka tergolong sering menonton tayangan televisi seperti film-film kartun sehingga kadang-kadang anak mereka mengikuti tingkah laku tokoh yang ditontonnya. Oleh karenanya, orang tua sangat penting memperhatikan jenis film yang ditonton oleh anak atau orang tua harus mengawasi anaknya ketika menonton. Hal ini dikarenakan banyak tayangan televisi yang tidak mendidik bisa mempengaruhi kejiwaan seorang anak, seperti tayangan yang menampilkan adegan kekerasan tanpa sensor dan percintaan anak-anak remaja banyak stasiun televisi yang hampir semua memiliki acara tersebut.

Dampak tayangan televisi terhadap perilaku bully di TK Al-Mawaddah Aneuk Galong Baro Kecamatan Suka Makmur Aceh Besar, terlihat dari hasil observasi yang penulis lakukan, yaitu langsung mendatangi rumah anak yang bersangkutan. Hasilnya menunjukkan bahwa dampak tayangan televisi terhadap perilaku bully di TK Al-Mawaddah Aneuk Galong Baro di antaranya adalah melakukan aksi kejar-kejaran, memukul orang lain, mengacak-acak barang mainan, merusak barang mainan, marah-marah, berkelahi, melompat-melompat, memerintah, mengkambing hitamkan orang lain, ribut/teriak-teriak, acuh tak acuh dan menyalahkan orang lain.

Perilaku bully di atas umumnya dicontohkan oleh anak dari film-film kartun yang ditontonnya. Hal ini dikarenakan tayangan televisi menjadikan anak pasif secara fisik dan mental, menonton televisi merupakan kegiatan yang cenderung pasif, karena anak cukup duduk manis untuk menikmatinya. Bagi anak-anak, kebiasaan menonton televisi dapat mengakibatkan menurunnya minat baca anak-anak terhadap buku, serta masih banyak lagi dampak negatif lainnya jika dibandingkan dampak positifnya yang hanya sedikit sekali. Anak-anak cenderung lebih senang berlama-lama didepan televisi dibandingkan harus belajar, atau membaca buku.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, sebagai contoh perilaku bully diketahui bahwa sebagian anak melakukan perilaku bully ketika di sekolah dari hasil dampak dari tayangan-tayangan film karton yang ditontonnya dan sebagian lainnya melakukan perilaku bully di sekolah akibat menonton tayangan film biasa seperti Tomy and Jerry, Spageboed dan Adit Sopo Jarwo yang mengandung pelajaran dan pengetahuan namun lebih kepada kehati-hatian dalam menonton, namun ada lagi sebagian besar melakukan perilaku bully dampak dari tayangan kekerasan yang ditontonnya sehingga memberikan efek yang negatif bagi anak, dengan demikian hanya tiga katagori tayang yang membuat anak melakukan bully disekolah tergantung tingkat tayangan mana yang di

nontonnyakarena film karton seperti Tomy and Jerry, Spageboed dan Adit Sopo Jarwo memiliki pengaruh yang berbeda.

Dalam masa tumbuh kembang dan pemberian pendidikan bagi anak diperlukan peran keluarga, sekolah dan masyarakat sehingga dapat mencapai hasil yang efektif. Sebagaimana pendapat Suyadi dan Maulidia Ulfah (2016) menyatakan bahwa rumah adalah madrasah atau sekolah pertama bagi anak. Dengan penyelarasan persepsi antara kegiatan di rumah dan program PAUD, tumbuh kembang anak akan berjalan efektif. Namun tidak semua orang tua paham akan pentingnya kerjasama keluarga dalam mendidik anak, sehingga diperlukan peran sekolah untuk aktif mensosialisasikan program program pendidikannya untuk menyelaraskan dengan kegiatan anak anak di rumah. Hal ini dimaksudkan agar kegiatan di rumah tidak bertentangan dengan kegiatan di sekolah. Salah satu bentuk sosialisasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan forum bulanan yang dihadiri oleh masyarakat sekitar, wali murid dan guru guru PAUD.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dampak tayangan televisi terhadap perilaku bully di TK Al-Mawaddah Aneuk Galong Baro Kecamatan Suka Makmur Aceh Besar dapat disimpulkan bahwa tayangan televisi yang sering ditonton oleh anak akan memberikan pengaruh besar bagi anak karena tayangan yang di tampilkan seperti film Adit Sopo Jarwo, Tom and Jerry dan Spageboed, oleh karena itu tayangan televisi film tersebut sering di siarkan di MCTV, RCTI dan Global akan memberikan dampak terhadap perilaku bully di TK Al-Mawaddah Aneuk Galong Baro seperti anak menonton film Adit Sopo Jarwo di Spageboed di Global anak akan berpengaruh positif dan anak akan belajar berbicara dan anak yang sering menonton Tom and Jerry di RCTI anak akan berpengaruh negatif seperti melakukan aksi kejar-kejaran, mengacak-acak mainan, melompat-melompat, memukul orang lain karena film Tom and Jerry mengandung adegan tersebut dan ada juga anak yang menonton Adit Sopo Jarwo di MCTV anak akan berpengaruh melakukan aksi marah-marah, berkelahi, memerintah, mengkambing hitamkan orang lain, ribut/teriak-teriak, acuh tak acuh dan menyalahkan orang lain., Oleh karena itu setiap film mengandung aksi yang berbeda-beda seperti film Adit Sopo Jarwo mengandung aksi mencuri. dan film Tom and Jerry mengandung aksi kejar-kejaran, sedangkan film Spageboed mengandung aksi cara berbicara.

Saran

Beradsarkan hasil analisis data dan penarikan kesimpulan di atas, maka penulis dapat memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan penelitian ini antara lain:

1. Orang tua seharusnya memilih siaran yang sesuai dengan usia anak dan benar-benar mengamati yang mana siaran yang baik untuk anak.
2. Orang tuaseharusnya mendampingi anaknya ketika menonton agar acara televisi yang mereka tonton selalu terkontrol dan orangtua bisa memperhatikan apakah acara tersebut masih layak atau tidak untuk di tonton.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan lebih memperluas obyek penelitian dan lebih memperdalam bagaimana pengaruh tayangan televisi terhadap perilaku anak-anak PAUD/TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Hayati, F., & Amelia, L. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan bola huruf pada kelompok b di tk mawaddah warahmah aceh besar. *Buah Hati Journal*, 7(1), 65-73.
- Hayati, F. (2017, August). Implementation Of Role Playing Method In Improving Early Childhood Self-Reliance In Banda Aceh. In *Proceedings Of The 1st International Conference On Innovative Pedagogy (Icip) 2017*. STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Hayati, F., & Hanum, C. F. (2017). Persepsi Guru Paud Terhadap Kegiatan Bermain Peran Sebagai Stimulasi Kemandirian Anak Usia Dini. *Buah Hati Journal*, 4(2), 135-142.
- Hayati, F. (2019). Penerapan Media Televisi Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B2 Tk Cut Mutia Banda Aceh. *Buah Hati Journal*, 6(2), 135-144.
- 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 Aisyiyah Merduati Banda Aceh. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2018*. STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Suyadi, Maulidya Ulfah. (2016). Konsep Dasar PAUD. Bandung : Remaja Rosda Karya.

**PENDIDIKAN KEARIFAN LOKAL UNTUK ANAK USIA DINI MELALUI TARI
RANUP LAMPUAN PADA ANAK DI TKIT ATHFAL AL QUR'ANIYYAH
KOTA BANDA ACEH**

Fitriani^{*1}

¹STKIP Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Tari *Ranub Lampuan* ditarikan secara berkelompok oleh 7 orang penari wanita yang terdiri dari 1 orang Ratu dan 6 dayang (penari biasa). Tari *Ranub Lampuan* ditarikan untuk penghormatan dan penyambutan tamu secara resmi. Hasil karya seni tari *Ranub Lampuan* yang diciptakan oleh Yuslizar dengan mengamati fenomena sosial dan tingkah laku masyarakat Aceh menjadi dasar pijakan dalam karyanya. Secara koreografi tari *Ranub Lampuan* menceritakan tentang gadis-gadis Aceh menghidangkan sirih kepada tamu yang datang dan gerakannya menceritakan proses memetik, membungkus, meletakkan daun sirih ke dalam *Puan*, sampai menyuguhkan sirih kepada tamu yang datang. Penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan memusatkan pada metode *fieldresearch* (riset lapangan). Hasil peneliti menunjukkan bahwa Pendidikan Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini Melalui Tari *Ranup Lampuan* Pada Anak Di Di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah Kota Banda Aceh sudah sangat baik dengan melihat anak mampu bergerak dengan melihat dari daya ingat anak ketika menghafal bentuk gerakan tari yang mengikuti proses dalam latihannya dengan jumlah anak dalam proses latihan tari 14 anak dalam 2 kelompok tari yang di uji pada 1 sekolah pada bulan juli 2020. gambaran hasilnya pendidikan. Kearifan lokalnya dapat dilaksanakan dengan baik melalui tari ranup lampuan ini terlihat dari cara anak bergerak bersusun sesuai tahap gerak satu gerak selanjutnya dengan mengikuti irama musik ranup lampuan, dengan mampu mengingat susunan pola lantai dalam tarian ranup lampuan.

Kata Kunci: Pendidikan Kearifan Lokal, Ranup Lampuan

Abstract

Ranub Lampuan dance is danced in groups by 7 female dancers consisting of 1 queen and 6 maids (regular dancers). Ranub Lampu dance is danced to honor and officially welcome guests. The work of the Ranub Lampu dance art created by Yuslizar by observing social phenomena and the behavior of the Acehnese people is the basis for his work. The choreography of the Ranub Lampuan dance tells about Acehnese girls serving betel to the guests who come and the movement tells of the process of picking, wrapping, putting betel leaves into Puan, to serving betel to guests who come. This research uses qualitative research by using field research method (field research). The results of the research show that Local Wisdom Education for Early Childhoods through Ranup Lampuan Dance in Children at Tkit Athfal Al Qur'aniyyah Banda Aceh City is quite good with the number of children in dance training process for 14 children in 2 dance groups tested at 1 school in July 2020. an overview of the results of education. Local wisdom can be carried out well through the Ranup Lampuan dance. It can be seen from the way children move in layers according to the next one movement stage by following the rhythm of the Ranup Lampuan music, by being able to remember the arrangement of floor patterns in the Ranup Lampuan dance.

*correspondence Address
E-mail: Fitriani@stkipgetsempena.ac.id

Keywords: *Traditional Education, Ranup Lampuan Dance*

PENDAHULUAN

Aceh memiliki suatu tarian yang mengekspresikan budaya masyarakat Aceh dalam penyambutan tamu. Tradisi penyambutan tamu adalah budaya yang sangat melekat pada masyarakat Aceh, memuliakan tamu tanpa melihat latar belakang bangsa dan agama selama tamu berperilaku sopan. Budaya Aceh berdasarkan sebuah hadits yang diriwayatkan oleh bukhari dan muslim yaitu ditegaskan bahwa ciri-ciri orang yang beriman kepada Allah dan hari akhirat adalah memuliakan tamu. Tradisi memuliakan tamu pada masyarakat Aceh diekspresikan dengan wujud tari Tari *Ranub Lampuan* yaitu tarian tradisional suku Aceh. Dalam bahasa Aceh *Ranub Lampuan* berarti sirih dalam *Puan*.

Tari *Ranub Lampuan* ditarikan secara berkelompok oleh 7 orang penari wanita yang terdiri dari 1 orang Ratu dan 6 dayang (penari biasa). Tari *Ranub Lampuan* ditarikan untuk penghormatan dan penyambutan tamu secara resmi. Tarian ini diciptakan oleh almarhum Yuslizar Banda Aceh pada tahun 1959. Yuslizar merupakan salah satu seniman Aceh yang lahir di Banda Aceh tanggal 23 Juli 1937, Hasil karya seni tari *Ranub Lampuan* yang diciptakan oleh Yuslizar dengan mengamati fenomena sosial dan tingkah laku masyarakat Aceh menjadi dasar pijakan dalam karyanya. Secara koreografi tari *Ranub Lampuan* menceritakan tentang gadis-gadis Aceh menghidangkan sirih kepada tamu yang datang dan gerakannya menceritakan proses memetik, membungkus, meletakkan daun sirih ke dalam *Puan*, sampai menyuguhkan sirih kepada tamu yang datang (Murtala 2009: 3).

Setyantoro (2007: 5) menyatakan Pada masyarakat Aceh mengunyah sirih merupakan salah satu bagian dari tradisi yang sudah turun temurun dilakukan oleh masyarakat Aceh. *Ranub* bagi masyarakat Aceh tidak hanya sekedar tumbuhan yang memiliki manfaat secara fisik semata. *Ranup* yang dibubuhi kapur, irisan pinang, dan gambir memainkan peranan penting pada masa kesultanan Aceh, dalam upacara-upacara kebesaran sultan. Pada perkembangannya, *Ranub* menempati peranan yang cukup penting dalam sistem daur hidup masyarakat Aceh, *Ranub* secara sosial dan kultural digunakan dalam banyak cara dan berbagai aktivitas. Pada acara-acara resmi, seperti prosesi peminangan, pernikahan, hajatan sunat.

Setyantoro (2007: 6) menyatakan pada hubungan sosial masyarakat Aceh, *Ranub* juga memiliki fungsi dan peranan penting antara lain untuk penghormatan kepada tamu Pada masyarakat Aceh memuliakan tamu dengan menyuguhkan *Ranub*, *Ranub* dalam adat

Aceh sebagai sikap menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan kerukunan hidup. Hal tersebut merupakan fenomena yang menarik karena tari *Ranub Lampuan* tidak terlepas dari ciri khas kebudayaan masyarakat aceh dan nilai-nilai keagamaan yaitu nilai agama Islam sebagai agama dominan. Sehingga tetap di pelajari dari berbagai kalangan usia dari TK sampai usia dewasa Hal tersebut merupakan poin yang menarik untuk diteliti sehingga Peneliti melakukan penelitian di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah Kota Banda Aceh Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini bagaimana Pendidikan Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini Melalui Tari *Ranup Lampuan* Pada Anak Di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah Kota Banda Aceh. Adapun tujuan penelitian ingin mengetahui Pendidikan Kearifan Lokak Untuk Anak Usia Dini melalui tari Ranup Lampuan Di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian menggunakan kualitatif. Penelitian adalah suatu proses penyelidikan dari suatu disiplin yang relevan untuk kegiatan penelitian. Proses yang dimaksudkan disini pada dasarnya bersifat umum dan baku, tetapi harus dikerangkai dan dibiasakan oleh disiplin tertentu dan wilayah penelitian.

Penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan memusatkan pada metode *fieldresearch* (riset lapangan), karena itu data yang diperoleh adalah bersumber dari hasil penelitian lapangan. Pendekatan ini dipilih karena relevan dengan ciri-ciri penelitian kualitatif. Penelitian dengan judul Refleksi Budaya Masyarakat Aceh dalam tari *Ranub Lampuan* menggunakan metode kualitatif. Peneliti berperan sebagai instrumen kunci (*key instrumen*). Peneliti terjun langsung kelapangan, menyesuaikan diri dengan waktu dan ruang setempat untuk mendapatkan data.

Penelitian ini menggunakan pendekatan interdisiplin. Pendekatan interdisiplin digunakan untuk memahami atau mengukur suatu masalah kajian yang berbeda diluar tradisi kajian suatu disiplin ilmiah, yang dilakukan sesuai dengan kegunaannya. Pendekatan interdisiplin menggunakan pendekatan etnokoreologi guna mengkaji mengenai bentuk tari dan sosiologi mengkaji budaya masyarakat.

TINDAKAN OPERASIONAL PENELITIAN

1. Analisis pengetahuan anak tentang tari Ranup Lampuan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana anak bisa menarikan tarian tradisional.
2. Melakukan pengembangan bahan ajar mengenai tari ranup lampuan di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah kota Banda Aceh.
3. Melakukan *expert review* yaitu memvalidasi hasil pengembangan bahan ajar tari ranup lampuan kepada seniman tari tradisional yang berada di Aceh.
4. Melakukan uji coba proses pembelajaran tari ranup lampuan di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah.
5. Melakukan analisis gerak, pola lantai, busana dan properti tari ranup lampuan di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah
6. Membuat laporan penelitian dan mempublikasikannya.

CAPAIAN PENELITIAN

1. Laporan analisis kondisi pemahaman dan kemampuan anak terhadap tari ranup lampuan
2. Rancangan pengembangan bahan ajar tari ranup lampuan sebagai tari tradisional aceh di Tk kelompok B
3. Analisis validitas dan reabilitas bahan ajar tari ranup lampuan oleh seniman tari tradisional aceh
4. Analisis retrospektif terhadap uji coba bahan ajar dilapangan dan refleksi serta referensi untuk revisi.
5. Laporan hasil analisis gerak, pola lantai, busana dan properti tari ranup lampuan di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah
6. Publikasi ilmiah di tingkat Nasional

Kerangka teoretik merupakan kerangka yang berisikan konsep-konsep suatu model penjelasan yang berfungsi sebagai pedoman kerja untuk penelitian. Kerangka teoretis dapat dibuat dalam satu model yang terstruktur. Pada proses penelitian ini, penulis menentukan acuan-acuan atau sumber-sumber sebagai landasan teori, yang bisa mengarahkan dalam penelitian kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk dan Gerak Tari

Pengertian bentuk adalah wujud diartikan sebagai hasil dari berbagai elemen tari yaitu gerak, ruang dan waktu. Analisis bentuk gerak adalah menganalisis proses mewujudkan atau mengembangkan suatu bentuk dengan berbagai pertimbangan prinsip-prinsip bentuk menjadi sebuah wujud gerak tari. Gerak adalah dasar ekspresi, oleh sebab itu gerak sebagai ekspresi dari semua pengalaman emosional yang diekspresikan lewat medium yang tidak rasional, yakni gerakan tubuh atau gerakan seluruh tubuh. Gerak di dalam tari adalah bahasa yang di bentuk menjadi pola-pola gerak dari seorang penari. Prinsip-prinsip bentuk yang perlu dianalisis meliputi kesatuan, variasi, repetisi atau ulangan, transisi atau perpindahan, rangkaian, perbandingan dan klimaks.

Menurut Soejeta (2009:234) menyatakan terdapat dua jenis gerak tari yaitu gerak maknawi dan gerak murni. Kedua jenis gerak tersebut merupakan manifestasi dan pengalaman para seniman tari yang diolah kedalam gerak sehingga menjadi satu komposisi atau koreografi. Gerak maknawi adalah gerak yang memiliki arti, sedangkan gerak murni adalah gerak tari yang tidak memiliki arti khusus, ungkapan gerak seutuhnya untuk keindahan semata. Di dalam tarian Ranup Lampuan tradisional Aceh terlihat jelas menggunakan gerak-gerak Maknawi yang setiap pola gerakannya mengandung makna dari tahap memetik daun sirih, mencuci daun sirih hingga proses pembuatan sirih yang menggunakan bahan campuran dari kapur dan pinang yang dibalutkan dengan daun sirih. Sehingga dalam proses pembelajaran gerak tari ranup lampuan anak usia dini mengetahui tarian tradisi Aceh merupakan proses pembuatan ranup (sirih).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman dan kemampuan anak terhadap bentuk gerak tari ranup lampuan di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah Sudah sangat bagus dengan melihat dari daya ingat anak ketika menghafal bentuk gerakan tari yang mengikuti proses dalam latihannya dan mengetahui bahwa gerak merupakan substansi utama dalam sebuah tari, dan gerak tercipta dari bagian-bagian tubuh manusia yang diolah menjadi bentuk gerak tari tertentu.

Menurut Jazuli (2008: 13) unsur-unsur pendukung/sajian tari antara lain adalah iringan (musik), tema, tata busana, (kostum), tata rias, tempat (pentas atau panggung), tata lampu/sinar dan tata suara. Sehingga terlihat bahwa dalam tarian Ranup Lampuan juga mempunyai unsur pendukung yang sama.

Iringan

Iringan sebagai pengiring tari maksudnya musik atau iringan yang berperan untuk mengiringi saja, sehingga tidak banyak menentukan atau lebih mengutamakan isi. Iringan memberi suasana atau ilustrasi seperti suasana sedih, gembira, agung, tegang dan bingung. Iringan mempertegas dinamika ekspresi gerak tari maksudnya memberi suasana pada saat tertentu jika dibutuhkan pada suatu garapan tari.

Iringan yang dimiankan dalam tarian ranup lampuan di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah pada anak usia dini ialah instrument musik yang di hidupkan dengan loudspeaker / sound system sehingga anak yang berlatih dalam bergerak untuk menarikan tarian ranup lampuan menjadi lebih semangat dan bergembira mendengarkan suara iringan musik tari ranup lampuan yang menjadi pendukung anak dalam menarikan

tarian tradisional aceh. yang mana dalam bunyian instrument tersebut terdengar bunyi bunyian rapa'I dan serune kalee

Tata Busana

Busana tari adalah untuk mendukung tema atau isi tari, dan untuk memperjelas peran-peran dalam suatu sajian tari. Busana tari yang baik bukan hanya sekedar untuk menutup tubuh semata, melainkan harus dapat mendukung desain ruang pada saat penari sedang menari. Pada tari tradisi, busana tari mencerminkan identitas atau ciri khas suatu daerah tari tersebut berasal (Jazuli 2008: 20).

Proses selama latihan tarian ranup lampuan dengan anak usia dini di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah menggunakan busana olah raga yang di sediakan di sekolah sampai halnya anak sudah mampu menghafal gerakan tarian ranup lampuan dan akan di tampilkan menggunakan busana tarian tradisional aceh sehingga terlihat senang dan gembira dengan memakai baju tarian tradisional aceh yang terbuat dari kasab aceh.

Penataan dan penggunaan busana tari hendaknya senantiasa mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut. Busana tari hendaknya enak dipakai dan menarik dilihat penonton, penggunaan busana selalu mempertimbangkan isi atau tema tari sehingga menghadirkan suatu kesatuan atau keutuhan antara tari dan tata busananya. Penataan busana hendaknya dapat merangsang imajinasi penonton. Desain busana harus memperhatikan bentuk-bentuk gerak tarinya agar tidak mengganggu gerakan penari. Busana hendaknya dapat memberi proyeksi kepada penari sehingga busana merupakan bagian dari diri penari. Pemilihan atau memadukan warna-warna sangat penting, karena harus diperhatikan efeknya terhadap tata cahaya (Jazuli 2008: 21).

Tata Rias Wajah

Kusnadi (2009: 6) menyatakan tata rias berasal dari tata yang berarti aturan dan rias yang artinya membentuk atau melukis muka agar sesuai dengan tema atau karakter tari yang dibawakan. Fungsi tata rias antara lain adalah untuk merubah karakter pribadi, untuk memperkuat ekspresi dan untuk menambah daya tarik penampilan seorang penari (Jazuli 2001: 105). Rias panggung atau *stage make up* adalah rias yang diciptakan untuk penampilan di atas panggung (Lestari 1993: 61-62). Penampilan rias di atas panggung beda dengan rias sehari-hari. Rias wajah di atas panggung dapat dengan *corrective make up*, *character make up* dan *fantasi make up*. Untuk rias sehari-hari dapat menggunakan *corrective make up* untuk mendapatkan bentuk wajah yang ideal.

Properti

Properti tari adalah alat pendukung tari berupa alat yang digunakan untuk menari. Jenis perlengkapan atau properti yang sering secara langsung berhubungan dengan penampilan tari disebut dance properti yaitu segala perlengkapan atau peralatan yang dipegang dan dimainkan oleh anak usia dini sebagai penari ranup lampuan yaitu cerana sebagai tempat atau wadah sirih (puan) yang ukurannya bisa di pegang oleh anak usia 5 sampai 6 tahun.

Pola Lantai

Pola lantai adalah garis-garis di lantai yang dilalui oleh seorang penari atau garis-garis yang dibuat oleh formasi penari kelompok. Pola lantai bersifat nyata, mudah dilihat yakni garis-garis yang menghubungkan antara penari satu dengan penari yang lain. Pada dasarnya pola lantai terdiri atas garis lurus, dan garis lengkung yang telah diolah secara bervariasi menjadi bermacam-macam bentuk (Kusnadi 2007: 9).

Pola lantai yang terdapat pada tarian ranup lampuan yaitu:

1. Pola horizontal
2. Pola vertical
3. Pola V
4. Pola V terbalik

Empat pola ini yang bisa dilakukan oleh anak usia dini dalam gerakan tarian ranup lampuan dan pola lantai yang di mainkan anak tidak terlalu banyak perubahan supaya anak mampu mengingat perubahan dalam setiap gerakan yang berubah pola lantai.

Panggung Pertunjukan

Panggung pertunjukan atau tempat tari adalah tempat atau panggung yang digunakan oleh penari selama pentas. Tempat pertunjukan tari ada bermacam-macam: 1) panggung arena, adalah panggung yang dapat disaksikan dari segala arah. 2) panggung leter L yaitu panggung yang dapat disaksikan dari dua sisi memanjang dan dua sisi lebar. 3) panggung tapal kuda adalah panggung yang dapat disaksikan oleh penonton dari arah depan dan samping kanan kiri. 4) panggung proscenium yaitu panggung yang dapat disaksikan dari arah depan saja. 5) pendhapa adalah tempat pertunjukan segi empat yang bisa digunakan untuk pertunjukan tradisional Jawa khususnya yang diadakan di Kraton. 6) tempat pertunjukan outdoor adalah tempat diluar ruangan yang pada umumnya di tempat terbuka yang berupa lapangan, tanah dan rumput (Hidajat 2011: 63).

Tempat atau panggung yang di gunakan cukup sederhana dalam tarian ranup lampuan ini hanya menggunakan terpal atau tikar dalam proses latihan anak usia dini di

Tkit Athfal Al Qur'aniyyah karena penampilan tarian ranup lampuan ini harus di tampilkan di tempat yang luas dan lebar seperti di lapangan supaya ada kebebasan anak dalam ruang lingkup dalam bergerak dan membuat anak bisa bergerak dengan bebas tidak terbatas.

Unsur Penyajian Tari Ranup Lampuan

Tari Ranup Lampuan dimainkan oleh tujuh orang wanita usia remaja, dan sebagai pengiring tari ialah music modern (Band atau Orkestra) serta dapat juga dengan musik tradisional, seperti serune kale dan genderang. Apabila ia di iringi oleh music tradisional tablo tari di hilangkan langsung ke gerak tari.

Susunan penari:

1. Penari paling deapan
2. Penari No.2 dari depan
3. Penari pendamping putrid depan
4. Penari/ primadona
5. Penari pendamping putrid belakang
6. Penari No.2 dari belakang
7. Penari paling belakang.

Pakaian terdiri dari :

1. Baju. Baju Aceh yakni baju panjang dengan lengan dengan potongan leher tertutup (krah di atas). Pada krah leher baju di sulam benang kasab/benang emas, warna serasi dengan warna bahan kain. Biasanya kain berwarna kuning atau merah (ungu kemerahan), demikian pula sulaman terdapat pada ujung tangan baju.
2. Celana. Celana panjang dengan potongan lebar/lapang pada bagian atas pinggang, sedangkan kaki mengecil ke bawah. Pada persilangan kaki/paha ditambah/dijahit kain kain berbentuk segi tiga yang di sebut meusetak dan kain ke bawah disebut tunjung, sehingga persilangan tersebut jauh ke bawah longgar. Pada bahagian sebelah tersebut jauh ke bawa longgar. Pada bagian sebelah dalam dari kaki celana sulam benang emas (meukasab) demikian juga hal nya di sekeliling ujung kaki
3. Kain sarung. Kain sarung tenunan aceh atau kain sarung kasab yang serasi.
4. Ikat pinggang. Ikat pinggang dari emas atau emas celupan.
5. Selendang. Kain selendang biasa.

Khusus untuk penari utama (primadona) dilengkapi dengan hiasan-hiasan kain yang terdiri dari kembang goyang (bahan dari emas/celupan) sebagai tusuk konde pertanda (makota). Perlengkapan lainnya adalah puan/cerana 7 buah yang terdiri dari 6 buah untuk penari biasa, dan 1 buah untuk primadona.

Uraian gerak

1. Lari lari kecil (1x8) penari memasuki pentas secara berturut sambil lari lari kecil dengan tangan memegang puan yang diangkat sejajar dada.
Setelah penari sampai ke tengah pentas kemudian membentuk garis horizontal dan menghadap ke penonton.
2. (1x8) ke empat pendamping putrid kanan dan kiri maju ke depan 4 langkah lalu pada hitungan ke-4 duduk setengah dan membentuk posisi (huruf) V kecil (V tertutup) secara bersamaan penari pertama di samping putri kanan dan kiri maju paling depan dan di ikuti oleh dua penari berikutnya, kemudian menghadap ke putri dan puan di bawa ke depan agak ke atas dengan tangan yang lurus. Selanjutnya penari yang paling ujung kanan dan kiri tidak maju tetap di tempat. Penari yang setengah duduk tadi bangun perlahan-lahan sambil menghadap ke depan.
3. (2x8) jalan ke depan perlahan lahan sebanyak 4 langkah dan pandangan ke depan kemudian membentuk posisi v besar (V terbuka) kemudian duduk menghadap ke pasangan masing masing kemudian penari yang ujung masing masing kemudian penari yang ujung melangkah ke samping, yang kanan ke samping kanan yang kiri ke samping kiri.
4. Putri maju ke depan (1x8) penari yang bertindak sebagai putrid maju ke depan sebanyak 8 kali langkah dengan sikap badan agak tegak dan puan sejajar dengan bahu, kemudian penari yang lain perlahan lahan bangun menghadap ke depan.
5. Melangkah kaki ke kanan dan ke kiri sambil mengayun puan (2x8) setelah putrid maju ke depan penari yang duduk, kemudian bangun perlahan lahan menghadap ke depan. Pada gerakan ini kaki kanan melangkah ke samping diikuti oleh kaki kanan melangkah ke samping di ikuti oleh kaki kiri yang di injit di sebelah kaki kanan bersamaan dengan kedua tangan yang memegang puan, perlahan puan dibawa dari depan dada lalu di turunkan dengan sikap badan merendah, kemudian di naikkan kembali dengan sikap puan di ulur ke depan, selanjutnya kaki kiri melangkah ke samping mengikuti kaki kanan yang dijinjit, lalu gerakan ini dilakukan sebanyak 4 kali langkah ke-4 pada langkah yang ke 5 penari

- perlahan duduk dan pua tetap di depan dada. Sikap kaki duduk berlipat ke belakang sedangkan badan tetap tegak
- (2x8) pada gerakan ini sikap badan tetap tegak kemudian pua di turunkan secara perlahan lalu di sodorkan lagi agak serong keluar kemudian di sodorkan lagi agak serong ke dalam, sedangkan putrid tetap membawa puannya ke depan.
6. Sikap sembah (1x8) selanjutnya pua di turunkan secara perlahan kemudian sikap badan membungkuk lalu pua diletakkan.
- (1x8) sikap badan masih membungkuk, kedua tangan di silangkan ke depan kemudian di bawa ke samping lalu direntangkan bersama dengan badan kembali tegak dan meliat ke tangan kanan lalu member salam kedua telapak tangan di satukan disatukan jari jempol tegak dan badan membungkuk.
7. Membuka selendang (1x8) perlahan selendang di buka dengan menggunakan ujung ujung jari lalu kedua tangan memegang ujung selendang kemudian tangan kanan membawa ujung selendang dari kepala depan terus ke belakang kemudian direntangkan selanjutnya kedua tangan yang memegang ujung selendang perlahan-lahan membawa ujung selendang ke pinggang kiri kemudian telapak tangan kanan diturunkan di atas tangan kiri kemudian perlahan jari jari tangan kiri menarik ujung selendang kanan dan jari tangan kanan menarik ujung selendang kiri lalu diikat.
- (1x8) selanjutnya bersama dengan putri tangan kembali di rentangkan kepala melihat ke kanan kemudian kedua tangan di bawa ke depan lalu di ukel dan di letakkan di atas paha.
8. Membersikan daun sirih (1x8) kedua tangan membuat gerakan seolah olah sedang mencuci daun sirih sebanyak 4 kali lalu tangan kiri di tekuk dengan jari jari yang lurus dan jari jempol di tegakkan ke samping kanan, kemudia bersamaan dengan tangan kanan membuat gerakan seolah olah sedang mengelap daun sirih dengan jari tegak, pertama punggung tangan lalu telapak tngan gerakan ini di lakukan sebanyak 4 kali.
9. Menjentikkan jari (memercikkan air) (2x8) kedua tangan seolah olah sedang memercikkan air atas kiri lalu ke bawah kiri terus ke bawah kanan kemudian mengayunkan tangan ke kiri engan sikap badan menunduk lalu tegak, gerakan ini di lakukan sebanyak 2 kali, kemudian melukan gerakan percik air ke sebelah kanan atas lalu ke bawah terus ke kiri bawah lalu ke atas kemudian

mengayunkan tangan ke kanan lalu tegak dengan sikap jari lurus dan jempol tegak.

10. Sikap membuat sembah (1x8) pada gerakan berikut ini puan di taruh di lantai di depan si penari menjongkok ke arah kanan dan melakukan salam dengan gerak tangan di ayunkan dari samping kanan lalu di pertemukan di depan, kemudian berbalik ke sebelah kiri dan melakukan gerakan yang sama.
11. Berdiri dan kedua tangan diayunkan (1x8) berdiri sambil kedua tangan kanan dan kiri di ayunkan ke depan dan ke belakang apabila tangan kanan di depan dan di ukel dan di ayunkan ke belakang kemudian kepala melihat ke mana tangan kanan dibawa sedangkan tangan kiri tidak di ukel kemudian gerakan ini dilakukan sebanyak 1 x 8
12. Melangkah ke belakang (1x4) kaki kanan melangkah ke belakang di ikuti oleh kaki kiri sambil di genjot kedua tangan di ukel di depan kemudian di ayunkan ke belakang pada saat kaki kanan melangkah ke belakang kepala melihat ke kanan dan pada saat ke kanan dan pada saat melangkah kaki kiri kepala melihat ke kiri.
13. Melangkah ke depan (1x4) kaki kanan melangkah ke depan dan diikuti kaki kiri sambil di genjot, tangan di ukel di depan kemudian di ayunkan ke belakang pada saat melangkah kaki kanan ke depan pandangan ke kanan dan pada saat melangkah ke kiri kepala melihat ke kiri.
14. Melangkah serong ke samping kanan dan kiri (1x8) melangkah serong ke samping kanan, tangan diukel di depan kemudian diayunkan ke belakang. Kepala melihat ke kanan kemudian mundur kaki kiri dan tangan sama seperti tadi, kepala melihat ke kiri, kemudian melangkah serong ke samping kiri gerakan serong kiri gerakan ini sama dengan gerakan serong kanan.
15. Sikap berdiri dan merentangkan tangan. (1x8) gerakan ini menghadap ke kiri kedua tangan direntangkan sambil melangkah kaki yang kanan kepala juga melihat tangan ke kanan dengan telapak tangan membuka dan melangkah ke kiri melihat ke kiri dengan telapak tangan menutup gerakan ini dilakukan sebanyak 4 kali, kemudian duduk jongkok dengan bertumpu pada kaki kanan sedangkan kaki kiri di tekuk lalu tangan kiri di atas paha kiri sedangkan tangan kanan mengayun ke samping dan membentuk angka 8 (delapan) .
(1x8) kemudian bangun dan berbalik ke arah kanan 4 langkah dengan menggunakan gerakan yang sama seperti pada gerakan di atas.

16. Mengupas pinang (mengancip pinang) (1x8) pada gerakan ini 3 penari di depan dalam posisi duduk dan puan ditaruh membuat gerakan seolah olah sedang mengancip pinang, pertama dengan kedua tangan mengambil pinang di dalam puan lalu tangan kiri di tekuk dengan jari lurus dan jari jempol tegak sedangkan tangan kanan seolah olah memegang ganjib pertama membuka lalu digenggam 2 kali gerakan ini dilakukan sebanyak 4 kali.
17. Memetik sirih (2x8) kemudian 4 penari yang di belakang melakukan gerakan memetik sirih dengan tangan kiri di tekuk dengan jari lurus dan jempol di tegakkan, sedangkan tangan kanan memetik dau sirih dari samping kanan lalu ke tengah terus ke depan gerakan ini dilakukan sebanyak 4 kali, pada gerakan ke 4 kalinya penari langsung duduk sambil tetap memetik dan selanjutnya melakukan gerakan yang sama dengan penari yang lainnya.
18. Membuat sirih (meramu sirih) (6x8) pada gerakan ini dengan sikap badan tetap duduk tegak para penari lalu melakukan seolah olah mengambil daun sirih di puan dengan ke 2 tangan, lalu tangan kiri di tekuk dengan telapak tangan di buka ke atas sedangkan tangan kanan memetik tungkai sirih, kemudian tungkai sirih di buang ke arah kanan dengan sikap badan agak menunduk lalu mengelap daun sirih kemudian tangan kanan mengambil kapur dngan jari telunjuk kanan di dirikan kemudian mengambil gambar di bubuhkan pada daun sirih lalu kembali mengambil pinang tangan kanan menutup tangan kiri lalu kedua tangan meletakkan sirih ke puan, gerakan ini di ulang lagi sebanyak 2kali gerakan membuat sirih.
19. Mengambil puan (1x2) ketika penari siap membuat sirih kedua tangan mengambil puan dan mengayunkan ke kanan dan ke kiri pada hitungan ke 4 lalu berdiri.
20. Melenggang (1x2) kemudian pada hitungan ke 4 berdiri sedikit demi sedikit kemudian puan di ayunkan ke kanan dan ke kiri.
21. Maju ke depan (1x8) penari yang berada di belakang putri maju ke depan membuat barisan sejajar dengan putri
22. Mundur (1x8) putri perlahan mundur ke belakang diikuti oleh penari lain secara berturut dan berpasangan membelakangi penonton.
23. Berbaris berhadapan dan berputar (1x8) puan di ayunkan ke kanan dan ke kiri kemudian penari yang di depan memutar ke samping kanan dan kiri diikuti oleh seorang penari di belakangnya lalu penari yang dekat dengan putri putarannya

- berbalik hanya memutar sendiri setelah berputar semua berada pada posisi semula.
24. Puan di bawa ke atas (2x8) puan di angkat ke atas sejajar mata di ayunkan ke kanan dan ke kiri
(1x8) pada saat itu putrid maju ke depan sambil puan di ayunkan ke kanan dan ke kiri.
(1x8) penari lainnya memutar, yang di sebelah kanan putri memutar ke kanan secara berpasangan dan secara berurutan.
(1x8) kemudian maju ke depan membuat barisan sejajar dengan putri.
25. Mundur membentuk V (2x8) pada gerakan ini pada penari berdiri sejajar dengan puan di tangan lalu puan di ayunkan dari samping kanan ke depan lalu di genjot sekali bersamaan dengan kaki kanan melangkah ke samping kiri, kemudian kaki kiri di hentakkan di lantai. Gerakan ini di lakukan sebanyak 4 kali yang harus di perhatikan penari harus kembali membentuk huruf V lalu putri melangkah 1 langkah lebih awal, diikuti penari ke satu dekat putri kiri dan kanan juga satu langkah lebih awal dari penari yang ke 4 kemudian penari yang ke 4 atau yang paling ujung tetap di tempat dengan melakukan gerakan yang sama, kemudian berbalik menghadap kedepan atau ke penonton.
26. Maju ke depan (1x8) pada gerakan ini berbalik menghadap ke depan kemudian putri maju ke depan dan diikuti oleh penari berikutnya secara bersamaan dengan putri kemudian kembali membentuk barisan memanjang ke samping.
(1x8) pada gerakan ini penari melakukan gerakan kaki kanan melangkah ke samping kiri (menyelang kaki kiri) bersamaan dengan puan di ayun dari depan atas ke samping kiri kemudian kaki kanan kembali ke tempat semula diikuti oleh kaki kiri menyilang kaki kanan dengan puan di tangan lalu puan di arahkan ke penonton dengan sikap badan di tekuk.
27. Mundur (3x8) kemudian kembali ke posisi biasa lalu puan di ayunkan dari bawah ke atas lalu kaki kanan mundur, puan di ayunkan sampai 5 kali kemudian dilangkahkan ke samping kanan diikuti kaki kiri lalu puan di ayunkan ke depan dengan sikap kaki ditekukkan (merendah) kemudian badan berbalik ke samping kanan dan kiri menurut posisi berdiri kemudian mundur kebelakang jalan pulang.

Budaya Masyarakat Aceh Dalam Tarian Ranup Lampuan

Adat istiadat Aceh merupakan simbol-simbol penampilan perilaku dalam tatanan pergaulan, masyarakat Aceh meyakini bahwa agama dan adat pada dasarnya

mengandung nilai-nilai dan sumber daya yang dapat dijadikan asset untuk menggerakkan upaya pencapaian keadilan dan kemakmuran serta kesejahteraan. Adat berasal dari bahasa Arab 'adah, yang berarti "kebiasaan" atau "praktik". Secara teoretis, 'adah yang juga dikenal sebagai 'urf, tidak pernah menjadi sumber resmi hukum Islam. Adat digunakan sumber utama hukum Islam Al-Quran dan Hadits (Hadi 2010: 173).

Tari *Ranub Lampuan* mengekspresikan budaya masyarakat Aceh. mengunyah sirih dalam kebudayaan masyarakat Aceh merupakan salah satu tradisi yang turun temurun. Pada kebudayaan adat istiadat Aceh sirih disuguhkan kepada tamu sebagai tanda penghormatan, hal tersebut tercermin dalam tari *Ranub Lampuan* yang menggunakan sirih sebagai elemen yang dominan.

Kesenian Aceh adalah cermin dari kehidupan masyarakat pendukungnya yang menyangkut masalah adat istiadat, kebiasaan, kepercayaan, penghidupan dan keyakinan. Tari *Ranub Lampuan* merupakan bagian dari kesenian daerah yang mencerminkan kehidupan masyarakat Aceh. Sehingga sangat perlu untuk diperkenalkan kepada anak usia dini dalam tradisi Aceh yang akan di wariskan dari generasi kegenerasi. Di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah terlihat bahwa anak-anak sudah mengetahui dan memahami bahwa tari Ranup Lampuan merupakan tarian tradisional Aceh yang akan selalu ada di tampilan di setiap acara sebagai penyambutan tamu.

Nilai-Nilai Budaya Yang dapat Dipelajari Anak

Nilai adalah sesuatu yang dapat memuaskan kebutuhan manusia atau hasrat. Nilai juga merupakan sesuatu yang dipentingkan manusia sebagai subjek, menyangkut segala sesuatu yang baik atau buruk (Yeniningasih 2007: 217).

Nilai-nilai budaya merupakan konsep-konsep mengenai alam pikiran sesuatu yang masyarakat anggap tersebut bernilai, berharga, dan penting dalam hidup, sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman yang memberi arah dan orientasi kepada kehidupan masyarakat. Walaupun nilai-nilai budaya berfungsi sebagai pedoman hidup manusia dalam masyarakat, tetapi sebagai konsep suatu nilai budaya bersifat sangat umum, mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Namun, karena nilai budaya sifatnya yang umum, luas dan kongkret, maka nilai-nilai budaya dalam suatu kebudayaan berada dalam daerah emosional dari alam jiwa para individu yang menjadi warga dari kebudayaan bersangkutan (Koentjaraningrat 1990: 190).

Dengan demikian dapat dikatakan nilai-nilai budaya berarti setiap individu dalam melaksanakan aktifitas sosialnya selalu berdasarkan serta berpedoman kepada nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Artinya nilai-nilai tersebut sangat mempengaruhi

tindakan dan perilaku manusia, baik secara individual, kelompok atau masyarakat secara keseluruhan tentang baik buruk, benar atau salah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penulis dapat menarik kesimpulan tentang Pendidikan Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini Melalui Tari *Ranup Lampuan* Pada Anak Di Tkit Athfal Al Qur'aniyyah Kota Banda Aceh sudah cukup baik dengan melihat anak mampu bergerak dengan melihat dari daya ingat anak ketika menghafal bentuk gerakan tari yang mengikuti proses dalam latihannya.

Saran

Saran selama proses latihan di bersama anak Tkit Athfal Al Qur'aniyyah banyak anak yang suka dengan gerakan dalam menari alangkah baiknya terus di kembangkan dan di lestarikan di sekolah Tkit Athfal Al Qur'aniyyah untuk membawa anak mengembangkan bakat kreativitas dalam menari di kegiatan lomba seni tari yang di kota banda aceh sehingga seni tari yang di sekolah tetap terus ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Adshead, Janet. (1988). *Dance Analysis Theory and Practice*. London: Dance Books Ltd.
- Bungin, Burhan. (2007). *Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Pranada Media Grup.
- Burhan. (1988). *Adat dan Budaya Aceh Derah TK. II Aceh Barat*. Pekan Kebudayaan Aceh: Banda Aceh.
- Cahyono, Agus. (2006). Seni Pertunjukan Arah-arakan dalam. Upacara Tradisional Dughderan di Kota Semarang. *Jurnal Harmonia Pengetahuan dan Pemikiran Seni*. Volume V11, Nomor 1. Hal. 239-247.
- Dewi, Y. A. S. (2017). Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Raudlatul Athfal Kabupaten `Pasuruan. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 3(1).
- Dwidjowinito, Wahyudi. (1990). *Tari Ngremo Gaya Surabaya*. Surabaya: University Press IKIP Surabaya.
- Hadi, Amirul. (2010). *Aceh Sejarah, Budaya, dan Tradisi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.
- Hadi, Sumandiyo. (2006). *Seni dalam Ritual Agama*. Yogyakarta: Buku Pustaka.
- Hadi, Sumandiyo. (2007). *Kajian Tari Teks dan Konteks*. Yogyakarta: Pustaka.
- Indrayuda. (2013). *Tari sebagai Budaya dan Pengetahuan*. Padang: UNP Press.
- Indriyanto. (2008). *Analisis Tari*. Semarang: Unnes.
- Ismail, Noerhayati. (1991). *Antropologi Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jakfar, Puteh. (2012). *Sistem Sosial Budaya dan Adat Masyarakat Aceh*. Banda Aceh: Badan Arsip dan Perpustakaan Provinsi Nanggro Aceh Darussalam.
- Jazuli, Muhammad. (2001). *Paradigma Seni Pertunjukkan*. Yogyakarta: Yayasan Lentera Budaya.
- Jazuli, Muhammad. (2008). *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Semarang: Unesa University Press.
- Jazuli, Muhammad. (2008). *Pendidikan Seni Budaya Suplemen Pembelajaran Seni Tari*. Semarang: Unnes Press.
- Jazuli, Muhammad. (2014). *Sosiologi Seni Edisi 2 Pengantar dan Model Studi Seni*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Komarudin. (2000). *Kamus Istilah Karya Ilmiah*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Kusnadi. (2009). *Penunjang Pembelajaran Seni Tari Untuk SMP dan MTs*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Muhammad. (2010). *Bunga Rampai Budaya, Sosial dan Keislaman*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Murtala. (2009). *Tari Aceh Yuslizar & Kreasi Yang Mentradisi*. Banda Aceh : No Government Individual.
- Rohidi, Tjejep Rohendi. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang : Cipta Prima Nusantara.
- Sari, Intan Kemala. (2018). Students' Critical View about Data: Study about PISA level in Aceh. *Proceeding in The Six South East Asia Design/Development Research (SEA-DR) Conference 2018*, pp. 391-398. Banda Aceh: Syiah Kuala University.
- Sedyawati, Edi. (2007). *Indonesia dalam Budaya*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Setyantoro, Agung Suryo. (2007). *Ranub Pada Masyarakat Aceh*. Banda Aceh : Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Smith, Jaqueline. (1985). *Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis bagi Guru* (terj. Ben Soeharto). Yogyakarta: IKALASTI.
- Soekanto, Soerjono. (2003). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharto, B. (1987). *Pengamatan Tari Gambyang Melalui Pendekatan Berlapis Ganda*. Yogyakarta: Ikalasti.
- Syamsuddin, T. (1977). *Adat Istiadat Propinsi Daerah Propinsi di Aceh*. Banda Aceh : Proyek penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah.
- Wibowo, Budi Agus. (2009). *Kompilasi Sejarah dan Budaya Aceh*: Badan Arsip dan Perpustakaan Provinsi Nanggro Aceh Darussalam.
- Wati, Desi Pelita. (2014). Bentuk Tari Bekhu Dihe pada Masyarakat Alas Kabupaten Aceh Tenggara. *Jurnal Gesture*. Diperoleh dari <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle=257681> (pada tanggal 24 Maret 2016 pada pukul 10:40 WIB).
- Yeniningasih, Taat Kurnita. (2007). Nilai- Nilai Budaya dalam Kesenian Tutor Pmtoh. *Jurnal Harmonia Pengetahuan dan Pemikiran Seni*. Volume VIII No.2 Mei-Agustus diperoleh dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=135841&val=5651> (pada tanggal 23 Maret 2016 pada pukul 10:40 WIB).
- Zuriana, Cut. (2011). "Makna Ragam Gerak Tari Ranub Lampuan". *Jurnal Mentari*. Vol.14 No 1. Diperoleh dari <http://ejournal.unmuha.ac.id/index.php/mentari/article/view/73> (pada tanggal 23 Maret 2016 pada pukul 10:40 WIB).

PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT PADA ANAK USIA DINI DI MASA PANDEMI COVID 19

Jauhari¹

¹Institut Agama Islam Negeri Jember

Abstrak

Anak rentan terhadap resiko penularan penyakit covid 19. Diperlukan perilaku hidup bersih dan sehat sebagai upaya menurunkan resiko tertularnya penyakit ini. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini di masa pandemi covid 19. Metode penelitian adalah menggunakan penelitian kepustakaan. Obyek penelitian ini didapatkan melalui: buku, jurnal ilmiah, koran, majalah, serta dokumen lainnya. Pengumpulan data dilakukan melalui metode dokumentasi. Hasil penelitian didapatkan bahwa perilaku sehat pada anak di masa pandemi covid 19 adalah menjaga kebersihan, menggunakan alat pelindung diri dan meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk menjaga kebersihan dilakukan dengan menjaga kebersihan tangan melalui cuci tangan, membersihkan badan setelah keluar rumah dan menjaga jarak dari orang lain. Alat pelindung diri dengan menggunakan masker yang dapat menutup bagian hidung dan mulut serta menerapkan etika batuk. Untuk meningkatkan daya kekebalan tubuh dilakukan dengan mengkonsumsi gizi seimbang, olahraga teratur, tidur yang cukup dan menciptakan suasana yang bahagia. Dengan peningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat tersebut dapat menurunkan resiko terjadinya paparan dan membentengi diri dari penularan penyakit covid 19.

Kata Kunci: Anak, Bersih, Covid 19, Perilaku, Sehat

Abstract

Children are vulnerable to the risk of contracting the disease covid 19. Clean and healthy living habits are needed in an effort to reduce the risk of contracting this disease. This study aims to explain the behavior of clean and healthy living in early childhood during the Covid 19 pandemic. The research method is to use literature research. The object of this research is obtained through: books, scientific journals, newspapers, magazines, and other documents. The data was collected through the documentation method. The results of the study found that healthy behavior in children during the Covid 19 pandemic was maintaining cleanliness, using personal protective equipment and increasing endurance. Maintaining cleanliness is done by maintaining hand hygiene through washing hands, cleaning the body after leaving the house and keeping a distance from other people. Personal protective equipment using a mask that can cover the nose and mouth and apply cough etiquette. To increase immune power, it is done by consuming balanced nutrition, regular exercise, adequate sleep and creating a happy atmosphere. By increasing hygiene and healthy living habits, it can reduce the risk of exposure and fortify oneself from transmission of the Covid disease 19.

Keywords: Behavior, Clean, Children, Covid 19, Healthy

*correspondence Address
E-mail: jauharijauhari18@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembangunan kesehatan adalah bagian keseluruhan dari pembangunan di Indonesia yang memiliki peran besar dalam menentukan tingkat keberhasilan tercapainya tujuan pembangunan. Pembangunan kesehatan mampu menambah kualitas sumber daya manusia di Indonesia yang ditunjukkan dengan meningkatnya derajat kesehatan masyarakat (Purwandari et al., 2013). Masyarakat dapat di kategorikan dalam keadaan sehat apabila kondisi dari segi jasmanai, jiwa, spiritual dan juga secara sosial sehingga mampu menjalankan kehidupan yang produktif baik secara sosial maupun ekonomis sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 36/2009 tentang Kesehatan. Kondisi ini akan membantu peningkatan kualitas sumberdaya manusia di Indonesia.

Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dan digambarkan melalui melalui indikator utama yaitu peningkatan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki. Indonesia menempatkan pembangunan sumber daya manusia, program dan strategi pembangunan sebagai isu utama. Terdapat banyak penelitian tentang anak usia dini yang menyatakan bahwa untuk mempersiapkan sumber daya manusia bermutu harus dimulai sejak usia dini, bahkan diawali sejak pada waktu konsepsi di dalam kandungan. kualitas kesehatan, kecerdasan, dan kematangan sosial di tahap berikutnya ditentukan oleh adanya pemenuhan kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan anak secara holistic dan terintegrasi (Kemendikbud, 2015). Program promosi kesehatan di institusi pendidikan anak usia dini adalah salah satu solusi untuk mencapai hal tersebut

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Takaeb et al (2019) pada lembaga pendidikan anak usia dini bahwa setiap tahun ajaran akademik dan hampir sebagian besar dari anak di PAUD pernah tidak dapat mengikuti pendidikan PAUD selama beberapa hari atau minggu karena sakit. Gejala yang sering dirasakan antara lain sakit perut, pilek, demam dan batuk. Perilaku hidup bersih dan sehat merupakan upaya untuk pencegahan penyakit dalam rangka meningkatkan derajat kesehatan masyarakat (Purwandari et al., 2013) Upaya promotif dan preventif secara sistematis dan berkesinambungan perlu dilakukan sejak dari dini yang memiliki tujuan untuk menjamin kelangsungan hidup anak khususnya upaya menurunkan kesakitan anak usia dini serta menjamin tumbuh kembang anak secara maksimal sesuai dengan kemampuan yang dimiliki (Kemenkes, 2011).

Saat ini negara Indonesia berada dalam tantangan yang mengharuskan kepada seluruh masyarakat termasuk anak usia dini untuk beradaptasi dengan kondisi wabah

Corona Virus Disease 2019 (COVID-19). Berdasarkan data kementerian kesehatan di Indonesia terdapat lebih dari 225.000 ribu orang terkonfirmasi positif COVID-19 termasuk diantaranya adalah anak usia dini. Sesak nafas, demam, serta batuk merupakan tanda dan gejala yang sering muncul pada penyakit akibat infeksi virus ini. Infeksi ini dapat menyebabkan terjadinya kematian pada anak. Masa inkubasi terjadi berkisar antara 5 sampai dengan 6 hari dan paling lama 14 hari sejak terinfeksi virus COVID-19 (Kemenkes, 2020a). COVID-19 diprediksi akan memperpanjang masa pandemi karena belum ditemukannya vaksin dan pengobatan secara definitif, sehingga harus mempersiapkan diri dan beradaptasi dengan kehidupan baru dalam berperilaku sehari-hari. Anak usia dini harus mampu melakukan perubahan beradaptasi dengan kebiasaan yang baru (new normal) agar terhindar dari penularan COVID-19 sehingga dapat hidup sehat. Untuk menekan penularan COVID-19 diperlukan kedisiplinan dalam menerapkan prinsip pola hidup yang lebih bersih dan sehat (Kemenkes, 2020c).

Penyakit ini dapat menular kepada siapapun baik dewasa maupun anak usia dini (Jauhari, 2020a). Anak-anak tidak hanya berisiko untuk tertular penyakit COVID-19, tetapi anak usia dini juga termasuk di antara anggota masyarakat yang terdampak akibat pandemi. Dalam kondisi ini anak usia dini harus mampu beradaptasi dengan kebiasaan baru sehingga dapat terhindar dari risiko penularan COVID-19 (Jauhari, 2020b). Anak usia dini harus mampu berperilaku sesuai dengan kebiasaan baru yang lebih sehat, lebih bersih, serta lebih patuh terhadap protokol kesehatan (Jauhari, 2020d).

Untuk optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan yang salah satunya dengan perilaku sehat pada anak usia dini diperlukan kerjasama yang baik antar pendidik dan orang tua (Jauhari, 2020c). Manfaat membiasakan perilaku sehat sejak dini diantaranya adalah anak mempunyai pola hidup sehat yang dapat diterapkan di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pada anak usia dini yang mempunyai pola hidup sehat, dapat terhindar dari beberapa macam penyakit yang sering muncul pada anak usia dini, misalnya batuk atau pilek, tuberkulosis paru, diare, demam, campak, infeksi pada telinga, serta penyakit kulit pada anak. Selain hal tersebut anak juga dapat terhindar dari risiko terjadinya kecelakaan yang dapat terjadi di sekitar lingkungan anak, misalnya keracunan makanan, terjatuh saat aktifitas, tenggelam, tertusuk benda tajam atau duri saat bermain. Berbagai macam kemampuan dan potensi yang dimiliki anak usia dini dapat digali dan dikembangkan sesuai usia anak sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat optimal (Astuti, 2016).

Perilaku sehat memerlukan upaya yang terus menerus yang dilakukan sebagai upaya untuk berperan aktif dalam meningkatkan kesehatan serta untuk mewujudkan lingkungan yang sehat. Indikator perilaku ini menjadi sebuah tolok ukur untuk mewujudkan keadaan atau suatu kecenderungan Perilaku sehat anak. Perilaku ini yang diupayakan untuk seoptimal mungkin dilakukan oleh anak. Idealnya untuk perilaku ini dapat dilakukan secara keseluruhan yang mencakup delapan indikator perilaku. Tetapi, realita yang terjadi dilapangan tidak demikian, program PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) pada anak masih berjalan belum optimal ditandai dengan adanya kasus penyakit yang terjadi akibat Perilaku hidup yang kurang sehat. Sebagian dari indikator PHBS anak adalah mencuci tangan dengan menggunakan air mengalir serta sabun dan menerapkan etika batuk. PHBS adalah sekumpulan pola perilaku anak yang dilakukan disebabkan oleh adanya kesadaran dari hasil suatu pembelajaran, yang membuat anak dapat memelihara serta menjaga kesehatan dan mempunyai peran aktif dalam mewujudkan masyarakat yang sehat (Kemenkes RI, 2014).

Dalam mempersiapkan anak untuk membentuk perilaku kebiasaan baru dapat dilakukan dengan membiasakan perilaku sehari-hari sejak dini untuk menerapkan protokol kesehatan agar anak terhindar dari resiko penularan covid 19. Pembentukan kebiasaan baru ini diawali dari peran keluarga dengan memberi contoh perilaku sehat dan meningkatkan pemahaman pada anak tentang perilaku baru yang dilakukan. Kondisi lingkungan anak dan komunikasi antara anak dengan orang tua diperlukan dalam membentuk karakter dan sikap anak terhadap pencegahan covid 19.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (library research). Obyek penelitian ini diperoleh melalui berbagai informasi kepustakaan berupa: jurnal ilmiah, buku, koran, majalah, dan dokumen lainnya. Jurnal ataupun buku tersebut dipilih oleh penulis berdasarkan relevansi jurnal dengan rumusan masalah pada penelitian ini. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Fokus penelitian kepustakaan ini adalah analisis deskriptif dengan menggunakan sumber data sekunder. Pemilihan sumber didasarkan: Provenance, Objectivity, Persuasiveness dan Value.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perilaku hidup bersih dan sehat merupakan kumpulan perilaku sehat yang dilaksanakan atas dasar kesadaran diri sendiri sehingga mampu menolong diri dan keluarga dalam bidang kesehatan dan mempunyai peranan dilingkungan masyarakat sekitarnya. Perilaku hidup bersih sehat ini merupakan suatu kegiatan untuk menyampaikan pengalaman tentang menjalani hidup sehat pada individu, pada kelompok serta lingkungan masyarakat sekitarnya melalui media komunikasi sebagai untuk menyampikan informasi kesehatan. Informasi yang diberikan tentang pendidikan kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan bagaimana menjalani perilaku hidup bersih dan sehat (Kemenkes, 2016).

Kejadian penularan penyakit disebabkan oleh enam komponen mata rantai penularan penyakit, bila pada satu mata rantai tersebut diputus atau dihilangkan, makadapat mencegah terjadinya penularan. Enam komponen mata rantai penularan penyakit tersebut adalah Agen infeksi, Reservoir, Portal of exit (pintu keluar), Metode Transmisi, Portal of entry (pintu masuk), Susceptible host (Pejamu rentan). Agent infeksi merupakan mikroorganisme/virus penyebab terjadinya penularan penyakit. Pada anak yang memiliki penyakit menular, agen infeksi dapat berupa bakteri, virus (termasuk Covid 19), jamur dan parasit. Reservoir atau disebut sumber penularan dapat hidup, dan berkembang-biak sehingga dapat menularkan kepada anak yang lainnya. Berdasarkan hasil penelitian, reservoir yang paling banyak pada anak adalah alat permainan anak, binatang, tanah, air, lingkungan yang kurang bersih serta bahan organik lainnya. Selain hal tersebut juga dapat ditemukan pada orang sehat misalnya pada permukaan kulit, selaput lendir pada mulut, serta pada saluran napas bagian atas. Portal of exit (pintu keluar) merupakan tempat mikroorganisme/virus keluar dari reservoir melalui saluran napas, saluran pencernaan. Cara Penularan penyakit merupakan cara perpindahan mikroorganisme/virus dari tempat awal atau reservoir kepada anak yang lainnya. Terdapat beberapa cara penularan penyakit yaitu melalui kontak langsung ataupun tidak langsung, melalui percikan ludah (droplet), melalui uadara (airborne) dan melalui melalui makanan, air atau minuman (vehikulum). Masuknya virus ke dalam tubuh (Portal of entry) merupakan tempat masuknya virus kedalam tubuh anak diantaranya dapat melalui saluran pernapasan, saluran pencernaan. Anak yang rentan (Susceptible host) merupakan seseorang anak yang memiliki penurunan daya kekebalan tubuh sehingga menurunkan kemampuan dalam melawan virus yang masuk kedalam tubuhnya. Beberapa faktor yang dapat menurunkan kekebalan tubuh anak adalah usia,

status gizi, status imunisasi, dan penyakit kronis pada anak (Kemenkes, 2017; Anderson & Mcfarlane, 2000).

Gerakan perilaku hidup bersih dan sehat memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu kesehatan melalui proses penyadartahuan yang menjadi permulaan dari partisipasi anak dalam melakukan perilaku dalam hidup sehari-hari yang bersih dan sehat. Gerakan ini bermanfaat agar tercipta kehidupan bermasyarakat yang memiliki kesadaran pada kesehatan serta mempunyai pengetahuan serta kesadaran dalam melakukan perilaku hidup bersih dan sehat sesuai dengan standar yang telah ditentukan (Kemenkes, 2011). Perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini dengan menjaga kebersihan, menggunakan alat pelindung diri dan meningkatkan daya tahan tubuh anak.

Menjaga Kebersihan

Virus Covid-19 adalah penyebab penyakit menular yang memiliki resiko terjadinya kedaruratan kesehatan (Telaumbanua, 2020). Oleh karena itu, anak usia dini harus di adaptasikan untuk melakukan perilaku baru ketika keluar dari rumah. Tindakan rutinintitas yang dapat dilakukan adalah dengan membiasakan pada saat sampai di rumah setelah keluar rumah (perjalanan), segera membersihkan diri dan melakukan ganti baju sebelum berinteraksi dengan anggota keluarga yang lain (Kemenkes, 2020a). Selain hal tersebut yang dapat dilakukan untuk meminimalisir resiko penularan penyakit adalah menjaga jarak antara orang lain lebih dari 1 meter agar terhindar dari percikan/droplet dari orang yang sedang berbicara, sedang batuk, atau bersin, serta menghindari berdesakan, keramaian dan kerumunan orang (Kemenkes, 2020c). Pada orang lain yang tidak diketahui status kesehatannya harus melakukan pembatasan interaksi/kontak dengan cara tidak bersalaman, dan tidak berpelukan dan menjaga kebersihan tangan dengan melakukan cuci tangan (Kemenkes, 2020a).

Kegiatan membersihkan tangan merupakan kegiatan yang kecil tetapi memiliki dampak yang besar selain menghindarkan resiko penularan covid 19. Untuk Kegiatan ini dapat menghindarkan dari beberapa penyakit diantaranya: mudah terserang batuk pilek, diare, keracunan makanan, hepatitis A, terinfeksi E. Coli dan impetigo (Jauhari, 2020b). Selain itu juga dapat mencegah terjadinya penularan penyakit cacar air (Varicella), Difteria, Campak (Rubeola), Gondongan, hepatitis B (Marni 2016). Penyakit influenza salah satunya dapat dicegah dengan rajin mencuci tangan karena cuci tangan dapat mengurangi resiko perpindahan virus dan bakteri melalui tangan anak. Apabila anak jarang melakukan cuci tangan, maka perpindahan virus atau bakteri ini dapat menjadi pencetus infeksi saluran pernafasan (ISPA), diare dan gangguan pencernaan lainnya. Hal

ini dapat terjadi akibat perpindahan virus atau bakteri dari dan melalui tangan anak sehingga masuk ke dalam saluran pencernaan oleh makanan yang dipegang oleh anak. Cuci tangan juga dapat mencegah terjadinya keracunan makanan. Tangan yang tidak bersih terdapat virus, kuman dan bakteri akan menjadi penyebab keracunan makanan yang dampaknya diare, muntah atau sakit perut yang akut. Menjaga kebersihan tangan dengan mencuci tangan adalah salah satu cara yang terbukti efektif dalam pencegahan penularan covid 19 (WHO, 2020a). Cara ini dapat mengurangi resiko penularan melalui kontak transmisi (WHO, 2020b). Menjaga kebersihan tangan dengan melakukan cuci tangan secara teratur dengan menggunakan sabun dan air mengalir atau dengan menggunakan handsanitizer (cairan antiseptik berbasis alcohol) (WHO, 2009). Mengajarkan pada anak untuk tidak menyentuh hidung, mata dan mulut dengan tangan yang kotor atau belum melakukan cuci tangan karena pada kondisi ini memungkinkan adanya kontaminasi droplet yang mengandung kuman atau virus (Kemenkes, 2020c).

Tindakan menjaga kebersihan tangan ini harus dilakukan oleh seluruh anggota keluarga. Kegiatan membersihkan tangan merupakan kegiatan yang kecil tetapi memiliki dampak yang besar karena dapat menghindarkan banyak penyakit. Kegiatan menjaga kebersihan tangan dengan melakukan cuci tangan merupakan perilaku tindakan yang sangat sederhana, serta mudah dilakukan pada orang dewasa maupun anak-anak. Tetapi jika hal ini tidak dilakukan dengan tertib makan dapat mengganggu kesehatan karena banyak resiko terserang penyakit yang dapat merugikan terhadap kesehatan dan tumbuh kembang anak. Dengan melakukan kegiatan ini dapat terhindar dari gangguan kesehatan yang terjadi akibat penularan virus dan bakteri. Kebersihan tangan pada anak merupakan dapat dilakukn ketika tangan kotor atau setelah memegang benda benda. Kegiatan kebersihan tangan ini dapat dilakukan dengan melakukan cuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir. Penggunaan air mengalir dan sabun ini dilakukan jika tangan anak tampak kotor atau terkena cairan tubuh manusia. Selain dengan air dapat juga menjaga kebersihan tangan dengan menggunakan cairan antiseptik berbasis alcohol (*alcohol-based handrubs*). Penggunaan cairan ini diindikasikan pada tangan yang tidak jelas nampak kotor misalnya setelah memegang gagang pintu, memegang mainan, atau benda-benda yang terdapat di area umum.. selain melakukan kebersihan tangan, kuku juga harus dijaga kebersihannya. Kuku harus selalu nampak bersih serta terpotong rapi dan pendek. Hal ini dilakukan untuk dapat mengurangi resiko munculnya virus dan mikroorganisme yang ada pada tangan anak. Kegiatan memnaga kebersihan tangan dengan melakukan cuci tangan ini telah dianggap sejak 150 tahun yang lalu telah

dipercaya dan terbukti sebagai salah satu kegiatan terpenting untuk mengurangi penularan mikroorganisme dan mencegah terjadinya penularan virus. Penelitian tentang keefektifan menjaga kebersihan tangan melalui mencuci tangan ini sudah dilakukan sejak tahun 1861 yang dilakukan oleh Semmelweis. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penularan penyakit dari satu orang kepada orang lain dapat terjadi melalui tangan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian lain yang menyatakan bahwa menjaga kebersihan tangan dengan baik dapat mencegah terjadinya penularan mikroorganisme dan menurunkan frekuensi terjadinya infeksi penyakit.

Cara membersihkan tangan melalui cuci tangan menurut standar WHO terdiri dari enam langkah cuci tangan. Cara membersihkan Tangan dengan air mengalir dan sabun dilakukan dengan langkah awal dengan membasahi tangan dengan menggunakan air mengalir yang bersih, kemudian menuangkan sabun sebanyak 3-5 cc untuk menyabuni seluruh permukaan tangan.. untuk meratakan sabun keseluruhan telapak tangan menggunakan enam langkah cuci tangan. Langkah pertama adalah meratakan sabun dengan kedua telapak tangan, langkah kedua menggosok punggung dan sela-sela jari tangan kiri dengan tangan kanan serta sebaliknya, langkah ketiga menggosok kedua telapak serta pada sela-sela jari, langkah keempat adalah dengan cara Jari-jari sisi dalam dari kedua tangan saling mengunci, langkah ke lima dengan menggosok ibu jari kiri berputar dalam genggaman tangan kanan serta menggosok ibu jari kanan berputar menggunakan genggaman tangan kiri, langkah ke enam dengan menggosok dengan memutar ujung jari-jari pada telapak tangan kiri dan sebaliknya dengan menggosok dengan memutar ujung jari-jari kiri pada telapak tangan kanan. Kemudian membasil kedua tangan dengan menggunakan air mengalir, menngeringakan dengan tisu atau dapat juga dengan menggunakan handuk sekali pakai sampai benar-benar kering dan gunakan handuk sekali pakai atau tissue towel untuk menutup kran (Prosedur dilakukan 40 - 60 detik). Gerakan enam langkah cuci tangan ini juga dilakukan pada saat melakukan kebersihan tangan dengan menggunakan cairan antiseptik berbasis alkohol.

Menggunakan alat pelindung diri

Membiasakan pada anak untuk menggunakan masker sebagai Alat pelindung diri (APD). APD merupakan sarana yang didesain sebagai penghalang terhadap masuknya cairan, partikel padat, atau udara agar dapat melindungi anak dari cedera atau penularan virus dan bakteri. Apabila digunakan dengan benar, APD bertindak sebagai penghalang antara bahan infeksius (misalnya virus dan bakteri) dan kulit, mulut, hidung, atau mata (selaput lendir) (Kemenkes, 2020b). Penggunaan masker dapat menggunakan bahan

yang terbuat dari kain yang terdiri dari tiga lapis. Saat menggunakan menggunakan alat pelindung diri berupa masker hendaknya dapat menutupi pada hidung, mulut sampai ke dagu (Kemenkes, 2020c).

Apabila terdapat gejala batuk bersin, sebaiknya menggunakan masker medis. Masker hendaknya digunakan dengan tepat, tidak menyentuh permukaan masker serta tidak membuka tutup masker. Apabila anak tidak sengaja menyentuhnya, anak diajarkan untuk segera melakukan cuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir atau dapat juga menggunakan pembersih antiseptik tangan yang berbasis alkohol. Apabila dalam kondisi tertentu tidak terdapat masker, ajarkan pada anak saat batuk atau bersin untuk menutup dengan tisu dan tisu langsung di buang ke tempat sampah tertutup, kemudian segera melakukan cuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir atau dapat juga menggunakan cairan antiseptik berbasis alkohol. Jika tidak terdapat tisu, saat bersin atau batuk ditutup dengan menggunakan lengan atas bagian dalam yang disebut dengan etika batuk (Kemenkes, 2020a). Etika batuk dan kebersihan pernapasan dapat diterapkan di semua situasi baik di rumah, di institusi pendidikan, maupun masyarakat. Penerapan etika batuk ini dilakukan untuk dapat mengendalikan sumber infeksi. Untuk mencegah penularan infeksi saluran pernapasan di lembaga pendidikan anak usia dini, etika batuk diterapkan sebagai bagian mendasar dari perilaku sehat anak (Kemenkes, 2017).

Meningkatkan daya tahan tubuh

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dapat dilakukan dalam rangka untuk meningkatkan daya tahan tubuh anak dengan cara mengkonsumsi gizi seimbang, istirahat yang cukup, melakukan aktivitas fisik minimal 30 menit sehari serta menghindari faktor risiko penyakit. Anak usia dini yang mempunyai penyakit penyerta misalnya penyakit pada paru, gangguan pada jantung, gangguan pada ginjal, kondisi penurunan daya imunitas/penyakit autoimun, lebih berhati-hati dalam melakukan aktifitas di tempat umum (Kemenkes, 2020c). Daya kekebalan tubuh anak (Imunitas) dapat ditingkatkan dengan cara mengkonsumsi gizi yang seimbang yaitu karbohidrat, lemak, protein, mineral dan vitamin. Apabila terdapat kekurangan nutrisi pada anak dapat menurunkan sistem kekebalan tubuh. Untuk meningkatkan imunitas anak, juga dilakukan dengan memperbanyak konsumsi buah dan sayuran. Buah dan sayur ini banyak memiliki kandungan vitamin, mineral dan serat yang sangat diperlukan oleh tubuh anak, sehingga anak yang banyak makan buah dan sayur memiliki kekebalan tubuh yang relatif lebih baik. Kandungan vitamin dan mineral yang ada pada buah dan

sayur antara lain mengandung vitamin A, Vitamin C, Vitamin E, mengandung unsur mineral magnesium, seng, kalium, fosfor serta asam folat yang diperlukan untuk meningkatkan kesehatan anak. Kandungan vitamin dan mineral yang ada dalam buah dan sayuran ini mempunyai manfaat sebagai antioksidan tubuh atau penangkal senyawa yang tidak baik dalam tubuh anak. Vitamin C adalah salah satu vitamin yang paling banyak dikenal sebagai penguat sistem kekebalan tubuh. Demikian juga dengan vitamin E yang mempunyai efek antioksidan yang baik, yang berfungsi untuk melindungi tubuh anak dari paparan radikal bebas serta infeksi. Kebutuhan tidur terpenuhi. Kekurangan jam tidur menyebabkan letih dan lesu sehingga daya tahan melemah. Namun tidur yang berlebihan juga menyebabkan badan kurang gerak dan mengurangi daya tahan tubuh. Anak yang tidak terpenuhi kebutuhannya biasanya akan mudah terserang penyakit. Untuk meningkatkan kesehatan jiwa anak dilakukan dengan menciptakan lingkungan yang riang dan menghindari stres pada anak. Stres berlebihan pada anak dapat menurunkan imunitas anak. Kegiatan yang dapat mengurangi stres pada anak diantaranya adalah bermain bersama anak, bercerita, bercanda dan tertawa bersama keluarga ataupun kegiatan lainnya yang dapat membuat perasaan senang pada anak. Selain hal tersebut juga hendaknya juga menghindarkan anak berada dalam kecemasan dan perasaan bosan karena harus menerapkan pola hidup baru dengan banyak tinggal di dalam rumah selama pandemi Covid-19 (Jauhari, 2020d).

Keluarga adalah lingkup forum pendidikan yang utama dan pertama dalam perkembangan anak yang menjadi dasar pokok dalam membentuk karakter serta kepribadinya. Agar dapat menciptakan karakter jiwa baik dan kepribadian yang baik pada anak dalam keluarga, diperlukan adanya kondisi lingkungan keluarga yang dinamis dan harmoni. Kondisi dan situasi ini dapat terwujud jika terbangun komunikasi dan koordinasi dua arah yang kuat antara anak dan orang tua (Hyoscyamina, 2011). Keluarga terutama orang tua berperan penting dalam pembentukan perilaku anak. Membangun komunikasi yang efektif dengan anak, tindakan yang dapat dilakukan untuk membentuk perilaku anak usia dini dalam menghadapi era new normal adalah dengan membangun karakter positif anak, mengontrol kegiatan anak, memberikan teladan yang baik, menanamkan spiritualitas anak, dan melibatkan anak pada kegiatan-kegiatan positif (Maimunah, 2020). Komunikasi yang terwujud secara efektif oleh orang tua kepada anak dapat mendorong keberanian anak dalam mengambil suatu keputusan. Sejak dini seorang anak perlu diberikan sebuah kesempatan untuk

dapat belajar mengambil keputusan sendiri, mengerjakan serta memilih segala sesuatunya secara utuh. (Jatmikowati, 2018).

SIMPULAN DAN SARAN

Perilaku hidup bersih dan sehat dapat dilakukan dengan baik bila ada kesadaran kemauan dan pemahaman pada anak. Untuk dapat mencapai hal tersebut perlu dilakukan pembiasaan agar menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan perilaku tersebut adalah kebiasaan untuk menjaga kebersihan tangan melalui cuci tangan agar terhindar dari berbagai macam penyakit pernafasan, pencernaan, penyakit kulit yang disebabkan oleh virus maupun bakteri termasuk penularan covid 19. Mmembersihkan badan setelah keluar rumah, tidak menyentuh sesuatu atau bersentuhan dengan orang lain, menjaga jarak dengan orang lain dilakukan untuk menghindari terkena droplet dari orang yang bicara, batuk, atau bersin. Mennggunakan lat pelindung diri dengan menggunakan masker sesuai dengan standar dan menerapkan etika batuk. Selain hal tersebut, untuk meningkatakn imunitas tubuh dapat dilakukan dengan meningkatkan konsumsi gizi yang seimbang, serta pemenuhan kebutuhan istirahat tidur. Disarankan perilaku ini untuk diterapkan dalam aktifitas sehari-hari sehingga dapat mengurangi resiko terserang penyakit termasuk mengurangi resiko penularan covid 19.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti. (2016). Pelaksanaan Perilaku Sehat pada Anak Usia Dini di PAUD Purwomukti Desa Batur Kecamatan Getasan. *Scholaria*, 6(3), 263–272.
- Anderson. E.T & McFarlane.J. 2000. *Comunity As Partner: Theory and Practice in Nursing*. Lippincott Williams & Wilkins
- Hyoscyamina (2012) Peran Keluarga dalam membangun Karakter anak, *J. Psikologi*, vol. 10, 2012, doi: <https://doi.org/10.14710/jpu.10.2.144-152>.
- Jauhari. (2020). Deteksi Gangguan Pendengaran pada Anak Usia Dini. *Genius*, 1(1), 61-71. Retrieved from <https://genius.iain-jember.ac.id/index.php/gns/article/view/8>
- Jauhari. (2020c). *Tempat Penitipan Anak Usia Dini: Sebuah Tren Atau Kebutuhan?* <https://www.suaraindonesia.co.id/read/15826/20200423/111759/tempat-penitipan-anak-usia-dini-sebuah-tren-atau-kebutuhan>.
- Jauhari. (2020d, May 29). *Meningkatkan Imunitas Anak Usia Dini di Tengah Wabah Covid 19*. https://www.suaraindonesia.co.id/read/17004/20200529/120135/meningkatkan-imunitas-anak-usia-dini-di-tengah-wabah-covid-19#!-_-
- Jauhari, J. (2020). Strategies for Preventing Disease Transmission at Early Childhood Education Institutions. *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education*, 2(1), 18-29.
- Jatmikowati (2018) “Efektifitas Komunikasi Orang Tua Terhadap Kepribadian Intrapersonal Anak,” *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, doi: 10.30651/pedagogi.v4i2.1936.
- Kemendikbud. (2015). *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan PAUD Holistik Integratif di Satuan PAUD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemenkes. (2011). *Pedoman pembinaan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS)*. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomor: 2269/MENKES/PER/XI/2011.
- Kemenkes. (2016). *Gerakan PHBS Sebagai Langkah Awal Menuju Peningkatan Kualitas Kesehatan Masyarakat*. <http://promkes.kemkes.go.id/phbs>.
- Kemenkes. (2017). *Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Infeksi Di Fasilitas Pelayanan Kesehatan*. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2017.
- Kemenkes. (2020a). *Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*. Keputusan Menteri Kesehatan Nomor HK.01.07/MENKES/413/2020.
- Kemenkes. (2020b). *Petunjuk Tehnis Alat Pelindung Diri (APD) dalam Menghadapi Wabah Covid 19*. Direktorat Jendral Pelayanan kesehatan kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

- Kemenkes. (2020c). *Protokol Kesehatan Bagi Masyarakat Di Tempat Dan Fasilitas Umum Dalam Rangka Pencegahan Dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*. Keputusan menteri kesehatan Nomor HK.01.07/MENKES/382/2020.
- Purwandari, R., Ardiana, A., & Wantiyah. (2013). Hubungan antara Perilaku Mencuci Tangan dengan Insiden Diare pada Anak Usia Sekolah di Kabupaten Jember. *Jurnal Keperawatan*.
- Rohmah, A. A. ., & Jauhari. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Multiple Intelligences. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32-41. Retrieved from <https://preschool.iain-jember.ac.id/index.php/preschool/article/view/9>
- Telaumbanua, D. (2020). Urgensi Pembentukan Aturan Terkait Pencegahan Covid-19 di Indonesia. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.290>
- Viana, R. O., & Jauhari, J. (2020). Pembelajaran Gerak Dan Lagu Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 108-118.
- WHO. (2009). *Guidelines on Hand Hygiene in Health Care*. World Health Organization. World Health Organization.
- WHO. (2020a). *Infection prevention and control during health care when coronavirus disease (COVID-19) is suspected or confirmed*. World Health Organization.
- WHO. (2020b). *WHO Save Lives: Clean Your Hands In The Context Of Covid-19*. <https://www.who.int/infection-prevention/campaigns/clean-hands/en>.

**MOTIVASI MAHASISWA MEMILIH PROGRAM STUDI PG PAUD
(studi kasus pada mahasiswa PG PAUD UNISRI)**

Sidik Nuryanto^{*1}, Yetty Isna Wahyu Septiana², dan Wini Agustina³
^{1,2,3}Universitas Slamet Riyadi

Abstrak

Solo sebagai kota besar memiliki banyak kampus negeri dan swasta. UNISRI sebagai salah satu kampus swasta yang ada di kota Bengawan ini. PG PAUD merupakan Program studi yang dibuka pada tahun 2014 di FKIP. Sebagai program studi baru persebaran mahasiswanya tidak hanya berasal dari karisidenan Solo saja, namun berasal dari luar pulau Jawa seperti (Kalimantan, Sumatra, dan Nusa Tenggara). Di sisi lain fenomena pemilihan program studi keguruan belakangan ini menurun, mengingat masih banyak lulusannya belum terserap kerja. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pemahaman mahasiswa tentang program studi, serta motivasi mereka untuk kuliah di PG PAUD UNISRI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penggalan data dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian adalah mahasiswa memahami program studi seperti visi, misi, tujuan, profil lulusan melalui website atau brosur pada saat akan mendaftar menjadi mahasiswa baru. Motivasi internal (1) profil lulusan guru PAUD, pengelola PAUD, penari dan pemusik, pengembang APE serta gerak dan lagu. (2) Motivasi berprestasi di mana kuliah bukan hanya cari ijazah tapi aktualisasi diri. Motivasi eksternal (1) Kondisi kampus meliputi akses transportasi, kualitas dosen dan sarana prasarana yang sudah layak dan memadai. (2) dorongan orang tua yang menghendaki anaknya menjadi guru PAUD.

Kata Kunci: Motivasi Mahasiswa, Kuliah, Pendidikan Guru PAUD

Abstract

Solo as a big city has many public and private campuses. UNISRI as one of the private campuses in the city of Bengawan. PAUD PG PAUD is a study program that was opened in 2014 at FKIP. As a new study program the distribution of students does not only come from the Solo residency, but also from outside Java such as (Kalimantan, Sumatra, and Nusa Tenggara). On the other hand the phenomenon of selection of teacher training programs has recently declined, bearing in mind that there are still many graduates who have not absorbed work. The purpose of this study is to describe students' understanding of the study program, as well as their motivation to study at PG PAUD UNISRI. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. Data mining techniques using interviews, observation and documentation. The results of the study are students understanding study programs such as vision, mission, goals, graduate profiles through the website or brochure when registering to become new students. Internal motivation (1) profiles of PAUD teacher graduates, PAUD managers, dancers and musicians, APE developers as well as motion and song. (2) Achievement motivation where lectures are not just looking for a diploma but self-actualization. External motivation (1) Campus conditions include transportation access, lecturer quality and adequate and adequate infrastructure. (2) encouragement of parents who want their children to become PAUD teachers.

*correspondence Address
E-mail: nuryantosidik@gmail.com

Keywords: Student Motivation, College, Earlychildhood Education Program

PENDAHULUAN

Surakarta atau sering disebut Solo merupakan salah satu kota di Jawa Tengah yang dikenal dengan kota budaya dan penuh dengan cerita sejarah. Keberadaan keraton Surakarta, museum Radya Pustaka, dan Pura Mangkunegaran sebagai beberapa bukti tentang kota budaya tersebut. Keraton Surakarta sebagai salah satu peninggalan Susuhan Pakubuwono II memberikan cerita tentang keberadaan benda pusaka kerajaan dengan didukung bangunan antik penuh makna. Museum Radya Pustaka sebagai salah satu museum tertua di Indonesia, memuat koleksi seperti gamelan, wayang, serta ukir ukiran. Adapun pura mangkunegaran menawarkan destinasi sejarah tentang Abdi Dalam Keraton Surakarta pada zamannya.

Solo dengan letak wilayah yang sangat strategis dengan didukung keberadaan transportasi umumnya, membuat orang berbondong bondong untuk ke Solo. Baik untuk menetap, piknik, bekerja, maupun menempuh pendidikan. Keberadaan lembaga pendidikan khususnya pendidikan tinggi (kampus) cukup banyak tersebar di solo, mulai dari institut, sekolah tinggi, akademi, hingga ke tingkat universitas. Hal tersebut masih dikelompokkan dalam kampus negeri dan swasta.

Pendidikan merupakan upaya untuk mendukung tujuan nasional. Sebagaimana tertuang dalam UU Tahun 2013 pasal 3 yang berbunyi bahwa mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kuliah adalah jenjang pendidikan tertinggi di negeri ini. Saat ini pilihan setelah lulus SMA sederajat untuk melanjutkan ke kuliah cukup tinggi. Tuntutan untuk melek teknologi dan informasi cukup tinggi dengan adanya revolusi industri 4.0. Teknologi yang sudah tinggi harus didukung pulang dengan sumber daya manusia yang unggul. Salah satu cara yang ditempuh adalah melalui pendidikan tinggi. Universitas Slamet Riyadi (UNISRI) sebagai salah satu kampus swasta di Solo sebagai rujukan untuk menempuh kuliah. Di sana terdapat 6 fakultas, program pasca sarjana dengan jumlah 18 program studi.

Pendidikan guru pendidikan anak usia dini (PG PAUD) merupakan salah satu program studi termuda yang berdiri tahun 2014. Sejak berdirinya hingga sekarang program studi ini diminati oleh mereka yang fresh graduate maupun yang sudah bekerja sebagai guru dan berkeinginan untuk mendapat gelar. Selain itu persebaran mahasiswanya tidak hanya berasal dari ekskarisidenan Surakarta, namun ada yang berasal dari Sumatra, Kalimantan maupun Nusa Tenggara. Apa yang melatarbelakangi mereka yang dari luar Jawa kuliah di UNISRI dan memilih PG PAUD? Tentu ada faktor yang mendorong mereka untuk mewujudkan cita-citanya menjadi guru anak usia dini yaitu motivasi.

Motivasi adalah dorongan/ sugesti baik dari dalam maupun luar yang membuat seseorang untuk melakukan sesuatu. Seperti Menurut Hamzah B. Uno (2006: 1) motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang bertingkah laku, dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya.

Realita saat ini ketertarikan calon mahasiswa terhadap jurusan pendidikan makin berkurang. Terlebih jurusan pendidikan guru PAUD yang mana di beberapa pemberitaan media online menyatakan bahwa sepi peminatnya. Seperti dikutip dari <https://jatim.tribunnews.com> yang menyatakan bahwa sepi peminat guru karena stok guru melimpah dan pengangkatan pegawai negeri sedikit. Menurut Prof. Dr. Syamsul Arifin, M.Si sebagai wakil rektor 1 UMM tercatat ada 300.000 stok guru.

Berdasarkan deskripsi sebelumnya maka tertarik untuk mengadakan penelitian tentang motivasi mahasiswa kuliah di PG PAUD UNISRI. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemahaman mahasiswa tentang program studi, serta motivasi mereka untuk kuliah di PG PAUD UNISRI. Adapun urgensi penelitian ini adalah untuk mengetahui apa persepsi masyarakat tentang guru pendidikan anak usia dini, serta motivasinya. Dengan demikian hal tersebut bisa menjadi pijakan untuk menjangkau mahasiswa dari berbagai daerah.

Motivasi

Adi adalah siswa kelas 2 sekolah dasar yang ditantang oleh ayahnya untuk menghafalkan perkalian dari 1 hingga 10. Awalnya Adi menolak dan bilang jika dirinya masih kecil dan tidak bisa. Namun ayah Adi berusaha meyakinkan Adi bahwa dia pasti bisa sambil memberikan hadiah berupa uang seratus ribu jika dia berhasil. Berkat hadiah yang dijanjikan ayah cukup menggiurkan, akhirnya Adi setiap hari berusaha keras

menghafalkan perkalian tersebut. Saatnya Ayah menguji perkalian Adi dan hasilnya sempurna.

Dari cerita di atas dapat dijelaskan bahwa uang sebagai motivasi Adi untuk menghafalkan perkalian. Tanpa ada uang Adi merasa malas dan tidak mau untuk berusaha. Adi didorong sebuah keinginan yang kuat dari dalam dirinya supaya bisa mendapatkan uang hadiah dari ayahnya. Jadi motivasi adalah sebuah dorongan atau keinginan yang muncul dari dalam maupun luar diri seseorang untuk melakukan sesuatu demi mencapai tujuan yang diinginkan. Dikutip dari Amna Emda (2017) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat muncul apabila siswa memiliki keinginan untuk belajar. Oleh karena itu motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik harus ada pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat tercapai secara optimal. Dalam kamus besar bahasa Indonesia motivasi diartikan sebagai (1) dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu; (2) usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya (<https://kbbi.web.id/>). Lebih lanjut lagi dijelaskan bahwa dorongan berupa bawah sadar yang sifatnya terselubung bagi yang bersangkutan, tetapi dapat ditelusuri melalui perilakunya;

Tokoh akademik terdahulu juga mengartikan motivasi dengan beragam pendapat. Menurut Hamzah (2008: 3) menjelaskan istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. McLea (2009: 7) mengatakan bahwa: *Motivation is all the reasons behind why we behave as we do...*, Sedangkan Elliott (2010: 332) menyebutkan bahwa *“Motivation is defined as an internal state that arouses us to action, pushes us in particular direction, and keeps us engaged in certain activities”*.

Motivasi Intrinsik

Motivasi atau dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi oleh lingkungan maupun unsur lain di luar dirinya. Menurut Enco Mulyasa (2002: 120) motivasi intrinsik adalah motivasi yang datang dari dalam diri seseorang. Dorongan yang datang dari dalam diri seseorang akan menggerakkan individunya untuk berpartisipasi maupun melakukan aktivitas demi meraih tujuannya. Seperti mengikuti perkuliahan, pendidikan keterampilan, maupun ujian dengan merasa nyaman dan mendapatkan kepuasan.

Motivasi Ekstrinsik

Motivasi atau dorongan yang berasal dari rangsangan luar dirinya atau pengaruh lingkungan. Seperti halnya dalam kegiatan olahraga motivasi ekstrinsik dapat muncul karena gurunya yang galak, ruangan yang menarik, maupun temannya banyak. Orang tua juga merupakan faktor pendorong bagi seseorang dalam melakukan sesuatu, seperti halnya ketika kuliah. Seperti dalam jurnal penelitian Nurhidayah yang menjelaskan bahwa semakin tinggi minat dan dukungan orang tua maka motivasi belajar yang dimiliki juga semakin tinggi. Menurut Elida Prayitno (1989: 170) berpendapat tentang bagaimana cara untuk menimbulkan motivasi ekstrinsik adalah: (1) memberikan penghargaan dan celaan, (2) persaingan dan kompetensi, (3) pemberitahuan tentang kemajuan, (4) hadiah dan hukuman.

Motivasi Kuliah PG PAUD

Memiliki profesi maupun pekerjaan merupakan dampak setiap orang. Guru merupakan profesi mulia yang mana tugas mereka mendidik anak dengan mengajarkan karakter, memberi keteladanan dan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Terlebih menjadi guru PAUD merupakan profesi yang sungguh mulia karena sebagai pendidikan awal yang akan berdampak bagi masa depan seseorang. Menurut Usman (2010 : 7), masyarakat menempatkan guru pada tempat yang lebih terhormat di lingkungannya karena dari seorang guru diharapkan masyarakat dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Bambang Riadi (2016) dalam jurnal penelitian tentang persepsi dan motivasi mahasiswa dalam memilih jurusan pendidikan karena beberapa faktor misalnya karena prodi mampu menghasilkan guru yang lebih baik dari Perguruan Tinggi lain, dosen yang dimiliki prodi memiliki bidang keilmuan yang beragam, dan prodi menghasilkan lulusan yang bermutu dan profesional. Untuk menjadi guru PAUD tentunya harus kuliah di pendidikan PAUD terlebih dahulu. Untuk akhir-akhir ini memang peminat kuliah di pendidikan secara umum berkurang. Alasannya adalah sedikitnya penerimaan CPNS dan minimnya lapangan pekerjaan.

Memantapkan hati untuk memilih program studi PG PAUD tidaklah mudah. Mengingat menjadi guru PAUD itu tanggungannya besar seperti

1. Anak yang belum bisa mandiri, sehingga guru diminta untuk mengajarnya, seperti mengajari buang air, toilet training, menyuapi makan, menghilangkan ingus, bahkan menenangkan jika menangis.

2. Peletakan pondasi pertama. Anak PAUD ibarat kertas putih bersih tergantung dari siapa yang akan mencoretinya. Apakah memberi coretan yang rapi dan bersih atau coretan kotor. Makanya guru harus benar-benar menjadi teladan yang baik baik anak didiknya. Seperti menjadi teladan ketika ngomong dengan bahasa yang baik, berpakaian yang rapi, dan bersikap sesuai aturan. Karena setiap gerak gerik dan aktivitas guru pasti ditiru oleh anak
3. Jarang adanya pembukaan pegawai negeri sipil. Saat ini tahun 2020 pembukaan calon pegawai negeri sipil untuk formasi guru PAUD sangat kecil. Hal tersebut sebagai salah satu alasan orang tidak mau mengambil jurusan PAUD.

Realita guru PAUD yang dijabarkan di atas, maka perlu motivasi kuat dari seseorang yang ingin masuk menjadi mahasiswa calon guru PAUD. Caranya adalah dengan melihat luaran dari lulusan mahasiswa PG PAUD bisa menjadi profesi apa saja. Tentu setiap program studi mencanangkan pilihan profesi bagi alumninya. Untuk di PG PAUD selain sebagai guru PAUD, bisa sebagai pemilik lembaga PAUD, wirausaha alat peraga, dan lainnya. Dengan adanya motivasi tersebut dapat menguatkan untuk mencapai tujuannya. Seperti yang diungkapkan Wina Sanjaya (2010: 251-252) bahwa fungsi motivasi yaitu:

1. Mendorong siswa untuk beraktivitas

Dalam beraktivitas tanpa adanya dorongan maupun motivasi sangat sulit untuk mencapai tujuan. Rasa yang ada adalah bermalas malas sehingga menghabiskan waktu dan biaya. Begitu juga dengan kuliah jika masuk dengan paksaan orang tua, maupun tidak punya tujuan yang jelas besok mau jadi apa, maka kuliah kita akan sia sia. Dengan motivasi dapat mendorong kita untuk beraktivitas dalam menuju cita cita atau tujuan yang ingin kita capai. Jika dalam kuliah aktivitas tersebut berupa belajar, kerjakan tugas, penelitian, dan lainnya.

2. Sebagai pengarah

Motivasi itu sebagai pengarah aktivitas kita untuk meraih cita/ tujuan. Sebagai mahasiswa PAUD dengan tujuan ingin menjadi pengembang media anak usia dini, tentu aktivitasnya harus diarahkan kesana. Seperti dengan mengikuti workshop, seminar, membaca jurnal, maupun praktek sesuai dengan cita cita tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Yaitu berusaha menemukan makna, menyelidiki proses, dan memperoleh pengertian dan pemahaman yang mendalam dari individu, kelompok dan situasi. Menurut Moleong (2010:6) metode kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrument kunci dimana peneliti terlibat langsung dalam penelitian mulai dari awal hingga akhir sampai data yang ditemukan valid dan reliabel.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari mahasiswa dosen, dan ketua program studi PG-PAUD. Adapun teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi wawancara dan dokumentasi. Data utama diambil dari wawancara dengan mahasiswa yang berasal dari ekskarisidenan Surakarta dan dari luar Jawa. Sedangkan data pendukungnya diambil dari dokumen maupun arsip, serta wawancara dengan dosen maupun ketua program studi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari reduksi data, display data, penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman Tentang Program Studi

Memilih program studi dan kampus untuk pendidikan tinggi bukan hal yang mudah. Ada beberapa pertimbangan/ alasan yang mendasarinya. Seperti pertimbangan kualitas, jarak, biaya, akreditasi, kualitas dosen, serta sarana prasana merupakan hal yang perlu dipikirkan sebelumnya. Pada intinya kenali dulu program studi yang kamu incar sebelum kamu terlanjur masuk di sana. Mahasiswa PG PAUD UNISRI yang dulu sebagai calon mahasiswa, sebelum mendaftar kuliah telah memiliki informasi tentang program studi dan kampus. Mereka paham bahwa UNISRI sebagai salah satu kampus swasta yang ada di Solo dan memiliki program studi PG PAUD. Seperti diketahui bahwa di Solo sendiri cuma ada 2 program studi PG PAUD yang satu diantaranya dari kampus negeri.

Mahasiswa sebelum masuk di PG PAUD UNISRI juga telah mengikuti serangkaian tes seleksi yang diadakan oleh perguruan tinggi negeri (PTN), tetapi belum rejejanya. Dengan harapan kuliah di PTN adalah jaminan kualitas, biaya murah, akreditasi baik dan alumninya banyak terserap kerja. Ketika PTN tidak diterima, maka PTS (perguruan tinggi swasta) sebagai solusinya. UNISRI sebagai salah satu kampus swasta pilihan dengan

akreditasi “B” dengan kualitas yang diakui oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Karena pada tahun 2018 kampus tersebut termasuk dalam 100 perguruan tinggi terbaik menurut Kemenristekdikti. Penilaian tersebut berdasarkan kualitas sumber daya manusia, aspek kelembagaan, aspek kemahasiswaan, penelitian dan pengabdian masyarakat, dan aspek inovasi. Kampus yang terletak di Solo bagian utara ini juga memiliki kemudahan aspek dalam hal transportasi seperti dekat dengan terminal, stasiun, hingga bandara. Sehingga kekhawatiran bagi orang luar Solo apabila tidak memiliki kendaraan pribadi tidak jadi masalah. Serta kampus ini sampai tahun 2020 sudah menginjak usia 40 tahun sehingga telah dikenal banyak masyarakat lewat berbagai event, pemberitaan media masa, maupun dengan prestasinya.

Mahasiswa yang datang dari luar Solo dan luar Jawa mendapatkan informasi tentang program studi PG PAUD UNISRI dari offline maupun online. Offline saat ada panitia penerimaan mahasiswa baru yang sosialisasi di sekolah dengan membawa brosur disertai penjelasan tentang kampus. Selain itu juga informasi dari kakak kelas, tetangga atau saudara yang berkuliah di sana. Adapun untuk online mereka dapatkan mencari referensi info kampus dengan mengunjungi website www.unisri.ac.id maupun melalui media sosial.

Mahasiswa baru sebelum kuliah di program studi PG PAUD melihat visi dan misi sebagai hal penting yang diperhatikan. Visinya adalah menjadi pusat pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dibidang pendidikan anak usia dini bereputasi internasional dengan berlandaskan pada nilai nilai luhur budaya nasional

Dalam memilih kampus, mahasiswa diibaratkan sebagai konsumen yang patut jeli dan selektif terhadap beberapa tawaran dari kampus. Seperti yang disampaikan Kotler dan Armstrong (2012) dalam teori pengambilan keputusan konsumen ada 5 diantaranya *Need recognition, Information search, Evaluation of alternatives, Purchase decision, Postpurchase behavior*. Apabila dikaitkan dengan tema ini bahwa dalam memilih program studi perlu ada beberapa pertimbangan. Seperti point *Information search* (pencarian informasi), yaitu proses seseorang memperoleh informasi program studi PG PAUD dari beberapa sumber seperti sumber pribadi, sumber komersial, sumber publik, dan sumber pengalaman. Adapun mayoritas mahasiswa yang kuliah di sini mendapatkan informasi dari sumber pribadi.

Motivasi Internal

Mahasiswa PG PAUD UNISRI yang datang dari beragam wilayah, memiliki motivasi internal yang kuat. Motivasi ini muncul dari dalam dirinya dengan harapan untuk mewujudkan cita-citanya salah satunya sebagai guru PAUD profesional. Beberapa motivasi internal adalah:

1. Profil Lulusan

Profil lulusan dapat diartikan bahwa setelah kuliah dari PG PAUD kamu bisa memiliki profesi atau keahlian atau kompetensi apa saja. Hal ini yang menjadi sorotan utama bagi calon mahasiswa baru, karena dengan profil lulusan mereka dapat mengira apakah program studi yang diambil sesuai dengan bakat dan minatnya, serta kemampuan untuk menyelesaikan studinya. Berdasarkan wawancara mahasiswa yang masuk menjadi calon guru PAUD adalah dengan melihat profil lulusan. Berikut ini profil lulusan dari PG PAUD UNISRI

a. Guru PAUD

Menjadi guru PAUD dengan memiliki 4 kompetensi guru yaitu kepribadian, professional, paedagogi dan sosial.

b. Pengelola PAUD

Mampu mengelola mendirikan dan manajemen lembaga PAUD didaerahnya masing- masing

c. Penari dan pemusik

Mampu menciptakan gerakan tari dengan iringan musik dalam pembelajaran di PAUD

d. Pengembang APE

Mengembangkan Alat Peraga Edukatif baik yang tradisional dan modern dalam proses pembelajaran di PAUD

e. Gerak dan lagu

Dapat menciptakan lagu lagu anak usia dini dengan diiringi gerakan.

Program studi telah menyiapkan beberapa profil lulusan yang nantinya dapat ditekuni atau dapat menempel pada masing masing lulusan/ alumni. Diharapkan setiap mahasiswa nanti setelah lulus minimal memiliki 1 bidang dari profil lulusan. Tetapi diperbolehkan pula jika ada mahasiswa yang memiliki lebih dari 1 bidang dari profil lulusan.

Mahasiswa saat saat mendaftar tentunya memperhatikan dengan profil lulusan program studi. Mereka mempertimbangkan apakah profil lulusan tersebut sesuai dengan karakteristik, bakat dan minat mahasiswa. Selain itu mahasiswa juga mempertimbangkan peluang kerja pasca lulus. Seperti dalam jurnal penelitian Amaliyah Ulfah (2015) tentang motivasi mahasiswa dalam memilih program studi PGSD. Dijelaskan bahwa persepsi mahasiswa PGSD terhadap guru SD. Hasilnya sebesar 82% (201 anak) menganggap menjadi guru SD menyenangkan karena dekat dengan anak. Sebagian mahasiswa (6%) menganggap guru SD mempunyai gaji yang banyak dan ada juga (9%) mahasiswa yang menjawab lainnya seperti guru SD memiliki banyak peluang kerja, guru SD profesi yang mulia, tidak kepikiran menjadi guru SD.

Profil lulusan dapat diartikan sebagai bidang keahlian atau pekerjaan yang dimiliki oleh anak. Mahasiswa yang memiliki ketertarikan terhadap program studi ini, tentunya memiliki salah satu cita-cita yang terdapat di dalam profil lulusan. Sehingga dengan adanya cita-cita yang diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa. Seperti ungkapan Susilo, R., (2011) mengatakan bahwa cita-cita merupakan pendorong besar, karena cita-cita merupakan pusat dari berbagai kebutuhan, sehingga mampu memobilisasi energi psikis untuk belajar.

Barelson dan Steiner mendefinisikan motivasi sebagai suatu keadaan dalam diri seseorang yang mendorong, mengaktifkan atau menggerakkan, dan yang mengarahkan atau menyalurkan perilaku ke arah tujuan (Koontz, 2001:115). Maksud dari pernyataan tersebut adalah mahasiswa PG PAUD selain melihat profil lulusan sebagai motivasi belajar, juga memandang aspek kompetensi yang dihasilkan. Bagi mereka yang mencintai dunia anak, maka kuliah disini adalah pilihan tepat. Karena diajarkan bagaimana membangun kedekatan dengan anak, berkomunikasi efektif dengan anak, serta strategi untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangannya.

Lebih lanjut Zlate, S. & Cucui, G.(2015) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi tidak hanya mempertahankan kinerja belajar pada derajat tertentu, tetapi juga meningkatkan motivasi itu sendiri. Dapat disimpulkan bahwa harus ada upaya menstimulasi dan memperkuat faktor-faktor

2. Motivasi Berprestasi

Belajar sepanjang hayat adalah kewajiban bagi setiap manusia untuk terus mengupgrade informasi, pengetahuan dan keterampilan sehingga tidak ketinggalan dari orang lain. Motivasi untuk terus belajar adalah salah satu pendorong mahasiswa untuk

melanjutkan pendidikan di jenjang perguruan tinggi. Bagi mahasiswa kampus adalah tempat untuk menuntut ilmu yang fungsinya untuk mengangkat derajatnya dan mewujudkan cita-citanya. Senada dengan ungkapan

Turabik & Baskan (2015) bahwa motivasi muncul dari adanya kebutuhan, yang mendorong hasrat untuk berperilaku sesuai dengan tujuan yang diinginkan dalam mencapai kepuasan. Setelah kebutuhannya terpuaskan, maka motivasi akan menurun, untuk kemudian mencoba meraih kebutuhan yang lebih tinggi.

Berdasarkan informasi mahasiswa, mereka kuliah bukan semata-mata untuk mendapatkan ijazah, pekerjaan, maupun relasi/ teman. Lebih dari itu motivasi berprestasi adalah tujuan mereka. Berprestasi dalam dunia pendidikan anak seperti halnya tentang pengasuhan anak, perawatan anak, pengembang alat peraga anak, media pembelajaran, penari, pemusik, pendongeng dan lainnya. Jadi mereka belajar dalam rangka untuk aktualisasi diri, bukan semata mata untuk mendapatkan penghargaan saja. Hal tersebut sesuai dengan Maslow (1954) tentang hierarki kebutuhan manusia mulai dari (1) kebutuhan fisik dan biologis, (2) kebutuhan akan keselamatan dan keamanan, yaitu dari bahaya fisik dan rasa takut kehilangan, (3) Kebutuhan sosial, (4) Kebutuhan akan penghargaan, (5) Kebutuhan akan aktualisasi diri.

Motivasi berprestasi mahasiswa ditunjukkan dengan aktif mengikuti proses pembelajaran baik yang sifatnya pengetahuan, keterampilan dan sikap. Ketiga aspek tersebut sebagai bekal ketika menjadi guru nanti. Seperti yang disampaikan Tucker, Zayco, & Herman, (2002) menambahkan bahwa motivasi dalam penampilan akademik merujuk kepada indikator kognitif, emosional dan perilaku yang terlibat dalam proses pendidikan dan pembelajaran (Turturean, M., 2013). Artinya makin besar motivasi mahasiswa dalam belajar, maka kemampuan kognitif akan lebih baik, emosional akan lebih berkembang dan perubahan perilaku akan terjadi.

Motivasi Eksternal

Motivasi eksternal adalah dorongan yang berasal dari luar. Motivasi eksternal mahasiswa kuliah di PG PAUD UNISRI diantaranya:

1. Kondisi Kampus

Dorongan mahasiswa untuk kuliah adalah karena faktor kampusnya baik dari program studi, akses transportasi, maupun kualitas dosen serta sarana dan prasarana. Untuk program studi PG PAUD merupakan program studi yang terakhir lahir di UNISRI. Program studi ini hadir di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan untuk

memenuhi kebutuhan masyarakat tentang guru PAUD. Sejak diberlakukannya 1 desa 1 lembaga PAUD maka kampus segera berkontribusi untuk mampu menciptakan guru yang profesional dan berkarakter.

Berdasarkan wawancara mahasiswa motivasi eksternal mereka kuliah di program studi ini karena faktor transportasi yang mudah dijangkau oleh kendaraan umum. Akses kampus yang dekat dengan bandara, terminal, dan stasiun membuat mahasiswa merasa terbantu ketika tidak memiliki kendaraan pribadi. Berada di pinggir jalan raya dan dilalui oleh bis umum maka membuat mahasiswa nyaman karena biaya transportnya cukup terjangkau. Profil kampus menjadi pertimbangan kedua mahasiswa. Kampus yang sudah 40 tahun ini memiliki lulusan/ alumni yang tersebar diberbagai daerah dengan berbagai kesuksesannya. Sehingga kesuksesan tersebut sebagai media promosi dan menarik mahasiswa baru.

Program studi ini memiliki 6 dosen dengan bidang keahlian yang berbeda-beda. Profil dosen adalah faktor motivasi mahasiswa untuk belajar tentang guru PAUD. Dosen dengan kualitas master dan calon doctor membuat mahasiswa tidak ragu dengan program studi ini. Saat ini ada 3 dosen yang sedang studi S3 dan sebentar lagi akan lulus. Dengan dosen yang beragam bidangnya membuat mahasiswa semakin banyak memiliki kompetensi dan keahlian. Adapun motivasi lain karena sarana dan prasarana yang mendukung perkuliahan. Program studi telah memiliki kelas dan fasilitas yang memadai. Hanya laboratorium yang ada kurang memenuhi standar dan tidak nyaman. Serta lembaga belum memiliki laboratorium langsung untuk anak PAUD.

Motivasi dari profil kampus yang telah dijelaskan di atas berpengaruh besar terhadap perolehan mahasiswa baru, sehingga perlu dipertahankan. Seperti hasil penelitian Chew, Ismail, dan Eam (2010) yang meneliti tentang faktor yang memberikan pengaruh terhadap pilihan untuk menentukan sekolah yang menjadi tujuan utama bagi siswa, Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pilihan mereka dalam menentukan sekolah adalah pelayanan yang unggul, lingkungan sosial yang mendukung suasana belajar, infrastruktur kelas yang unggul, dan kualitas pengajar

2. Orangtua

Dorongan orangtua merupakan alasan mahasiswa untuk kuliah di program studi ini. Motivasi eksternal ini cukup berpengaruh pada mahasiswa karena berdasarkan pengalaman dari kedua orangtuanya. Ada mahasiswa yang orangtuanya sebagai guru

maka menghendaki anaknya juga dapat menjadi guru. Alasannya guru itu enak masuk kerjanya sama dengan siswa. Jika siswa libur guru libur, serta tuntutan jam mengajar yang tidak banyak. Orangtua juga menjelaskan kepada anaknya tentang proses perjuangannya untuk menjadi guru, serta pola kerja saat menjadi guru. Seperti yang disampaikan Wina Sanjaya dalam jurnal Amna Emda (2017) tentang dorongan orangtua mampu memotivasi anak. Seperti guru memotivasi siswanya, yaitu dengan cara

- a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.
- b. Membangkitkan minat siswa
- c. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar
- d. Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa
- e. Berikan penilaian

Perlu diketahui bahwa orangtua sebagai salah satu penentu pilihan pendidikan anaknya. Seperti Penelitian oleh Andini (2010) dengan judul Analisis Pengaruh Persepsi Terhadap Keputusan Orang Tua Murid Memilih Jasa Pendidikan di SDIT Bina Insani Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kualitas pelayanan merupakan variabel yang paling berpengaruh, sedangkan harga yang terjangkau, fasilitas yang memadai, dan lokasi merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan oleh pihak sekolah karena menjadipertimbangan orang tua murid dalam mengambil keputusan dalam memilih SDIT Bina Insani Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah Ulfah. (2015). Motivasi Mahasiswa Memilih Program Studi PGSD. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar* Volume 7, No 2, September 2015: 1 - 9
- Amna Emda. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2 (2017) hal 93-196.
- Amna Emda. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2 (2017) 93-196
- Andini, Nurul. (2010). "Analisis Pengaruh Persepsi Terhadap Keputusan Orang Tua Murid Memilih Jasa Pendidikan Di SDIT Bina Insani Semarang". Skripsi Tidak Dipublikasi. Universitas Diponegoro, Semarang
- Bambang Riadi. (2016). Persepsi dan motivasi mahasiswa dalam memilih Program studi pada jurusan pendidikan Bahasa dan seni. *Jurnal Pesona* Volume 2 No. 1, Januari 2016 Hlm. 138-148
- Chew, et al. (2010). Factors Affecting Choice For Education Destination: A Case Study Of International Students At Universiti Utara Malaysia. *Journal of Universiti Utara Malaysia LB2300 Higher Education*. Online
- Elida Prayitno. (1989). Motivasi dalam Belajar. Jakarta: Depdikbud
- Elliot et al. (2000). *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning, 3rd edition*. United States of America: Mc Graw Hill Companies.
- Enco Mulyasa. (2002). Manajemen Berbasis Sekolah. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamzah B, Uno. (2006). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kamus besar Bahasa Indonesia versi online (<https://kbbi.web.id/>). Definisi motivasi. Di unduh 2 Januari 2020
- Koontz, H. (2001). *Manajemen*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kotler, Philip dan Gery Armstrong. (2012). Dasar – Dasar Pemasaran Jilid 1. Terjemahan Alexander Sindoro. Jakarta: PT. Indeks Medika.
- McLea, Alan. (2009). *Motivating Every Learne*. Chennai: FSC.
- Menurut Moleong. (2010). Metode penelitian kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurhidayah. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan. *Jurnal JPSD*, Volume 4, No. 1.
- Republik Indonesia. (2013). Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Susilo R., (2011). *Pendidikan kesehatan dalam keperawatan*. Cetakan ke I, Bantul: Muha
- Turabik, T. & Baskan, G.A., (2015). *The importance of motivation theories in terms of education systems*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 186 : 1055 – 1063.
- Turturean, M., (2013). *Current issues of motivation-implications for an education of excellence*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 92: 968-972.
- Uzman, Moh. Uzer. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Zlate, S. & Cucui, G., (2014). *Motivation and performance in higher education*. *ProcediaSocial and Behavioral Sciences* 180 : 468476.

"Daftar 100 Perguruan Tinggi Indonesia Hasil Klasterisasi Kemenristekdikti", <https://edukasi.kompas.com/read/2018/08/18/07063411/daftar-100-perguruan-tinggi-indonesia-hasil-klasterisasi-kemenristekdikti?page=all>

<https://jatim.tribunnews.com/2018/08/20/peminat-calon-mahasiswa-masuk-fakultas-keguruan-dan-ilmu-pendidikan-fkip-mulai-menurun>

**PENERAPAN MEDIA AUDIO-VISUAL DALAM MENINGKATKAN
PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI KELAS AKHIR YANG TEPAT
DI PAUD TSABITA KALIANDA LAMPUNG SELATAN**

Ulfah Nabilla Maghfi^{*1} dan Na'imah²
^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Abstrak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Bagaimanakah Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Anak Usia Dini Kelas Akhir yang Tepat Di PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat penerapan media audio-visual dalam meningkatkan pembelajaran anak usia dini kelas akhir. Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan subjek penelitian adalah peserta didik anak usia dini kelas akhir di PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan sebanyak 20 Anak, Sedangkan Objek dalam penelitian adalah Meningkatkan Pembelajaran Anak Usia Dini Kelas Akhir Melalui Media Audio-Visual di PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan. Pengumpulan data dilakukan dengan Observasi, Interview, dan Dokumentasi. Berdasarkan hasil Observasi, Interview dan Dokumentasi tersebut bahwa Penerapan Media Audio-Visual dalam meningkatkan pembelajaran Anak Usia Dini Kelas Akhir di PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan dapat Meningkatkan Pembelajaran Anak Usia Dini Kelas Akhir.

Kata Kunci: Penerapan Media Audio-Visual, Pembelajaran Anak Usia Dini, Kelas Akhir

Abstract

Early childhood education (PAUD) is the provision of efforts to stimulate, guide, nurture, and provide learning activities that will produce children's abilities and skills. How is the Application of Audio Visual Media in Improving the Appropriate Final Grade Early Childhood Learning in PAUD Tsabita Kalianda, South Lampung. This study aims to see the application of audio-visual media in improving late grade early childhood learning. In this study the authors used a qualitative descriptive study, with the subject of the study were 20 final grade early childhood students in PAUD Tsabita Kalianda, South Lampung, while the object in the study was Improving Late Class Early Childhood Learning through Audio-Visual Media in PAUD Tsabita, Kalianda South Lampung. Data collection was carried out by observation, interview, and documentation. Based on the results of observations, interviews and documentation, the application of audio-visual media in improving late-grade early childhood learning at Tsabita Kalianda PAUD, South Lampung can improve late-grade early childhood learning.

Keywords: Application of Audio-Visual Media, Early Childhood Learning, Final Class

*correspondence Address
E-mail: ulfahmaghfi@gmail.com

PENDAHULUAN

Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan program buat pembinaan yang pada tunjukkan pada anak sejak lahir (0 tahun) hingga 6 tahun (UU RI Nomor 20 Pasal 1 Ayat 14 2003), yang di lakukan melalui anugrah rangsangan pendidikan buat membangun pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan pada memasuki pendidikan lebih lanjut .

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) Penerapan media Audio-Visual pada PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan, (2) Meningkatkan Pembelajaran Anak Usia Dini kelas Akhir. Banyak studi naratif kualitatif dari studi masalah tunggal. Peneliti sekaligus bertindak sebagai instrument pengumpulan data, yang di butuhkan pada lapangan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan 3 teknik yaitu, (1) wawancara mendalam, (2) Observasi, (3) Dokumentasi. Proses pengumpulan dan analisis data penelitian ini di pandu sang langkah-langkah analisis data penelitian kualitatif.

Anak usia dini adalah periode emas dalam lingkup pengembangan pribadi, atau jarang di sebut(zaman keemasan). Pada saat ini, anak telah mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa dalam psikologi fisik, olahraga, emosi, kognitif dan social. Ini adalah metode pelatihan untuk guru atau manager PAUD, jadi kami membutuhkan kursus yang sempurna dan berkualitas tinggi .

Balita adalah orang yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, dan bahkan dianggap sebagai lompatan dalam perkembangan. Sujiono mengatakan bahwa anak-anak di usia dini tidak dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini adalah usia yang sangat menentukan yang menentukan karakter dan kepribadian anak-anak. Pendidikan awal didasarkan pada bagian dari aplikasi. Pendidikan umur panjang adalah pintu gerbang utama menuju kehidupan. Balita sendiri adalah "zaman keemasan". Dalam hal ini, itu berarti masa keemasan semua aspek perkembangan manusia, termasuk kognisi fisik, interaksi sosial, dan emosi.

Perkembangan adalah model perubahan yang di mulai pada saat pembuahan dan berlanjut sepanjang hidup. Pendidikan dan Pengembangan pendidikan anak usia dini tidak hanya membutuhkan perhatian setelah anak lahir (popstpartum), tetapi karena anak masih dalam kandungan, pendidikan dan perkembangan sudah di mulai .

Pembelajaran balita adalah kombinasi dari faktor manusia yang kacau, bahan, fasilitas, peralatan, dan mekanisme yang saling menghipnotis ketika mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat langsung dalam sistem pembelajaran, termasuk siswa, guru, dan energi pendidikan lainnya, seperti laporan. Materi termasuk buku, papan tulis,

LCD, fotografi, peragaan slide, dan film. Fasilitas dan peralatan termasuk ruang kelas, peralatan media audiovisual, dan komputer. Program ini mencakup penyediaan berita, praktik belajar dan jadwal dan metode ujian (mulyasa, 2018:60)

Belajar adalah prinsip panduan bagi desainer dan guru untuk belajar. Pilihan model ini sebagian besar materi yang diajarkan, serta pedagogi dan kemampuan siswa. Selain itu, setiap mode belajar selalu memiliki tahap siswa (tata bahasa) di bawah bimbingan guru. Ada juga perbedaan antara tata bahasa yang menggunakan tata bahasa lain. Perbedaan ini terjadi antara pembukaan dan penutupan yang harus dipahami oleh guru, sehingga model pembelajaran dapat berhasil diimplementasikan (Badar, 2014: 34).

Untuk anak-anak di akhir masa kanak-kanak, dia mulai berpikir dan merasa bahwa dia ditentukan oleh orang lain di sekitarnya (seperti orang tua, guru, dan teman dari teman). Bagaimana keluarga, sekolah, dan warga negara membutuhkan anak-anak akan menghipnotis pembentukan konsep diri mereka (Hurlock,E, 2013:56). Apa hubungan antara orang tua, saudara kandung, dan status orang tua dalam keluarga (apakah itu anak pertama, anak tengah, anak bungsu, atau orang tunggal dalam keluarga besar atau kecil) Serta pandangannya tentang metode pengasuhan yang berlaku untuk keluarga, semua berdampak pada pilihan konsepnya. Lihat bagaimana anak-anak yang tinggal di lingkungan yang penuh dengan kekerasan dan tingkat kejahatan yang tinggi memperlakukan orang asing, dan jika mereka berhati-hati mereka akan menyakiti mereka. Hal ini menyebabkan anak menyebarkan konsep diri anak yang kurang percaya diri dan hati-hati, situasi ini dimanifestasikan oleh orang yang tidak tahu tanpa berbicara (Spilsbury, 2002:110).

Hal ini masih terkait dengan pembentukan konsep diri pada anak usia dini. Jika guru terus mengatakan bahwa kemampuannya di kelas lemah pada siswa, maka seiring berjalannya waktu, anak usia dini akan memiliki konsep diri negatif dan "kurang prasangka". Terkait hal ini, guru berkewajiban membantu anak membentuk konsep diri mereka sendiri. Guru harus menggunakan apa yang dikatakan dan dilakukan anak-anak mereka dengan bijak untuk membuat mereka merasa tidak berarti, tetapi ini hanya karena anak-anak lebih mampu membuat keterampilan yang memengaruhi harga diri mereka.

Masa setelah sekolah dasar benar-benar luar biasa. Anak-anak dapat menyelesaikan tugas yang semakin kompleks pada tahap integrasi, pengembangan, pengorganisasian, dan integrasi berbagai keterampilan pengembangan. Pada usia ini, anak laki-laki dan perempuan semakin mampu menangani kebutuhan mereka, seperti mandi, berpakaian, mundur, makan, bangun, dan bersiap pergi ke sekolah. Mereka

mengikuti aturan keluarga tentang waktu makan, menonton TV, dan privasi. Ketika mereka disuruh melakukan sesuatu dan memikul tanggung jawab sederhana di rumah dan sekolah, mereka bisa dipercaya. Dengan kata lain, anak-anak ini dapat mengendalikan diri mereka sendiri dan lingkungan setempat. Yang paling penting adalah anak-anak berusia enam tahun, tujuh tahun, dan delapan tahun siap dan bersemangat untuk pulang ke sekolah, bahkan ketika waktu sebenarnya sedikit tidak nyaman. Pergi ke sekolah menyebabkan orang khawatir tentang aspek-aspek berikut, seperti harus menghadiri kelas tepat waktu dan ingat untuk membawa pekerjaan rumah atau penitipan siang hari setelah sekolah ((Lynn K.Eilleen dan Allen, 2010:161).

Usia anak usia dini (anak-anak terlambat) atau siswa sekolah dasar ini berkisar antara 6 hingga 12 tahun. Selain itu, cohustum menemukan bahwa akhir masa kanak-kanak atau masa sekolah adalah masa intelektual, di mana anak-anak sedang mempersiapkan pendidikan di sekolah, dan perkembangan mereka difokuskan pada kecerdasan. Sedangkan untuk Erikson, saya menemukan bahwa selama ini saya siap untuk menerima kebutuhan dari orang lain dan menjalankan / menyelesaikannya. Situasi ini cenderung membuat anak-anak pada periode ini memasuki masa sekolah yang harmonis.

Label yang dikutuk oleh orang tua dari anak-anak kemudian adalah masa yang sulit. Non-anak ingin mematuhi perintah. Banyak anak dipengaruhi oleh teman sebaya mereka dan anggota keluarga lainnya. Dalam keluarga putra dan wanita yang pahit saling mengejek, pertengkaran sering terjadi, dan agresi fisik sering terjadi.

Label yang digunakan oleh pendidik, label pendidik adalah usia masa kanak-kanak adalah usia sekolah. Saat ini, pendidik menganggap ini sebagai masa kritis (Jannah, 2015). Metode pembelajaran anak-anak kelas akhir adalah: 1. Pembelajaran PAUD yang terintegrasi "Terintegrasi" juga biasanya setara dengan kata "terintegrasi" dalam kamus bahasa Indonesia, yang ditafsirkan sebagai "Pembroke" dan karena itu merupakan kesatuan yang utuh dan bulat. Integrasi berarti integrasi sehingga menjadi unit terintegrasi dalam pendidikan anak usia dini yang terintegrasi (Pendidikan Nasional, 2005) yang berarti bekerja keras untuk mengintegrasikan PAUD itu sendiri dengan program lain yang dapat mempertahankan keberhasilan dalam PAUD (Mursyid, 2018:124).

Oleh karena itu perlunya menggunakan media dalam pembelajaran anak usia dini kelas akhir ini, salah satunya yaitu dengan menggunakan media audio-visual, Media audio visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan juga unsur gambar. Jenis

media ini memiliki keahlian yang lebih baik, sebab meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan juga Visual (melihat). Sedangkan pendapat lain mengatakan media audiovisual adalah suatu alat audiovisual yang berarti bahan atau alat yang di pakai dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan juga kata yang di ucapkan dalam memberi pengetahuan, sikap, dan ide. Dalam penggunaan media audio-visual dapat mengembangkan pembelajarannya anak usia dini kelas akhir yang tepat tentunya dengan pemakaian media audio-visual dengan baik dan benar, serta dengan menampilkan video-video yang kreatif dan tidak membosankan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dimulai dengan mengumpulkan data kualitatif terkait pengamatan, dan wawancara. Objek penelitian dari penelitian ini adalah kelas akhir anak kecil (AUD) dan guru dan manajer PAUD. Dalam aplikasi lembaga PAUD media audiovisual ini, lembaga yang menerapkan media audiovisual (video) dalam pembelajaran dipilih. Selain itu, para peneliti juga memutuskan untuk memilih mata pelajaran yang seimbang berdasarkan usia dalam penelitian ini, yaitu antara tingkat akhir pria pada anak usia dini dan tingkat akhir wanita pada anak usia dini. Dan guru yang dapat diwawancarai sesuai dengan kebutuhan penelitian ini.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih kurangnya metode dan media dalam pembelajaran anak usia dini kelas akhir, salah satunya yaitu dengan menggunakan media audio-visual, masih kurangnya kreatif dalam menggunakan media audio visual ini, informasi atau materi yang di sampaikan hanya sekilas, terkadang dalam pemutaran video lambat, banyaknya kendala dalam pemutaran video yang menyebabkan kurangnya efektif dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan tema keseluruhan dengan subjek 20 anak, termasuk informasi rinci tentang 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Data yang dikumpulkan menggunakan wawancara tidak terstruktur diproses dan dianalisis dengan mengkodekan tiga tahap pengkodean sederhana, yaitu pengurangan kata kerja, reduksi dan presentasi.

Bagi anak dalam masa kanak-kanak akhir, ia mulai belajar berfikir dan merasakan dirinya seperti apa yang telah di tentukan oleh orang lain dalam lingkungannya, misalnya orang tua, gurunya, maupun teman-temannya. Bagaimana hubungan dengan orang tua, dengan saudara kandung, kedudukannya dalam keluarga (apakah ia anak pertama, anak tengah, anak bungsu, atau anak tunggal dari keluarga besar atau keluarga kecil) dan bagaimana pendapatnya mengenai cara-cara asuhan anak yang berlaku dalam

keluarganya, semua ikut berperan dalam dalam menentukan perkembangan konsep dirinya. Melihat bagaimana anak yang tinggal di lingkungan yang penuh dengan perilaku kekerasan dan tingkat kriminal yang tinggi mempersepsikan bahwa orang asing bisa melukai mereka jika mereka tidak hati-hati. Hal ini membuat anak mengembangkan konsep diri anak yang cenderung kurang percaya diri, dan berhati-hati yang termanifestasi dalam perilaku tidak berbicara dengan orang yang tidak dikenal .

Masih terkait dengan pembentukan konsep diri pada masa kanak-kanak akhir, apabila seseorang guru mengatakan secara terus menerus pada seorang murid nya bahwa dia kurang mampu dalam kelas maka lama-kelamaan anak pada masa kanak-kanak akhir akan mempunyai konsep diri yang negatif dan kurang mampu. Terkait dengan hal ini bahwa guru harus membantu anak dalam pembentukan konsep dirinya. Guru harus bijak dengan apa yang dikatakan dan dilakukan pada anak. Sehingga tidak membuat anak merasa tidak berarti , tetapi justru menjadikan anak lebih dapat mengembangkan keterampilanya yang akan mempengaruhi dirinya .

Periode setelah prasekolah benar-benar luar biasa. Anak dalam tahap integrasi perkembangan, mengatur dan memadukan berbagai keterampilan perkembangan untuk menyelesaikan tugas yang semakin rumit. Pada usia ini, anak laki-laki dan perempuan menjadi semakin kompeten dalam menanganikenuhuan mereka sendiri seperti Mandi Berpakaian , kebelakang, makan, bangun dan bersiap-siap ke sekolah. Mereka mengamati peraturan keluarga mengenai waktu makan, menonton televisi dan membutuhkan keleluasaan pribadi. Mereka bisa di percaya ketika di suruh melakukan sesuatu, dan di beri tanggung jawab sederhana di rumah dan di sekolah . dengan kata lain anak anak ini bisa mengendalikan diri mereka sendiri dan lingkungan tempat ia berada. Yang terpenting , anak usia enam, tujuh, dan delapan tahun siap dan bersemangat untuk pergi ke sekolah , walaupun agak khawatir ketika waktunya benar-benar tiba. Pergi ke sekolah menimbulkan kekhawatiran mengenai beberapa hal seperti harus datang tepat waktu, mengingatkan untuk membawa kembali pekerjaan rumah atau ke tempat penitipan anak setelah jam sekolah .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Intinya, anak-anak kecil bermain sambil belajar, dan sebaliknya. Menurut karakteristik anak-anak, mereka secara aktif menjelajahi lingkungan sekitar. Karena itu, media audio-visual dapat mengembangkan pembelajaran anak-anak senior, terutama pada awal membaca anak- anak, dan dapat meningkatkan kosa kata anak-anak, karena

anak-anak dapat berinteraksi dengan topik, belajar berkomunikasi, memecahkan masalah dan mengembangkan imajinasi anak-anak, Dalam pembelajaran siswa sekolah dasar, anak akan belajar dan memahami aturan menggunakan media audiovisual untuk belajar, dan dalam kegiatan ini, anak dapat meniru kalimat sederhana, misalnya, anak dapat dengan benar mengenali huruf dengan benar, dan dapat merujuk ke huruf yang dikenal. Simbol, cerita berulang yang telah didengar melalui video (media audiovisual).

Media audio-visual adalah alat pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan wawasan, meningkatkan imajinasi, dan mengembangkan imajinasi anak-anak. Media audio-visual juga dianggap sebagai dasar untuk mengembangkan kemampuan membaca dini anak-anak, interaksi, komunikasi, kreativitas, imajinasi, pemecahan masalah dan percakapan gratis, serta pengalaman yang menyenangkan.

Teknologi audio-visual merupakan cara untuk menghasilkan atau menyajikan materi yakni dengan memakai mesin-mesin mekanis dan juga elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan juga visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan penggunaan perangkat keras dalam proses belajar, contohnya seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar .

Fungsi media audio-visual dalam pembelajaran yang konteks, mempunyai fungsi yang sangat luas yaitu sebagai berikut :

1. Fungsi edukatif

Menyampaikan pengaruh yang bernilai pendidikan, mendidik siswa serta masyarakat agar berfikir kritis, memberi pengalaman yang bermakna dan mengembangkan serta memperluas cakrawala berfikir siswa.

2. Fungsi Sosial

Menyampaikan informasi autentik dalam berbagai bidang kehidupan dan juga konsep yang sama pada setiap orang supaya dapat memperluas pergaulan, pengenalan, pemahaman tentang orang dan adat istiadat serta cara bergaul .

3. Fungsi Ekonomis

Dengan menggunakan media pendidikan pencapaian tujuan bisa dilakukan dengan efisien, penyampaian materi bisa menekan sedikit mungkin pemakaian biaya, tenaga, serta waktu tanpa mengurangi efektivitas dalam pencapaian tujuan.

4. Fungsi Budaya

Memberikan perubahan-perubahan dalam segi kehidupan manusia, bisa mewariskan dan juga meneruskan unsur-unsur budaya serta seni yang ada di masyarakat.

Adapun Manfaat media audio-visual yaitu :

1. Mempermudah dalam menyajikan serta menerima pembelajaran maupun informasi serta bisa menghindarkan salah satu pengertian
2. Mendorong rasa keingin tahuan, hal ini di sebabkan karena sifat audio-visual yang menarik dengan gambar yang di buat semenarik mungkin membuat anak tertarik serta memiliki keinginan untuk mengetahui lebih banyak.
3. Memastikan pengertian yang di peroleh sebab selain dapat menampilkan gambar, grafik, diagram maupun cerita. Sehingga mengekalkan pengertian. Pembelajaran yang di serap melalui pengelihatan (visual) sekaligus dengan pendengaran (audio) bisa mempercepat daya serap anak didik dalam memahami pelajaran yang di sampaikan.
4. Tidak membosankan, maksudnya ialah karena sifatnya yang variatif, siswa dalam pembelajaran tidak merasakan bosan, karena sifatnya yang beragam film, tiga dimensi atau empat dimensi, dokumentar dan yang lainnya. Hal ini dapat menciptakan sesuatu yang variatif tidak membosankan para siswa.

Dalam penelitian ini, aplikasi media audio-visual harus terlebih dahulu menyampaikan tema yang akan ditampilkan, menyiapkan bahan sesuai tema, menempatkan speaker di setiap kamar, menyesuaikan volume speaker, mengatur kecerahan LCD (proyektor) sehingga anak-anak dapat melihat dengan jelas, Gambar dan huruf yang ditampilkan dalam warna-warna cerah, bentuk gambar dan huruf yang ditampilkan kepada anak-anak harus jelas dan dapat dimengerti oleh anak-anak, mengatur durasi video yang akan ditampilkan, menyesuaikan tempat duduk sehingga anak-anak dapat menonton video dengan mudah.

Oleh karena itu, penggunaan media audio-visual memainkan peran utama dalam pengembangan keterampilan belajar untuk anak-anak senior. Belajar anak-anak melalui media audio visual memungkinkan anak-anak belajar sambil bersenang-senang. Game adalah dunia mereka, jadi ketika mereka melakukan kegiatan ini, mereka akan benar-benar menikmati dan merasa sangat bahagia. Saat belajar melalui media audiovisual, anak tidak akan banyak mengeluh. Diharapkan media seperti ini dapat membantu lebih banyak anak-anak yang belum berinteraksi dengan teman sebaya mereka sebelumnya,

sehingga mereka dapat meningkatkan kosa kata mereka ketika melakukan kegiatan media audio visual.

Media audio visual adalah media dengan unsur bunyidan gambar, sehingga anak-anak lebih tertarik pada aktivitas media audio-visual dalam bentuk vidio, sehingga anak-anak lebih tertarik pada aktivitas media audio-visual yang di mainkan oleh guru di kelas. Sekolah, karena anak-anak dapat melihat dan mendengar suara-suara dalam kegiatan belajar ini, tujuannya adalah untuk membantu memahami kosa kata yang akan digunakan ketika menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide .

Menurut hasil wawancara dengan guru tingkat A di Tsabita Kalianda di PAUD, Provinsi Lampung Selatan, guru memainkan peran penting dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sama seperti media audiovisual digunakan sebagai media untuk pengembangan pembelajaran anak-anak senior, itu membutuhkan dukungan lembaga sekolah, seperti menyediakan lingkungan belajar yang sesuai untuk penggunaan media audiovisual dan menyediakan media / alat yang digunakan. Oleh karena itu, guru harus memiliki imajinasi ketika mengatur kegiatan media audiovisual di sekolah, Karena media memiliki banyak kelemahan, termasuk perlunya persiapan yang matang, melibatkan banyak pihak, jika media audio visual sering dilakukan, itu akan menghancurkan kelancaran rencana pembelajaran, terutama ketika tempat yang digunakan adalah ruang kelas itu sendiri, kadang-kadang ditemui di bidang anggukan sulit. Beberapa kelebihan media audiovisual, yaitu: penggunaannya tidak membosankan, hasilnya lebih mudah dipahami dan dipahami, dan siswa juga dapat mengetahui cerita yang dimainkan oleh guru, karena mereka dapat memperoleh informasi melalui audiovisual.

Berikut ini, penulis akan menjelaskan dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, salah satunya adalah hasil wawancara dari kegiatan pembelajaran terakhir yang dilakukan dalam tiga tahap:

1. Acara pendahuluan atau pembukaan

Kegiatan ini dilakukan, mempersiapkan mereka untuk bermain, dan menciptakan suasana belajar awal, mendorong anak-anak untuk fokus pada diri mereka sendiri sehingga mereka dapat mengikuti proses belajar dengan baik dalam kegiatan inti. Misalnya: kegiatan berturut-turut di depan kelas, latihan fisik, dialog, atau tanya jawab dengan anak-anak sebelum mulai bermain.

2. Kegiatan inti

Fokus kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran anak usia dini berdasarkan indikator pertumbuhan setiap anak. Jelaskan tema berdasarkan kegiatan yang akan dilakukan selama penelitian. Lengkapi pembelajaran dengan menggunakan media (media audiovisual) yang digunakan oleh penulis dalam situasi ini

3. Acara penutupan

Sifat dan kegiatan akhir adalah untuk menyampaikan hasil belajar, jika tidak maka kegiatan anak akan dievaluasi sesuai dengan pertumbuhan setiap anak.

Menurut hasil analisis melalui metode observasi, wawancara dan media audiovisual dapat mempromosikan pembelajaran awal untuk anak-anak. Satu. Media audiovisual yang dirancang oleh pendidik :

- 1) Guru pertama-tama mengomunikasikan tujuan dan topik yang akan ditampilkan di media audiovisual.
- 2) Sebelum memulai kegiatan belajar, guru dapat menggunakan media audiovisual untuk mengatur kursi anak-anak
- 3) Video persiapan guru untuk menarik anak-anak
- 4) Guru menyiapkan speaker (speaker) dan LCD (proyektor) dan pengaturan warna pada layar sehingga anak dapat mendengar dan melihat video dengan jelas.
- 5) Guru menampilkan video sesuai dengan tema dan subtopik.
- 6) Guru menunjukkan video dan memperkenalkannya kepada anak untuk menarik dan menarik perhatian anak.
- 7) Guru membiarkan anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan belajar
- 8) Guru meminta anak untuk mengingat gambar dan suara dalam video.
- 9) Guru meminta anak untuk berbicara tentang gambar dan suara di video.
- 10) Guru menampilkan tampilan video sesuai dengan durasi yang ditetapkan.
- 11) Guru memperkenalkan kegiatan media audiovisual hari ini dengan tema tentang diri saya, diri saya, dan kebutuhan saya.

Dari data evaluasi menggunakan media audio-visual untuk meningkatkan pembelajaran awal anak-anak pada akhir kelompok usia 2-3, indikator pertama adalah bahwa anak-anak dapat mengenali huruf-huruf dengan benar dan benar, dan huruf-huruf d dan b yang dilihat dari anak-anak masih sering diakui di sini. , Tetapi masih sering melakukan kesalahan. Identifikasi huruf sehingga anak tidak tumbuh. Indikator kedua adalah bahwa anak dapat menyebutkan simbol huruf yang diketahui. Dari anak,

simbol huruf dapat dilihat, sehingga anak berkembang secara normal, dan anak ketiga dapat mengenali suku kata huruf awal yang melingkupi nama-nama objeknya, seperti kursi, meja, dll, sehingga anak berkembang sesuai harapan. Pada indikator keempat, anak dapat mengeja dengan kata, dan kemudian anak berkembang seperti yang diharapkan, dan kemudian pada indikator kelima, anak tidak dapat menghubungkan gambar dengan kata dan anak belum berkembang. Berdasarkan data ini, anak-anak dapat mulai membaca dengan mengembangkan media audio visual dengan kategori (BSH) Belum Sesuai Harapan, Untuk penulisan gambar di tulis pada bagian bawah gambar yang dimasukkan ke dalam artikel.

Tabel 1. Instrumen Observasi Peningkatan Pembelajaran Anak Uia Dini Kelas Akhir Melalui Media Audio-Visual

No	Variabel	Kriteria
1	Media Audio-Visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan tema yang akan di sajikan melalui media audio-visual 2. Pengelolaan <i>Speker</i> (Pengeras Suara) 3. Pegelolaan <i>LCD</i> (proyektor) 4. Kejelasan gambar dan hurufnya serta pengaturan warna dalam layar . 5. Dalam menyajikan nya harus sesuai dengan waktu yang akan digunakan
2	Pembelajaran Anak Usia Din Kelas Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengenal huruf dengan dengan baik dan benar 2. Anak dapat Menyebutkan Simbol- simbol huruf yang dikenal 3. Mengenal Suku huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. 4. Anak dapat mengeja dalam satu kata. 5. Menghubungkan gambar benda dan suara dengan kata.

SIMPULAN DAN SARAN

Simlulan

Berdasarkan Hasil Penelitian Kualitatif dengan Teknik Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi yang di laksanakan di PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan Mengenai Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pembelajaran Anak Usia Dini Kelas Akhir dapat Di ambil Kesimpulan . Kesimpulan tersebut di Paparkan Sebagai Berikut :

1. Sesuai dengan data yang di peroleh peneliti, Penerapan media Audio Visual Di PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan, Kesimpulannya adalah bahwa dalam penerapan Media Audio Visual yang di Terapkan Oleh Guru di kelas sudah Cukup Efektif Namun Seharusnya dalam Tampilan Vidio bisa lebih kreatif lagi agar anak Usia Dini tidak mudah bosan dan Anak bisa mengambil kesimpulan dengan baik dan mudah dari Tampilan Vidio Tersebut . dan juga terkadang masih adanya hambatan-hambatan dalam menggunakan media audio-visual seperti suara dalam video yang kurang jelas, terkadang juga layar yang kurang terlihat jelas yang mana factor-faktor ini salah satu penghambat dalam meningkatkan pembelajaran anak usia dini kelas akhir yang tepat .
2. Beberapa Faktor penghambat pembelajaran anak usia dini kelas akhir yang di hadapi guru dalam penerapan media audio-visual ini adalah faktor yang berasal dari sekolah dan dari kondisi anak sendiri. Faktor yang berasal dari sekolah antara lain , faktor penyampaian materi, keterbatasan waktu, faktor sarana prasarana sekolah yang masih kurang memadai. Kemudian faktor-faktor yang berasal dari anak sendiri antara lain : latar belakang sosial anak yang kurang mendukung, faktor pendidikan orang tua dan faktor ekonomi keluarga yang masih rendah, lingkungan pergaulan anak di luar sekolah , budaya masyarakat yang masih belum antusias akan pentingnya pendidikan.

Saran

Bedasarkan kesimpulan tersebut di temukan beberapa permasalahan yang belum terpecahkan sehingga peneliti mengajukan beberapa saran . saran tersebut antara lain :

1. Peranan guru sangat dominan dalam pembelajaran anak usia dini kelas akhir karena guru adalah sebagai panutan yang dapat memberi teladan yang baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat .
2. Guru harus bisa lebih kreatif lagi dalam mengembangkan strategi pembelajaran anak usia dini kelas akhir yang tepat terutama dalam menerapkan media

audio visual agar dapat membuat anak lebih kreatif lagi dan aktif dalam belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional dan Balai Pustaka. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- E. Mulyasa. (2011). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan*. Rosdaarya.
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Jannah, M. (2015). Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Luluk Asmawati. (2010). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Diva Press.
- Luluk Asmawati. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Lynn K. Eilleen, Allen, R. M. (2010). *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. PT. Indeks.
- Mulyasa. (2018). *Menejemen PAUD*. Remaja Rosda Karya.
- Mursyid. (2018). Pengembangan Pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1.
- Santoso, Satmoko, B. (2010). *Sekolah Alternatif, Mengapa Tidak...? Buku Pintar Sekolah Alam/Outbound, Home Schooling, dan Anak Berkebutuhan Khusus*. Diva Press.
- Spilsbury, J. . (2002). "If I dont know them,I'll Get Killed Probably":How Children's concers safety shape help seeking bahavior. *Chilidhood*, 9.
- Trianto Ibnu Badar. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strtegi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. PT Bumi Aksara.
- Yamin, M. (2012). *Sekolah yang Membebaskan,: perspektif Teori dan Praktik Membangun Pendidikan yang Berkarakter dan Humanis*. Madani.
- Maria Montessori, *Obserbent Mind Madras: The Theosopical Publishing House, 1949*.

MENGEMBANGKAN NILAI KEMANDIRIAN ANAK MELALUI METODE BERCERITA PADA USIA 5-6 TAHUN

Yusra*¹, Dewi Yunisari², dan Muhammad Qadri³

^{1,2}STKIP Bina Bangsa Getsempena

³Universitas Pendidikan Sultan Idris

Abstrak

Kemandirian adalah suatu kondisi yang mencerminkan seorang anak dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain meskipun tetap dalam pengawasan orang dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kemandirian anak melalui metode bercerita. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sampel dalam penelitian ini adalah 32 orang anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan unjuk kerja. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pada siklus 1 bahwa pengembangan kemandirian anak telah berkembang sesuai harapan (BSH) dan telah berkembang sangat baik (BSB) yaitu 9 anak (28,2%). Pada Siklus II telah menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata 25 anak (78,2%). Penggunaan metode bercerita dapat mengembangkan kemandirian anak usia dini. Maka, implikasi kajian ini bahwa metode bercerita dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Kata Kunci: Kemandirian, Anak Usia Dini, Metode Bercerita

Abstract

Independence is a condition that reflects a child becoming an independent person without being dependent on others even though still under adult supervision. This study aims to indentify the development of children's independent character value through storytelling method. This study used qualitative method through action research approach which is conducted into two cycles. Each cycle is carried out with stage of planning, implementation, observation and reflection. The samples of this study were 32 children. Data collection was conducted through observation and children's activities. Data analysis used descriptive analysis technique. The result showed that mean score of first cycle on improving children's independence have developed as expected (BSH) and developed very well (BSB), which was 9 children (28.2%). In the second cycle shown an enhancement in which the mean score gained 25 children (78.2%). it can be concluded that the storytelling method can develop independence value of early childhood. Then, implication of this study that storytelling method can be used to develop other development value of early childhood.

Keywords: Independent value, Early Childhood, Storytelling Method

*correspondence Address

E-mail: Yusraa.paud@gmail.com

PENDAHULUAN

Setiap manusia mempunyai kewajiban untuk menuntut ilmu pengetahuan baik yang bersifat duniawi maupun ilmu yang berhubungan dengan akhirat, sehingga dengan mempelajari, memahami dan mengamalkan ilmu tersebut manusia akan mudah untuk mencapai kebahagiaan hidup dunia dan akhirat, sesuai dengan surat pertama yang diturunkan oleh Allah SWT yaitu surat Al-Alaq ayat pertama yang berarti "Bacalah" makna bacalah disini sangat umum dan luas karena manusia diwajibkan untuk mencari ilmu sebanyak mungkin, mempelajari, memahami dan mengamalkan ilmu tersebut untuk kesejahteraan hidup.

Pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung dalam lingkungan tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, mempersiapkan peserta didik untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya yang berfungsi untuk menciptakan suatu kondisi yang ideal demi perannya di masa yang akan datang, untuk kepentingan dirinya pribadi maupun kepentingan masyarakat. Durkheim (Agustin dkk, 2012:72) menyatakan bahwa "Pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk perilaku di dalam masyarakat". Demikian pula ditegaskan oleh Dewantara (Agustin dkk, 2012:72) bahwa "Pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti dan tumbuh anak, supaya dapat memajukan kesempurnaan hidup selaras dengan alamnya dan masyarakatnya".

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pemberian rangsangan kepada anak dari usia 0-6 tahun melalui berbagai metode yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain sambil belajar sehingga dengan permainan tersebut dapat merangsang, menstimulasi dan mengembangkan aspek kecerdasan anak. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

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

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

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pemberian rangsangan kepada anak dari usia 0-6 tahun melalui berbagai metode yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain sambil belajar sehingga dengan permainan tersebut dapat merangsang, menstimulasi dan mengembangkan aspek kecerdasan anak. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan aspek perkembangan anak seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Upaya pengembangan seluruh potensi anak dimulai sejak dini agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal dan anak akan memiliki kesiapan jasmani dan rohani untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Yamin dan Sanan (2010:3) "Pendidikan anak usia dini merupakan dasar dari pendidikan anak selanjutnya yang penuh dengan tantangan dan permasalahan yang dihadapi anak. Dengan demikian pendidikan anak usia dini adalah jendela pembuka dunia (window of opportunity) bagi anak".

Berdasarkan hasil kunjungan dan pengamatan di lapangan yaitu di TK Islam Terpadu Al-Azhar Banda Aceh, peneliti melihat sebagian anak-anak masih kurang pengembangan nilai kemandirian dalam proses bermain sambil belajar. Kemandirian anak mencakup seluruh aspek kegiatan di sekolah tetapi dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada aspek kegiatan rutin hari jumat yaitu kegiatan berwudhu sebelum melakukan praktek shalat berjamaah. Pada kegiatan berwudhu anak-anak umumnya meminta bantuan pendidik untuk membuka jilbab dan merapikan lengan baju bagi anak

perempuan serta merapikan celana dan lengan baju bagi anak laki-laki padahal melalui pendidikan dan pembiasaan kegiatan tersebut dapat dilakukan sendiri, akan tetapi karena sudah terbiasa meminta bantuan kepada pendidik maka mereka tidak mencoba melainkan langsung meminta bantuan.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang terjadi maka perlu dikaji secara mendalam melalui suatu penelitian dengan Judul : “Mengembangkan Nilai Kemandirian Anak Melalui Metode Bercerita Pada Usia 5-6 Tahun”.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan mendasar bagi perkembangan sebuah bangsa, karena setiap bangsa yang cerdas dimulai dari suatu perkembangan pendidikan yang bermutu mulai dari tingkatan pendidikan yang paling mendasar yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pemberian rangsangan kepada anak dari usia 0-6 tahun melalui berbagai metode yang dilaksanakan dalam kegiatan bermain sambil belajar untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Melalui kegiatan bermain sambil belajar dapat merangsang, menstimulasi dan mengembangkan aspek kecerdasan anak sehingga seluruh potensi anak akan tercapai secara optimal.

Yamin dan Sanan (2010:1) mengatakan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Rentang anak usia dini dari lahir sampai enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan spiritual”

Menurut pandangan diatas bahwa pendidikan anak usia dini merupakan masa yang sangat kritis yang akan menentukan masa depan seseorang karena apapun yang ditorehkan di masa kecil itulah yang akan membekas dan selalu diingat oleh anak pada kehidupan selanjutnya, jika orang tua, pendididik dan lingkungan menorehkan hal yang baik maka anak akan tumbuh dengan baik. Sebaliknya jangan disesalkan jika yang ditorehkan itu tidak baik maka itulah yang akan dilaksanakan anak. Anak yang baru lahir diumpamakan sebagai kertas putih (Tabularasa) artinya bahwa anak dipengaruhi oleh lingkungan dan pendidikan yang diterimanya. Hal ini sesuai dengan kata Qairawani (Megawangi, 2004:28) “Sebenarnya sifat-sifat buruk yang timbul dari diri anak bukanlah

lahir dari fitrah mereka. Sifat-sifat tersebut terutama timbul karena kurangnya peringatan sejak dini dari orang tua dan pendidik. Semakin dewasa usia anak semakin sulit pula baginya untuk meninggalkan sifat-sifat buruk”.

Hasil kajian neurologi yang menunjukkan bahwa pada saat lahir otak bayi membawa potensi sekitar 100 milyar yang pada proses berikutnya sel-sel dalam otak tersebut berkembang dengan begitu pesat dengan menghasilkan bertriliun- triliun sambungan antar neuron. Agar mencapai perkembangan optimal harus diberikan stimulasi melalui permainan kepada anak sehingga sel-sel tersebut tidak putus dan musnah. Hal ini telah dibuktikan dengan hasil penelitian di Baylor College of Medicine yang dikutip dari Jalal (Agustin dkk, 2012:72) “Apabila anak jarang memperoleh rangsangan pendidikan, maka perkembangan otaknya lebih kecil 20-30 % dari ukuran normal anak seusianya”. Sedangkan Yamin dan Sabri Sanan (2010:248-249) mengatakan bahwa “Saat lahir seorang bayi memiliki sekitar 100 milyar sel otak yang belum saling bersambung. Satu sel otak dapat bersambung dengan 15.000 sel otak lain. Saat berusia 3 tahun, sel otak telah membentuk sekitar 1000 triliun jaringan koneksi, hal ini 2 kali lipat dari yang dimiliki orang dewasa”. Banyaknya sambungan antar sel akan menentukan tingkat kompleksitas kemampuan berpikir (kecerdasan) seseorang. Sebagaimana dikemukakan oleh Osborn dkk (Yamin dan Sabri Sanan, 2010:249) “Perkembangan kecerdasan terjadi sangat pesat diawal kehidupan anak yaitu 50% dan sisanya pada rentang usia 4 - 18 tahun”.

Yamin dan Sanan (2010:108-109) mengatakan “Kemandirian secara fisik dan fungsi tubuh maksudnya adalah kemandirian dalam hal memenuhi kebutuhan. Misalnya anak membutuhkan makan, maka secara mandiri anak harus bisa makan sendiri. Anak belajar untuk mengenakan pakaian sendiri, membiasakan membersihkan diri (mandi atau buang air) sendiri, dan lainnya”. Selanjutnya Diane (Yamin dan Sanan, 2010: 81-82) menjelaskan bahwa “Kemandirian anak usia dini dapat dilihat dari pembiasaan perilaku dan kemampuan anak dalam kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, saling berbagi dan mengendalikan emosi”. Selanjutnya Brewer (Yamin dan Sanan, 2010: 82) menyatakan bahwa “Kemandirian anak taman kanak-kanak indikatornya adalah pembiasaan yang terdiri atas kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, saling berbagi dan mengendalikan emosi”. Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa kemandirian suatu sifat yang berdiri sendiri tetapi didalamnya terkandung sikap dan perilaku lain yang tergabung sehingga membentuk pribadi yang mandiri.

Mandiri juga diartikan bagaimana anak belajar untuk cuci tangan, makan, memakai pakaian, mandi dan buang air besar dan kecil sendiri". Mengajarkan anak menjadi pribadi yang mandiri memerlukan proses, tidak memanjakan anak secara berlebihan dan menanamkan sikap tanggung jawab atas perbuatan mereka merupakan sikap yang perlu dibiasakan untuk membentuk pribadi yang mandiri. Yamin dan Sanan (2010:83-84) menjelaskan bahwa kemandirian anak usia dini dapat dilihat dengan ciri-ciri:

- 1) Dapat melakukan segala aktifitasnya secara sendiri meskipun tetap dalam pengawasan orang dewasa
- 2) Dapat membuat keputusan dan pilihan sesuai dengan pandangan, pandangan itu sendiri diperolehnya dari melihat perilaku atau perbuatan orang-orang disekitarnya.
- 3) Dapat bersosialisasi dengan orang lain tanpa perlu ditemani orang tua
- 4) Dapat mengontrol emosinya bahkan dapat berempati dengan orang lain.

Kemandirian adalah suatu kondisi yang mencerminkan seorang anak dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain meskipun tetap dalam pengawasan orang dewasa karena anak usia dini masih membutuhkan bimbingan dan arahan secara berkesinambungan untuk menjadi pribadi yang mandiri. Pengembangan kemandirian pada anak usia dini dimulai dari kegiatan rutin disekolah diantaranya mampu memakai dan membuka sepatu sendiri, memakai celana sewaktu ke kamar kecil, makan dan minum, berwudhu, meruncingkan pensil, meletakkan kembali mainan pada tempatnya, Mampu bersosialisasi, dapat membuat keputusan sendiri dalam tindakannya dan dapat berempati dengan orang lain.

Pengembangan nilai kemandirian bagi anak usia dini dapat dilakukan melalui suatu metode pembelajaran yang variatif dan menyenangkan bagi anak. "Metode adalah cara yang teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai hasil yang baik seperti yang dikehendaki" (Badudu, 2006:896). Dalam penelitian ini pengkaji menggunakan metode bercerita dalam mengembangkan kemandirian anak usia 5-6 tahun. Metode bercerita dapat memberikan pelajaran dan nasehat yang terkandung dalam cerita yang dibacakan, karena dalam sebuah cerita terdapat contoh-contoh perilaku baik serta nilai-nilai luhur yang akan mempengaruhi jiwa pendengarnya. Bercerita dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kepribadian yang dapat ditanamkan melalui penghayatan makna dari sebuah cerita yang dibacakan. "Bercerita merupakan kegiatan yang sangat potensial dan merupakan saat yang tepat untuk membentuk

karakter sekaligus menjalankan pendidikan permulaan kepada anak-anak" (Pamungkas 2012).

Dunia anak adalah dunia bermain, maka nilai-nilai pembelajaran di stimulasi melalui bermain sambil belajar begitu pula dengan penerapan kemandirian bagi anak usia dini yang utama dimulai dari pemberian contoh dan teladan dari pendidik, berhubungan dengan permainan, penulis mencoba untuk memasukkan metode bercerita untuk mengembangkan kemandirian bagi anak.

Mulyadi (Sumaatmadja, 2002:32) mengemukakan bahwa "Kegiatan apapun, apabila menimbulkan suasana yang menyenangkan dan disukai oleh anak, disebut kegiatan bermain". Makna bermain bagi anak adalah sesuatu yang menyenangkan dan anak melaksanakannya dengan kemauan sendiri tanpa adanya paksaan. Kunci utama yang mencirikan kegiatan bermain bagi anak-anak adalah disukai dan menyenangkan sebagaimana disebutkan oleh Miller (Sumaatmadja, 2002:32) "Setiap anak memiliki insting untuk bermain, yaitu kebutuhan untuk berkreaitivitas dalam pola tertentu yang sangat membantu proses pertumbuhan dan perkembangannya".

Bercerita merupakan metode yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD. Menurut Gordon dan Browne, (Moeslichaton, 2004:26) "Bercerita merupakan cara untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya". Badudu (1996: 617) menjelaskan bahwa "Cerita adalah runtunan peristiwa atau kejadian". Sedangkan "Bercerita adalah menuturkan cerita, berkisah dan mendongeng". Dalam bahasa Arab cerita di sebut dengan Qashash yang bermakna kisah, cerita adalah suatu seni dalam menyampaikan ilmu, pesan, nasihat, baik lisan maupun tulisan kepada orang lain.

Pengertian di atas dapat diuraikan bahwa bercerita adalah suatu cara penyampaian materi pembelajaran melalui kisah-kisah yang diceritakan dari awal sampai akhir yang dapat menarik perhatian peserta didik dan menghilangkan kebosanan anak dalam mengikuti pembelajaran. Pada umumnya cerita sangat disukai karena memiliki pengaruh yang sangat kuat untuk dapat menarik perhatian pendengar dan membuat seseorang bisa mengingat kejadian-kejadian dalam sebuah kisah dengan cepat.

Cerita tidak hanya sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk dijadikan hiburan semata, tetapi bagaimana cara seorang pendidik menstimulasi peserta didik untuk mengambil pelajaran, nasihat dan hikmah yang terkandung dalam cerita yang dibacakan sebagaimana pendapat Antoni (Tim Pena Cendikia, 2013:8) "Cerita dapat memberikan pengaruh yang besar bagi pikiran dan emosional murid, apalagi jika cerita

tersebut benar-benar terjadi (nyata)". Lebih lanjut Khairani (Tim Pena Cendikia, 2013:8) menjelaskan bahwa "Cerita atau kisah merupakan salah satu uslub berbahasa dalam menyampaikan suatu pesan".

Cerita yang dibacakan kepada anak harus diseleksi sesuai dengan umur dan tahap perkembangan anak, memiliki alur yang baik, yang membawa pesan moral, berisi tentang harapan, cinta dan cita-cita sehingga anak dapat mengasah daya pikir dan imajinasinya. Anak juga diharapkan dapat lebih mudah menyerap berbagai nilai dari cerita tetapi yang perlu kita ingat bahwa cerita tidak bersikap memerintah atau menggurui tetapi bagaimana anak dapat mencontoh atau meneladani para tokoh yang ada dalam cerita.

Bercerita memberikan banyak manfaat bagi anak usia dini karena apa yang didengar oleh anak-anak akan direkam dan diingat sepanjang hayatnya, sebagaimana yang dijelaskan oleh Tim Pena Cendikia (2013:17) bahwa manfaat bercerita adalah : (a) Meningkatkan keterampilan bicara anak, karena anak-anak akan kenal banyak kosa kata; (b) Mengembangkan kemampuan berbahasa anak; (c) Meningkatkan minat baca; (d) Meningkatkan keterampilan berfikir dan problem solving; (e) Merangsang imajinasi dan kreativitas; dan (f) Memperkenalkan nilai-nilai moral.

Banyak manfaat yang diperoleh dari metode bercerita bagi anak, oleh karena itu seorang pendidik khususnya pendidik PAUD harus lebih memperdalam tehnik dan melakukan inovasi-inovasi dalam bercerita serta bersabar agar pesan yang disampaikan dapat diserap oleh anak dengan baik. Antoni (Tim Pena Cendikia, 2013:29) mengatakan "Bacalah riwayat hidup orang sukses, milikilah karakter-karakter positif orang sukses, bergaullah dengan orang sukses, berjuanglah seperti orang sukses, Insya Allah akan sukses". Satu hal yang sangat menarik yang bisa kita terapkan di PAUD untuk kesuksesan anak-anak didik dimasa depan adalah dengan membaca riwayat-riwayat orang sukses dan mendorong anak untuk memiliki karakter seperti orang-orang sukses tersebut.

Semboyan pendidikan anak usia dini adalah bermain sambil belajar sehingga dengan berbagai kegiatan permainan dapat distimulasi pembelajaran yang sesuai dengan umur dan tingkat perkembangan anak. Banyak metode yang dapat dipergunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan pada anak usia dini tetapi berhasil tidaknya tergantung dari cara seorang guru dalam membuat inovasi-inovasi sehingga menarik anak untuk bermain

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan buku "9 Pilar Karakter" dalam mengembangkan kemandirian anak usia dini. Buku "9 Pilar Karakter" dilengkapi dengan

gambar-gambar yang mencerminkan perbuatan mandiri serta gambar-gambar yang tidak mencerminkan perbuatan mandiri bagi anak usia dini, dalam bercerita dengan buku “9 Pilar Karakter” pendidik menjelaskan kedua gambar tersebut tetapi gambar yang mencerminkan perbuatan mandiri lebih dominan dimunculkan dalam kegiatan bercerita sedangkan gambar-gambar yang tidak mencerminkan perbuatan mandiri hanya dijelaskan sekilas sebagai bahan perbandingan bagi anak, sehingga dengan diberikan stimulasi melalui cerita-cerita mempermudah pengembangan kemandirian bagi anak usia dini.

Hal-hal yang perlu diperhatikan saat menyampaikan isi dari buku “9 Pilar Karakter” menurut Megawangi (2014: ii) adalah:

- 1) Setiap halaman dari buku ini terdiri dari gambar-gambar yang menjelaskan satu konsep karakter yang sama
- 2) Selama proses bercerita melalui sebuah gambar, harus digali pendapat anak melalui diskusi terkait dengan paparan konsep yang diajarkan pada setiap halaman.
- 3) Pastikan diskusi berlangsung antara 10-15 menit, karena konsentrasi anak yang relatif pendek. Dalam jangka waktu tersebut dapat disampaikan 2-3 halaman dari 1 konsep yang sama.
- 4) Di akhir penyampaian konsep perlu dievaluasi sejauh mana pemahaman anak tentang “Kata Kunci” dari konsep yang sedang diajarkan. Pemahaman anak dapat diperkuat dengan afirmasi (yel-yel, tepuk atau nyanyian terkait dengan konsep).

Pembentukan nilai kemandirian sangat penting diterapkan sejak usia dini karena sejalan dengan perkataan Imran Ali Karamallahu Wajhahu (Majid, 2012:133) “Janganlah engkau memaksakan anak-anakmu sesuai dengan pendidikanmu, karena sesungguhnya mereka diciptakan untuk zaman yang bukan zaman kalian. Cetaklah tanah selama tanah masih basah dan tanamkan kayu selama ia masih lunak”. Dari perkataan Imran dapat dipahami bahwa masa usia dini merupakan Golden Age “Usia Emas” karena apa yang di dapat anak pada masa ini akan terekam dan diingat sepanjang hayatnya. Berhasil tidaknya pendidikan seseorang tergantung dari pendidikan usia dini karena jika pelaksanaan pendidikan usia dini baik maka proses pendidikan pada tahap berikutnya diprediksikan akan baik.

Bagi anak usia dini bercerita dapat membantu mereka dalam mengembangkan nilai-nilai kebaikan dari sebuah cerita. Seorang pendidik berkewajiban untuk membantu,

mengarahkan dan membimbing peserta didik dalam memaknai, memahami dan menerapkan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita. Untuk pengembangannya pendidik dapat menggunakan berbagai cerita untuk menstimulasi pengembangan kemandirian anak. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan cerita yang sesuai dengan umur dan tingkat perkembangan anak usia dini. Peneliti bercerita menggunakan buku cerita yang dilengkapi dengan gambar tentang perbuatan yang mencerminkan contoh perilaku mandiri bagi anak usia dini. Dengan diberikan stimulasi melalui cerita-cerita tersebut mempermudah pengembangan nilai kemandirian pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah adalah suatu cara yang pelaksanaannya didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis. Rasional adalah penelitian dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris adalah cara yang digunakan dapat diamati dengan indera manusia. Sistematis adalah proses penelitian menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Menurut Aqib (2011) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Subjek dalam penelitian ini adalah Anak Usia Dini kelompok B dengan jumlah 32 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 20 anak perempuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan unjuk kerja. Observasi adalah cara pengumpulan data/informasi melalui pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak, Sudjana (2005) Mengemukakan bahwa observasi merupakan salah satu alat penilaian yang banyak digunakan dalam mengukur proses dan tingkah laku individu dalam sebuah kegiatan yang bisa diamati. Unjuk kerja adalah penilaian yang menuntut anak didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat pengembangan nilai kemandirian anak setelah distimulasi dengan kegiatan bercerita, apakah sikap dan perilaku anak berubah atau tidak, hal ini dilihat dari proses kegiatan nyata yang terjadi pada anak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tehnik analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif dimaksudkan agar gambaran data yang di sajikan dapat

tersampaikan secara jelas dengan kata-kata dan bukan angka. Analisis data aktivitas anak dalam kegiatan praktik berwudhu dianalisis menggunakan rumus persentase $P = \frac{fi}{n} \times 100\%$ (Paizaluddin, 2013:194).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di TK Islam Terpadu Al-Azhar Banda Aceh. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Kegiatan yang dilakukan dalam setiap siklus meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setelah melaksanakan siklus 1 peneliti bersama tim kolaborasi merefleksikan hasil kegiatan yang telah dilakukan.

Hasil observasi yang dilakukan oleh tim kolaborasi terhadap peneliti adalah kurangnya interaksi antara peneliti dan anak serta penggunaan waktu yang kurang efisien terlihat dari hasil pada siklus 1 sehingga anak-anak masih kurang dalam mengemukakan pendapat melalui diskusi seharusnya pada kegiatan menggali pendapat anak waktunya diperpanjang sehingga anak memiliki kesempatan yang sama dalam mengemukakan pendapat. Hasil dari unjuk kerja hasil kemampuan anak belum mencapai kriteria yang diinginkan sehingga perlu dilaksanakannya siklus ke II. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim kolaborasi terhadap peneliti sudah menunjukkan keberhasilan dalam siklus II. Dengan hasil yang didapat pada siklus II peneliti dan tim kolaborasi menghentikan penelitian ini karena pada siklus II dianggap sudah sesuai dengan hipotesis tindakan yang dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan kemandirian mengalami pengembangan yang signifikan. Pengembangan kemandirian terlihat jelas mulai dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II.

Tabel 1. Pengembangan nilai kemandirian pada setiap siklus sebagai berikut:

No	Kemampuan Anak	Prasiklus		Siklus 1		Siklus II	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	BM	15	46,9	10	31,2	2	6,2
2	MM	15	46,9	13	40,6	5	15,6
3	BSH	2	6,2	6	18,8	14	43,8
4	BSB	-	-	3	9,4	11	34,4
Jumlah		32	100	32	100	32	100

Berdasarkan data di atas pengembangan kemandirian anak mengalami peningkatan dari prasiklus sampai siklus II. Peningkatan kemampuan anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 2 orang (6,2%) pada prasiklus menjadi 6 orang (18,8%) pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 14 orang (43,8%) dan Peningkatan

kemampuan anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dari tidak ada pada prasiklus menjadi 3 orang (9,4%) pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 11 orang (34,4%).

Dari hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa hasil akhir proses pengembangan nilai kemandirian anak melalui metode bercerita di TK Islam Terpadu Al-Azhar Banda Aceh berhasil karena berdasarkan indikator kinerja yang menyatakan bahwa kriteria hasil akhir dianggap berhasil jika 75- 80% nilai kemandirian anak dapat berkembang.

SIMPULAN

Penulis dapat menarik kesimpulan tentang pengembangan nilai kemandirian anak usia 5-6 tahun melalui metode bercerita bahwa pengembangan nilai kemandirian anak mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I sampai dengan siklus II. Peningkatan kemampuan anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 2 orang (6,2%) pada prasiklus menjadi 6 orang (18,8%) pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 14 orang (43,8%) dan Peningkatan kemampuan anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dari tidak ada pada prasiklus menjadi 3 orang (9,4%) pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 11 orang (34,4%).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Mubair dkk. (Eds.). (2012). *Penguatan Pendidikan Karakter Pada Jenjang Pendidikan Dasar Di Era Global*. Bandung : LoGoz Publishing.
- Aqib, A. Z. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- Badudu dan Sutan Muhammad Zain. (1996). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta. Pustaka Sinar Harapan.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. (2012). *Pendidikan Karakter (Perspektif Islam)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Megawangi, Ratna. (2004). *Pendidikan Karakter (Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa)*. Jakarta : BP Migas.
- Megawangi, Ratna dkk. (2014). *9 pilar karakter*. Depok : Indonesia Heritage Foundation.
- Moeslichaton. (2004). *Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Paizaluddin dan Ermalinda. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : CV. Alfabera.
- Pamungkas, Daud. (2012). *Bercerita Dalam Kaitannya Dengan Pendidikan Karakter Anak*. *Jurnal Pendidikan*, (Online), Jilid 2, No. 1, http://atikan-jurnal.com/wp-content/uploads/2012/06/6.daud_unsur_jun_12.pdf,
- Sudjana, N. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif-Kualitatif dan R&D*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sumaatmadja, Nursid. (2002). *Pendidikan Pemanusiaan Manusia Manusiawi*. Bandung. Alfabeta.
- Tim Pena Cendekia. (2013). *Panduan Mendongeng*. Solo : Gazzamedia.
- Yamin, Martinis dan Sabri Sanan. (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press.

**ANALISIS KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK KELOMPOK B
TK BUNGONG SEULEUPOK SYIAH KUALA BANDA ACEH
BERBANTUKAN MEDIA AUDIO VISUAL**

Riza Oktariana*¹ dan Wiwik Yeni Herlina²
^{1,2}STKIP Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Kemampuan menyimak adalah proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan. Media Audio Visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Rumusan masalah dalam penelitian ini Bagaimanakah kemampuan menyimak anak kelompok B TK Bungong Seuleupok Syiah Kuala Banda Aceh berbantuan media audio visual. Alasan peneliti menggunakan audio visual yaitu: karena audio visual dapat menarik perhatian anak untuk menyimak karena dengan menampilkan video yang diputar anak dan dapat melihat dan mendengar secara langsung. Tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan menyimak anak kelompok B TK Bungong Seuleupok Syiah Kuala Banda Aceh berbantuan media audio visual. Instrumen yang digunakan adalah wawancara dengan jumlah subjek adalah 4 (empat) orang anak dan data dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif dengan wawancara. Dari hasil analisis penelitian tentang menyimak anak melalui media audio visual di TK Bungong Seuleupok Syiah Kuala Banda Aceh terlihat bahwa ke empat anak tidak ada masalah dalam menyimak. Dengan hal tersebut maka peneliti mengemukakan bahwa kemampuan menyimak anak masuk pada karakter visual. Dan dengan berbantuan media audio visual anak menjadi tertarik dalam menyimak pembelajaran yang diberikan sesuai dengan karakter belajar yang dimiliki dan suasana yang nyaman bagi anak.

Kata Kunci: Kemampuan Menyimak, Media Audio Visual

Abstract

The ability to listen is a big process of listening to, recognizing, and interpreting spoken symbols. Audio Visual Media is a type of media that in addition to containing sound elements also contains visible image elements, such as video recordings, various sizes of films, sound slides, and so on. The formulation of the problem in this study How is the listening ability of group B children in Bungong Seuleupok Kindergarten Syiah Kuala Banda Aceh assisted by audio-visual media. The reason the researcher uses audio visual is because audio visual can attract children's attention to listen because by displaying videos that are played by children and can see and hear directly. The aim is to determine the listening ability of group B children at Bungong Seuleupok Kindergarten Syiah Kuala Banda Aceh assisted by audio visual media. The instrument used was interviews with a sample size of 4 (four) childrens and the data were analyzed using qualitative methods with interviews. From the results of the research analysis on listening to children through audio-visual media at TK Bungong Seuleupok Syiah Kuala Banda Aceh, it can be seen that the four children have no problem listening. With this, the researchers suggested that the children's listening ability was included in the visual character. And with the help of audio-visual media, children

*correspondence Address
E-mail: riza@bbg.ac.id

become interested in listening to the learning given according to the learning character they have and the comfortable atmosphere for the child.

Keywords: *Listening Ability, Audio Visual Media*

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan-peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya. Hal itu meliputi pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal Arsyad (2005:21).

Salah satu perkembangan yang penting adalah aspek perkembangan bahasa. Menurut Soetjiningsih (2012: 51) bahasa adalah suatu sistem komunikasi yang digunakan dengan sukarela dan secara sosial disetujui bersama, dengan menggunakan simbol-simbol tertentu untuk menyampaikan dan menerima pesan dari satu orang ke orang lain. Termasuk di dalamnya adalah menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Kemampuan menyimak terhadap komunikasi tingkat lanjut anak usia dini menurut Syamsu Yusuf (2007: 118). Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Perkembangan bahasa pada anak sangat dibutuhkan untuk berinteraksi dengan manusia dan lingkungannya. Aspek perkembangan bahasa yang harus dikuasai anak yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek menyimak merupakan kemampuan paling awal dalam kehidupan sebelum berbicara, membaca, dan menulis. Pengembangan menyimak pada anak bertujuan agar anak dapat mengetahui konsep pemahaman melalui kata-kata, meningkatkan respon pembelajaran langsung, dan membantu anak untuk merespon komunikasi ketika berinteraksi dengan lingkungan

Media Audio Visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung Arsyad (2005: 8). Media Audio Visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan

media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua Sanjaya (2011: 211).

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Bungong Seuleupok Unsyiah Banda Aceh, terlihat bahwa dari 20 anak hanya 4 anak yang mengalami masalah dalam menyimak, hal ini terlihat dari ketika guru menerangkan didepan kelas ke 4 anak ini tidak menyimak pembelajaran yang diberikan oleh guru, malah mereka mengganggu temannya yang lain dengan melempar kertas dan juga mengoyang-goyangkan meja, bahkan ada yang memanggil temannya yang lain dengan suara yang besar pada saat pembelajaran masih berlangsung padahal guru sudah memberikan treatment tetapi tidak berhasil mengatasi kemampuan menyimak anak. Alasan peneliti menggunakan audio visual yaitu: karena audio visual dapat menarik perhatian anak untuk menyimak karena dengan menampilkan video yang diputar anak dan dapat melihat dan mendengar secara langsung.

Berdasarkan latar belakang diatas maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B TK Bungong Seuleupok Syiah Kuala Banda Aceh Berbantuan Media Audio Visual”. Adapun tujuan penelitian ini adalah menganalisis kemampuan menyimak anak kelompok B TK Bungong Seuleupok Syiah Kuala Banda Aceh berbantuan media audio visual.

Pengertian Menyimak

Kemampuan menyimak adalah proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan Tarigan (2008:30). Kemampuan menyimak juga bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi Tarigan (2008:30). Sejalan dengan pengertian tersebut, kemampuan menyimak juga bermakna suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan Tarigan (2008:31).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak adalah mendengarkan lambang-lambang lisan yang dilakukan dengan sengaja dengan penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi, dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi, menangkap isi, dan merespon makna yang terkandung di dalamnya.

Tujuan menyimak

1. Kemampuan menyimak untuk belajar, yaitu untuk memperoleh pengetahuan dari ujaran pembicara.
2. Kemampuan menyimak untuk menikmati keindahan audial, yaitu menyimak dengan menekankan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan.
3. Kemampuan menyimak untuk mengevaluasi. Menyimak dengan maksud agar dia dapat menilai apa-apa yang dia simak (baik-buruk, indah-jelek, dan lain-lain).
4. Kemampuan menyimak untuk mengapresiasi materi simakan. Orang menyimak agar dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimaknya.
5. Kemampuan menyimak untuk mengomunikasikan ide-idenya sendiri. Orang menyimak dengan maksud agar dapat mengomunikasikan ide, gagasan, maupun perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
6. Kemampuan menyimak dengan maksud dan tujuan dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat.
7. Kemampuan menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis.
8. Kemampuan menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang diragukan Tarigan (2008:60- 61).

Menurut Tarigan (2008: 104-115), faktor yang mempengaruhi menyimak adalah sebagai berikut:

1. Kondisi Fisik.
2. Faktor Psikologis.
3. Faktor Pengalaman.
4. Faktor Sikap.
5. Faktor Motivasi.
6. Faktor Jenis Kelamin.
7. Faktor Lingkungan
8. Faktor *Peranan Masyarakat*.

Menurut mukhtar dan anilawati (2006) untuk mengetahui kemampuan anak dalam menyimak cerita anak, maka dilihat dari indikator sebagai berikut:

1. Anak dapat menyebutkan tokoh dalam cerita anak
2. Anak dapat menyebutkan ide pokok dalam cerita anak.
3. Anak dapat menyebutkan amanat yang terkandung dalam cerita anak
4. Anak dapat menceritakan kembali dengan kalimat sederhana

Media Audio Visual

Menurut Marshall (2006) pengertian media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan anak. Harjanto (2000: 246). Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju Arsyad (2005: 4). Media Audio Visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung Arsyad (2005: 8). Media Audio Visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua Wina (2011: 211).

Manfaat Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Anak

Media pembelajaran yang berpotensi untuk kemampuan menyimak anak adalah media audio visual yang dirancang sesuai dengan situasi pembelajaran. Penggunaan media audio visual video ini dipilih karena media audio visual video memiliki kemampuan mengaktifkan lebih dari satu alat indera anak yaitu indera pendengaran dan penglihatan. Media audio visual juga memiliki karakteristik yang sesuai untuk mengatasi rendahnya kemampuan menyimak bagi anak. Dengan penggunaan media audio visual, diharapkan peserta didik dapat lebih perhatian, termotivasi, konsentrasi, dan meningkatkan retensi fakt Arsyad (2007).

Dengan penayangan siaran berita televisi yang edukatif, sugestif, motivatif, dan sesuai dengan usia anak, diharapkan siswa tertarik menyimak karena bahan simakan adalah hal yang mendidik dan sesuai dengan usia anak. anak dapat menambah pengalaman dan pemahamannya. Dengan demikian, kemampuan menyimak siswa dapat meningkat, sekaligus anak dapat memperoleh wawasan yang bernilai pendidikan yang bermanfaat bagi kehidupannya. Selain itu, anak mendapat sugesti dan motivasi untuk maju. Jadi, setelah pembelajaran menyimak anak Arsyad (2007).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2009:9) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Moleong (2009:5) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian dengan menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

Dalam penelitian ini penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan menyimak pada anak kelompok B di TK Bungong Seulupok Syiah Kuala Banda Aceh. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis.

Subjek pada penelitian ini yaitu 4 orang anak yang ada pada kelompok B TK Bungong Seuleupok Syiah Kuala Banda Aceh. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, pertama, penelitian itu sendiri dikarenakan penelitian bersifat kualitatif dan kehadiran peneliti dilapangan menjadi syarat pengumpulan data berupa wawancara, kedua, menggunakan wawancara sebagai syarat dalam memenuhi pengumpulan data melalui survei. Analisis penelitian ini dilakukan secara terus menerus sejak awal penelitian dan selanjutnya di sepanjang melakukan penelitian. Jadi semenjak memperoleh data dari lapangan baik dari hasil observasi, wawancara atau dokumentasi langsung dipelajari dan dirangkum, ditelaah dan dianalisis sampai akhir penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Observasi Per-anak

1. Anak ke 1

Pada indikator “anak dapat menceritakan kembali dengan kalimat sederhana?” anak 1 dapat menyebutkan jalan cerita saat tikus kota berkunjung ke desa yaitu anak 1 mengatakan bahwa kedatangannya adalah untuk mengunjungi temannya yaitu tikus desa. anak 1 dapat menyampaikan isi cerita secara sederhana dengan mengatakan bahwa tikus kota datang kedesa untuk menjumpai temannya, tetapi saat peneliti menanyakan

bagaimana cara tikus kota mengajak tikus desa ke kota anak 1 hanya diam saja dan melihat arah jam dinding dan tidak menjawab pertanyaan tersebut, sementara itu anak 1 juga dapat mengungkapkan informasi dari cerita yang disampaikan oleh pembaca yaitu dengan mengatakan mencuri itu adalah perbuatan yang jahat.

2. Anak ke 2

Pada indikator “anak dapat menyebutkan amanat yang terkandung dalam cerita anak?” yaitu anak 2 dapat menyebutkan ajaran moral yang dapat dipetik dalam cerita tikus desa dan tikus kota dengan mengatakan bahwa mencuri adalah perbuatan yang jahat. Anak 2 juga dapat menyebutkan perilaku baik dan buruk antara tikus desa dan tikus kota dengan mengatakan bahwa tikus desa baik dan tikus kota jahat. Anak 2 juga dapat mengambil pelajaran yang baik dari cerita tikus desa dan tikus kota dengan mengatakan bahwa mencuri adalah perbuatan yang jahat. Pada indikator “anak dapat menceritakan kembali dengan kalimat sederhana?” yaitu anak 2 dapat menyebutkan jalan cerita saat tikus kota berkunjung ke desa dengan mengatakan bahwa kedatangannya adalah untuk mengunjungi temannya yaitu tikus desa. Anak 2 juga dapat menyampaikan isi cerita secara sederhana dengan mengatakan bahwa tikus kedatangan tikus kota kedesa adalah untuk menemui sahabatnya yaitu tikus kota, tetapi saat peneliti menanyakan bagaimana cara tikus kota mengajak tikus desa ke kota anak 2 juga diam saja dan tidak menjawab pertanyaan tersebut, sementara itu anak 2 juga dapat mengungkapkan informasi dari cerita yang disampaikan oleh pembaca yaitu dengan mengatakan mencuri adalah perbuatan yang jahat.

3. Anak ke 3

Pada indikator “anak dapat menyebutkan ide pokok dalam cerita?” yaitu anak 3 mampu menyebutkan ide pokok dalam cerita dengan mengatakan tikus kota datang ke desa untuk mengunjungi temannya. Pada indikator “anak dapat menyebutkan amanat yang terkandung dalam cerita anak?” yaitu anak 3 dapat menyebutkan ajaran moral yang dapat dipetik dalam cerita tikus desa dan tikus kota dengan mengatakan bahwa perbuatan yang jahat adalah mencuri. Anak 3 juga dapat menyebutkan perilaku baik dan buruk antara tikus desa dan tikus kota dengan mengatakan bahwa tikus desa baik dan tikus kota jahat, akan tetapi anak 3 hanya diam ketika peneliti menanyakan bagaimana kebaikan yang dilakukan oleh tikus desa, anak 3 pun hanya melihat ke arah jendela kelas dan tidak menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti. anak 3 juga dapat mengambil pelajaran yang baik dari cerita tikus desa dan tikus kota dengan mengatakan bahwa mencuri adalah perbuatan yang jahat. Pada indikator “anak dapat menceritakan

kembali dengan kalimat sederhana?" yaitu anak 3 dapat menyebutkan jalan cerita saat tikus kota berkunjung ke desa dengan mengatakan bahwa tikus kota yang datang ke desa adalah untuk bertemu dengan temannya yaitu tikus desa. Anak 3 juga dapat menyampaikan isi cerita secara sederhana dengan mengatakan bahwa tikus desa menyambut kedatangan tikus kota yang menjadi sahabatnya. Akan tetapi pada saat peneliti menanyakan dengan pertanyaan apa yang dirasakan tikus kota saat sahabatnya kembali ke desa maka anak 3 hanya diam dan tidak menjawab pertanyaan dari peneliti.

4. Anak ke 4

Pada indikator "anak dapat menyebutkan ide pokok dalam cerita?" yaitu anak 4 mampu menyebutkan ide pokok dalam cerita dengan mengatakan bahwa ada persahabatan antara tikus kota dan desa, dimana tikus kota berkunjung ke desa untuk menemui sahabatnya yaitu tikus desa. Pada indikator "anak dapat menyebutkan amanat yang terkandung dalam cerita anak?" yaitu anak 4 dapat menyebutkan ajaran moral yang dapat dipetik dalam cerita tikus desa dan tikus kota dengan mengatakan bahwa tidak boleh mencuri, karena perbuatan mencuri itu adalah perbuatan yang jahat. anak 4 juga dapat menyebutkan perilaku baik dan buruk antara tikus desa dan tikus kota, dengan mengatakan bahwa tikus desa baik dan tikus kota jahat. anak 4 dapat mengambil pelajaran yang baik dari cerita tikus desa dan tikus kota dengan mengatakan bahwa tidak boleh mencuri karena mencuri itu adalah perbuatan yang jahat, akan tetapi ketika peneliti menanyakan kepada anak 4 tentang seperti apa kebaikan yang dilakukan oleh tikus desa, maka anak 4 hanya diam dan tidak menjawab pertanyaan dari peneliti.

Pada indikator "anak dapat menceritakan kembali dengan kalimat sederhana?" yaitu anak 4 dapat menyebutkan jalan cerita saat tikus kota berkunjung ke desa yaitu anak 4 mengatakan bahwa kedatangannya adalah untuk mengunjungi temannya yaitu tikus desa. anak 4 dapat menyampaikan isi cerita secara sederhana dengan mengatakan bahwa tikus kota datang ke desa untuk menjumpai temannya, tetapi saat peneliti menanyakan bagaimana cara tikus kota mengajak tikus desa ke kota anak 4 hanya diam saja dan melihat arah jam dinding dan tidak menjawab pertanyaan tersebut, sementara itu anak 4 juga dapat mengungkapkan informasi dari cerita yang disampaikan oleh pembaca yaitu dengan mengatakan kalo mencuri itu adalah perbuatan yang jahat.

Deskripsi Kemampuan Menyimak Per-indikator

Indikator Pertama

Berdasarkan hasil wawancara terhadap empat anak tentang indikator “anak dapat menyebutkan tokoh dalam cerita” dapat diperoleh hasil anak 1, anak 2, anak 3 dan anak 4 dapat disimpulkan bahwa, anak 1 menyatakan pada pertanyaan yang pertama yaitu “siapa saja tokoh yang berperan dalam cerita”, jawaban anak 1 adalah tikus kota dengan tikus desa, kucing, manusia dan mobil. Sememntara pada pertanyaan yang kedua yaitu “diantara tikus desa dan tikus desa, tikus mana yang anak sukai”, jawaban anak 1 adalah tikus desa karna tikus desa baik sementara tikus kota jahat karena mencuri makanan. Anak 2 menyatakan pada pertanyaan yang pertama yaitu “siapa saja tokoh yang berperan dalam cerita”, jawaban anak 2 adalah tikus kota dengan tikus, kucing dan manusia. Sememntara pada pertanyaan yang kedua yaitu “diantara tikus desa dan tikus desa, tikus mana yang anak sukai”, jawaban anak 2 adalah tikus baik yaitu tikus desa sementara tikus kota jahat karena mencuri makanan bukan miliknya. menyatakan bahwa tokoh yang terdapat dalam cerita adalah tikus, kucing dan Anak 3 menyatakan pada pertanyaan yang pertama yaitu “siapa saja tokoh yang berperan dalam cerita”, jawaban anak 3 adalah tikus kota dengan tikus desa. Sememntara pada pertanyaan yang kedua yaitu “diantara tikus desa dan tikus desa, tikus mana yang anak sukai”, jawaban anak 3 adalah tikus baik yaitu tikus desa sementara tikus kota jahat karena mencuri makanan bukan miliknya. Anak 4 menyatakan pada pertanyaan yang pertama yaitu “siapa saja tokoh yang berperan dalam cerita”, jawaban anak 3 adalah kucing dan orang. Sememntara pada pertanyaan yang kedua yaitu “diantara tikus desa dan tikus desa, tikus mana yang anak sukai”, jawaban anak 3 adalah tikus baik yaitu tikus desa sementara tikus kota jahat karena mengambil makanan bukan miliknya.

Indikator kedua

Berdasarkan hasil wawancara terhadap empat anak tentang indikator “anak dapat menyebutkan ide pokok dalam cerita” dapat diperoleh hasil anak 1, anak 2, anak 3 dan anak 4 dapat disimpulkan bahwa, anak 1 mengatakan pada pertanyaan yaitu “ apa yang terjadi ketika tikus desa mengetahui kebohongan tikus kota”, jawabannya adalah lari dan pulang kampung. Anak 2 mengatakan pada pertanyaan yaitu “ apa yang terjadi ketika tikus desa mengetahui kebohongan tikus kota”, jawabannya adalah tikus desa pulang, pulang kerumahnya, karna dibohongi sama sahabatnya. Anak 3 mengatakan pada pertanyaan yaitu “apa yang terjadi ketika tikus desa mengetahui kebohongan tikus kota”, jawabannya adalah dia malu dan langsung pulang ke desanya dan anak 4 mengatakan

pada pertanyaan yaitu “apa yang terjadi ketika tikus desa mengetahui kebohongan tikus kota”, jawabannya adalah dia malu dan langsung pulang ke desanya.

Indikator Ketiga

Berdasarkan hasil wawancara terhadap empat anak tentang indikator “anak dapat menyebutkan amanat yang terkandung dalam cerita” dapat diperoleh hasil anak 1, anak 2, anak 3 dan anak 4 dapat disimpulkan bahwa, anak 1 mengatakan pada pertanyaan yaitu “apa yang dirasakan tikus kota saat sahabatnya kembali ke desa”, jawabannya adalah dia malu. Anak 2 mengatakan pada pertanyaan yaitu “apa yang dirasakan tikus kota saat sahabatnya kembali ke desa”, jawabannya adalah tikus kota malu. Anak 3 mengatakan pada pertanyaan yaitu “apa yang dirasakan tikus kota saat sahabatnya kembali ke desa”, jawabannya adalah hanya diam saja. Anak 4 mengatakan pada pertanyaan yaitu “apa yang dirasakan tikus kota saat sahabatnya kembali ke desa”, jawabannya adalah tikus kota malu.

Indikator Keempat

Berdasarkan hasil wawancara terhadap empat anak tentang indikator “anak dapat menceritakan kembali dengan kalimat sederhana” dapat diperoleh hasil anak 1, anak 2, anak 3 dan anak 4, dapat disimpulkan bahwa, anak 1 mengatakan pada pertanyaan pertama yaitu apa yang membuat tikus desa ingin berkunjung kedesa jawaban anak 1 adalah “karna dia mau ketemu sama saudaranya”, sementara pertanyaan yang kedua anak 1 tidak dapat menjawab dan anak 1 hanya terlihat diam saja. Anak 2 mengatakan pada pertanyaan pertama yaitu anak 2 mengatakan apa yang membuat tikus desa ingin berkunjung kedesa jawabannya adalah anak 2 hanya diam saja dan memutar-mutar pergelangan tangannya. sementara pertanyaan yang kedua anak 2 pun tidak dapat juga menjawab. Anak 3 menyatakan mengatakan pada pertanyaan pertama yaitu anak 3 mengatakan apa yang membuat tikus desa ingin berkunjung kedesa jawabannya adalah karna ada saudaranya di desa, sementara pertanyaan yang kedua anak 3 mengatakan karna banyak makanan yang enak dikota. Anak 4 mengatakan pada pertanyaan pertama yaitu apa yang membuat tikus desa ingin berkunjung kedesa jawabannya adalah anak 4 karna ada saudaranya di desa, sementara pertanyaan yang kedua anak 4 mengatakan karna banyak makanan yang enak dikota.

Dari hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa anak 1 tidak bisa menjawab pada indikator yang ketiga yaitu anak dapat menyebutkan amanat yang terkandung dalam cerita yang ditanyakan oleh peneliti dengan pertanyaan “bagaimanakah cara tikus kota mengajak sahabatnya ke kota”. Anak 2 tidak bisa

menjawab pada indikator pertama dan ketiga yaitu pada dengan memberikan pertanyaan oleh peneliti “bagaimanakah cara tikus kota mengajak sahabatnya ke kota” dan pada indikator ketiga dengan pertanyaan “kenapa tikus kota berkunjung ke desa”, sedangkan anak 3 tidak bisa menjawab pada indikator pertama dan indikator ketiga dengan pertanyaan yang diberikan oleh peneliti yaitu “seperti apa kebaikannya” sedangkan pada indikator ketiga dengan pertanyaan “apa yang dirasakan tikus kota saat sahabatnya kembali ke desa ”, dan yang terakhir yaitu anak 4 tidak bisa menjawab pada indikator ke tiga dengan pertanyaan “seperti apa kebaikannya”.

Analisis terhadap kemampuan menyimak dari ke empat anak tersebut tidak bermasalah, setiap anak mempunyai kemampuan menyimak yang baik dan mampu memenuhi kriteria pada setiap indikator yang telah ditentukan, hanya saja ada beberapa indikator yang masih belum bisa dilakukan oleh masing-masing anak. Dalam penelitian ini suasana belajar anak sangat nyaman karena peneliti melakukan wawancara secara langsung dan sendiri-sendiri dengan masing-masing anak di dalam ruangan kelas. Pada analisis ini dapat dikatakan bahwa karakter belajar anak masuk pada karakter belajar audio visual yaitu Seseorang dengan gaya belajar audio visual cenderung memahami sesuatu (seperti pelajaran) dengan melihat dan mendengar secara langsung. Gaya belajar tipe audio visual adalah gaya belajar yang dominan dengan audio visual Rasti (2012).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah dilakukan penelitian tentang analisis menyimak anak di TK Bungong Seulupok Syiah Kuala Banda Aceh melalui hasil wawancara peneliti dengan empat orang anak menunjukkan bahwa kemampuan menyimak anak tidak bermasalah akan tetapi anak tidak bisa menyimak dalam suasana belajar klasikal didalam ruangan karena di dalam ruangan terdapat ada beberapa anak yang suka mengganggu temannya dan sering melakukan keributan jadi ke empat anak ini tidak bisa menyimak pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jadi dengan berbantuan media audio visual anak menjadi tertarik dalam menyimak pembelajaran yang diberikan sesuai dengan karakter belajaran yang dimiliki dan suasana yang nyaman bagi anak.

Dari hasil analisis penelitian tentang menyimak anak melalui media audio visual di TK Bungong Seuleupok Syiah Kuala Banda Aceh terlihat bahwa ke empat anak tidak ada masalah dalam menyimak. Dengan hal tersebut maka peneliti mengemukakan bahwa kemampuan menyimak anak masuk pada karakter visual.

Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menyimak anak, maka penulis mengharapkan :

1. Kepada guru diharapkan dapat fokus dalam memperhatikan anak ketika disekolah dengan memberikan pembelajaran sesuai dengan karakter belajar masing-masing anak.
2. Kepada orang tua juga dapat fokus dalam memahami anak ketika belajar dirumah dengan memberikan suasana yang nyaman kepada anak sesuai dengan karakter belajar. Dalam penelitian ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti : sebelum melakukan wawancara diutamakan untuk menanyakan kabar anak, dan juga memperhatikan kenyamanan anak dengan menanyakan secara perlahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang, W. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Boegin, B. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Gajah Mada Press.
- Boengin. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Airlangga.
- Budyawati, L.P.I. dan Hartanto. 2017. *Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Di PAUD Sekarwangi Desa Bangorejo Banyuwangi 2017*.
- Jurnal Pendidikan Ekonomi: *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial* 11 (2), 24-32, 2017. (Online). Vol. 11 No. 2. (<http://e-journal.10.19184/jpe.v11i2.6331/24>, diakses pada 20 Februari 2018).
- Bustomi, M. Y. (2012). *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Publishing
- Jumiyanti. (2015). *Peningkatan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Aisyiyah Melawi*. *Journal Pendidikan dan Pembelajaran* 4 (3), 2015. (Online) Vol. 4 No 3. (<http://e-jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/9253>, diakses Pada 15 Juni 2018).
- Muryanti, S. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bercerita Dengan Media Gambar Pada Anak*. *Journal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*. (Online). Vol. 2 No.2. (<http://e-journal.iki.veteran.ac.id/index.php/belia/article/view/313>, diakses Pada 16 April 2018).
- Nurhadi. (2005). *Bagaimana meningkatkan kemampuan membaca*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rachmi, T. (2015). *Pengaruh Permainan Dan Kemampuan Menyimak Terhadap Kemampuan Bercerita*. *Journal Pendidikan Usia Dini* 9 (1) 127-142, 2015. (Online) Vol. 2 No. 6. (<https://doi.org/10.21009/JPUD.091.08>, diakses Pada 1 April 2015)
- Rahmat, A. Dan Ertiwi, M. (2016). *Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina Ki Hadjar Dewantoro Kota Selatan Gorontalo*. *Journal of Education and Community Empowerment* 5 (1), 2016. (Online) Vol. 5 No. 1. (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jnfc>, diakses Pada 27 April 2018).
- Ridwan. (2008). *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk Administrasi & Manajemen*. Bandung: Dewa Ruchi.
- Soetjningsih. (2012). *Perkembangan Anak dan Permasalahannya dalam Buku Ajar Ilmu. Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta :Sagungseto
- Tampubolon. (2008). *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung : Angkasa.



Buah Hati