

Jurnal

ISSN 2355-102X

Buah Hati

Volume 8, Nomor 1, Maret 2021

Diterbitkan oleh:

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



Jurnal
BUAH HATI

JURNAL BUAH HATI

Volume 8, Nomor 1, Maret 2021

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 Rangkasbitung, 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

Ida Windi Wahyuni (Sinta ID: 6093239), Universitas Islam Riau, Indonesia

Istiningasih (Sinta ID: 6729569), 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 kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Buah Hati, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Volume 8, Nomor 1, Maret 2021 dapat diterbitkan.

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

1. Tradisi Katoba Pembentuk Karakter Anak Di Muna, merupakan hasil penelitian Hesti dan Ahmad (Universitas Sulawesi Tenggara).
2. Ketahanan Mental Keluarga Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Menghadapi New Normal, merupakan hasil penelitian Nurhastuti, Zulmiyetri, Setia Budi, dan Iga Setia Utami (Universitas Negeri Padang).
3. Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak, merupakan hasil penelitian Rezki Perwita Arum, Aat Mar'atun Sholehah, Fatmawati (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
4. Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini, merupakan hasil penelitian Feby Atika Setiawati dan Suyadi (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).
5. Ciri-Ciri Disleksia Pada Anak Usia Dini, merupakan hasil penelitian Iza Syahroni, Wasilatur Rofiqoh, dan Eva Latipah (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).
6. Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Pengenalan Fungsi Jam Dan Konsep Waktu Dengan Teori *Schoenfeld* Menyelesaikan Masalah Anak TK, merupakan hasil penelitian Wasilatur Rofiqoh, Iza Syahroni, dan Eva Latipah (Universitas Sunan Kalijaga).

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

Banda Aceh, Maret 2021

Penyunting

DAFTAR ISI

	Hal
Susunan Pengurus	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Hesti dan Ahmad Tradisi Katoba Pembentuk Karakter Anak Di Muna	1
Nurhastuti, Zulmiyetri, Setia Budi, dan Iga Setia Utami Ketahanan Mental Keluarga Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Menghadapi New Normal	20
Rezki Perwita Arum, Aat Mar'atun Sholehah, Fatmawati Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak	33
Feby Atika Setiawati dan Suyadi Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini	49
Iza Syahroni, Wasilatur Rofiqoh, dan Eva Latipah Ciri-Ciri Disleksia Pada Anak Usia Dini	62
Wasilatur Rofiqoh, Iza Syahroni, dan Eva Latipah Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Pengenalan Fungsi Jam Dan Konsep Waktu Dengan Teori <i>Schoenfeld</i> Menyelesaikan Masalah Anak TK	78

TRADISI KATOBA PEMBENTUK KARAKTER ANAK DI MUNA

Hesti^{*1} dan Ahmad²

^{1,2}Universitas Sulawesi Tenggara

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses tradisi katoba sebagai pembentuk karakter anak pada masyarakat Etnis Muna, dan untuk menemukan makna-makna tradisi katoba sebagai pembentuk karakter anak pada masyarakat Etnis Muna. Penelitian ini telah dilaksanakan di Kecamatan Lawa Kabupaten Muna Barat. Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan menetapkan informan kunci yang berfungsi sebagai pembuka jalan bagi peneliti untuk memperoleh data. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Pengamatan, Wawancara Mendalam, dan Dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses tradisi katoba sebagai pembentuk karakter anak pada masyarakat Etnis Muna terdiri dari 3 tahapan yaitu: 1. tahap pra - katoba, yang dimulai dengan menentukan hari baik dan ali kita, 2. Tahap prosesi katoba yang dimulai dengan: a. pembukaan, b. dofotoba, c. mendengarkan petuah katoba yang berisi ungkapan lansaringino, ungkapan haku naasi, dan ungkapan menjaga keseimbangan hubungan alam dan lingkungan. 3. Pasca katoba (pembacaan doa selamat). Makna yang terdapat dalam proses pelaksanaan katoba adalah dengan harapan anak yang di toba dapat memahami batasan etika, norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Tahapan proses pelaksanaan *katoba* sebagai pembentuk karakter anak memiliki makna yang dipercayai oleh masyarakat etnis Muna, dimana pemaknaan tersebut tidak lepas dari konteks budaya dan kepercayaan. Makna yang terdapat pada proses pelaksanaan *katoba* pada masyarakat etnis Muna adalah dengan harapan anak yang di *katoba* dapat memahami batasan dan etika atau norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat, serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Tradisi, Katoba, Pembentuk Karakter Anak

Abstract

The purpose of this research is to describe the process of the Katoba tradition as a character forming of children in the Muna ethnic community, and to find the meanings of the Katoba tradition as forming children's character in the Muna ethnic community. This research was conducted in Lawa Subdistrict, West Muna Regency. The determination of informants in this study was carried out by determining key informants who served as pioneers for researchers to obtain data. The type of data in this study is qualitative data. Data collection techniques used in this study were: Observation, In-depth Interviews, and Documents. The results showed that the process of the katoba tradition as forming children's character in the Muna ethnic community consisted of 3 stages, namely: 1. the pre-katoba stage, which started with determining the good day of our life, 2. The katoba procession stage which began with: a. opening, b. dofotoba, c. listen to katoba advice containing lansaringino expressions, expressions of naasi rights, and expressions of maintaining the balance of the relationship between nature and the environment. 3. Post katoba (recitation of the prayer congratulations). The meaning contained in the process of implementing Katoba is in the hope that children who are told

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

can understand the boundaries of ethics, norms in social life and can apply them in everyday life. The stages of the process of implementing katoba as forming children's character have a meaning that is believed by the Muna ethnic community, where the meaning cannot be separated from the cultural and belief context. The meaning contained in the process of implementing katoba in the Muna ethnic community is in the hope that the child who is said to be able to understand the boundaries and ethics or norms in social life, and can apply it in everyday life.

Keywords: Tradition, Katoba, Forming Children's Character

PENDAHULUAN

Era globalisasi dan informasi telah membuat banyak orang kurang peduli terhadap nilai-nilai budaya tradisional. Sulawesi Tenggara merupakan salah satu Provinsi di Indonesia yang juga memiliki keragaman budaya, karena keragaman budaya tersebut menyebabkan daerah ini sebagai daerah multi budaya (*multicultural*). Hal ini terjadi pada beberapa daerah di Indonesia termasuk di Sulawesi Tenggara khususnya di Kabupaten Muna. Salah satu masyarakat adat di Nusantara yang mempunyai kearifan lokal adat adalah Etnis Muna khususnya di Kecamatan Lawa.

Dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi yang selalu berperan aktif dalam mengubah watak dan gaya hidup manusia menyebabkan nilai-nilai budaya secara perlahan-lahan mulai di tinggalkan oleh masyarakatnya. Proses ini bukan hanya pada aspek ketidakpahaman terhadap konsep yang ada tetapi yang paling mendasar muncul suatu anggapan dari sebagian generasi muda Etnis Muna bahwa upacara adat dan nilai-nilai tradisional dianggap ketinggalan zaman dan tidak penting bagi mereka. Proses ini cepat atau lambat akan kelestarian nilai-nilai budaya yang menjadi masing-masing daerah khususnya Kabupaten Muna. Warisan kebudayaan ini merupakan sumber identitas kepribadian masyarakat. Ketika sumber-sumber itu semakin lenyap secara perlahan karena dipengaruhi oleh kemajuan zaman, maka secara kultural akan kehilangan citra dan karakter kepribadian yang asli.

Katoba adalah salah satu bentuk tradisi lisan yang dimiliki suku Muna di Kabupaten Muna dan Kabupaten Muna Barat di Provinsi Sulawesi Tenggara. Pada hakikatnya, *katoba* dipahami sebagai ritual pada anak yang memasuki usia dewasa (6- 12 tahun). Pelaksanaan ritual ini terdapat ungkapan adat dan budaya yang dituturkan secara lisan oleh seorang penutur (iman desa) kepada anak yang diupacarai (*di-katoba*).

Meskipun *katoba* tergolong ritual siklus kehidupan pada masyarakat Muna, namun keberadaan sudah mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman. Perubahan yang dimaksud tidak demikian esensial, karena substansi informasi masih tetap bertahan

hingga sekarang. Kuatnya eksistensi *katoba* ini karena menyatu dengan agama mayoritas Muna, yakni Agama Islam.

Berpijak pada uraian tersebut, maka dapatlah dikatakan bahwa masyarakat Muna merupakan komunitas adat yang tidak meninggalkan kebiasaan, adat-istiadat, tradisi leluhurnya dalam praktik kehidupan mereka. Termasuk di dalamnya cara-cara mereka menyampaikan informasi pendidikan, mewariskan nilai-nilai tradisional secara turun-temurun masih mengakar kuat dalam masyarakat Etnis Muna, dan dengan adanya kemajuan teknologi maka kami sebagai generasi muda perlu untuk terus mempertahankan nilai-nilai budaya masyarakat lokal khususnya bagi masyarakat Etnis Muna tentang proses dan makna-makna tradisi *katoba* sebagai pembentuk karakter anak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut. (a) Bagaimana proses tradisi *katoba* sebagai pembentuk karakter anak pada masyarakat Etnis Muna? (b) Apa makna tradisi *katoba* sebagai pembentuk karakter anak pada masyarakat etnis Muna?

Tujuan penelitian ini adalah sebagaiberikut. (a) Untuk mendeskripsikan poses tradisi *katoba* sebagai pembentuk karakter anak pada masyarakat Etnis Muna. (b) Untuk menemukan makna-makna tradisi *katoba* sebagai pembentuk karakter anak pada masyarakat EtnisMuna.

Kusherdyana (2011) Kebudayaan berasal dari kata buddhayah, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang artinya akal. Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan paut dengan akal. Budaya dapat disimpulkan menjadi pikiran atau akal manusia yang didalamnya tercakup pula segala hasil dari cipta, rasa, karsa, dan karya baik yang fisik , materil maupun psikologis dan spritual.

Kebudayaan terdiri atas segala sesuatu yang dipelajari dari pola-pola perilaku yang normatif, artinya mencakup segala cara-cara atau pola berpikir merasakan dan bertindak (Ranjabar, 2013).

Tradisi adalah suatu ide, keyakinan atau perilaku dari suatu masa yang lalu yang diturunkan secara simbolis dengan makna tertentu kepada suatu kelompok atau masyarakat (Langlois dalam Liliweri, 2014).

Makna telah menarik perhatian disiplin komunikasi, psikologi, sosiologi, antropologi dan linguistik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Fishur (Alex, 2015) merupakan konsep yang abstrak. Yang telah menarik perhatian para ahli filsafat dan para teoritis ilmu sosial selama 2000 tahun silam.

Ada tiga hal yang dijelaskan para filsuf dan linguis sehubungan dengan usaha menjelaskan istilah makna . ke tiga hal itu yakni:

1. Menjelaskan makna secara alamiah,
2. Mendeskripsikan kalimat secara alamiah,
3. Menjelaskan makna dalam proses komunikasi. (Alex, 2015)

Sistem budaya merupakan komponen dari kebudayaan yang bersifat abstrak yang terdiri dari pikiran-pikiran, gagasan, konsep, serta keyakinan. Dengan demikian sistem kebudayaan merupakan bagian dari kebudayaan yang sering disebut adat - istiadat. Dalam adat istiadat terdapat juga norma dan disitulah salah satu fungsi sistem budaya adalah menata serta menetapkan tindakan-tindakan dan tingkah laku manusia (Elly, n.d.).

Pendidikan merupakan proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli (Moses, 2012). Dengan adanya transfer pengetahuan tersebut diharapkan dapat merubah sikap, tingkah laku, kedewasaan berpikir, dan kedewasaan kepribadian kedalam pendidikan formal dan pendidikan informal.

Pendidikan merupakan usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberi pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, informal di sekolah dan luar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan -kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Teguh, 2014).

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa pada dasarnya pendidikan merupakan proses pengalihan pengetahuan secara sadar dan terencana untuk mengubah tingkah laku manusia dan mendewasakan manusia melalui proses pengajaran dalam bentuk pendidikan formal, non-formal dan informal (Irham, 2013).

Dalam perkembangannya, kajian semiotika berkembang kepada dua klasifikasi utama, yakni semiotika komunikasi. semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi (pengirim, penerima, pesan, saluran dan acuan)., sedangkan semiotika signifikasi memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu (Alex, 2013).

Berdasarkan lingkup pembahasannya, semiotika dibedakan atas 3 macam yakni:

1. Semiotika murni,
2. Semiotika Deskriptif,
3. semiotika terapan

Zubaedi (2011) Pendidikan karakter adalah usaha segala sadar untuk mewujudkan kebajikan, yaitu kualitas kemanusiaan yang baik secara objektif, bukan hanya baik untuk individu perseorangan tetapi juga baik untuk masyarakat keseluruhan .

Proses pendidikan karakter dipandang sebagai usaha sadar dan terencana, bukan usaha yang sifatnya terjadi secara kebetulan. Atas dasar ini, pendidikan karakter adalah usaha yang sungguh-sungguh untuk memahami, membentuk, memupuk nilai-nilai etika, baik untuk diri sendiri maupun semua warga masyarakat secara keseluruhan (Saptono, 2011).

Kusuma (2011) tujuan dari pendidikan karakter adalah memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak.

Hadirman (2016) *Katoba* merupakan salah satu upacara adat keagamaan Islam masyarakat etnis Muna di Sulawesi Tenggara, Indonesia, bagi anak-anak yang berusia menjelang akil balik (6-11 Tahun). Pelaksanaan ritual ini terdapat ungkapan adat dan budaya yang dituturkan secara lisan oleh seorang penutur (imam desa) kepada anak yang diupacarai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di Kecamatan Lawa Kabupaten Muna Barat Provinsi Sulawesi Tenggara. Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menetapkan informan (Kunci). Informan kunci berfungsi sebagai pembuka jalan bagi peneliti untuk memperoleh data. Informan tersebut adalah orang yang akan mengarahkan peneliti ke informan selanjutnya.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari keterangan yang diberikan informan kunci dan informan pokok yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Data dalam penelitian ini diperoleh dari data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang di peroleh secara langsung dari lokasi penelitian yang merupakan acuan utama dalam penulisan penelitian ini. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui penelitian kepustakaan (*library Research*) yaitu pengumpulan data yang diperoleh dari berbagai data yang berhubungan dengan penelitian berupa buku dan hasil penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu pengamatan terlibat (*Parsitipatif*) dan pengamatan tidak terlibat (*non partisipant*).

Wawancara Mendalam

Pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap pemilik tradisi katoba, tokoh-tokoh adat, tokoh agama, tokoh masyarakat Etnis Muna yang terpilih menjadi informan dalam penelitian ini.

Dokumen

Pengumpulan data juga dilakukan melalui buku-buku literatur dan dokumen dari informan yang berhubungan dengan proses tradisi *katoba* sebagai pembentuk karakter anak di Muna.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif berupa deskripsi untuk memberikan gambaran tentang permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu proses dan makna pelaksanaan tradisi *katoba* sebagai pembentuk karakter anak di Muna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Tradisi Katoba

Ritual *katoba* menjadi ritual yang wajib dijalani oleh setiap anak di Muna. Kewajiban ini dikatakan lekat bersama nama-nama mereka yang didahului oleh Wa untuk anak perempuan dan La untuk anak laki-laki. Penambahan kata La dan Wa ditafsirkan masyarakat merupakan singkatan dari syahadat : Ashaduan(la) illahailallahu, (wa)ashaduanna Muhammadarasulullah. Kewajiban ini berjalan dengan seiring kewajiban orang tua untuk menyelenggarakan *katoba* bagi anak-anaknya sebagai bagian dari cara mensucikan diri (*ali kita*).

Kewajiban ini berjalan dengan seiring kewajiban orang tua untuk menyelenggarakan *katoba* bagi anak-anaknya sebagai bagian dari cara mensucikan diri (*ali kita*). Dengan wajibnya setiap anak menjalani *katoba* seiring dengan kewajiban orang tua untuk menyelenggarakannya, maka *katoba* juga selalu dihubungkan dengan nilai-nilai moralitas anak dalam kehidupannya. Setiap perilaku anak yang buruk selalu dikatakan ‘tidak mengikuti petunjuk dalam *katoba*’ atau “ tidak menjalani *katoba*”.

Katoba adalah upacara adat yang dilakukan oleh masyarakat etnis Muna di Sulawesi Tenggara terhadap anak-anak berumur antara 6-12 tahun yang telah melaksanakan upacara *kangkilo*, yaitu khitanan atau supitan. Melalui tradisi *katoba* maka anak yang telah dikhitan

atau disunat telah memasuki masa peralihan dari seorang anak menjadi dewasa dan dianggap telah mampu menerima ajaran-ajaran moral yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakatnya.

Upacara pelaksanaan ritual *katoba* pada masyarakat etnis Muna, dapat berarti menyesali semua perbuatan buruk yang pernah dilakukan dan berjanji untuk tidak mengulanginya kembali dan akan kembali ke ajaran Islam dengan melaksanakan semua perintah Allah dan menjauhi segala larangan-Nya.

Tradisi masyarakat Muna di Kecamatan Lawa prosesi *katoba* senantiasa mempertimbangkan keselamatan. Mereka percaya bahwa hidup selaras dan harmonis dengan tatanan kehidupan alam akan mendatangkan ketenangan, kesejahteraan, dan kedamaian.

Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan hasil penelitian yang berupa pengamatan dan wawancara dari beberapa informan yang telah direvisi mengenai proses dan makna.

Bapak La Samau, S.Pd (65 tahun) salah seorang tokoh adat dan sebagai tokoh agama mengungkapkan sebagai berikut:

*'Sebelumno dafotoba
anedoneatigho dokokarabu,
pertama-tama itu kopehano
deghondo deki gholeo
mokoadhona nekamokula
mandendo kutika, keduano
padakaawu dopandehane
gholeono nematano dobhasimu
imamu nokadiu deki anahi
netoba. Noselesaikaawu
dofokadiu dofotobhamu,
welofotoba ini dofoguruda
namagkati carano na bertaubat,
na maangkafi pogau fotobano,
benamagkafie kafenaghu toba.
Pada kaawu anagho terakhir
fotobano debasamu dhwa'.*

Artinya:

Sebelum melaksanakan ritual *katoba*/ pengislaman, pertama tama yang punya hajatn pegi melihat hari baik terhadap orang pintar menghitung hari baik atau hari buruk. Yang kedua setelah tahu hari pelaksanaanya memanggil imam untuk memandikan atau mensucikan anak yang di islamkan / *dikatoba*. Didalam prosesi *katoba* itu diajarkan mengikuti tata cara bertaubat, mengikuti ikrar pertaubatan, serta mengikuti nasehat atau petuah *katoba.*, setelah selesai maka terakhir imam membaca doa. (Wawancara 27 April 2020)

Jadi kesimpulan dari wawancara diatas dalam prosesi *katoba* terdiri dari 3 tahapan yakni:

- Pra- *Katoba*, yang terdiri dari : a. *Deghondo gholeo* (Penentuan hari baik Ritual, b. *Ali kita* (mensucikan diri / mandi wajib).
- Prosesi *Katoba*, yang terdiri dari : a. Pembukaan, b. Tata cara bertaubat, c. Ikrar pertaubatan dan pengislaman, d. Petuah *Katoba*.
- Pasca *Katoba* yaitu pembacaan doa.

Prosesi Pelaksanaan *Katoba* Sebagai Pembentuk Karekter Anak Pada Masyarakat Etnis Muna

Tahap Pra- *Katoba*

Menentukan Hari Baik Ritual Prosesi *Katoba* (*deghondo gholeo*)

Hal lain yang dilakukan sebelum pelaksanaan *katoba* adalah menentukan hari baik bagi pelaksanaan ritual dan menghindari hari naasi/naas. Penentuan hari baik bagi penyelenggara ritual terkait erat dengan konsep waktu suci dalam masyarakat. Ada waktu-waktu dianggap sakral bagi penyelenggaraan ritual dan ada pula waktu-waktu yang dianggap kurang baik bagi penyelenggara ritual religius.

Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan hasil penelitian yang berupa pengamatan dan wawancara dari beberapa informan yang telah direvisi mengenai proses dan makna.

Bapak La Samau, S.Pd (65 tahun) salah seorang tokoh adat dan sebagai tokoh agama mengungkapkan sebagai berikut:

'Sebelumno dafotoba anedoneatigho dokokarabu, pertama-tama itu kopehano deghondo deki gholeo mokoadhona nekamokula mandendo kutika, keduano padakaawu dopandehane gholeono nematano dobhasimu imamu nokadiu deki anahi netoba. Noselesaikaawu dofokadiu dofotobhamu, welofotoba ini dofoguruda namagkati carano na bertaubat, na maangkafi pogau fotobano, be namagkafie kafenaghu toba. Pada kaawu anagho terakhir fotobano debasamu dhoo'.

Artinya:

Sebelum melaksanakan ritual *katoba* / pengislaman, pertama-tama yang punya hajatn pegi melihat hari baik terhadap orang pintar menghitung hari baik atau hari buruk. Yang kedua setelah tahu hari pelaksanaanya memanggil imam untuk memandikan atau mensucikan anak yang di islamkan / *dikatoba*. Didalam prosesi *katoba* itu diajarkan mengikuti tata cara bertaubat, mengikuti ikrar pertaubatan, serta mengikuti nasehat atau petuah *katoba*., setelah selesai maka terakhir imam membaca doa.(Wawancara 27 April 2020)

Pernyataan tersebut juga sejalan dengan Bapak La Kumesi (60 tahun) salah seorang tokoh agama yang berada di Kabupaten Muna Barat mengatakan bahwa:

'Ingka sebelumno dofotoba pada pertama itu deghondo deki gholeo mokadhono, padakaawu anagho debhasimu fotobano. O imamu nokadiu deki anahi sokatoba dokonae doalingkitae deki. Padakaawu dofokadiu onahi sokatoba do kanuanemu deki pakeano nembali pakea bhaju muslim nembali bhajju wuna. Pada kaawu dofopakeane do fotobamu., welotoba ini dofoguruda tata carana katoba, namangkafi pogauno wambano imamu bhe namangkafi kawenaghuno imamu anahi katoba maitu nabisaragho 'umbe' pada kaawu anagha terakhir debhasamu dhoa desalo kaselamati Nengkakawasa Omputo Hala Taala'.

Artinya :

Sebelum melaksanakan proses katoba melihat hari baik dulu. Setelah itu memanggil imam kemudian imam memandikan anak yang akan dikatoba setelah dimandikan anak yang dikatoba dipakaikan baju baik baju muslim maupun baju adat Muna. Setelah itu melaksanakan proesi katoba. dalam proesi katoba itu diajarkan tentang tata cara bertaubat, mengikuti ikrar yang dibacakan imam dalam pengislaman, dan mengikuti nasehat atau petuah imam dengan kata 'iya' setelah itu terakhir membaca doa meminta keselamatan kepada Allah SWT. (Wawancara 26 April 2020)

Jadi kesimpulan dari wawancara di atas dalam proesi *katoba* terdiri dari 3 tahapan yakni:

1. Pra- *Katoba*, yang terdiri dari : a. *Deghondo gholeo* (Penentuan hari baik Ritual, b. *Ali kita* (mensucikan diri / mandi wajib).
2. Proesi *Katoba*, yang terdiri dari : a. Pembukaan, b. Tata cara bertaubat, c. Ikrar pertaubatan dan pengislaman, d. Petuah *Katoba*.
3. Pasca *Katoba*. yaitu pembacaan doa

Mandi Wajib/ Mensucikan diri (*Ali Kita*)

Setelah selesai melihat hari baik dan tiba saatnya pada hari pelaksanaaa maka imam memandi wajibkan pada anak yang *di katoba* harus wajib dimandikan. Dengan pertama-tama imam mengambil air dicerek lalu imam membacakan doa dicerek dengan niat menghilangkan hadats besar fardhu karena Allah Ta'ala. Niat ini disebutkan bersamaan saat air pertama kali disiramkan ketubuh. Air harus mengalir dari rambut hingga kaki. Lalu bersihkan seluruh kotoran pada tubuh, seperti bagian lipatan kemudian air disiram ketubuh hingga bersih.

Bapak La Samau, S.Pd (65 tahun) salah seorang tokoh adat dan sebagai tokoh agama mengungkapkan sebagai berikut:

Sebelum dafotoba, oanahi sonetoba dokadiuda deki neano doalingkitae, kakadiu maitua soano karakuno ghulua tamaka karakuno podiu kamponano ini, karakuno neati kamponano ini. Dhadhi okakadiu maitu nonghelangho futono oanahi, dan itu syaratino dofotoba. Dhadi anahi ini suli noghela

*netarimagho tora pogau
kafoguru.*
Artinya:

Sebelum melaksanakan prosesi *katoba* maka perlu untuk dimandikan dulu (*ali kita*) memandikan itu bukan kotoran badan tetapi kotoran perilaku atau perbuatan yang selama ini dan , kotoran pikiran selama ini. Jadi memandikan itu untuk mensucikan badan baik secara fisik maupun secara batin dan itu menjadi syarat *katoba* . jadi anak ini kembali suci untuk menerima pengetahuan baru. (Wawancara 27 April 2020).

Jadi Kesimpulannya Sebelum melaksanakan ritual *katoba*, yang dilakukan masyarakat Muna yang dianggap sebagai wadah bagi ritual, yaitu konsep menghilangkan daki (*ali kita*) dan konsep suci (*nongkilo*). Orang tua yang menyelenggarakan ritual *katoba* adalah upayanya untuk membersihkan daki ditubuhnya (*ali kita*). Daki adalah sesuatu yang kotor mencemari badan, oleh sebab itu harus dihilangkan. Daki atau *kita* bukan kotoran yang mencemari badan fisik, tetapi lebih dari itu mencemari kekotoran batin. Ritual *Katoba* menjadi salah satu cara orang tua menunaikan tanggung jawabnya dengan menghilangkan sebagian daki yang melekat ditubuhnya.

Dasar pelaksanaan *katoba* dilakukan dengan tujuan mencapai kesucian diri anak. *Katoba* adalah dasar atau prasyarat bersih/ suci bagi anak untuk mendapatkan pengetahuan suci. Kesucian yang dimaksudkan dalam *katoba* adalah kesucian lahir dan kesucian batin sekaligus.

Tahap Prosesi *Katoba*

Pembukaan

Dalam tahap ini seorang imam akan memberikan pengantar (*dofetapa*) kepada kedua orang tua anak dan segenap keluarga yang hadir pada acara ritual *katoba* bahwa akan dilaksanakan atau dimulainya prosesi ritual *katoba* pada anak.

Ungkapan Bapak La Kumesi (60 Tahun) salah seorang tokoh agama di Kabupaten Muna Barat mengatakan sebagai berikut:

Sebelumno dafotoba maitu, maka imamu fotobhano nofetapa deki nekopehano kamokula moghane, kamokula robhine, anahi katoba bhe keluarga maino sumakusiane okatoba ini.
Artinya:

Sebelum melaksanakan prosesi *katoba*, maka imam yang melaksanakan *katoba* itu meminta izin kepada pihak keluarga orang tua laki-laki, orang tua perempuan, anak yang dikatoba, dan keluarga yang datang menyaksikan prosesi *katoba* itu. (Wawancara 27 April 2020).

Dari hasil wawancara ini diketahui bahwa sebelum melaksanakan prosesi *katoba* maka Imam yang memimpin jalannya prosesi *katoba* itu harus memita izin terhadap pihak keluarga yang melaksanakannya.

Imam Mengajarkan Tata Cara Bertaubat (*Dofotoba*)

Dalam prosesi pelaksanaan ritual *katoba*, titik tekannya terdapat pada praktek lisan berupa pengucapan kata-kata taubat dan kalimat syahadat. Bertobat memerlukan kondisi-kondisi tertentu agar permohonan dan tujuan bertobat dapat tercapai. Oleh sebab itu, ada tahap-tahap yang harus dilalui anak sebelum mengikrarkan *toba*. Sebelum mengucapkan istigfar dan syahadat, imam terlebih dahulu memberitahukan dan mengajarkan tata cara bertaubat. Petunjuk tata cara langsung oleh imam yang memimpin *katoba*. Beberapa ritual hanya berakhir dengan baca-baca lalu diikuti dengan makan bersama diantara keluarga saja.

Menurut Bapak La Samau, S.Pd (65 tahun) sebagai tokoh agama dan tokoh adat pada masyarakat Etnis Muna di Kabupaten Muna Barat menyatakan bahwa:

Dhoa salama maitu desalamu nekakawasa, daelateghiemo kan olambua dadhi debasaanemu dhoa istilahno doa sukuran depoolimu defoere lambu daelateghiemo. Sio-siomu namaanda kaghosa kakawasa, namaanda radhaki, daelateghi welolambu aitu pada manansakia, naewanta umurundo, damooli dua dagumiu medabhaindo. Dhoano kabasa keseno dhoa weloquraan.. Bhabhaano debasa dhoa, debasamo surat alfatiha, pada aitu debasa desalo ampun nekakawasa, pasina debhasa dhoa dofekakodoho bhalaa, pasina debhasa dhoa kaselamati. Dhoa hindo anagha itua keseno numandohano weloquraani. Ghuluhano debhasa dhoa maitua soano dhoano ngkamokulahia soano dhoa anggano peda kafopuntoriha tamaka dhoano keseno ayati weloquraani. Jadi doa iftitah, doa minta ampun, doa tolak balak dan doa keselamatan dunia dan akhirat

Artinya:

Doa selamat itu artinya meminta kepada Allah SWT untuk ditinggali rumah. Jadi dibacakan doa istilahnya doa syukuran bisa mendirikan rumah untuk di tinggal. Mudah-mudahan diberi kesehatan kepada Allah SWT, memberikan rezeki, orang yang tinggal didalam rumah itu tidak sering mudah sakit - sakit, panjang umur, bisa bekerja seperti orang lain, doa yang dibaca semua dalam Al-Qur'ani. Pertamanya dibaca surat Al- Fatihah, kedua doa minta ampun kepada Allah SWT, ke tiga membaca doa selamat dunia dan akhirat. Doa itu semua adanya dalam Al-Qur'ani. Makna dari bacaan doa itu bukan doa orang tua dulu, bukan doa yang ditiup-tiup tapi doanya semua ayat Al-Qur'ani. (Wawancara, 27 April 2020 bertaubat ini menjadi penting dan menjadi bekal pengetahuan dalam proses kehidupan anak nantinya.

Mengucapkan Ikrar Pertobatan

Setelah anak diajarkan tata cara bertaubat (*isyaratino toba*), imam menuntun anak untuk mengucapkan lafaz pertobatan (istigfar) dan pengislamannya (dua kalimat syahadat) . pertama-tama, imam menuntun anak membaca surat al-fatihah hingga selesai. Sesudah itu, anak dituntun untuk membaca istigfar. Istigfar biasanya diucapkan dalam bentuk yang panjang,tetapi ada pula mengucapkan istigfar pendek sebanyak tiga kali . setelah mengucapkan istigfar, anak dituntun mengucapkan ikrar dua kalimat syahadat. Komunikasi berlangsung antara imam dan anak dengan kain putih yang diikatkan di jari

masing-masing. Ikatan kain putih dijari menyimbolkan komitmen yang kuat untuk memegang janji ikrar dan tanggung jawab untuk menjalankan janji.

Seperti yang diungkapkan Bapak La Samau, S.Pd. (65 tahun) salah seorang tokoh agama di Kecamatan Lawa menyatakan bahwa:

Percakapan ini antara imam dan anak yang di *Katoba*, imam menuntun mulai un anak dengan ucapan lafaz satu-satu kalimat dan anak mengikutinya :

Imam : Astagfirullahul adzim 3 x, Allazi Laailaha illa huwalhayul qayum wa'atuubu illaihi mingqulli zalbi alzaltubuhu amdan aufotoha sirron aualaiyatan shohiron auqoziron innakaanta ghafaruzunubi fatarahuqulubi sataruqulubi ghasifulqurubi waatuubu illahi minalzunubi llati a'alam wazunubi llati laa a'lam innaka antaallahulqhuubi lahaulla wallaquwata illabillah Aliuladzim birahmatika yaa arahman raahimin. Ashadu anlla illaha ilallah Waashadu Annamuhhammadan rosulullah 3x. saya bersaksi tiada tuhan selain Allah dan saya bersaksi pula bahwa Muhammad adalah rasulullah, Alhamdullillah.

Anak : Astagfirullahul adzim 3 x, Allazi Laailaha illa huwalhayul qayum wa'atuubu illaihi mingqulli zalbi alzaltubuhu amdan aufotoha sirron aualaiyatan shohiron auqoziron innakaanta ghafaruzunubi fatarahuqulubi sataruqulubi ghasifulqurubi waatuubu illahi minalzunubi llati a'alam wazunubi llati laa a'lam innaka antaallahulqhuubi lahaulla wallaquwata illabillah Aliuladzim birahmatika yaa arahman raahimin. Ashadu anlla illaha ilallah Waashadu Annamuhhammadan rosulullah 3x. saya bersaksi tiada tuhan selain Allah dan saya bersaksi pula bahwa Muhammad adalah rasulullah, Alhamdullillah. (Wawancara 27 April 2020)

Pernyataan tersebut juga sejalan dengan Bapak La Kumesi (60 tahun) salah seorang tokoh agama yang berada di Kabupaten Muna Barat mengatakan bahwa:

Imam : Astagfirullahul adzim 3 x, Allazi Laailaha illa huwalhayul qayum wa'atuubu illaihi mingqulli zalbi alzaltubuhu amdan aufotoha sirron aualaiyatan shohiron auqoziron innakaanta ghafaruzunubi fatarahuqulubi sataruqulubi ghasifulqurubi waatuubu illahi minalzunubi llati a'alam wazunubi llati laa a'lam innaka antaallahulqhuubi lahaulla wallaquwata illabillah Aliuladzim birahmatika yaa arahman raahimin. Ashadu anlla illaha ilallah Waashadu Annamuhhammadan rosulullah 3x. saya bersaksi tiada tuhan selain Allah dan saya bersaksi pula bahwa Muhammad adalah rasulullah, Alhamdullillah.

Anak : Astagfirullahul adzim 3 x, Allazi Laailaha illa huwalhayul qayum wa'atuubu illaihi mingqulli zalbi alzaltubuhu amdan aufotoha sirron aualaiyatan shohiron auqoziron innakaanta ghafaruzunubi fatarahuqulubi sataruqulubi ghasifulqurubi waatuubu illahi minalzunubi llati a'alam wazunubi llati laa a'lam innaka antaallahulqhuubi lahaulla wallaquwata illabillah Aliuladzim birahmatika yaa arahman raahimin. Ashadu anlla illaha ilallah Waashadu Annamuhhammadan rosulullah 3x. saya bersaksi tiada tuhan selain Allah dan saya bersaksi pula bahwa Muhammad adalah rasulullah, Alhamdullillah. (Wawancara 26 April 2020).

Mendengarkan Petuah *Katoba*

Petuah *katoba* adalah pemberian nasehat yang meliputi tiga hal utama, yaitu ajaran untuk patuh kepada kedua orang tua (*lansaringino*), nasehat tentang tata cara bersuci (*kaalano oe*), nasehat ungkapan (*hakku naasi*) dan nasehat menjaga keseimbangan hubungan alam dan lingkungan sekitar. Melaksanakan prosesi nasehat atau biasa disebut *katangarino katoba* yang dituntun oleh imam desa. Pada prosesi ini anak dipakaikan baju adat etnis Muna lalu diantar duduk menghadap imam, didampingi oleh orang tua dan keluarga sanak saudaranya anak yang *dikatoba* untuk diberikan nasehat *katoba*.

Petuah *Katoba* disampaikan oleh imam dan didengarkan khusus oleh anak yang *dikatoba*. Ungkapan bapak La Samau dalam petuah *katoba*:

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh,, Alhamdulillah robbil alamin wabihinastain waalaihi waatuubu illaih wasalatu wasalamu alarasulilahi karim syaidina wamaulanan muhamadin waalaalihi waashabihi azmain amaba'at.

Bapak-bapak, ibu-ibu dan seluruh keluarga hadirin dan hadirat terkhusus terkhusus yang punya hajat Pak Syahrudin SE dan sekeluarga besar. Pada pagi hari ini insya allah kita sama-sama mengikuti acara ritual *katoba* keagamaan adat *katoba* bagi masyarakat Muna. Mudah-mudahan yang melaksanakan *katoba* pada hari ini ananda Syahwan Allah SWT akan membimbing dia akan menjadikan dia sebagai anak yang sholeh yang bertakwa kepada Allah SWT yang taat kepada baginda Rasullulah SAW dan taak kepada kedua orang tuanya, taak kepada agama, bangsa dan negaranya . Aamiin.

Pasca *Katoba* (Pembacaan Doa Selamat)

Prosesi ritual terakhir, maka diakhiri dengan baca doa atau dalam masyarakat muna dikenal dengan baca-baca. Baca-baca biasanya dipimpin imam. Menurut Bapak La Samau, S.Pd (65 tahun) sebagai tokoh agama dan tokoh adat pada masyarakat Etnis Muna di Kabupaten Muna Barat menyatakan bahwa:

Dhoa salama maitu desalamu nekakawasa, daelateghiemo kan olambua dadhi debasaanemu dhwa istilahno doa sukuran depoolimu defoere lambu daelateghiemo. Sio-siomu namaanda kaghosa kakawasa, namaanda radhaki, daelateghi welolambu aitu pada manansakia, naewanta umurundo, damooli dua dagumiu medabhaindo. Dhoano kabasa keseno dhwa weloquraan.. Bhabhaano debasa dhwa, debasamo surat alfatih, pada aitu debasa desalo ampun nekakawasa, pasina debhasa dhwa dofekakodoho bhalaa, pasina debhasa dhwa kaselamati. Dhoa hindo anagha itua keseno numandohano weloquraani. Ghuluhano debhasa dhwa maitua soano dhoano ngkamokulahia soano dhwa anggano peda kafopuntoriha tamaka dhoano keseno ayati weloquraani. Jadi doa iftitah, doa minta ampun, doa tolak balak dan doa keselamatan dunia dan akhirat

Artinya:

Doa selamat itu artinya meminta kepada Allah SWT untuk ditinggali rumah. Jadi dibacakan doa istilahnya doa syukuran bisa mendirikan rumah untuk di tinggal. Mudah-mudahan diberi kesehatan kepada Allah SWT, memberikan rezeki, orang yang tinggal didalam rumah itu tidak sering mudah sakit - sakit, panjang umur, bisa bekerja seperti orang lain, doa yang dibaca semua dalam Al-Qur'ani. Pertamanya dibaca surat Al- Fatiha, kedua doa minta ampun kepada Allah SWT, ke tiga membaca doa selamat dunia dan akhirat. Doa itu semua adanya dalam Al-Qur'ani. Makna dari bacaan doa itu bukan doa orang tua dulu, bukan doa yang ditiup-tiup tapi doanya semua ayat Al-Qur'ani. (Wawancara, 27 April 2020)

Makna Tradisi Katoba Pembentuk Karakter Anak

Makna Bertaubat

Tata cara bertaubat yang perlu diajarkan pada anak yang *dikatoba* yaitu; (1) Menyesali perbuatan yang tidak baik yang dilakukan selama ini, (2) Berniat untuk menjauhkan segala perbuatan buruk, (3) Menghilangkan semua yang menjadi niat buruk dalam hati, (4) Selalu berbuat baik terhadap sesama manusia dengan tidak mengambil segala sesuatu bukan miliknya karena Allah SWT selalu bersama kita.

Makna ungkapan *lansaringino* dalam prosesi *katoba*

Ungkapan *lansaringino* dalam prosesi tradisi *katoba* terkandung makna ajaran-ajaran ketaatan dan kepatuhan kepada ibu, bapak, kakak dan adik . Seperti yang diungkapkan Bapak La Kumesi (60 Tahun) salah seorang tokoh agama yang berada di Kabupaten Muna Barat. Mengatakan bahwa:

*Amumu itu bhe setapi dhadhino amamu omotehie, omadhatie,
omangkatie, omashibhalae,
ohindendeane, omooloane,
omoniniane. Agkafi pogauno
amamu peda omangkafie
parintano kakawasamu.*

Artinya:

Ayahmu atau yang seusia dengan ayahmu, hendaknya kamu takuti, hormati, hargai, dan patuhi. Ikuti perintah bapakmu seperti mengikuti perintah Allah SWT.
(Wawancara 27-April-2020)

Dalam prosesi petuah *katoba* mengajarkan kepada anak untuk menghargai orang tua laki-laki atau ayah kandung sebagai penguasa tertinggi dalam rumah tangga. Oleh karena itu, sebagai seorang anak sepantasnya takut kepada setiap larangannya, taat, patuh, dan tunduk denan segala perintahnya dan wajib menghormatinya. Kebiasaan patuh dan menghormati taat dan patuh pada kedua orang tua dalam lingkungan keluarga merupakan sesuatu yang wajib dilakukan bagi sang anak untuk dipraktekan dalam kehidupan bermasyarakat serta bukan saja bapak kandung yang ditakuti atau dihormati tetap berlaku

sebagai semua laki-laki yang telah berstatus sebagai orang tua. Makna ayah sebagai representasi pengganti dari Tuhan adalah orang tua diberi tanggung jawab oleh Allah SWT untuk membesarkan anak, Masyarakat Muna memaknai untaian kalimat yang disampaikan oleh imam merupakan penanaman nilai-nilai kepada anak untuk taat dan patuh kepada ayahnya dan memberikan penjelasan yang mudah dipahami anak seusianya. Ayah merupakan sebagai sosok pemimpin dalam lingkungan keluarga sehingga setiap perintah yang diberikan oleh orang tua harus ditaati dan dipatuhi oleh seorang anak. Selain itu bentuk ketaatan dan kepatuhan seorang anak yang diharapkan setelah menjalani ritual *katoba* memiliki etika dan sopan santun seperti etika yang baik yang dimiliki kedua orang tua atau seumur dengan ayahnya.

Ajaran berikutnya yang diberikan kepada anak yang menjalani ritual *katoba* mentaati dan mematuhi ibu. Menurut Bapak La Kumesi (60 Tahun) salah seorang tokoh agama di Kabupaten Muna Barat mengungkapkan bahwa:

*Inamu bhe tapiino dhadhino inamu tabhea omotehie,
omadhatie, omosibhalae,
ohumendeane, omooloane,
omoniniane. Inamu itu
kabholosino Nabi Muhammadhi
SAW.*

Artinya:

Ibumu atau yang seumur ibumu harus kamu taati, hormati, dan patuhi. Ibumu di ibaratkan pengganti Nabi Muhammad SAW.

Kesimpulan dari wawancara di atas bahwa anak diajarkan untuk menghargai, mentaati, patuh dan tunduk kepada setiap perintah ibunya yang mengarahkan sang anak kepada hal-hal yang baik. Imam mengarahkan anak yang dikatoba bahwa ibu kandung itu statusnya sebagai pengganti Nabi Muhammad SAW. Sebagai umat Nabi Muhammad SAW hendaknya memiliki kepatuhan dan ketaatan dalam menjalankan petunjuk dan perintah Nabi Muhammad SAW. Ibu wajib dipatuhi perintahnya, disegani, dihormati dan dihargai.

Ajaran berikutnya yang diberikan kepada anak yang menjalani ritual *katoba* memberikan kasih sayang antara adik dan kakak dalam bersaudara. Menurut Bapak La Kumesi (60 Tahun) salah seorang tokoh agama di Kabupaten Muna Barat mengungkapkan bahwa:

*Omoniniane aimu bhe
isamu,omadhatie,humaragamie, oghumondofaane Pedamu dua
seumuruno isamu bhe aimu
koemo pohalaanda. Isamu
lansaringino malaikati*

*mentaleanoane opoiha
lansaringino mu'umini. Wambano welolambu koemu dofosampue
wewite bhe wamba wewite koemu dofefonie welolambu.*

Artinya:

Berikan kasih sayang kepada kakak dan adikmu, hargai dan jaga mereka. Sama dengan seumuran kakak dan adikmu tidak memberikan perbedaan diantara mereka. Kakakmu adalah ibarat malaikat dan adikk-adikmu adalah ibarat mukmin. Bahasa yang kita dengar dalam rumah jangan di bahasakan diluar rumah dan bahasa diluar rumah jangan dibahasakan didalam rumah.

Kesimpulannya bahwa anak yang dikatoba harus memahami pentingnya membangun hubungan kasih sayang terhadap saudara-saudaranya antara kakak, adik dan sesamanya. Kasih sayang dalam katoba mengandung makna ketulusan, pentingnya dalam membangun hubungan antara sesama dan saling menyayangi. Dan jika mendengar gosip/ fitnah jangan turut melakukan hal tersebut dan jangan pula disampaikan kepada orang lain sehingga dapat mengikis nilai kasih sayang antar sesama dan merenggangkan ikatan-ikatan persaudaraan atau pertemanan diantara sesama.

Makna ungkapan *hakku naasi* dalam prosesi *katoba*

Ajaran imam yang diberikan kepada anak yang menjalani ritual *katoba* salah satu diantaranya tentang *hakku naasi* . Menurut Bapak La Kumesi (60 Tahun) salah seorang tokoh agama di Kabupaten Muna Barat mengungkapkan bahwa:

*Hakku naasi maitu ghuluhano soano milikno owutoa, harataa haramuno, doalae miina
daefepandehaoa nekobarano. Naseghea obhe koe doalaea*

Artinya:

Hakku naasi mengandung makna bukan milik kita, harta haram. Mengambil tanpa sepengetahuan pemilik barangnya. Bagaimanapun barang jika tidak sepengetahuan pemiliknya jangan diambil.

Dari hasil wawancara diatas bahwa anak yang telah menjalani ritual *katoba* harus memiliki etika kejujuran yang tidak boleh mengambil hak milik orang lain tanpa sepengetahuan pemiliknya.

Makna *Katoba* dalam Menjaga Keseimbangan Hubungan Alam dan Lingkungannya

Setiap daerah yang mempunyai masyarakat , termasuk masyarakat etnis Muna memiliki budaya dan tradisi yang mempunyai makna khas yang berkaitan dengan nilai dalam pelestarian lingkungannya. Salah satu tradisi untuk menjaga dan memperhatikan alam dan lingkungan adalah melalui ritual tradisi *katoba*, yang merupakan bentuk ritual yang memberikan ajaran nasehat kepada anak-anak sehingga memiliki karakter dan kepribadian positif dalam berinteraksi dengan Allah SWT. Bentuk nasehat untuk menjaga lingkungan yang diberikan oleh imam kepada anak yang dikatoba sebagaimana yang

diungkapkan bapak La Kumesi (60 Tahun) salah seorang tokoh agama di Kabupaten Muna Barat adalah sebagai berikut:

Falia detando sau wemahono oe.
Falia detando sau ane miina nakoghuluha.
Falia de kabusa ne oe sumolono.
Falia de fodai matano oe sumolono.
Artinya:

Dilarang menebang kayu dekat mata air,
Dilarang menebang kayu jika tidak dimanfaatkan,
Dilarang buang air (kecil atau besar) di air yang mengalir
Dilarang merusak mata air.

Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa *falia* menurut La Kumesi adalah larangan untuk menggunakan sesuatu secara berlebih-lebihan, tetapi *falia* berubah menjadi 'bisa' apabila telah disyarati oleh pemuka atau orang tua kampung. Penebangan hutan bisa dilaksanakan apabila bermanfaat bagi kehidupan manusia seperti penebangan hutan untuk lahan baru atau lokasi untuk pemukiman penduduk baru. Konsep *falia* punya makna . tempat-tempat yang di *falia* kan seperti hutan sebagai sumber air, hutan sebagai sarang lebah penghasil madu. Masyarakat etnis Muna sadar bahwa lingkungan yang ditempatinya bukan hanya manusia yang menghuninya, tetapi ada juga berupa roh halus yang senantiasa disekeliling manusia.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai proses dan makna tradisi katoba pembentuk karakter anak di Muna maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses tradisi *katoba* sebagai pembentuk karakter anak pada masyarakat Etnis Muna terdiri dari beberapa tahapan yaitu 1. tahap pra-*katoba*, tahap ini dimulai dari : a. mulai dari menentukan hari baik ritual prosesi *katoba* (*deghondo gholeo*), b. mandi wajib / mensucikan diri (*ali kita*). 2. Tahap prosesi *katoba* , tahap ini terdiri dari a. pembukaan, b. imam mengajarkan tatacara bertaubat (*dofotoba*), c. mengucapkan ikrar pertaubatan., d.mendengarkan petuah *katoba* yang berisi tentang ungkapan lansarigino, ungkapan hakku naasi, dan ungkapan menjaga keseimbangan hubungan alam dan lingkungannya. 3. Pasca *katoba* (pembacaan doa selamat).
2. Tahapan proses pelaksanaan *katoba* sebagai pembentuk karakter anakmemiliki makna yang dipercayai oleh masyarakat etnis Muna, dimana pemaknaan tersebut tidak lepas dari konteks budaya dan kepercayaan. Makna yang terdapat pada proses pelaksanaan

katoba pada masyarakat etnis Muna adalah dengan harapan anak yang di *katoba* dapat memahami batasan dan etika atau norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat,serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Saran

Setelah diadakan penelitian mengenai prosesi pelaksanaan *katoba* sebagai pembentuk karakter anak pada masyarakat Etnis Muna, ada beberapa hal yang disarankan antara lain:

1. Masyarakat Etnis Muna yang ada diDesa Latugho Kecamatan Lawa Kabupaten Muna Barat agar dapat terus mewariskan tradisi *katoba* sebagai pembentuk karakter anak pada generasi selanjutnya sebagai upaya untuk mempertahankan kebudayaannya.
2. Makna yang terkandung pada prosesi pelaksanaan *katoba* pada masyarakat Etnis Muna tidak bergeser dan hilang, sebaliknya masyarakat Etnis Muna dalam hal ini tokoh agama, tokoh adat memberikan pemahaman kepada orang tua dan generasi muda pentingnya melaksanakan tradisi *katoba*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex, S. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Alex, S. (2015). *Analisis Teks Media*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Elly, M. S. (n.d.). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hadirman. (2016). Katoba Sebagai Media Komunikasi Tradisional dalam Masyarakat Muna. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 20(1), 11-30.
- Irham, M. et. al. (2013). *Psikologi Pendidikan, Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Kusherdiana. (2011). *Pemahaman Lintas Budaya*. Bandung: Alfabeta.
- Kusuma, D. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktek di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Liliweri. (2014). *Pengantar Studi Kebudayaan*. Bandung: Nusa Media.
- Moses, M. (2012). Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja Terhadap Produktifitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua. *Media Riset Bisnis Dan Manajemen*, 12(1), 18-36.
- Ranjabar, J. (2013). *Sistem Sosial Budaya Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Saptono. (2011). *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*. Jakarta: Erlangga.
- Teguh, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Zubaedi. (2011). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

KETAHANAN MENTAL KELUARGA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DALAM MENGHADAPI NEW NORMAL

Nurhastuti^{*1}, Zulmiyetri², Setia Budi³, dan Iga Setia Utami⁴
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang

Abstrak

Pandemi Covid-19 telah mengakibatkan perubahan sosial. Perubahan sosial yang terjadi saat ini termasuk kategori perubahan sosial yang tidak direncanakan. Karena sifatnya yang tidak direncanakan, pastilah masyarakat tidak siap menghadapinya. *New normal* membentuk kebiasaan baru, namun tidak semua orang mudah beradaptasi menghadapi gaya hidup baru. Dampak pandemi Covid-19 yang berat akan lebih dirasakan oleh orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus. Perubahan sosial yang diakibatkan Pandemi Covid-19 ini memerlukan ketahanan mental untuk menghadapinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana ketahanan keluarga anak berkebutuhan khusus dalam menghadapi *new normal*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed methods* yakni suatu langkah penelitian yang menggabungkan dua bentuk penelitian yaitu penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Adapun hasil penelitian ini adalah pandemi Covid-19 memberi dampak luar biasa di segala lini kehidupan dan memiliki efek dramatis pada kesejahteraan banyak keluarga dan masyarakat. Dalam kondisi saat ini setiap anggota keluarga yang memiliki anak berkebutuhan khusus mempunyai peran dalam memperkuat ketahanan mental keluarga dan juga berperan dalam mempertahankan keutuhan dan kesejahteraan keluarga. Hal pertama yang harus dilakukan mengelola emosi, mengelola stres, meningkatkan motivasi hidup, dan membina komunikasi dengan anggota keluarga.

Kata Kunci: Ketahanan Keluarga, Anak Berkebutuhan Khusus, New Normal

Abstract

The Covid-19 pandemic has caused social change. Social changes that occur include the category of unplanned social change. Because of its unplanned nature, surely the community is not ready to face it. New normal form new habits, but not everyone is easy to adapt to new lifestyles. The impact of the heavy Covid-19 pandemic will be more felt by parents who have children with special needs. The social changes caused by Covid-19 Pandemic require mental resilience to deal with it. This study aims to determine the extent of family resilience of children with special needs in dealing with new normal. The method used in this study is mixed methods which is a research step that combines two forms of research, namely quantitative research and qualitative research. Data analysis in this study uses descriptive statistical analysis. The results of this study are the Covid-19 pandemic has a tremendous impact on all lines of life and has a dramatic effect on the welfare of many families and communities. In the current condition each family member who has a child with special needs has a role in strengthening the family's mental endurance and also plays a role in maintaining the integrity and welfare of the family. The first thing to do is managing emotions, managing stress, increasing life motivation, and building connections with family members.

*correspondence Address
E-mail: :nurhastuti@fip.unp.ac.id

Keywords: Family Resilience, Children with Special Needs, New Normal

PENDAHULUAN

Badan Kesehatan Dunia (WHO) sudah menyampaikan bahwa virus Covid-19 tidak bisa hilang dalam waktu singkat dan menjadi masalah di seluruh dunia. Oleh karena itu, tatanan hidup normal yang baru perlu diterapkan oleh masyarakat. Seluruh masyarakat harus memiliki komitmen untuk berdampingan dengan situasi pandemi Covid-19 ini dan oleh karenanya masyarakat harus mulai mengubah budaya dasar kita menuju budaya dasar yang baru atau menuju ke kehidupan normal yang baru. Kehidupan normal yang baru adalah kebiasaan-kebiasaan untuk hidup bersih dan sehat, untuk selalu cuci tangan pakai sabun dan air mengalir minimal 20 detik, memakai masker jika harus keluar rumah, hindari kerumunan, dan menjaga jarak fisik

Pandemi Covid-19 telah mengubah sejarah. Banyak ahli tengah membahas masa depan baru. Kehidupan diduga bakal berubah. Sebab, sangat mungkin kita semua akan meninggalkan rutinitas yang selama ini kita jalani. Sejumlah perubahan perilaku sosial baru terus berlangsung. Perubahan itu tentu membawa konsekuensi baru dalam kehidupan masyarakat. Konsekuensi baru yang tidak mudah. Pandemi Covid-19 telah mengakibatkan perubahan sosial. Perubahan sosial yang terjadi saat ini termasuk kategori perubahan sosial yang tidak direncanakan. Karena sifatnya yang tidak direncanakan, pastilah masyarakat tidak siap menghadapinya. Bahkan, pada titik tertentu, sering membawa masalah yang memicu kekacauan dalam masyarakat.

Pandemi Covid 19 dan proses sosial memiliki hubungan yang erat kaitannya dengan interaksi sosial pada saat pandemi konflik ini. Banyak yang terjadi akibat pandemi ini. Pergeseran sosial termasuk didalamnya. Yang pada mulanya proses sosial secara langsung dapat menimbulkan interaksi sosial secara langsung kini banyak yang mengalami perubahan. Bahkan kemahiran seseorang dalam memainkan perannya pada masa pandemi ini menentukan nasib nya kedepan (Siti Rahma Harahap, 2020).

Perubahan sosial yang diakibatkan Pandemi Covid-19 ini memerlukan ketahanan mental untuk menghadapinya. Ketahanan mental adalah kondisi kejiwaan yang mengandung kesanggupan untuk mengembangkan kemampuan menghadapi gangguan dan ancaman, baik dari dirinya sendiri maupun dari luar dirinya (Mirsafian & Savadkouhi, 2019). Ketahanan mental merupakan penggabungan antara faktor perilaku dan kepercayaan pikiran seseorang tentang dirinya, pekerjaannya, aktivitasnya dan bagaimana seseorang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Karaoglu, Turan, & Polat, 2018). Ketahanan

mental sangat diperlukan dalam kehidupan kita, yakni untuk menumbuhkan kegigihan, keuletan, serta tidak mudah menyerah pada keadaan (Bakhrom, 2020). Seseorang dengan ketahanan mental yang baik akan menyikapi situasi sebagai hal yang menantang. Seperti halnya kekuatan otot dan fisik, ketahanan mental juga dapat dan perlu dilatih melalui tahapan instruksi dan program latihan yang jelas (Mohammadi, Bozorgi, Shariat, & Hamidi, 2019)

Upaya yang dilakukan untuk mengakhiri Pandemi Covid-19 salah satunya ialah kehidupan *new normal*. *New normal* merupakan cara hidup yang baru selama kondisi pandemi Covid-19. Cara hidup yang baru menjadikan masyarakat dapat kembali beraktivitas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, namun dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Masyarakat diharuskan untuk terbiasa dengan bersalaman melalui siku untuk mengganti jabatan telapak tangan. Masyarakat juga harus memiliki kebiasaan untuk keluar rumah dengan menggunakan masker. Kebiasaan lainnya yaitu selalu mencuci tangan, terutama sebelum memasuki tempat-tempat umum seperti sekolah, supermarket, ATM, dan sebagainya. *New normal* membentuk kebiasaan baru, namun tidak semua orang mudah beradaptasi menghadapi gaya hidup baru (Kusno & Muhammadiyah, 2020). Dampak pandemi Covid-19 yang berat akan lebih dirasakan oleh orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus. Banyak sekali tugas orangtua dalam mengasuh anak berkebutuhan khusus pada masa *new normal* yang seringkali membuat stres orangtua. Orangtua kesulitan mengubah kebiasaan atau perilaku anak berkebutuhan khusus untuk dapat menjalankan kebiasaan baru, seperti hidup sehat untuk meningkatkan daya tahan tubuh dengan perilaku pencegahan, senantiasa mengikuti protokol kesehatan di setiap tempat, dan terus melakukan stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak secara optimal dengan melakukan pendidikan dari rumah.

Peran orangtua sangat penting dalam membimbing anak berkebutuhan khusus kala menghadapi *new normal* seperti sekarang. Namun untuk bisa melakukan bimbingan tersebut, orangtua tentunya harus memiliki ketahanan mental. Orangtua juga harus terlebih dahulu menerima kondisi yang sedang dialami sekarang, sebelum bisa memberikan bimbingan kepada anaknya. Pandemi Covid-19 dan *new normal* ini merupakan sebuah perubahan yang cukup mendadak dan signifikan bagi anak berkebutuhan khusus, bahkan bagi semua orang pada umumnya, sehingga jika tidak mendapat bimbingan yang tepat, anak bisa merasa emosional. Perasaan terkejut, khawatir, dan takut bisa mereka rasakan karena berubahnya rutinitas.

Anak berkebutuhan khusus dapat diartikan sebagai anak yang memiliki karakteristik berbeda, baik secara fisik, emosi, maupun mental dengan anak pada umumnya. Menurut (Triyanto & Permatasari, 2014), anak berkebutuhan khusus memiliki ciri khas berbeda dari anak pada umumnya baik dari segi fisik, emosi maupun mental. Dapat ditarik kesimpulan bahwa anak dengan kebutuhan khusus memiliki hambatan pada segi fisik, mental maupun perilakunya yang perlu ditangani secara intens sesuai dengan jenis hambatannya.

Anak berkebutuhan khusus kebanyakan minim verbal, gejala emosi seringkali dimanifestasikan dalam bentuk perilaku maladaptif seperti menyerang orang lain, *stimming* (perilaku berulang), usil, dan lain-lain. Terlihat sebagai suatu kemunduran pada pola hidup, pola tidur atau pola makan. Oleh karena itu, anak berkebutuhan khusus perlu mendapatkan pemahaman akan perubahan-perubahan rutinitas, kebiasaan, prosedur, dan yang lainnya. Bantuan secara lembut dan bertahap dalam beradaptasi pada perubahan harus dilakukan bertahap, dan yang pertama dan paling utama dilakukan oleh orangtua. Sebab itulah orangtua harus memiliki ketahanan mental sehingga proses dalam mencapai tujuan tersebut dapat dinikmati dan dijalankan secara tegas namun bersahabat.

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan ketahanan mental keluarga anak berkebutuhan khusus dalam menghadapi kehidupan new normal.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed methods* yakni suatu langkah penelitian yang menggabungkan dua bentuk penelitian yaitu penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif (Meissner, Creswell, Klassen, Plano, & Smith, 2011). Metode penelitian kombinasi adalah suatu metode penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable, dan objektif (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, data kuantitatif digunakan untuk menjelaskan data kualitatif.

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dikarenakan responden yang dipilih berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan (Sugiyono, 2017). Adapun kriteria responden dalam penelitian ini ditentukan sebagai berikut:

1. Orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus.
2. Orangtua yang memiliki pekerjaan tidak tetap atau informal.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 150 orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus di Kota Padang. 150 orangtua tersebut nantinya akan diberikan

angket untuk dijawab sesuai dengan keadaan dan kondisi yang dirasakannya dalam mengasuh dan membimbing anak berkebutuhan khusus pada era *new normal*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah penyebaran kuesioner dan studi kepustakaan. Kuesioner yaitu pengumpulan data dengan cara penyebaran pertanyaan kepada responden. Jadi, kuesioner yang digunakan adalah tertutup. Skala pengukuran dalam kuesioner ini menggunakan skala *likert* (Saban, 2017). Adapun studi kepustakaan merupakan peninjauan yang dilakukan dengan cara membaca buku atau literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik masing-masing indikator dalam setiap variabel yang diungkap. Analisis ini dilakukan dengan memberikan skor pada jawaban kuesioner yang telah diisi oleh responden kemudian disusun dalam bentuk tabel distribusi frekuensi (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Keempat indikator yang dijabarkan dalam tinjauan pustaka di atas kemudian menjadi bahan penelitian berupa angket atau kuesioner yang disebar kepada 150 orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus. Dalam angket atau kuesioner ditanyakan tentang ketahanan mental keluarga dalam menghadapi *new normal*. Adapun hasil penyebaran angket atau kuesioner kepada 150 responden, diperoleh data sebagai berikut.

a) Mengelola Emosi

Hasil jawaban responden mengenai kemampuan mengelola emosi ditampilkan dalam tabel di bawah ini.

Mengelola Emosi	Kategori				
	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah
Presentase (%)	0,0	11,0	37,0	49,0	3,0

Sumber: Data Penelitian, 2020

Data di atas menunjukkan bahwa orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus dikatakan belum memiliki kesiapan mental dalam menghadapi *new normal* yang ditandai dengan ketidakmampuannya dalam mengendalikan emosi. Orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus yang tidak memiliki kemampuan dalam mengendalikan emosi tergambar dalam perilaku yang sering mengalami kecemasan.

Orangtua butuh untuk mengelola emosi. Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu (Fakultas & Fatah, 2017).

b) Mengelola Stres

Hasil jawaban responden mengenai kemampuan mengelola stres ditampilkan dalam tabel di bawah ini.

Mengelola Stres	Kategori				
	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah
Persentase (%)	0,0	6,0	37,0	57,0	0,0

Sumber: Data Penelitian, 2020.

Data di atas menunjukkan bahwa orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus dikatakan belum memiliki kemampuan mengelola stres dalam menghadapi *new normal* yang ditandai dengan orangtua mengalami tekanan-tekanan psikologis yang mengakibatkan penurunan produktivitas, sulit berkonsentrasi, kemampuan mengingat informasi sangat terbatas, mempengaruhi pengambilan keputusan, dan terganggunya kesehatan. Oleh karena itu orangtua butuh untuk mengelola stress. Dengan kemampuan mengelola stres, orangtua dapat memanfaatkan hal-hal yang ada untuk mencegah terjadinya stres yang disebabkan oleh situasi atau kondisi dengan mencari alternatif lain sebelum bereaksi terhadap situasi stres.

c) Motivasi Hidup

Hasil jawaban responden mengenai motivasi hidup ditampilkan dalam tabel di bawah ini.

Motivasi Hidup	Kategori				
	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah
Persentase (%)	0,0	9,0	44,0	47,0	0,0

Sumber: Data Penelitian, 2020.

Data di atas menunjukkan bahwa orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus dikatakan belum memiliki motivasi hidup dalam menghadapi *new normal* yang ditandai dengan malas mengasuh anak berkebutuhan khusus serta mensia-siakan potensi yang dimiliki anak berkebutuhan khusus. Motivasi hidup merupakan dorongan atau tenaga penggerak yang berasal dari dalam diri untuk terus semangat dalam menjalani kehidupan

sehingga dapat melakukan kegiatan sehari-hari dan dapat mencapai keinginan dan harapan dalam hidup.

d) Komunikasi dengan Anggota Keluarga

Hasil jawaban responden mengenai komunikasi dengan anggota keluarga ditampilkan dalam tabel di bawah ini.

Komunikasi Keluarga	Kategori				
	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah
Persentase (%)	0,0	14,0	43,0	43,0	0,0

Sumber: Data Penelitian, 2020.

Data di atas menunjukkan bahwa orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus dikatakan belum terjalin komunikasi keluarga yang baik dalam menghadapi *new normal* yang ditandai dengan orangtua terlalu sibuk bekerja, serta anak berkebutuhan khusus lebih banyak diasuh oleh pembantu. Oleh karena itu, diperlukan komunikasi yang baik di dalam keluarga. Komunikasi dapat disebut sebagai upaya yang dilakukan untuk menyampaikan informasi dan mendapatkan informasi. Berdasarkan hal tersebut maka komunikasi dilakukan oleh dua orang atau bahkan lebih. Pada komunikasi dibutuhkan cara yang baik dan benar untuk menyampaikan informasi agar individu yang mendapatkan informasi dapat menanggapi dengan baik. Keberhasilan seorang anak sangat bergantung kepada cara keluarga itu berkomunikasi.

Pembahasan

Ketahanan mental adalah hal penting yang harus dimiliki keluarga yang memiliki anak berkebutuhan khusus di tengah era *new normal* karena *new normal* tidak hanya berdampak pada kesehatan yang berkaitan dengan penularan virus corona melainkan menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan. Bila sudah berbicara seluruh aspek kehidupan, sudah pasti *new normal* menyangkut pula pada setiap orang, golongan dan tingkat sosial, terlebih pada anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah satu kelompok anak yang cukup terdampak dari pandemi Covid-19 tapi belum banyak mendapat perhatian. Padahal pada situasi normal saja, bisa dibayangkan anak berkebutuhan khusus memiliki kendalanya masing-masing dalam memenuhi ragam kebutuhan gizi dan medisnya. Dalam situasi normal sebagian besar anak berkebutuhan khusus memiliki jadwal untuk fisioterapi, pemeriksaan laboratorium, sampai konsultasi dengan dokter. Ini dilakukan agar status kesehatan anak-anak berkebutuhan khusus tetap prima dengan segala keterbatasan yang dimiliki. Tapi

selama pandemi, praktis rutinitas ini tidak bisa dilakukan mengingat diberlakukannya pembatasan sosial untuk memutus rantai penularan Covid-19.

Oleh karena itu, dalam mengasuh dan membimbing anak berkebutuhan khusus dalam era *new normal* diperlukan ketahanan mental keluarga agar tumbuh kembang anak berkebutuhan khusus tidak terganggu dan berjalan sebagaimana mestinya. Hal pertama yang harus dilakukan adalah mengelola emosi. Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu (Fakultas & Fatah, 2017). Kemampuan mengelola emosi merupakan hal yang berpengaruh dalam sikap keseharian suatu individu yang kemudian berdampak pada perilaku seseorang pada umumnya (RBenjamin, 2008). Menjaga agar emosi yang merisaukan tetap terkendali adalah kunci keberhasilan mengasuh dan membina anak berkebutuhan khusus di era *new normal* dewasa ini. Dengan mengelola emosi, individu melakukan adaptasi terhadap tantangan yang ada, contohnya seperti kondisi *new normal* ini. Selain itu individu dapat mengevaluasi serta mengerti terkait dengan kondisi emosinya dengan objektif. Kemampuan mengelola emosi ini mencakup kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang ditimbulkannya, serta kemampuan untuk bangkit dari perasaan-perasaan yang menekan (Sahlin et al., 2017).

Hal yang perlu juga dilakukan keluarga dalam mengasuh dan membimbing anak berkebutuhan khusus di era *new normal* adalah mengelola stres. Stres merupakan respon psikologis individu terhadap bahaya yang mengancam atau jika seseorang dihadapkan dengan situasi yang mengancam kesehatan fisik maupun psikologisnya yang melibatkan interaksi kompleks dari reaksi saraf dan hormonal terhadap rangsangan internal dan eksternal (Chao, 2012). Stres jika dibiarkan akan memberikan dampak negatif pada kehidupan sehari-hari atau bisa menjadi sumber dari munculnya rasa cemas. Berdasarkan hal tersebut, individu sebaiknya mampu untuk mengelola stres. Individu yang mampu mengelola stres dapat memanfaatkan hal-hal yang ada untuk mencegah terjadinya stres yang disebabkan oleh situasi atau kondisi. Dalam keadaan *new normal* ini, orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus harus meningkatkan kemampuan memahami stres karena berdampak pada kepekaannya mengenali sejak awal situasi, pikiran, perasaan, reaksi fisik dan perilaku orangtua saat hendak mengalami stress. Dengan adanya kemampuan untuk mengelola stres, orangtua memiliki kesempatan mencari alternatif lain sebelum mereka bereaksi terhadap situasi stres.

Hal ketiga yang perlu dilakukan keluarga dalam mengasuh dan membimbing anak berkebutuhan khusus di era *new normal* adalah meningkatkan motivasi hidup. Motivasi dapat disebut sebagai *power* atau kekuatan yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu. Motivasi ada yang berasal dari diri sendiri dan ada juga yang berasal dari luar diri atau lingkungan. Motivasi hidup merupakan dorongan atau tenaga penggerak yang berasal dari dalam diri untuk terus semangat dalam menjalani kehidupan sehingga dapat melakukan kegiatan sehari-hari dan dapat mencapai keinginan dan harapan dalam hidup. Motivasi hidup sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan hidup seseorang, baik berupa harapan, impian, cita-cita, dan keinginan terbesar lainnya (Relevansinya, Penguatan, & Karakter, 2015). Motivasi hidup bagi seseorang dalam menghadapi *new normal* sangat penting untuk membuat dirinya memiliki dorongan atau semangat hidup yang lebih baik dalam melangkah ke depan. Salah satu kunci utama untuk memiliki motivasi hidup ialah dengan berfikir positif.

Hal terakhir yang perlu dilakukan keluarga dalam mengasuh dan membimbing anak berkebutuhan khusus di era *new normal* adalah membina komunikasi dengan anggota keluarga. Komunikasi dapat disebut sebagai upaya yang dilakukan untuk menyampaikan informasi dan mendapatkan informasi. Berdasarkan hal tersebut maka komunikasi dilakukan oleh dua orang atau bahkan lebih. Pada komunikasi dibutuhkan cara yang baik dan benar untuk menyampaikan informasi agar individu yang mendapatkan informasi dapat menanggapi dengan baik. Keberhasilan seorang anak sangat bergantung kepada cara keluarga itu berkomunikasi. Komunikasi keluarga dilakukan baik antara orangtua dan anak maupun suami dan istri dengan berbagai cara untuk saling bertukar informasi atau bertukar pikiran. Komunikasi antar anggota keluarga menjadi faktor utama penentu keberhasilan keluarga. Dalam perkembangan emosi seorang anak berkebutuhan khusus, emosi diwujudkan oleh perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami. Solusi yang bisa diambil oleh para orangtua adalah perencanaan komunikasi keluarga yang dapat dilakukan dengan metode *heart to heart communication* terhadap anak berkebutuhan khusus. Komunikasi model ini mendorong rasa simpati dan empati agar anak dan orangtua selalu berpikir positif dan mampu mengontrol emosi. *Heart to heart communication* atau komunikasi dari hati ke hati ini dapat dimulai dengan menciptakan pikiran dan perasaan yang positif dalam menghadapi situasi Pandemi Covid-19. Pikiran ini dapat ditanamkan kepada seluruh anggota keluarga atau oleh orangtua kepada anak berkebutuhan khusus. Dengan terciptanya pikiran yang positif, maka akan terbentuk perilaku yang positif juga. Perilaku positif ini berkaitan dengan

aktivitas yang harus dilakukan dalam kehidupan *new normal*. Sehingga dengan melakukan *heart to heart communication*, orangtua dan anak siap dalam menghadapi situasi Covid-19.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pandemi Covid-19 memberi dampak luar biasa di segala lini kehidupan dan memiliki efek dramatis pada kesejahteraan banyak keluarga dan masyarakat. Dalam kondisi saat ini setiap anggota keluarga mempunyai peran dalam memperkokoh ketahanan mental keluarga dan juga berperan dalam mempertahankan keutuhan dan kesejahteraan keluarga. Hal pertama yang harus dilakukan adalah mengelola emosi. Menjaga agar emosi yang merisaukan tetap terkendali adalah kunci keberhasilan mengasuh dan membina anak berkebutuhan khusus di era *new normal* dewasa ini. kedua adalah mengelola stres di mana dalam keadaan *new normal* ini, orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus harus meningkatkan kemampuan memahami stres karena berdampak pada kepekaannya mengenali sejak awal situasi, pikiran, perasaan, reaksi fisik dan perilaku orangtua saat hendak mengalami stres, sehingga orangtua memiliki kesempatan mencari alternatif lain sebelum mereka bereaksi terhadap situasi stres.

Hal ketiga yang perlu dilakukan keluarga anak berkebutuhan khusus dalam menghadapi era *new normal* adalah meningkatkan motivasi hidup yakni dorongan atau tenaga penggerak yang berasal dari dalam diri untuk terus semangat dalam menjalani kehidupan sehingga dapat melakukan kegiatan sehari-hari dan dapat mencapai keinginan dan harapan dalam hidup. Keempat adalah membina komunikasi dengan anggota keluarga. Keberhasilan seorang anak sangat bergantung kepada cara keluarga itu berkomunikasi. Komunikasi antar anggota keluarga menjadi faktor utama penentu keberhasilan keluarga anak berkebutuhan khusus dalam menghadapi era *new normal*. Orangtua dapat mencoba melakukan *heart to heart communication* atau komunikasi dari hati ke hati dengan anak agar terciptanya pikiran yang positif, sehingga membentuk perilaku positif dalam menghadapi situasi Covid-19.

Adapun hasil penelitian ini adalah pandemi Covid-19 memberi dampak luar biasa di segala lini kehidupan dan memiliki efek dramatis pada kesejahteraan banyak keluarga dan masyarakat. Dalam kondisi saat ini setiap anggota keluarga yang memiliki anak berkebutuhan khusus mempunyai peran dalam memperkokoh ketahanan mental keluarga dan juga berperan dalam mempertahankan keutuhan dan kesejahteraan keluarga. Hal

pertama yang harus dilakukan mengelola emosi, mengelola stres, meningkatkan motivasi hidup, dan membina komunikasi dengan anggota keluarga.

Saran

Anak berkebutuhan khusus tidak hanya membutuhkan pengetahuan, tetapi juga interaksi langsung dengan orang yang dipercaya, sentuhan, dan bimbingan intensif dengan guru dan pengasuh di sekolah. Pada masa pandemi Covid-19 ini anak berkebutuhan khusus dipaksa untuk belajar jarak jauh dengan guru dan pembimbingnya, tentu hal ini masalah tersendiri bagi anak berkebutuhan khusus. Terputusnya komunikasi dan interaksi langsung antara guru dengan anak berkebutuhan khusus secara berkepanjangan ini akan berdampak sangat serius, seperti misalnya tidak mau bersekolah lagi. Atau jika ada yang mau bersekolah, semua harus dimulai dari awal lagi, karena anak berkebutuhan khusus memiliki karakter yang berbeda. Ketika terhenti komunikasi dan *sequency* pembelajaran, bisa saja mereka akan kehilangan sesuatu dan akhirnya harus mulai dari awal.

Oleh karena itu, pemerintah dan pihak terkait harus memerhatikan skenario pendidikan, utamanya bagi peserta didik difabel. Selain itu, perlu adanya perhatian khusus pemerintah serta sinergi dari berbagai pihak untuk memastikan hak dan kewajiban peserta didik difabel. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan guna menjamin ketahanan mental keluarga anak berkebutuhan khusus dalam menghadapi *new normal* dengan optimal, yaitu:

- a. Penting memberikan pemahaman bagi anak terkait kondisi saat ini. Meski begitu, orangtua wajib membina komunikasi yang akurat dan tidak menimbulkan kepanikan. Orangtua wajib mengomunikasikan pola penanganan Covid-19 yang ideal dan tepat sasaran, misalnya, pentingnya rajin mencuci tangan, serta alasan belajar dari rumah.
- b. Pentingnya orang tua untuk tetap bersikap positif untuk membangun optimisme bagi anak. Orang tua kini tertantang dalam mengoreksi pola komunikasi dalam mengasuh ABK. Misalnya, fokus pada upaya menjaga suasana hati anak, menjaga nada suara, dan fokus mengupayakan penghargaan ketika anak selesai melakukan tugasnya.
- c. Pentingnya membuat jadwal belajar dengan anak dan juga guru pendamping secara daring. Orang tua perlu mencantumkan waktu untuk kegiatan terarah dan kegiatan santai. Kualitas belajar ABK dalam suasana pandemi tak hanya tergantung dari tenaga pendamping tetapi juga optimalisasi teknologi.
- d. Orangtua perlu mengatasi perilaku anak yang cenderung muncul dalam pembelajaran di rumah. Masa pandemi ini juga mengajak orangtua dan tenaga pendamping belajar ABK mulai menerapkan disiplin dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Mirsafian & Savadkouhi. (2019). *Archive of SID* 9(4), 283–301.
- Bakhrom, M. (2020). *Issues of Ensuring Mental Endurance by Creating a Variety of Unexpected (Complex) Conditions*. 29(9), 4273–4277.
- Chao, R. C. L., Mallinckrodt, B., & Wei, M. (2012). Co-occurring presenting problems in African American college clients reporting racial discrimination distress. *Professional Psychology: Research and Practice*, 43(3), 199–207. <https://doi.org/10.1037/a0027861>
- Emadwiandr. (2013). Kebijakan Politik Strategis Pemerintah Provinsi Jawa Barat Dibidang Logistik Di Tengah Covid-19. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Fakultas, D., & Fatah, R. (2017). Mengelola Kecerdasan Emosi. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 198–213.
- Karaoglu, B., Turan, M. B., & Polat, Y. (2018). The Effects of under Graduate Students' Mental (Psychological) Toughness on the Leadership Level. *Online Submission*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1100949>
- Kusno, F., & Muhammadiyah, U. (2020). *Pendahuluan*.
- Meissner, H., Creswell, J., Klassen, A. C., Plano, V., & Smith, K. C. (2011). Best Practices for Mixed Methods Research in the Health Sciences. *Methods*, 29, 1–39. <https://doi.org/10.1002/cdq.12009>.
- Mohammadi, R. K., Bozorgi, S. A., Shariat, S., & Hamidi, M. (2019). The Effectiveness of Positive Psychotherapy on Mental Endurance, Self-Compassion and Resilience of Infertile Women. *Social Behavior Research & Health*. <https://doi.org/10.18502/sbrh.v2i2.285>
- RBenjamin, S. (2008). 基因的改变 NIH Public Access. *Bone*, 23(1), 1–7. <https://doi.org/10.1038/jid.2014.371>
- Relevansinya, D. A. N., Penguatan, D., & Karakter, P. (2015). *Konsep belajar mengajar kh hasyim asy'ari dan relevansinya dalam penguatan pendidikan karakter bangsa*. 05(September), 10–20.
- Saban, S. (2017). Efektivitas Media Video Dan Leaflet Terhadap Pengetahuan Tentang Anemia Siswi SMAN 2 Ngaglik Sleman. *Naskah Publikasi*. Retrieved from <http://digilib.unisayogya.ac.id/id/eprint/2982>
- Sahlin, H., Bjureberg, J., Gratz, K. L., Tull, M. T., Hedman, E., Bjärehed, J., ... Hellner, C. (2017). Emotion regulation group therapy for deliberate self-harm: A multi-site evaluation in routine care using an uncontrolled open trial design. *BMJ Open*, 7(10). <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2017-016220>

Sugiyono. (2017). *prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro* (*PDFDrive.com*).pdf.

Siti Rahma Harahap. (2020). *Proses Interaksi Sosial Di Tengah Pandemi Virus Covid 19 (The Process of Social Interaction on The Pandemic Covid 19*. AL-HIKMAH: Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Budaya.

Triyanto, & Permatasari, D. R. (2014). Pemenuhan Hak Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi. *Pendidikan*, 25 nomor 2, 176-186.

PEMANFAATAN GAME ONLINE SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF MODERN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK

Rezki Perwita Arum^{*1}, Aat Mar'atun Sholehah², Fatmawati³
^{1,2,3}UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini ditulis bertujuan mennyajikan tentang memahami permainan modern yang edukatif menggunakan metode penelitian yang berupa Studi Kepustakaan (*Library Research*). Data yang dipergunakan di dalam mengakhiri penelitian tersebut didapatkan mengenai buku, literature, catetan, juga beragam informasi yang bersangkutan dengan masalah yang akan diselesaikan. Implementasi memahami permainan modern yang edukatif merupakan sebuah pelaksanaan atau penerapan dalam bentuk aksi nyata untuk memahami permainan modern yang edukatif dengan berbagai macam kegiatan. Pentingnya permainan modern yang edukatif dalam mengembangkan .Berdasarkan hasil analisis data melalui studi kepustakaan di peroleh bahwasannyadapat memahami permainan modern yang edukatif.

Kata Kunci: Jenis, Karakteristik, Manfaat, dan Pelaksanaan Permainan Modern

Abstract

This research was written with the aim of presenting about understanding modern educational games using a research method in the form of a library study (Library Research). The data used in ending the research is obtained from the library, in the form of books, encyclopedias, dictionaries, journals, documents, magazines and so on, which relates to the problem to be solved. The implementation of understanding modern educational games is an implementation or application in the form of real action to understand modern educational games with various kinds of activities. The importance of modern educational games in developing. Based on the results of data analysis through literature study, it was found that he could understand educational modern games.

Keywords: Types, Characteristics, Benefits, and Implementation of Modern Games

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan cara pembentukan yang diberikan pada peserta didik mulai dari lahir sampai enam tahun dengan melakukan peniripan simulasi pendidikan dalam menolong penumbuhan serta pengoptimalan aspek jiwa dan raga supaya peserta didik mempunyai persiapan masuk dalam pendidikan kejenjang tinggi. Rasa tanggung jawab tanpa paksaan yang diperoleh dari seorang individu merupakan pengertian permainan. Bermaksud terdapatnya permainan secara mandiri yang diperoleh saat bermain. Tidak sama antara bermain dan bekerja. Lebih lanjut

*correspondence Address
E-mail: perwitaarum2@gmail.com

maksud dari bekerja terwujudnya saat pekerjaan itu selesai. Peserta didik menyukai bermain karena terdapat pada individu anak rangsangan diri.

Bermain yakni aktivitas perilaku yang tumbuh dengan sendirinya yang didapatkan dari kehidupan individu dan binatang. Kegiatan ikut serta yang dilaksanakan secara tiba-tiba dan tidak mempunyai batasan tertentu disebut bermain (Arum Setiowati, 2016). Peserta didik dapat memperoleh sebuah kegunaan untuk perkembangan fisik motoriknya, intelektual, dan sosial emosional yang diperoleh dari bermain. Individu yang positif muncul ketika pada saat peserta didik menyenangi sesuatu kegiatan bermain yang dapat dimaknainya (Hasruddin Nur, 2020).

Pemaknaan bermain yakni suatu kegiatan bermain dengan menyenangkan, memenuhi ruang kosong, atau berolahraga ringan. Setiap individu bisa melakukan permainan bersama-sama (Muthmainnah, Budi Astuti, 2016). Permainan adalah sesuatu yang mempunyai prinsip dengan peserta didik yang menginginkan individu yang tidak terancam (Khobir, 2009). Pemaknaan peserta didik, belajar adalah bermain belajar (Sasmita et al., 2019).

Memperoleh kesenangan, kegembiraan diperoleh melalui kegiatan bermain. Aktivitas bermain peserta didik membutuhkan aktivitas bermain. Rangsangan lebih lanjut melalui peningkatan intelektual peserta didik, didapatkan melalui bermain. Bermain merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam masa perkembangannya, baik itu perkembangan motorik dan kognisinya (Khamim Zarkasih Putro, 2016). Kebermanfaatan aktivitas bermain mempunyai banyak keterampilan individu serta intelektual peserta didik supaya dapat memperoleh pendidikan jenjang yang akan datang. Oleh karena itu bermain memperoleh pengembangan daya hayal dan penjelajahan. Awal mula, pendidikan AUD harus mengetahui dan mengerti pemaknaan bermain supaya dapat berinovasi, melahirkan permainan yang mungkin dapat mengoptimalkan intelektual peserta didik dan mewujudkan alam sekitar bermain yang edukatif, lalu memperoleh perhatian peserta didik dalam pembelajaran yang alami (Nurlina, 2018).

Pemaknaan bermain sebagai kegiatan yang diperoleh secara tidak rumit, individu, bersama hal layak ramai, wujud-wujud disekitarnya, dilaksanakan dengan penuh kesenangan, dengan kemampuan individu, menerapkan daya imajinatif, menggunakan pancaindranya, serta segala aspek dirinya. (Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, 2013). Penggunaan media bermain memperoleh pertolongan

pengaktualan segala bidang, dengan aspek kognitif, bahasa, emosi, fisik serta perkembangan sosial (Indrawan et al., 2017).

Keterbukaan, tanpa paksaan, serta adanya keterikatan saat bermain peserta didik melakukan penjelajahan, mencari keberanian yang begitu membanggakan merupakan pengertian dari bermain. Perolehan tempat yang tepat bagi peserta didik dalam perkembangan individuinya, menjadikan emosi, sosial, fisik maupun kecerdasannya. Kehidupan membutuhkan terwujudnya sifat positif yang dapat ditemukan melalui permainan (Irman, 2017).

Terlatihnya intelektual peserta didik melalui bermain. Namun sering kali orang tua kurang menyukai buah hatinya yang sering bermain. Orang tua beranggapan, bahwa bermain tidak ada faedahnya. Mereka beranggapan anak harus belajar mengenai membaca, menulis dan berhitung. Pada kenyataannya sang anak era sebelum sekolah merupakan era bermain, dan belajar di TK melalui kegiatan bermain sambil belajar (Khobir, 2009).

Belajar yang dikemas melalui konteks kegiatan bermain merupakan hal yang penting untuk seorang tenaga pendidik. Penggabungan permainan modern merupakan wadah pengembangan dari kemampuan peserta didik, pada masa umurnya yakni segala pembentukan yang dimunculkan pendidik bagi AUD.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian kali ini penerapan cara studi kepustakaan (Library Research). Uraian Sutrisno Hadi, dalam fakta-fakta yang dipergunakan untuk membereskan penelitian ini didapatkan dari bahan bacaan, ensklopedia, buku penerjemah, karya ilmiah, dokumen, majalah dan lain-lain (Inawati, 2017). Menurut Zed studi pustaka memiliki empat identitas terpenting yakni: Pertama, peneliti bertatap dengan jelas terhadap naskah, tidak melalui ilmu dari ruang luas. Kedua, sifat data pustaka "siapa pakai" bermakna penulis tidak turun secara nyata ke ruang luas karena peneliti bergelut secara nyata dengan fakta-fakta yang terdapat di perpustakaan. Ketiga, sampai sampai data pustaka generalisasinya yaitu berbasis sekunder, bermakna peneliti mendapatkan kajian fakta dari pegangan kedua tidak fakta asli dari pegangan awal di ruang luas. Keempat, bukti keadaan fakta pustaka tak terbatas dengan keadaan dan periode (Supriyadi, 2016). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka akumulasi fakta dalam penelitian ini dilaksanakan melalui cara mengumpulkan data dan menelaah terhadap buku,

literatur, catatan buku-buku, jurnal, dokumen-dokumen yang pandang sesuai dengan riset.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Permainan

Bentuk permainan merupakan suatu pola yang menjadikan anak menjadi senang sang anak dilakukan atas keinginannya sendiri, bebas tanpa paksaan tujuannya yaitu untuk mendapatkan kebahagiaan pada waktu mengadakan disaat kegiatan tersebut sehingga cukup penting bagi perkembangan kejiwaan anak. Disebabkan perlukiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di arena kegiatan permainannya (Khobir, 2009).

Menurut Freud dan Erikson dalam permainan merupakan suatu wujud penyesuaian diri manusia yang sangat berdampak baik, menolong anak menguasai kecemasan serta perpecahan. Dalam kamus besar bahasa indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang mempunyai makna berarti melakukan kegiatan yang membuat seseorang anak menjadi bangga terhadap dirinya, nyaman dan bergairah. Adapun yang makna dari kata bermain itu sendiri merupakan melakukan sesuatu untuk menimbulkan kesenangan (Depdiknas, 2008).

Aktivitas bermain yaitu untuk membikin anak terlihat gembira hal yang dilakukan untuk kepentingan rutinitas itu sendiri. Beliau berpendapat, permainan membuat anak tersebut melepaskan energi fisiknya yang berlebihan dan membebaskan anak menjadi tidak terpedam. Bermain ini perasaan sang anak akan menjadi senang, sehingga akan mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran (Fadillah, 2014).

Pengertian Bermain

Keperluan bagi anak, sehingga melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya bisa disebut dengan bermain (Trimantara & Mulya, 2019). Bermain itu berperan peniting bagi tumbuh kembang anak dengan kegiatan bermain anak menjadi bisa belajar dengan alam sekitarnya sangat beranfaat untuk meningkatkan kemampuan kosa-kata anak dalam berfikir, serta bersikap maupun bergaul dan sebagainya (Khobir, 2009).

Bermain menghidupkan fikiran anak, menyatukan otak sebelah kanan dan otak sebelah kiri secara setara dan membuat bagan syaraf, baik meningkatkan pondasi-pondasi syaraf sefrekuensi yang bermanfaat bagi anak (Ahmad Rohani, 2010). Bermain

suatu pola yang membuat anak mempunyai rasa kepuasan tersendiri dan sifatnya tidak serius, lentur, maupun bahan terkandung didalam kegiatan suatu kegiatan secara imajinatif dan setara dengan dunia orang dewasa (Ifrianti, 2015).

Aktivitas Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan atau pekerjaan yang anak-anak lakukan disepanjang hari, oleh sebab itu bagi anak bermain yaitu hidup anak dan kehidupan anak dalah bermain (Khobir, 2009). Montessori berpendapat bahwa anak dapat merespon dan memmpelajari segala sesuatu yang ada dilingkungannya yaitu dengan anak tersebut melaksanakan kegiatan bermain dengan teman-teman sebayanya (Anggani Sudono, 2006). Kegiatan Bermain salah satunya yaitu pola atau perbuatan yang dilakukan buah hati dengan induvidu atau bersamaan yang dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Khairul Huda, 2015).

Rutinitas Bermain merupakan wujud dari mempersiapkan diri ke jenjang yang dunia selanjutnya bagi anak. Kegiatan Bermain upaya anak untuk mendapatkan pengetahuan tentang segala sesuatu yang didapatkan anak didalam bermainnya. Kegiatan bermain akan menciptakan anak tersebut untuk menciptakan eksplorasi, mendidik pertumbuhan fisik serta imajinasi anak, serta memberikan ruang yang luas untuk berinteraksi dengan teman lainnya, memberitahu apa itu konsep sederhana dan mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, sehingga upaya membuat pembelajaran yang dilakukan sebagai kegiatan belajar yang sangat menyenangkan (Erwin Putera Permana, Frans Aditya Wiguna, 2019).

Suatu aktivitas yang atau spontan dikatakan dengan bermain di mana seorang anak akan beradaptasi dengan teman sebaya lainnya, benda, yang dilakukan dengan senang atas inisiatif dirinya sendiri, daya khayal, pancaindra dan seluruh anggota tubuhnya (Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, 2013). Kegiatan bermain yakni memberikan suatu cara bagi anak untuk memberikan jalan percepatan terhadap timbulnya stimulus yang diperoleh dari eksternal maupun internal yakni kegiatan dengan lurus yang terdahulu dan merekam pengalaman yang dilakukan anak disaat dia bermain (Mayke S Tedjasaputra, 2001).

Kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak bisa dikatakan dengan bermain. Bermain mereka melakukan permainan. Permainan dikategorikan sebagai bentuk kegiatan sosial yang menonjol pada masa awal kanak-kanak. Sebab, Sang buah hati menghabiskan waktunya watu diluar rumah dengan kawan-kawannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Bilamana, permainan anak merupakan suatu wujud kegiatanitu

sendiri bukan karena mendapatkan sesuatu aktivitas yang dihasilkan (Diane E. Papilia, Sally Wendkos Old, Ruth Duskin Fldman, 2008).

Suatu bermain merupakan keperluan yang paling bawah saat anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya (Novi Mulyani, 2017). Wujud Bermain suatu kebutuhan maupun hak yang perlu untuk anak usia dini, supaya bermain anak akan tercapai keinginan dan kebutuhan perkembangannya, seperti motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial, nilai, dan sikap hidup (Uswatun Hasanah, 2016). Deskripsi Bermain anak salah satunya yaitu mempunyai nilai kesempatan untuk mencurahkan rasa dan pemikiran anak tersebut. Anak mendemonstrasikan keterampilan dan mengharapkan kepuasan disaat bermain. Selanjutnya anak dapat melebar luaskan otot kasar dan halus kanak-kanak tersebut, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitasnya (Fauziddin, 2016).

Salah satu bermain bentuk pekerjaan masa kanak-kanak dan kaca dirinya bagi perkembangan peserta didik dan permainan sebuah aktivitas yang mewujudkan peserta didik merasa puas dalam dirinya sendiri (Elfiadi, 2016). Kegiatan bermain mempunyai koreksi yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, bahasa dan social anak, bermain juga bermanfaat untuk memicu kreativitas, mencerdaskan mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi dan melakukan penemuan (Wiwik Pratiwi, 2017).

Dworetzky dalam Moeslichaton mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan di laksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu (Wiwik Pratiwi, 2017). Froebel dalam Masito Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan (Wiwik Pratiwi, 2017).

Bermain adalah aktivitas secara langsung yang dilakukan oleh peserta didik. Maksudnya tidak ada perintah yang mengikat atau membutuhkan syarat-syarat tertentu itu (Ardiyanto, 2017). Bermain merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam masa perkembangannya anak tersebut, baik itu peningkatan aspek motorik dan aspek kognitif anak. Peningkatan kegiatan bermain laju stimulasi kecerdasan anak dapat meningkat (Ardiyanto, 2017).

Aktivitas bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan jiwa dan biologis anak yang amat penting sekali. Perantara kegiatan bermain, tuntutan akan kebutuhan

perkembangan dimensi perkembangan motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa emosi, interaksi sosial, nilai-nilai dan sikap hidup, dapat terpenuhi. Bermain-main adalah ekspresi dan hiburan, yang mencakup kesenangan dan tujuan, Baik tubuh dan pikiran. Bnetuk Bermain salah satu cara bagi anak-anak untuk belajar tentang benda-benda dan berhubungan dengan orang lain (Ardiyanto, 2017).

Bermain mendapatkan kesempatan kepada anak untuk memahami alam sekitarnya, beradaptasi dengan anak lain, menciptakan dan membentuk emosi, dan mengembangkan kemampuan simbolik sehingga anak aktif membangun pengetahuannya. Perkembangan anak semakin maju jika anak memiliki kesempatan untuk praktek keterampilan-keterampilan yang diperolehnya. Bermain akan banyak melibatkan anak dalam berbagai aktivitas, sehingga konsep-konsep yang akan diajarkan dapat ditangkap dengan cepat dan mampu bertahan dalam memori anak(Ardiyanto, 2017).

Bermain itu menyenangkan karena dalam bermain anak bebas mengekspresikan perasaan-perasaannya, ide-ide ataupun fantasi-fantasinya kadang tidak selaras dengan kenyataan yang sebenarnya (Ardiyanto, 2017). Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermian harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak sendiri(Ardiyanto, 2017).

Kemampuan anak dapat dikembangkan dengan adanya bermain. Melainkan suatu bermain menjadikan upaya yang baik bagi anak dalam apa yang dipahami didalam dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Pada saat bermain, Anak-anak mengarah energy mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya. Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang member kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak mendapatkan sesatu kepuasan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup (Khamim Zarkasih Putro, 2016).

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (*inhern*) dalam diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa dipaksa ataupun terpaksa dalam kegiatan bermain (Khamim Zarkasih Putro, 2016). Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya,

mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak (Nurmayani, 2014).

Menurut Hurlock (1978: 320), bermain (*play*) adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Bermain juga dilakukan dengan secara suka rela tanpa adanya paksaan dari orang atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Piaget dalam mayesty dikutip Juliani Nurani mengatakan bahwa bermain yaitu suatu bentuk kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang (Nurmayani, 2014).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian nya atau memberikan informasi, member kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak tersebut (Khamim Zarkasih Putro, 2016). Bermain bagi anak usia dini dapat juga digunakan untuk mempelajari dan belajar sesuatu dengan banyak hal, dapat mengenal aturan bermain, bersosialisasi dengan sebaya, menempatkan diri sang anak tersebut, menata emosinya, toleransi, kerja sama, serta menjunjung tinggi (Rohmah, 2016).

Berdasarkan gagasan diatas permainan yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu keperluan yang telah ada (*inhern*) dalam induvidu peserta didik, kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, Suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan arti bisa juga menunjukkan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Pengertian Kreativitas

Suatu kreativitas merupakan kebiasaan anak itu untuk menyatakan hasil yang aktual, baik berupa pernyataan maupun ciptaan yang nyata yang hubungannya melalui apa yang sudah didapatkan tersebut. Bentuk kreativitas merupakan kemampuan gagasan yang amat tinggi yang menerapkan terjadinya perhitungan dalam ide pokok (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati., 2015). Bentuk kreatif adalah suatu jalan dalam mewujudkan serta, memperbaharui identitas dalam wujud integral berkesinambungan berhubungan dengan induvidualisme, lingkungan maupun manusia lainnya (Munandar, 2001).

Pemaparan terdahulu kegiatan kreativitas yakni cara psikologis individualisme yang melahirkan pola pikir, usaha, cara ataupun produk yang aktual yang memiliki karakteristik khayalan, elastis, sukses, dan kultur yang terdapat beragam jenis penyelesaian dari persoalan. Disimpulkan kreatif yakni sebagian memperoleh proses individu. Kegiatan yang dilakukan seseorang akan berbuah kreativitas.

Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas memiliki aspek yang dapat di sebarluaskan melalui dua ukuran yakni: kognitif dan non kognitif. Keunikan kognisi selain itu Original, Plastisitas, kelancaran dan elaborasi yang. Adapun aspek kognitif dilain sisi bimbingan perilaku dan individualism, kreatif. Dua aspek tersebut sangat mempengaruhi kognisi yang tidak diangkat melalui individualisme seseorang yang kreatif, maka tidaklah memperoleh apapun, (Supriadi, 2000).

Kreativitas memiliki ciri-ciri: 1. Mewujudkan rasa sikap ingin mengerti yang luar biasa terhadap apapun 2. Melahirkan bergai corak maupun hasil anjuran guna memecahkan persoalan 3. Sering menunjukkan argumentasi yang menarik dan cerdas 4. Siap menerima konsekuensinya 5. Senang membuktikan 6. Rentan kepada kemenariakn dari aspek estetika melalui alam sekitar (Abbas, 2009).

Berdasarkan pernyataan diatas ciri cirri kreativitas mempunyai motivasi sikap dan kepribadian kreatif, mempunyai keingin tahuan yang amat luas, sering menanyakan terhadap teman nya dan sering menanggapi apabila ditanya oleh sang guru, serta anak tersebut sang suka mencoba hal-hal yang baru ditemui atau diajarkan oleh sang guru maupun orang tuanya didalam sekolah maupun rumah.

Karakteristik Kreativitas

Proses belajar kreativitas yakn: 1) Rasa keingin tahuan yang banyak. 2) Rajin serta menyenangkan. 3) Menyakinkan diri dan independen. 4) Merasa termotivasi kemajemukan atau secara menyeluruh 5) Berani memperoleh kosukensi. 6) Proses berfikir divergen (Ali, 2008). Karekter dari kreativitas yakni: 1) Bahagia mendapatkan pengalaman baru. 2) Memiliki kesenangan dalam proses penyelesaian persoalan-persoalan yang tidak mudah. 3) Mempunyai buah pikiran. 4) Menginginkan kerajinan yang besar. 5) Codong diskriminatif mengenai individu lain. 6) Berani mengungkapkan ide gagasannya. 7) Ingin tahu segala hal. 8) Responsive dan terbuka. 9) Semangat serta rajin. 10) Meminati perintah yang berbagai rupa. 11) Menjadi individu yang kukuh. 12) Memiliki perasaan humoris. 13) Menginginkan merasakan keindahan. 14) Berpengetahuan yang actual dengan penuh khayalan (Munandar, 2009).

Berdasarkan tentang karakteristik kreativitas diatas kesimpulannya yaitu Karakteristiknya anak memiliki jiwa ingin mngetahui yang sangat luar biasa, anak tersebut sangat mandiri dalam segala apapun yang mau ia lakukan sehari hari nya, serta anak merasa tertanng dalam melakukan segala kegiatan yang dilakukannya disekolahan yang diberi oleh guru saat belajar.

Pengertian Permainan Modern

Pada permainan modern dari generasi ke generasi terus berkembang dan berubah disebabkan oleh tekhnologi yang selalu berkembang (Duxanda & Ratnaningrum, 2019). Permainan modern adalah suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dan lanjutan dari permainan tradisional (Hasruddin Nur, 2020). Permainan di era modern pada saat ini yaitu *game oline*. *Game online* yaitumerupakan sesuatu permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Berkaitan dengan hal tersebut bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet (Drajat Edy Kurniawan, 2017).

Dengan perkembangan teknologi yang mencakup banyak aspek-aspek, maka jenis-jenis permainan pun mendapatkan pengaruhnya. Sehingga hal tersebut muncullah istilah permainan modern (Hasruddin Nur, 2020). Permainan online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi (Tedi, 2015). Dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama Dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Permainan modern merupakan suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dari permainan tradisional. Permainan modern adalah permainan yang berasal dari industry dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya (Hasruddin Nur, 2020). Permainan modern dengan segala kelebihan dan kecanggihannya mampu membius anak-anak untuk menggunakannya. Permainan modern sudah menjadi magnet tersendiri untuk anak-anak dikarenakan cara bermainnya yang cukup instan dan mudah (Hasruddin Nur, 2020).

Permainan modern adalah permainan yang berasal dari industri dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Permainan modern biasanya berbentuk *video game*, baik itu dalam barang elektronik yaitu komputer yang berupa permainan online. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan *online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan

sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Tedi, 2015). Permainan modern merupakan permainan yang dimainkan menggunakan mesin atau alat. Pada permainan modern dari generasi ke generasi terus berkembang dan berubah disebabkan oleh teknologi yang selalu berkembang. Pada permainan modern sampai saat ini sudah memiliki berbagai macam jenis (Duxanda & Ratnaningrum, 2019).

Berdasarkan gagasan diatas permainan modern yaitu Permainan di era modern saat ini yaitu *game online*. *Online Game* yakni sebuah permainan yang dapat dikendalikan melalui jaringan internet. Berkaitan dengan hal tersebut bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet, permainan yang berasal dari industri dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Permainan modern biasanya berbentuk *video game*, baik itu dalam *console* maupun komputer dan juga berbentuk permainan online.

Manfaat Permainan Modern

Manfaat permainan modern: 1. Tidak Menimbulkan Perselisihan Antara Anak-anak yaitu permainan modern ini membuat anak dapat menghindari perkelahian karena tidak terjadi adu fisik, kalau misalkan sehabis sang anak main bola dengan teman lain biasanya terjadi perkelahian, tetapi dengan permainan modern tidak, menggunakan permainan modern membuat mereka dapat mengurangi kontak fisik yang dikhawatirkan berujung pada perkelahian dapat diminimalisirkan untuk tidak terjadi. 2. Membuat Anak Menjadi Kreatif dan Meningkatkan Keterampilan yaitu anak-anak merasa tidak ketinggalan zaman di dalam memainkan permainan modern seperti laptop, tablet dan hape canggih. Dengan munculnya permainan modern, maka eksistensi dari permainan tradisional pun menjadi berkurang. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa permainan modern memiliki satu ciri khusus yakni, lebih banyak mengolah otak dalam bermain. Berbeda halnya dengan permainan tradisional yang banyak mengarah pada aktivitas fisik. Secara tidak langsung dengan metode permainan modern yang lebih banyak menggunakan pikiran (Tedi, 2015).

Jenis dan Pelaksanaan Permainan Modern

Permainan di dunia anak menjadi begitu pesat, bermacam pilihan yang bisa digunakan pendidik baik itu yang sifatnya elektrik maupun elektronik, apalagi kemudian didukung dengan adanya bermacam permainan modern, seperti *remote control* dan *video game* serta permainan lainnya yang memanfaatkan energi baterai, Permainan modern

dalam kaitannya dengan perkembangan anak akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial anak, kreativitas, dan perkembangan fisik yang mana pengaruhnya bersifat positif serta negatif. Didasarkan pada hasil penelitian (Syahril, Hadiyanto, Nelfia Adi, 2020).

Permainan modern yang disediakan pada program perancangan ini adalah *arcade game*, *console game*, dan *VR game*. Karena tiga permainan tersebut merupakan permainan cocok untuk ditempatkan di tempat wisata dan bisa dimainkan secara berkelompok atau sendiri. Dan perkembangan permainan modern di Indonesia pun semakin berkembang dan banyaknya komunitas *gamers* yang bermunculan baik sehingga bisa menarik pengunjung dengan program kegiatan tambahan seperti kompetisi atau *tournament* (Duxanda & Ratnaningrum, 2019). Bentuk permainan dapat digolongkan menjadi 2 macam yaitu :1. Permainan Tradisional, 2. Permainan Modern jenisnyayaitu: Lilin, Flash card, Counter, Buku Bantal, dll (Triharso, 2013).

Pelaksanaan permainan modern Flascard mengatakan Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang oleh anak setinggi dada dan menghadap ke peserta didik anak.
- 2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan ke anak.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang dekat dengan guru. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada peserta didik lain hingga semua peserta didik mengamati sang anak.
- 4) Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik, (b) siapkan peserta didik yang akan berlomba, (c) guru memerintahkan peserta didik untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, (d) setelah mendapatkan kartu tersebut peserta didik kembali ke tempat semula/start, (e) peserta didik menjelaskan isi kartu tersebut (Angreany & Saud, 2017).

SIMPULAN DAN SARAN

Memahami permainan modern yang edukatif merupakan sebuah pelaksanaan atau penerapan dalam bentuk aksi nyata untuk meningkatkan pemahaman anak tentang permainan modern dengan berbagai macam kegiatan permainan mutakhir. Permainan

modern yakni permainan yang berakar dari perusahaan serta generalisasinya menetapkan teknologi dalam perancangannya serta permainannya. Permainan modern penting diketahui oleh peserta didik untuk mengaktualisasikan imajinasi anak dalam sebuah ide dan gagasan. Di perlukan adanya sebuah pengetahuan kepada AUD agar anak mengetahui permainan modern yang bermanfaat. Berbagai wawasan anak tersebut merupakan cara menambah wawasan anak dalam Memahami permainan modern yang edukatif. Dengan bermain berbagai aktivitas permainan, segala macam hal segi kecerdasan yang melekat pada peserta didik. Sayangnya penjagaan dirumah terkadang tidak berkenanan apabilabuah hatinya lebih sering bermain. Berusaha memandang bahwa bermain tidak ada faedahnya, malahan sewaktu-waktu orang tua bersama pihak sekolah saat tertangkap buah hatinya disekolah hanya bermain, yang kewajibannya diajarkan mengenai membaca, menulis, berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N. (2009). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Strategi pembelajaran Berbasis Masalah dengan Penilaian Portofolio di SMPN 10 Kota Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(16), 129.
- Ahmad Rohani. (2010). *Pengelolaan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, M. dan M. A. (2008). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Anggani Sudono. (2006). *Sumber belajar dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 3. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>
- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 3. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Arum Setiowati. (2016). Peningkatan Rasa Percaya Diri Melalui Teknik Permainan Pada Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok. 2(1), 3.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Diane E. Papilia, Sally Wendkos Old, Ruth Duskin Fldman. (2008). *Human Development Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Drajat Edy Kurniawan. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Konseling Gusjigang*, 3(1), 2. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Duxanda, P. A., & Ratnaningrum, D. (2019). Wahana Dunia Permainan Tradisional Dan Modern. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1), 4.
- Elfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi. *Jrnal Itqan*, VII(1), 3.
- Erwin Putera Permana, Frans Aditya Wiguna, N. D. R. (2019). Pengembangan Permainan Berlandaskan Nilai Karakter Keindonesiaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of the Japan Welding Society*, 3(5), 3. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.29407/pn.v5i1.13857>
- Fadillah, M. (2014). *Edutainment pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Pranada Media.
- Fauziddin, M. (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Curricula*, 1(3), 3. <https://doi.org/10.22216/jcc.2016.v2i3.1277>
- Hasruddin Nur, M. F. A. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar. 3(1), 2. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.26858/v3i1.13131>

- Ifrianti, S. (2015). Implementasi metode bermain dalam meningkatkan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 154, 164-165. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/terampil.v2i2.1289>
- Inawati, A. (2017). Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 3.
- Indrawan, P. A., Mando, B. M., & Suriata, S. (2017). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 132-141. <https://doi.org/10.17977/um001v2i42017p132>
- Irman. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Moderen. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 2.
- Khairul Huda. (2015). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Angin Puyuh (Penelitian Tindakan pada Kelas B TK Mujahidin, Jakarta Barat Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.092.10>
- Khamim Zarkasih Putro. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 4. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Khobir, A. (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. 7(2), 196.
- Mayke S Tedjasaputra. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, M. A. (2013). *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Munandar, S. C. U. (2001). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munandar, S. C. U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Muthmainnah, Budi Astuti, A. S. F. (2016). *Pengembangan Panduan Permainan Untuk Engoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. 5(1), 3.
- Novi Mulyani. (2017). *Pengembangan seni anak usia dini*.
- Nurlina, U. H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Pola Warna Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Smart PAUD*, 1(1), 3. <https://doi.org/Doi:http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v3i1.10214>
- Nurmayani. (2014). Bermain Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(77), 4. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=423437&val=8274&title=Bermain Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini>

- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 3.
- Sasmita, M. T. B., Gunanto, S. G., & Purwachandra, P. P. (2019). "Sibaaqun" Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Papan. *Journal of Animation and Games Studies*, 5(2), 5. <https://doi.org/10.24821/jags.v5i2.3033>
- Supriadi. (2000). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi. (2016). Community Of Practitioners : Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan Antar Pustakawan. *Jurnal Lentera Pustaka*, 2(2), 83–93.
- Syahril, Hadiyanto, Nelfia Adi, T. A. N. (2020). Jurnal Halaqah. *Pemberdayaan Aset Sekolah Dan Instansi Pemerintah Melalui Workshop Sistem Manajemen Aset*, 2(2), 3. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3832730>
- Tedi, W. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau the Traditional Games Changed in To Modern Games To the Children in Village Ijuk Belitang District of Hulu Sekadau. *S-1 Sosiologi*, 3(4), 14. <http://jurmafis.untan.ac.iid>
- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan Edukatif puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 2. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>
- Uswatun Hasanah. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 21831. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 6.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. (2015). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA TANTANGAN DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI

Feby Atika Setiawati*¹ dan Suyadi²
^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Abstrak

Masa usia dini adalah masa penting dan krusial bagi setiap manusia. Kognitif anak berkembang pesat melalui rangsangan di sekitar mereka. Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari pengetahuan umum dan sains serta matematika. Dalam mengembangkan kemampuan mengenal dan memahami konsep angka dengan cara yang menyenangkan bagi anak, salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam pemahaman konsep bilangan melalui strategi permainan ular tangga tantangan. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa strategi permainan ular tangga dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajarannya dalam meningkatkan kognitif pada anak usia dini.

Kata Kunci: Strategi Permainan Ular Tangga Tantangan, kognitif, Anak Usia Dini

Abstract

Early childhood is an important and crucial time for every human being. Children's cognitive development rapidly through stimuli around them. The scope of cognitive development in children aged 5-6 years consists of general knowledge and science and mathematics. In developing the ability to know and understand the concept of numbers in a fun way for children, one of them can be done by using the educational game tool snakes and ladders. This study aims to improve the ability of children aged 5-6 years in understanding the concept of numbers through the strategy of snake ladder challenge games. In this study using qualitative research and data collection techniques using interview, observation, and documentation methods. It can be concluded that the strategy of snakes and ladders game can help teachers convey their learning materials in improving cognitive in early childhood.

Keywords: Snakes and Ladders Strategy Game, Cognitive, Early Childhood

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Apa yang dipelajari seseorang diawal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan dimasa yang akan datang. (Gunarsa, 1984) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga sentral dan fundamental serta strategis. Masa usia dini merupakan usia kritis dalam tahap

*correspondence Address
E-mail: febiatika7@gmail.com

perkembangan spiritual, motorik, kognitif, bahasa, maupun sosial emosional. Tujuan utamanya diselenggarakan PAUD adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa. (Salahudin, 2011)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan lembaga pendidikan formal pada jenjang pendidikan prasekolah, tentunya memiliki sistem pembelajaran yang berbeda dengan jenjang di atasnya. Karena anak usia dini adalah usia emas yang perlu mendapatkan pelayanan khusus secara langsung dan juga anak usia dini memerlukan motivasi melalui permainan-permainan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak. (Sudrajat et al., 2020)

Masa pertumbuhan anak berlangsung sangat cepat, demikian halnya masa usia dini diterapkan perkembangannya termasuk perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menekankan pada pengenalan bilangan angka. Ada beberapa cara dalam mengembangkan mengenal dan memahami bilangan angka, salah satunya yaitu menggunakan alat permainan edukatif seperti permainan ular tangga tantangan. Melalui permainan ini guru dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan membuat anak menjadi mudah bosan.

Pendidikan anak usia dini memberikan stimulus pada anak berupa pemberian rangsangan pendidikan agar anak dapat memiliki keterampilan untuk kejenjang pendidikan dasar. Pendidikan pada anak usia dini meliputi segala hal yakni upaya maupun tindakan oleh pendidik dan orangtua dalam pemberian stimulus, bimbingan, pengasuhan, dan perawatan pada anak usia dini sehingga terciptanya harmonisasi antara lingkungan dan suasana yang dapat memberikan anak pengalaman, pengetahuan, dan pemahaman terhadap pengalaman belajar yang diperoleh melalui meniru, mengamati, bereksperimen, secara berulang dan melibatkan semua potensi dan kecerdasan pada anak. (Ismawati & Prasetyo, 2020)

Strategi merupakan tata cara suatu usaha dalam proses pembelajaran antara guru dan murid untuk mencapai suatu tujuan. Strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan atau teori belajar tertentu. (Cut Rika Putri, Hasmunir, 2016)

Menurut Wulandari (Giantika, 2020) strategi suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai

penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana tujuan tersebut dapat dicapai. Secara khusus strategi adalah tindakan yang bersifat *incremental* (senantiasa meningkat) dan terus-menerus, serta dilakukan berdasarkan sudut pandang mengenai yang diharapkan oleh para khalayak dimasa depan. Strategi pada hakikatnya adalah perencanaan (*planning*) dan manajemen (*management*) untuk mencapai suatu tujuan. Tetapi untuk mencapai tujuan tersebut, strategi tidak berfungsi sebagai peta jalan yang hanyamenunjukkan arah saja melainkan harus menunjukkan bagaimana takti operasionalnya.

Dalam pendidikan memerlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk menjalankan proses pembelajaran pada anak usia dini. Strategi pembelajaran sebagai segala usaha guru dlam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam pemilihan strategi pembelajaran hendaknya mempertimbangkan beberapa faktor penting yaitu: karakteristik tujuan pembelajaran, karakteristik anak dan cara belajarnya, tempat berlangsungnya kegiatan belajar, tema pembelajaran dan pola kegiatan. Adapun tahapan stategi pembelajaran yang umum digunakan dalam pendidikan PAUD yaitu : memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali sehingga persoalan yang dihadapi dapat diatasi. (Botutihe et al., 2021)

Permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Hal ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.(Moch Chabib, 2017) Media permainan ular tangga dapat meningkatkan interaksi belajar siswa di kelas.

Permainan ular tangga dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk tampilan gambar maupun usia anak. Sehingga keragaman tersebut memiliki manfaat yang berbeda sesuai bentuk dan fungsinya, karena tidak ada papan permainan standar dalam permainan ini, maka setiap orang dapat membuat papan ular tangga sendiri dengan sangat menarik agar disukai oleh anak-anak. Permainan ular tangga yang didesain khusus untuk anak TK biasanya memiliki jumlah karakter tampilan gambar papan yang lebih komplet dibandingkan dengan ular tangga bagi anak sekolah dasar. Permainan ular tangga merupakan permainan yang melibatkan anak berperan aktif dalam permainan ini. Permainan ular tangga dapat digunakan pada setiap proses pembelajaran. Kuatnya pola interaksi anak saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh anak

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari, sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok ini siswa diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari. (Rifqi Fatihatul Karimah, 2014)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran dan melibatkan anak berperan aktif sehingga anak dapat menemukan konsep materi yang sedang dipelajari. Permainan ular tangga anak usia dini memiliki desain khusus seperti tampilan pada kotak lebih berwarna karena untuk menarik minat anak dalam permainan ini. Pada permainan ular tangga dapat membantu anak dalam mengenal bilangan angka yang ada pada papan ular tangga dan dadu yang dilempar saat permainan berlangsung.

Teori kognitif dikemukakan oleh beberapa pakar yang ahli pada bidangnya. Seperti Ausubel, Jean Piaget, Brunner, dan Wertheimer, Max Werthemer, Wolfgang, Kohler, dan Kurt Koffka merumuskan sebuah teori gestalt. Belajar menurut teori gestalt adalah fenomena kognitif. Peserta didik mulai melihat solusi setelah memikirkan problem. Ketika solusi muncul maka akan mendapatkan wawasan (insight) tentang solusi problem yang dihadapi. (Karyanto, 2017)

Perkembangan kognitif pada anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya dan menyenangkan. Akan tetapi dibanyak pengalaman lapangan, seorang guru jarang memanfaatkan fungsi ini secara optimal. Kondisi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa tugas yang diemban guru sebagai perancang pembelajaran adalah sangat rumit, karena berhadapan dengan dua variabel diluar kontrolnya, yaitu cakupan isi pembelajaran yang telah diterapkan terlebih dahulu berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, dan anak yang membawa serangkaian kemampuan awal, sikap dan karakteristik perseorangan lainnya kedalam situasi pembelajaran. (Muhammad Busyro Karim, 2014b)

Menurut Sujiono, pengembangan kognitif terdiri dari: a) logika matematika dan b) visual spasial. Mengingat terlalu luas pembahasan tentang perkembangan kognitif pada tahap praoperasional pada usia 5-6 tahun, maka penulis membatasi pada indikator: 1) mengenal warna, 2) membedakan ukuran besar dan kecil, 3) mengurutkan objek, 4)

memasang benda sesuai dengan pasangannya, 5) mengenal konsep angka, dan 6) menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat. (Yurike Dwi Arimbi, 2018b)

Perkembangan kognitif merupakan suatu hal fundamental karena perkembangan kognitif melibatkan peningkatan pada anak-anak dalam rangsangan yang diperoleh atau didapat dari lingkungan sekitar serta mampu memahami simbol yang didalam memanipulasi lingkungan. Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun menekankan pentingnya pengenalan bilangan dan kemampuan untuk mengimprovisasi anak dalam mengenalkan bilangan.

Perkembangan kognitif anak usia dasar tentu tidak bisa disamakan dengan kemampuan kognitif anak remaja dan orang dewasa. Pada umumnya, kemampuan kognitif anak usia dasar masih terbatas dalam hal-hal yang bersifat konkret dan nyata. (Dian Andesta Bujuri, 2008). Menurut Sunaryo Kartadinata dalam jurnal pendidikan *Pedagogik* Vol. 1 April 2003 yang telah dikutip oleh Ahmad Susanto menyebutkan bahwa perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak. Dengan demikian, melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah. (Muhammad Busyro Karim, 2014a)

Jurnal yang ditulis oleh Isti Ratna Dewi, Semara Putra, I Nyoman Wirya dalam jurnal *Pendidikan Anak Usia Dini* yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A" dalam penelitiannya mengarah pada tujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif untuk mengenal lambang bilangan setelah diterapkan metode bermain melalui permainan ular tangga pada anak kelompok A dan hasil dari penelitian ini ialah bahwa penerapan metode bermain ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A. (Isti Ratna Dewi, Semara Putra, 2016)

Jurnal yang ditulis oleh Nola Sanda Rekysika dan Haryanto dalam jurnal *Cakrawala Dini* yang berjudul "Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun" dalam penelitiannya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam pemahaman konsep bilangan melalui media pembelajaran ular tangga bilangan dan hasilnya hampir semuanya mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata selisih antara pretest dan posttest

lebih dari 5,5. Dengan nilai pretest yang hampir merata (rata-rata = 12.25; SD=0.86) dan nilai posttest yang meningkat signifikan (rata-rata=17.9; SD=1.74).(Rekysika & Haryanto, 2019)

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga dapat mengembangkan kognitif pada anak usia dini. Bahwa dengan penerapan metode bermain ular tangga dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak yang hampir semua anak mengalami peningkatan yang signifikan. Dimana melalui pengembangan kognitif pola pikir anak dapat digunakan dalam mengatasi situasi saat anak memecahkan suatu masalah.

Tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan strategi permainan ular tangga tantangan dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada Anak Usia Dini, dimana dalam penelitian ini menggunakan strategi yang pas dalam permainan ular tangga tantangan agar anak usia dini tidak bosan dan pengembangan kognitifnya dapat terpenuhi, Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yang dibutuhkan yakni dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara yang digunakan dalam penelitian agar peneliti dapat menghasilkan suatu yang telah diprediksikan sebelumnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.(Sugiyono, 2016)

Adapun subjek yang dalam penelitian ini adalah guru dan siswa, dengan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara yakni peneliti melakukan wawancara kepada guru mengenai pengembangan kognitif anak melalui permainan ular tangga, selanjutnya peneliti melakukan observasi dengan cara melihat kegiatan anak bermain ular tangga dan menyimpulkan apakah anak usia dini mampu mengembangkan kognitifnya melalui permainan tersebut, dan terakhir peneliti melakukan dokumentasi yakni peneliti mengumpulkan data-data anak usia dini yang dibantu oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidik PAUD dituntun untuk bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak dengan menyajikan kegiatan belajar sembari bermain. Oleh karena itu desain kegiatan belajar yang dibangun melalui kegiatan main bertujuan memberikan kesempatan anak-anak untuk berpartisipasi kegiatan bermain.

Melalui beragam proses seperti mendengarkan, diskusi menyalurkan ide dan gagasan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran PAUD, berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan materi dan pengetahuan yang hendak dibangun melalui kegiatan bermain. Permasalahan yang sering muncul adalah pemahaman pendidik akan pentingnya media pembelajaran belum terbentuk secara maksimal terlihat dari pendidik kurang sesuai mengaplikasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. (Handayani, 2021)

Terdapat interaksi antara gaya belajar dan kreatifitas terhadap prestasi kognitif dan afektif dengan menggunakan media permainan ular tangga. Hal ini membuktikan adanya keterkaitan antara keaktifan siswa di kelas dengan hasil belajar siswa. Permainan ular tangga dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa. Suppiah Nachiappan (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa selain dapat digunakan untuk mengisi waktu luang, permainan ular tangga juga dapat membantu siswa berkomunikasi dengan teman sebaya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja, tetapi juga dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa.

Bermain sebagai kegiatan dan aktivitas anak usia dini memiliki andil terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Melalui aktivitas bermain maka menguasai fungsi-fungsi tubuh dengan baik, mengkoordinasi antara mata dengan gerakannya, melatih otot-otot anak, membuat keputusan dan mendapatkan keahlian/kemampuan baru. Sebuah kegiatan bermain yang dirancang dengan baik dan cermat guna mencapai tujuan pembelajaran serta memfokuskan aktivitasnya pada salah satu aspek perkembangan anak sangat baik dan efektif untuk stimulasi perkembangan anak. (Hewi & Asnawati, 2021)

Permainan ular tangga yang didesain khusus untuk anak TK biasanya memiliki jumlah karakter tampilan gambar papan yang lebih lengkap dibandingkan dengan ular tangga bagi anak sekolah dasar. Permainan ular tangga merupakan permainan yang melibatkan anak berperan aktif dalam permainan ini. Permainan ular tangga dapat digunakan pada setiap proses pembelajaran. Kuatnya pola interaksi anak saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini disenangi oleh anak. (Isti Ratna Dewi, Semara Putra, 2016) Dalam hal ini media permainan ular tangga bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar

siswa. Pada hakikatnya, siswa melakukan kegiatan sehari-harinya dengan belajar dan bermain. (Tiapani Liani Dewi, 2017)

Adapun langkah-langkah permainan ular tangga tantangan adalah sebagai berikut:

1. Pahami tujuan dari permainan ini.
2. Tentukan siapa yang akan berbain terlebih dahulu.
3. Kocok dadu dan gerakkan orang-orangan yang sudah disediakan
4.
 - a. naik melalui tangga
 - b. turun pada saat di petak/kotak ular
5. Ambil giliran tambahan jika anda mendapatkan angka 6
6. Untuk memenangkan permainan, berhentilah tepat di petak terakhir.

Sehingga dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah salah satu permainan edukatif untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini. Permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, permainan yang didesain khusus untuk anak TK memiliki banyak tampilan gambar sehingga anak tertarik untuk memainkannya dan permainan ini dapat dibuat sendiri dengan tampilan gambar yang lebih menarik. Melalui permainan ular tangga ini, anak dapat belajar mengenal suatu lambang bilangan, dengan menyebutkan atau belajar berhitung karena di dalam permainan ular tangga ini terdapat lambang bilangan di papan ular tangga dan dadu yang dilempar yang dimainkan oleh anak

Pengetahuan dibentuk dalam proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema pengetahuan seseorang, supaya proses pembentukan pengetahuan itu berkembang, pengalaman sangat menentukan. Semakin banyak orang mempunyai banyak pengalaman mengenai persoalan, lingkungan atau objek yang dihadapi, maka semakin mengembangkan pemikiran dan pengetahuannya. Dari aspek “menyebutkan warna” ketika melakukan kegiatan bermain ular tangga ini terbukti dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. (Yurike Dwi Arimbi, 2018a) Aktivitas pembelajaran pada anak usia dini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Aktavis didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan kepada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan kepada anak untuk memperoleh kesempatan secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna.(Murwani & Dhieni, 2020)

Perkembangan kognitif berfokus pada keterampilan berpikir, termasuk belajar, pemecahan masalah, rasional dan mengingat. Perkembangan keterampilan kognitif berhubungan secara langsung dengan perkembangan keterampilan lainnya, termasuk

komunikasi, motorik, sosial, emosi, dan keterampilan adaptif. Dengan kata lain kemampuan kognisi individu mengingat secara bertahap sejak lahir melalui interaksi dengan lingkungannya. (Hasan Basri, 2018) Sistem kognitif itu sendiri adalah perangkat pengolah yang kompleks pada manusia yang mampu memperoleh, melestarikan, memproses dan mentransmisikan informasi. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan kehidupannya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus mememberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. (Si et al., 2016)

Perkembangan kognitif sebagai salah satu aspek perkembangan yang harus diberikan stimulasi pada anak usia dini memiliki beberapa indikator yang terbagi dalam tiga lingkup aspek perkembangan yaitu: belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berpikir simbolik. (Hewi & Asnawati, 2021) Perkembangan kognitif tahap praoperasional terdiri dari :1) umur 2-4 tahun, dicirikan dengan perkembangan pemikiran simbolis dan 2) umur 4-7 tahun, dicirikan dengan perkembangan pemikiran intuitif. Pemikiran intuitif adalah persepsi langsung akan dunia luar tetapi tanpa dinalar terlebih dahulu. Begitu seorang anak berhadapan dengan sesuatu hal, ia mendapatkan gagasan atau gambaran dan langsung digambarkan. Maka, intuisi merupakan pemikiran imajinal atau sensasi langsung tanpa dipikir terlebih dahulu. Kelemahannya adalah pemikirannya hanya searah (centred), dimana anak hanya dapat melihat dari satu sisi saja.

Hasil wawancara dengan guru pada TK Ganesha di Batumarta VII Sumatera Selatan yakni guru sangat berperan penting dan sangat berpengaruh dalam pemilihan metode belajar bagi anak usia dini dan memastikan bahwa metode yang dipilih mampu mencapai proses pembelajaran sesuai dengan yang telah disepakati berdasarkan program tahunan yang berlaku. Oleh karena itu sebaiknya guru memiliki strategi dalam mengatur jalannya proses pembelajaran baik tempat maupun alat dan bahan yang akan digunakan anak saat terjadinya proses pembelajaran. Guru juga harus hati-hati dalam memilih alat dan bahan yang akan digunakan karena anak usia dini belum mengetahui bahaya yang ada disekitar maka dari itu butuh kesiapan yang matang.

Dalam permainan ular tangga tantangan ini guru memilih alat yang tidak keras dan tumpul contohnya saja untuk dadunya guru membuat dari bahan kardus dibentuk menjadi kubus yang menyerupai sebuah dadu, untuk alasnya pun dari bahan kardus yang digambar atau dikreasikan seperti ular tangga pada umumnya hanya saja yang membedakan lebih

berwarna sehingga menarik untuk dilihat dan dimainkan. Adapun kelebihan dari permainan ular tangga tantangan dalam pengembangan kognitif anak usia dini yaitu menstimulus anak untuk mengenal angka lebih menarik dan membosankan dan juga dengan tidak sengaja anak akan menyebutkan angka yang dilewati atau saat melempar dadu, sehingga kognitif anak dapat lebih mudah distimulus dan anak usia dini melakukannya lebih menyenangkan.

Berikut merupakan kegiatan yang dilakukan anak usia dini dalam proses belajar berlangsung, dan peneliti menganalisis dari obeservasi yang telah dilakukan:

1. Pembukaan

Dalam kegiatan ini anak usia dini dipersiapkan sebelum suasana proses belajar dimulai, hal ini dilakukan agar anak lebih semangat dan siap untuk belajar. Dalam pembukaan hal yang dilakukan adalah anak berbaris dilapangan atau depan kelas dan menggerakkan otot-otot tubuh, setelah itu masuk kelas dan membaca doa belajar dan sebelum masuk ketema guru melakukan proses tanya jawab mengenai kegiatan anak sebelum berangkat kesekolah.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini, guru menjelaskan kepada anak usia dini berdasarkan tema yang ada yang sudah disiapkan sebelumnya, setelah dijelaskan maka guru masuk kedalam kegiatan yang akan dilakukan (Ular Tangga Tantangan) anak usia dini diarahkan cara permainannya agar saat kegiatan berlangsung tidak ada anak yang bingung.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan ini bisanya disebut dengan evaluasi atau guru melakukan proses tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah dilakukan, hal ini bertujuan agar guru mengetahui sejauh mana anak usia dini memahami kegiatan tersebut.

Berdasarkan data diatas yaitu anak usia dini memiliki sifat yang mudah bosan terhadap suatu kegiatan apalagi dalam proses belajar, mereka juga memiliki sifat yang sangat aktif apabila proses belajar menurut mereka sangat menarik maka dari itu guru diharuskan memiliki strategi yang bagus untuk menarik minat anak dalam belajar dan juga mampu mengkondisikan anak sehingga mereka tidak merasa bosan dalam belajar. Apabila proses belajar anak menarik maka hal yang disampaikan oleh guru akan mudah dipahami oleh anak usia dini. dalam permainan ular tangga tantangan merupakan strategi yang menarik untuk dilaksanakan dalam mengembangkan kognitif anak usia dini, selain permainannya sangat mudah anak juga melakukannya dengan sangat menyenangkan.

Selain bermain bersama mereka juga bisa mengenal angka-angka yang terdapat pada permainan tersebut. Pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain sambil belajar. Maka dari itu peneliti mengharapkan dengan permainan ini anak usia dini lebih mudah distimulus kognitifnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan kognitif berfokus pada keterampilan berpikir, termasuk belajar, pemecahan masalah, rasional dan mengingat. Perkembangan keterampilan kognitif berhubungan secara langsung dengan perkembangan keterampilan lainnya, termasuk komunikasi, motorik, sosial, emosi, dan keterampilan adaptif. permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Hal ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan strategi permainan ular tangga tantangan dalam mengembangkan kognitif pada anak usia dini bahwa dalam penerapan permainan ular tangga tantangan yang dilakukan cukup guru sudah efektif namun masih ada kendalanya yaitu dalam permainan ular tangga tantangan ini anak dituntut melakukan tantangan yang ada dalam kotak terakhir anak berhenti dan masih banyak anak yang belum memahani tantangan yang dimaksud oleh gurunya. Sebaiknya dalam hal ini guru bisa memilih tantang yang ringan dan dimengerti oleh setiap anak yang menerimanya. Selain itu kendala berikutnya adalah keterbatasan waktu dalam kegiatan, dalam permainan ular tangga tantangan ini memakan waktu yang cukup lama karena harus dipastikan semua anak mengikuti dan melaksanakan kegiatan tersebut. Sehingga guru dapan menyusun strategi dalam mengatur waktu selama kegiatan berlangsung

DAFTAR PUSTAKA

- Botutihe, S. N., Smith, M. Bin, Kasan, I. A., & Hilala, R. (2021). Strategi Pembelajaran Physical Distancing PAUD dalam Menghadapi Pandemi Covid19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1536–1543. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.919>
- Cut Rika Putri, Hasmunir, M. Y. H. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Murder Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Dengan Menggunakan Metode Game Edukasi Permainan Miskin Pada Siswa Kelas X IPS 2 Di MAN Banda Aceh 1. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, Vol. 1 Nom, 27.
- Dian Andesta Bujuri. (2008). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengejar*. IX NO 1, 39.
- Giantika, G. G. (2020). *Strategi Komunikasi Guru Dalam Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Siswa SDN Tebet Barat 01 Jakarta Selatan Di Masa Pandemi Covid -19*. 11(30), 143–150.
- Gunarsa, S. D. (1984). *Psikologi Untuk Keluarga* (G. Mulya (ed.)).
- Handayani, O. D. (2021). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG Abstrak*. 5(1), 93–102. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.522>
- Hasan Basri. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2.
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2021). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis Abstrak*. 5(1), 158–167. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Isti Ratna Dewi, Semara Putra, I. N. W. (2016). Penerapan Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A. *Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol 4 No. .
- Karyanto, U. (2017). Edukasia Islamika. *Edukasia Islamika*, 2(2), 172–190.
- Moch Chabib. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, Vol 2 no 7, 909.
- Muhammad Busyro Karim. (2014a). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *PG-PAUD Trunojoyo*, 1 nomor 2, 105.
- Muhammad Busyro Karim. (2014b). Meningkatkan Perkembangan KOGnitif Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *PG-PAUD Trunojoyo*, 1 no 2, 104.

- Murwani, S., & Dhieni, N. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains Abstrak*. 4(1), 133–140. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>
- Rifqi Fatihatul Karimah. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika, Vol.2 Nomo, 7*.
- Salahudin. (2011). *filosofat Pendidikan* (P. Setia (ed.)).
- Si, D., Stkip, P., Tuanku, P., & Riau, T. (2016). *Jurnal paud tambusai*. 2(2005).
- Sudrajat, C. J., Agustin, M., Kurniawati, L., & Karsa, D. (2020). Strategi Kepala TK dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 508. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.582>
- Sugiyono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif* (Alfabeta (ed.); cet. ke 2).
- Tiapani Liani Dewi. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah, Vol 2 No 1, 2094*.
- Yurike Dwi Arimbi. (2018a). Meningkatkan Perkembangan kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Potensia, Vol 3(1), 69*.

CIRI-CIRI DISLEKSIA PADA ANAK USIA DINI

Iza Syahroni*¹, Wasilatur Rofiqoh², dan Eva Latipah³
^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Abstrak

Disleksia adalah jenis kesulitan belajar pada anak berupa ketidak mampuan membaca, gejala yang tidak disebabkan oleh kemampuan penglihatan, pendengaran, intelegensia, atau keterampilannya dalam berbahasa, melainkan lebih kepada gangguan dalam proses otak ketika mengolah informasi yang diterimanya. Faktor-faktor penyebab disleksia, adalah masalah fenologi, faktor pendidikan, faktor psikologis, dan faktor biologis. Adapun ciri-ciri disleksia di antaranya: Ciri-ciri disleksia pada pra-sekolah: (1) Suka mencampur adukkan kata-kata dan frasa (2) Kesulitan mempelajari pengulangan bunyi (rima) dan irama (ritme), (3) Sulit mengingat nama, (4) Perkembangan dalam berbahasa yang terlambat, (5) Senang dibacakan buku, tetapi tidak tertarik dengan kata-kata atau huruf, (6) Sulit untuk berpakaian. Adapun ciri-ciri disleksia di usia sekolah dasar: (1) Sulit membaca dan mengeja, (2) Sering tertukar huruf dan angka, (3) Sulit mengingat alfabet atau mempelajari tabel, (4) Sulit mengerti tulisan yang ia baca, (5) Lambat dalam menulis, (6) Sulit konsentrasi, (7) Susah membedakan kanan dan kiri, atau urutan dalam sepekan, (8) Percaya diri yang rendah, (9) Masih tetap kesulitan dalam berpakaian.

Kata Kunci: Disleksia, Kesulitan Belajar, dan Pendidikan

Abstract

Dyslexia is a type of learning difficulty in children in the form of reading disabilities, symptoms that are not caused by the ability of sight, hearing, intelligence, or skills in language, but rather to disturbances in the brain processes when processing the information it receives. The factors that cause dyslexia, are phenological problems, educational factors, psychological factors, and biological factors. As for the characteristics of dyslexia, among others: symptoms of dyslexia in pre-school: 1), loves to mix up words and phrases, 2), difficulty learning the repetition of sounds (rhymes) and rhythms, 3) it's hard to remember names, 4) late development in language, 5) happy to read a book, but not interested in words or letters, 6) it's hard to dress. The characteristics of dyslexia at elementary school age: 1) difficulty reading and spelling, 2) often confused letters and numbers, 3) it's hard to remember names, 4) difficult to understand the writing he read, 5. Slow at writing, 6) difficulty concentrating, 6) difficulty concentrating, 7) it's hard to tell right and left, or the order of the week, 8) low self-esteem, and 9) still have difficulty in dressing.

Keywords: Dyslexia, Learning Difficulties, and Education

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia serta menjadi kebutuhan dasar untuk menjamin keberlangsungan hidup agar lebih bermartabat. Oleh sebab itu negara memiliki kewajiban untuk memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu

*correspondence Address
E-mail: izasyahroni96@gmail.com

kepada setiap warganya tanpa terkecuali termasuk mereka yang memiliki perbedaan dalam kemampuan (Munawaroh dan Anggrayni: 140.). Seperti yang tercantum dalam UUD No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa hak anak untuk mendapatkan pendidikan penuh tanpa adanya diskriminasi termasuk anak-anak yang berkubutuhan khusus, hal ini seperti yang tertuang pada UU tersebut pasal 5 ayat 2 yang berbunyi "*warga negara yang mempunyai kelainan fisik emosional, mental, intelektual, dan/ sosial berhak memperoleh pendidikan khusus*" (Jatmitko, 2016: 160).

Dengan adanya pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang dia miliki. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 bahwa, "pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak Mulia, sehat berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demoratis serta bertanggung jawab". Apabila tujuan tersebut benar-benar menjadi landasan serta dapat tercapai, maka semakin banyak pula manusia yang memiliki potensi untuk membuat indonesia lebih maju (Hanifa, Mulyadiprana, dan Respati, 2020: 21-23.).

Dari tujuan pendidikan yang sudah diuraikan, maka peserta didik perlu memiliki kemampuan dasar untuk menerima informasi atau pengetahuan yang diberikan oleh pendidik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dari kemampuan dasar tersebut salah satunya adalah kemampuan membaca. Kemampuan membaca merupakan sebuah aspek penting dalam komunikasi dan juga dapat membantu peserta didik dalam mengenai informasi ataupun pengetahuan (Hanifa, Mulyadiprana, dan Respati, 2020: 21-23.). Menurut Taringan membaca merupakan suatu proses yang dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Apabila hal semacam ini tidak terpenuhi maka pesan yang tersurat dan tersirat tidak akan dipahami (Madinatul dan Anggrayni: 141). Sehingga dalam hal ini membaca membutuhkan kemampuan visual dan kognisi untuk emberikan makna pada lambang-lambang huruf.

Kemampuan yang dimiliki manusia tidaklah sama, begitu juga dalam hal kemampuan membaca merupakan suatu kesanggupan dalam pengucapan dan pemahaman suatu simbol tertulis melalui proses sensori dan juga ingatan. (Saedah dan Hidayah, 2013: 40). Sehingga apabila kemampuan membaca mengalami gangguan atau kendala, maka

penyerapan informasi dalam membaca juga ikut terganggu. Sehingga hal semacam ini dapat mengakibatkan penderita dapat ketinggalan dalam proses pembelajaran.

Setiap anak memiliki masa perkembangan yang berbeda-beda. Hambatan pada masa perkembangan bisa terjadi karena berbagai hal, salah satu dari hambatan tersebut adalah hambatan pada otak, atau gangguan ini bisa diketahui sebagai disleksia. Disleksia merupakan sebuah kondisi ketidak mampuan belajar pada seseorang yang disebabkan oleh kesulitan dalam melakukan aktivitas membaca dan menulis (Sari, Vitara dan Putri: 147). Gangguan ini bukan disebabkan oleh ketidak mampuan penglihatan, pendengaran, intelegensia, atau keterampilannya dalam berbahasa, melainkan lebih disebabkan oleh gangguan dalam proses otak ketika mengolah informasi yang diterimanya (Rofiah, 2015: 111). Penderita disleksia secara fisik tidak akan terlihat sebagai penderita. Disleksia tidak hanya sebatas pada ketidak mampuan seseorang untuk menyusun atau membaca kalimat dalam urutan terbalik tetapi juga dalam berbagai macam urutan, seperti, kanan dan kiri, dari atas ke bawah, serta kesulitan dalam menerima arahan yang seharusnya dilanjtkan ke memori otak. hal ini semacam ini membuat pengidap disleksia dianggap tidak konsenttrasi.

Olivia bobby haermijanto (2016: 130) Mengungkapkan bahwa, disleksia bukan orang bodoh, bukan malas, melainkan orang yang berbakat. Dia mngibaratkan nya seperti pisau bermata dua, apabila ditangani dengan baik dan tepat maka akan mendatangkan keuntungan bagi penderita disleksia. Karena pada umum nya penderita disleksia memiliki kecerdasan tinggi dikarenakan perbedaan belahan otak pada manusia umumnya.

Jika keadaan disleksia dikenali lebih dini dan diberikan intervensi sedini mungkin, akan memberikan hasil yang luar biasa baiknya, begitu juga sebaliknya jika terlambat dikenali maka akan berakibat pada gangguan sosial dan emosional. Sehingga pemahaman mengenai disleksia ini seharusnya dimiliki oleh setiap orang, orang tua ataupun pendidik, agar tidak terjadi keterlambatan dalam penanganannya. Penderita disleksia memerlukan cara tersendiri yang berbeda pada anak pada umumnya terutama dalam hal belajar membaca. Sehingga membutuhkan pemahaman lebih dalam untuk anak disleksia. Hal ini sejalan dengan tujuan dari artikel ini dibuat, agar orang-orang mulai memahami apa disleksia itu seperti apa, ciri-cirinya bagaimana, serta penanganannya seperti apa, terutama pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Artikel ini ingin mendeskripsikan terkait bagaimana ciri-ciri anak disleksia, lebih khususnya pada anak usia dini yaitu sekolah TK dan sekolah dasar (SD) pada kelas rendah yaitu kelas satu dan 2, dengan harapan agar orang tua, guru dan masyarakat sekitar dapat

lebih tau dan memahami ciri-ciri anak yang mengidap disleksia. Untuk mencari, mengumpulkan, serta menggali mengenai ciri-ciri anak penderita disleksia khususnya pada anak usia dini dan tercapaiannya tujuan dalam penelitian ini. Maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian analisis kualitatif. Menurut Nawawi dan Martini (dalam Agustinus Ufie, 2013: 39) metode deskriptif sebagai metode yang melukiskan suatu kejadian objektif atau peristiwa tertentu berdasarkan fakta-fakta yang terlihat sebagaimana mestinya yang kemudian diiringi dengan upaya pengambilan kesimpulan berdasarkan fakta-fakta historis tersebut.

Untuk mencapai tujuan dari penulisan artikel ini secara objektif, maka peneliti dalam melakukan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan studi pustaka. Observasi dan wawancara dilakukan pada saat jam sekolah, dan demi terselainya artikel dan tujuan dari artikel ini ditunjang dengan menggunakan studi pustaka, hal ini dikarenakan dengan alasan keselamatan pada masa pandemic wabah COVID-19 yang kian selalu meningkat. Setelah mendapatkan data dari observasi, wawancara dan studi pustaka, peneliti dapat melakukan analisis untuk bisa mencapai tujuan dari artikel ini. Teknik analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model dari Miles dan Huberman. Model yang meliputi reduksi data, data *display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/ verification* (kesimpulan/verifikasi) (Sugiyono, 2016: 246). adapun tahap-tahap dalam penelitian ini terdiri dari (a) pra lapangan, (b) penggalan data, (c) analisis data, dan (d) penulisan laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Disleksia dan Ciri-cirinya

Disleksia merupakan suatu gangguan belajar yang ditandai oleh kesulitan membaca. Gangguan yang dialami oleh anak-anak yang memiliki penglihatan dan kecerdasan normal. kadang kala anak penderita disleksia tidak disadari atau tidak terdiagnosis anak tersebut hingga dewasa. Anak penderita disleksia juga terlihat seperti anak normal pada umumnya, Seperti yang diungkapkan oleh wali kelas, bahwa:

“untuk kesehariannya anak yang mengidap disleksia terlihat seperti anak pada umumnya disekolah, dimana ia terlihat normal secara fisik bahkan tidak terlihat ada yang berbeda, namun dalam hal kebahasaan baru diketahui bahwa anak penderita disleksia terdapat perbedaan”

Pada dasarnya anak memiliki bakat yang berbeda-beda setiap individunya, setiap anak juga memiliki keunikannya sendiri, begitu juga dengan pengalaman yang ia miliki juga berbeda. Oleh karena itu anak pengidap disleksia juga menunjukkan ciri-ciri yang berbeda,

terdapat berbagai macam ciri-ciri disleksia, untuk melihat anak mengidap disleksia atau bukan terutama pada anak usia dini, terdapat beberapa ciri-ciri umum anak penderita disleksia, khususnya dari segi belajarnya, seperti yang diungkapkan oleh ibu wanti:

“anak penyandang disleksia terdapat kesenjangan yang lumayan signifikan dari segi belajarnya, yaitu antara kemampuan anak yang sebenarnya dan prestasinya, hal ini disebabkan oleh anak pengidap disleksia mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis, sehingga mengakibatkan mereka sedikit mengalami ketertinggalan pelajaran dari teman sekelasnya, namun di samping itu pengidap disleksia tidak terbatas dalam perkembangan yang lain, seperti kecerdasan kemampuan menganalisa dan juga sensorik pada indra perasa.”

Usia dini/prasekolah

Pada usia dini atau prasekolah, disleksia dapat dideteksi dengan adanya riwayat dengan adanya keterlambatan berbahasa atau tidak tampaknya bunyi dari suatu kata. Seperti yang ungkapkan oleh bu eka dalam wawancara bahwa”

“anak pengidap disleksia khususnya anak usia dini biasanya kebingungan dalam menghadapi kata-kata yang mirip, kesulitan belajar mengenal huruf misalnya seperti, “b” dan “d”, atau bahkan dalam bentuk angka seperti “6” dan “9”.

Pada anak usia dini ciri-ciri disleksia tentunya tidak dapat dilihat dari kemampuan membaca hal ini disebabkan oleh anak pra sekolah kemampuan dalam wicara yang sangat sarat dengan artikulasi yang tidak beraturan atau tidak tepat. Misalnya “taksi” menjadi “tasik”, kemudian “jendela” menjadi “tembela” dan lain sebagainya. Sehingga pada anak usia dini atau pra sekolah anak pengidap disleksia biasanya memiliki tanda dalam bentuk kemampuan berbahasa lisan. Seperti dalam penjelasan ibu eka bahwa:

“ciri-ciri disleksia khususnya pada anak usia dini, tidak dapat dilihat dari segi membaca melainkan dari aspek kemampuan berbahasa lisan yang dimiliki oleh anak, anak pengidap disleksia biasanya dilaporkan karena anak mengalami keterlambatan dalam bicara, yang dimaksud disini adalah anak yang memahami berbagai arahan sesuai usianya namun memiliki kosa kata yang kurang atau terbatas pada saat ia bicara”.

Hal senada juga diungkapkan oleh wali kelas bahwa:

“anak pengidap disleksia juga kesulitan dalam hal menjawab pertanyaan deskriptif secara tertulis sekalipun ia mampu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah jika soal tersebut dijawab dalam bentuk lisan”.

Usia sekolah

Berbeda halnya dengan anak penyandang disleksia pada anak usia sekolah. pada anak usia sekolah Pada usia sekolah dasar terdapat beberapa ciri anak pengidap disleksia,

diantaranya adalah terdapat kesulitan dalam membaca, seperti yang diungkapkan oleh wali kelas bahwa:

“pada usia sekolah biasanya penderita disleksia mengalami keluhan berupa kurangnya keterampilan dalam membaca, misalnya ketika ingin mengucapkan kata “ayam” dibaca “maya”, kata “diam” menjadi “daim” .

Pendapat serupa juga dipertegas oleh ibu yanti dalam wawancaranya bahwa:

“gejala yang tampakkan pada anak pengidap disleksia pada usia sekolah adalah kesulitan dalam membaca, menulis dan menghitung. Kemampuan pada bidang ini senantiasa tertinggal dari pada teman sebayanya, dimana dalam hal ini anak mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, bunyi huruf, nama huruf, menulis kata-kata dan juga membaca, yang kerap kali anak dalam menulis banyak huruf yang hilang bahkan sampai kehilangan beberapa kalimat”.

Selain dari kesulitan membaca anak pengidap disleksia tak banyak dari mereka juga yang sulit dalam berhitung, dalam hal ini ibu wali kelas menjelaskan bahwa:

“anak pengidap disleksia kesulitan dalam berhitung, terutama pada soal cerita, dimana ketika anak sulit melakukan estimasi atas jawaban matematika yang relatif mudah atau sederhana, serta sulit dalam mehamai bentuk lambang operasi dalam matematika, tak hanya sampai disitu anak pengidap disleksia juga kadang dihadapkan dengan sikap yang grasa grusu dalam aktivitasnya, contohnya, PR yang kadang lupa membawa, tempat pensil atau tempat makan yang hilang, isi tas yang berjatuhan, hingga kadang sampai banyak buku yang ketinggalan.”

Ibu yanti juga menambahkan bahwa:

“ anak yang lebih besar lagi, kadang ia sudah mampu membaca dan juga menulis namun ia kesulitan dalam memahami kosa kata serta isi dari suatu konten bacaan yang pada dasarnya belum dituntut untuk mampu membaca. dan bahkan butuh usaha ekstra dalam memahami tersebut.

Maka dalam hal ini dapat dipahami bahwa ciri-ciri disleksia yang nampak pada usia anak pra sekolah adalah kemampuan dalam berbahasa lisan. Dimana anak tersebut mendapat laporan bahwa anak tersebut telat dalam berbicara atau ia mampu memahami instruksi sesuai usia namun ia memiliki kosa kata yang sedikit terbatas. selain itu anak juga sulit memahami dalam menjawab soal dalam bentuk dekriptif walau jawaban tersebut terkesan mjudah jika dijawab dalam bentuk lisan.

Pembahasan

Definisi Disleksia

Deskripsi pertama mengenai disleksia disampaikan oleh ahli bedah Skotlandia yang bernama James Hinshelwood, dia menamakannya sebagai penyakit bawaan, yang dimana penyakit ini cenderung diturunkan oleh keluarga serta ditandai dengan ketidakmampuan

membaca kata-kata dihalaman meskipun penglihatannya tampak memadai (Sternberg, 2010: 25).

Dalam Bahasa Inggris, disleksia disebut dengan *dyslexia*. Secara umum disleksia diartikan sebagai suatu keadaan seseorang yang tidak mampu belajar. dimana kondisi tersebut karena penderita disleksia sulit untuk melakukan aktivitas membaca dan menulis (Arif, 2019: 19). Istilah disleksia/ Kata disleksia diambil bahasa Yunani, *Dys* yaitu berarti sulit dalam, dan *lex* yang berasal dari *legian*, yang artinya berbicara. Jadi penderita disleksia yaitu penderita kesulitan yang berhubungan dengan kata atau simbol-simbol tulis (Pratiwi, Hapsari, dan Argo: 156).

Disleksia merupakan salah satu jenis kesulitan belajar pada anak berupa ketidakmampuan membaca. Gangguan ini bukan disebabkan ketidakmampuan penglihatan, pendengaran, intelegensia, atau keterampilannya dalam berbahasa, melainkan lebih kepada gangguan dalam proses otak ketika mengolah informasi yang diterimanya (Rofiah, 2015: 118).

Penderita disleksia secara fisik tampak seperti orang sehat pada umumnya. biasanya seseorang didiagnosa menderita disleksia ketika mereka tidak mampu untuk menyusun atau membaca kalimat dalam urutan terbalik, dari atas kebawah, dari kiri kekanan, serta mereka sulit dalam menerima perintah dan melanjutkannya memori pada otak (Arif, 2019: 19). Untuk lebih jelasnya, berikut beberapa pendapat dari beberapa

Pendapat para ahli terkait pengertian dari disleksia:

1. Lyon (dalam Hanifa, Mulyadiprana, dan Respati, 2020: 24), disleksia merupakan suatu kesulitan dalam memecahkan simbol atau kode, termasuk proses pengucapan (fonologi).
2. Reynold, dkk (dalam Saadah dan Hidayah, 2013: 41), mengemukakan bahwa disleksia adalah hambatan belajar dalam bahasa yang dapat mempengaruhi kemampuan dalam mengenal huruf, seperti membaca, menulis dan mengeja.
3. Abigail (dalam Munawaroh dan Anggraini: 168), disleksia merupakan kesulitan belajar primer yang berkaitan dengan bahasa tulisan seperti, membaca, menulis, mengeja, dan pada beberapa kasus kesulitan dengan angka, yang disebabkan oleh kelainan neurologis yang kompleks, kelainan struktur dan fungsi otak.
4. Glabura (dalam Olivia Bobby Hermijanto, 2016: 37), mengungkapkan bahwa manusia memiliki dua belahan otak yang tidak simetris belahan kiri-lebih besar, sedangkan pada penderita disleksia belahan otaknya simetris, atau dengan kata lain belahan otak kanan penderita disleksia menjadi lebih besar dari pada otak kanan pada umumnya, sedangkan belahan kirinya lebih kecil dari pada manusia pada umumnya. Bagian otak kiri merupakan bagian yang berkaitan dengan urutan, cara berpikir, linier, dan kemampuan

berbahasa, sehingga dengan ukuran sisi kiri lebih kecil dari pada manusia pada umumnya, maka dengan sendirinya penderita disleksia berbeda pula area bahasanya. Sehingga menyebabkan kemampuan mereka dalam memproses informasi linguistik/bahasa jadi berbeda.

Ciri-ciri disleksia

Berikut ini beberapa pemaparan mengenai ciri-ciri dari disleksia, beberapa ciri-ciri tersebut diantaranya (Nurhaini arif: 28).

1. Disleksia pada pra-sekolah antara lain:
 - a. Suka mencampur adukkan kata-kata dan frasa
 - b. Kesulitan mempelajari pengulangan bunyi (rima) dan irama (ritme)
 - c. Sulit mengingat nama
 - d. perkembangan dalam berbahasa yang terlambat
 - e. Senang dibacakan buku, tetapi tidak tertarik dengan kata-kata atau huruf
 - f. Sulit untuk berpakaian
2. disleksia diusia sekolah dasar antara lain:
 - a. Sulit membaca dan mengeja
 - b. Sering tertukar huruf dan angka
 - c. Sulit mengingat alfabet atau mempelajari tabel
 - d. Sulit mengerti tulisan yang ia baca
 - e. Lambat dalam menulis
 - f. Sulit konsentrasi
 - g. Susah membedakan kanan dan kiri, atau urutan dalam sepekan
 - h. Percaya diri yang rendah
 - i. Masih tetap kesulitan dalam berpakaian.

Apabila seorang anak menunjukkan kesamaan pada ciri-ciri seperti yang disebutkan di atas, maka anak tersebut kemungkinan besar mengidap disleksia. Namun tetap yang memiliki wewenang untuk mendiagnosa bahwa anak tersebut benar-benar mengidap disleksia adalah seorang psikolog.

Nurhaini menjelaskan bahwa disleksia biasanya diketahui pada saat anak berusia 7 (tujuh) tahun atau pada saat anak memasuki sekolah dasar, yang ditandai dengan menurunnya prestasi belajar. Beberapa tanda bisa dikenali sebagai gejala awal disleksia pada anak diantaranya: (a) pada saat anak berusia 3 tahun, anak kesulitan membedakan sisi kanan dan kiri. (b) cara anak bertutur kata dan menceritakan pengalaman (Nurhaini arif, 28).

Menurut Endang dalam bukunya *Disleksia: Deteksi Diagnosis Penanganan Di Sekolah Dan Dirumah*, dalam fase deteksi disleksia dini belum dapat melakukan penegakan diagnosis, namun hanya pada tahap mencatat kemungkinan resiko anak kelak dapat mengalami gangguan belajar disleksia. Sehingga apabila mendapatkan anak yang mempunyai resiko, maka peran guru dan orang tua disini adalah memberikan dukungan perkembangan serta melakukan observasi sebaik mungkin. Terutama jika anak sudah dalam area resiko, dimana anak sudah mengalami keterlambatan bicara dan mempunyai saudara yang memang mengalami disleksia (Endang dan Julia, 2017: 102).

Dalam pelaksanaannya, deteksi dini dapat dilakukan di akhir tahun taman kanak-kanak, yaitu dengan cara memberikan daftar isi yang dapat di isi oleh orang tua, dan juga tes sederhana pada anak tentang: (1) phonological danan phonemic awareness, (2) mengenal dan menyebutkan huruf dan angka, (3) membaca dan menulis sederhana. Beberapa contoh sederhana dapat digunakan dalam melakukan deteksi dini, diantara yaitu (Endang dan Julia, 2017: 102):

- a. Memberikan bunyi atau suara-suara binatang dan anak diminta menyebutkan bahwa itu suara binatang apa.
- b. Memberikan gambar-gambar yang biasa ia kenal dan anak diminta menyebutkan nama gambar.
- c. Memberikan gambar warna-warna dan anak diminta anak menyebutkan warna.
- d. Menyebutkan beberapa kata-kata yang biasa ia kenal seperti mama, bahwa didepan kata mama/ada ucapan/...//ama/.

Pada anak-anak yang mempunyai resiko disleksia ia akan menyebutkan secara salah atau lebih lambat dari rata-rata anak-anak yang lain. apabila hal ini ditemukan maka yang harus dilakukan adalah orang tua dapat dapat memberikan dukungan dengan cara memberinya latihan lebih banyak dengan cara bermain (Endang dan Julia, 2017: 102).

Sifat Umum Disleksia

Menurut Olivia Bobby Hermijanto dan Vica Valentina (2016: 14), dalam Bukunya *Disleksia: Bukan Bodoh, Malas, Tetapi Berbakat*, secara umum ada kesamaan sifat penderita disleksia, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Sering mengulang-ulang, menambah-nambah, melakukan transposisi, dan melakukan kesalahan saat sedang membaca dan menulis.
2. Sering membalik-balikkan angka.
3. Memiliki tulisan yang buruk, sehingga berdampak pada permasalahan dalam menulis atau menyalin.

4. Membaca berulang-ulang, tetapi hanya berhasil menangkap sedikit pemahaman.
5. Sulit konsentrasi
6. Menghindari membaca, lebih suka mendengar orang lain membacakan.
7. Tidak konsisten dalam membaca atau mengeja secara fonetik.
8. Mempunyai kemampuan berbicara atau lisan yang baik, tetapi buruk dalam tulisan.
9. Memiliki IQ tinggi, namun belum atau tidak pernah diuji secara akademis.
10. Mempunyai keulitan mengatur serta mengurutkan ide atau pikiran.
11. Dalam kehidupan sehari-hari nampak ceria, cerdas, dan pandai bicara, namun kesulitan dalam membaca, menulis, atau mengeja.
12. cenderung berpikir melalui gambar serta mengutamakan intuisi, bukan lewat bunyi atau kata.
13. Terlihat seperti sedang “terbang keduniannya sendiri” ditengah-tengah pelajaran.

Faktor Penyebab Disleksia

Disleksia di sebabkan oleh banyak faktor, seperti yang penulis kutif dari Shaywitz dalam Soeisniwati, menjelaskan bahwa secara khusus anak yang mengalami kesulitan membaca maupun menulis disebabkan oleh masalah fenologi, yaitu dimana hubungan sistematis antara huruf dan bunyi, misalnya kesulitan membedakan antara “palu” dan “paku”. Mempunyai bunyi yang hampir sama, misalnya “lima puluh” dengan “lima belas”. Kesulitan semacam ini tidak disebabkan oleh pendengaran melainkan dengan proses pengolahan input di dalam otak (Lidwina, 2012: 12).

Selain itu, Dardjowidjojo dalam (dalam Hanifa, Mulyadiprana, dan Respati, 2020: 16), mengungkapkan bahwa, disleksia disebabkan oleh tiga faktor, yaitu faktor pendidikan, faktor psikologis, faktor biologis, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Faktor pendidikan, yaitu disleksia yang disebabkan oleh penggunaan metode dalam mengajar membaca, terutama metode “*whole-word*” yang mengajarkan kata-kata sebagai satu kesatuan dari pada mengajarkan kata sebagai bentuk bunyi dari suatu tulisan. Contohnya: saat anak pada tahap belajar membedakan huruf-huruf seperti b dan d, maka pengajaran yang dapat dilakukan adalah mempelajari hurufnya satu persatu, walau cara ini membutuhkan waktu lumayan lama, namun hal ini dilakukan untuk kelancaran mengenal huruf bagi anak disleksia.
2. Faktor psikologis, beberapa priset memasukkan disleksia kedalam gangguan psikologis sebagai akibat dari tindakan disiplin orang tua, kurang kerja sama guru dan orang tua, sering pindah sekolah dan penyebab lainnya. Stres mungkin juga dapat menyebabkan disleksia, namun yang jelas adalah stres dapat memperburuk masalah belajar.

3. Faktor biologis, disleksia disebabkan oleh penyimpangan bagian-bagian tertentu otak yang mengalami perbedaan perkembangan dengan anak pada umumnya. Namun juga bukan berarti adalah sebuah kecatatan atau gangguan mental, melainkan anak disleksia hanya berbeda dalam fungsi bagian-bagian otak dan cara belajarnya. Selain itu faktor genetik juga ikut mempengaruhinya. Menurut peneliti, seorang ayah yang mengalami disleksia memberikan potensi menurunkan disleksianya 40% kepada anak laki-lakinya. Orang tua yang menyandang disleksia, dilaporkan 50% anak-anaknya juga menyandang disleksia

anak pengidap disleksia bukanlah anak yang bodoh atau memiliki IQ yang rendah, mereka hanya lambat dalam belajar yang membuat mereka tertinggal dari teman-teman sebayanya. Dalam hal ini kondisi mental mereka tidak mengalami masalah ataupun terganggu, sehingga orang tua ataupun guru memasukkan anaknya ke Sekolah Luar Biasa (SLB) hanya karena anak mengidap disleksia, lain halnya jika disleksia dibarengi dengan kebutuhan khusus lainnya seperti tunarungu atau tunagrahita. Dimana sekolah ini dikhususkan untuk menampung anak yang memiliki kecerdasan dibawah normal atau IQ di bawah 62. Sedangkan anak pengidap disleksia memiliki IQ sama seperti anak normal yaitu rata-rata 90- 110, dan bahkan kadang anak disleksia memiliki kecerdasan lebih dari anak normal pada umurnya, jadi jangan hanya karena mereka tidak dapat mengikuti pembelajaran lantas dimasukkan di SLB, hal ini merupakan salah satu langkah yang salah, kenapa demikian, karena hal ini dapat membuat anak pengidap disleksia semakin membuat mereka tidak yakin terhadap kekuatan diri atau tidak percaya dirinya mampu. Sehingga melihat gambaran ini sudah seharusnya kita maupun masyarakat luas memahami ini agar tidak salah langkah dalam memberikan penanganan pada anak pengidap disleksia.

Klasifikasi Disleksia

disleksia diklasifikasikan sebagai berikut (Pratiwi: 143.):

1. Disleksia diseidetis atau visual, disleksia ini disebabkan oleh adanya gangguan fungsi otak pada bagian belakang yang dapat menimbulkan gangguan persepsi visual dan memori visual. Contohnya adalah anak kesulitan dalam membaca atau menulis huruf yang bentuknya mirip sehingga sering terbalik. Misalnya: huruf 'm' dan 'w', 'u' dan 'n', dan sebagainya.
2. Disleksia verbal atau linguistik, ditandai dengan kesukaran dalam diskriminasi atau persepsi auditoris sehingga anak kesulitan dalam mengeja dan menemukan kata atau kalimat.

3. Disleksia auditoris, terjadi akibat gangguan dalam koneksi visual-auditif, sehingga membaca terganggu atau lambat. Dalam hal ini, bahasa verbal dan persepsi visualnya baik.

Derajat Keparahan Disleksia

Kondisi disleksia tidaklah seragam, disleksia mempunyai derajat keparahan, diantaranya yaitu (Widyorina dan Van Tiel: 79):

- a. Disleksia ringan, yaitu kondisi gangguan dimana hanya mengalami kesulitan dalam membaca dan mengeja tetapi sangat ringan. Individu ini masih dapat berfungsi baik dengan beberapa penyesuaian, baik dengan bantuan ataupun dukungan.
- b. Disleksia dengan keparahan sedang, kondisi dimana gangguan disleksia pada individu ini sangat nampak jelas, dimana individu disleksia memerlukan dukungan bertahun-tahun disekolahnya atau bantuan secara intensif dari tenaga khusus yang mempunyai spesialisasi pada bidang ini.
- c. Disleksia yang parah, adalah gangguan membaca dan mengeja yang sangat sulit yang menyebabkan juga masalah tidak bisa berprestasinya ia diberbagai mata ajaran lainnya, derajat keparahannya juga disertai dengan di mana individu tak mampu tanpa adanya dukungan dari tenaga khusus unttuk di segala mata ajaran. Termasuk juga berbagai paket yang disesuaikan untuk bimbingannya dirumah. Sekalipun sudah berbagai macam dan upaya dukungan yang diberikan, individu disleksia tidak dapat melakukan berbagai aktivitas dengan efisien.

Metode Belajar dan Penanganan Disleksia

Disleksia merupakan suatu gangguan belajar yang ditandai oleh kesulitan membaca. Gangguan ini dialami oleh anak-anak yang memiliki penglihatan dan kecerdasan normal. Kadang anak penderita disleksia tidak terdiagnosis dan disadari sampai anak tersebut sudah dewasa (Sari: 149).

Meita Shanty (2014: 17).dalam bukunya *Semua Hal Yang Harus Diketahui Tentang Disleksia*, menjelaskan metode serta penanganan disleksia sebagai berikut:

- a. Metode Multisensori

Metode multisensori mendayagunakan kemampuan penglihatan (kemampuan visual), kemampuan pendengaran (kemampuan auditori), kesadaran pada gerak (kinestetik), dan perabaan (taktil) pada anak.

- b. Metode Fonik (bunyi)

Metode fonik atau bunyi memanfaatkan kemampuan auditori dan visual anak dengan cara menamai huruf yang sesuai dengan bunyinya. Misalnya, huruf "B" dibunyikan "eb",

huruf “C” dibunyikan dengan “ec” karena anak disleksia akan berpikir, jika kata *becak*, maka terdiri dari “b-c-a-k”, kurang huruf “e”.

c. Metode linguistik

Metode linguistik adalah mengajarkan anak untuk mengenal kata secara utuh. Adapun cara yang digunakan yaitu menekan pada kata-kata yang bermiripan. Penekanan ini diharapkan dapat dapat membuat anak mampu menyimpulkan sendiri pola hubungan antara dan bunyinya.

SIMPULAN DAN SARAN

Disleksia adalah jenis kesulitan belajar pada anak berupa ketidak mampuan membaca, gejala ini tidak disebabkan oleh kemampuan penglihatan, pendengaran, intelegensia, atau keterampilannya dalam berbahasa, melainkan lebih kepada gangguan dalam proses otak ketika mengolah informasi yang diterimanya.

Faktor-faktor penyebab disleksia, adalah masalah fenologi, faktor pendidikan, faktor psikologis, dan faktor biologis. Adapun ciri-ciri disleksia di antaranya. Adapun ciri-ciri disleksia di antaranya: Ciri-ciri disleksia pada pra-sekolah: (1) Suka mencampur adukkan kata-kata dan frasa (2) Kesulitan mempelajari pengulangan bunyi (rima) dan irama (ritme), (3) Sulit mengingat nama, (4) Perkembangan dalam berbahasa yang terlambat, (5) Senang dibacakan buku, tetapi tidak tertarik dengan kata-kata atau huruf, (6) Sulit untuk berpakaian. Adapun ciri-ciri disleksia diusia sekolah dasar: (1) Sulit membaca dan mengeja, (2) Sering tertukar huruf dan angka, (3) Sulit mengingat alfabet atau mempelajari tabel, (4) Sulit mengerti tulisan yang ia baca, (5) Lambat dalam menulis, (6) Sulit konsentrasi, (7) Susah membedakan kanan dan kiri, atau urutan dalam sepekan, (8)Percaya diri yang rendah, (9) Masih tetap kesulitan dalam berpakaian.

Dari hasil kesimpulan dan temuan dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang perlu mendapat perhatian dari semua pihak yang berkepentingan mengenai disleksia. Melihat beberapa penyebab disleksia yang sudah di paparkan di atas, maka sebagai orang terdekat baik orang tua, keluarga maupun guru menjadi seorang pendidik serta yang menjadi orang-orang terdekat sangat mendukung dan memungkinkan untuk mengatasi kesulitan belajar yang di alami oleh penderita disleksia. Kesabaran dan ketekunan secara konsisten dari orang-orang terdekat juga dibutuhkan oleh penderita disleksia.

Penderita disleksia bukan orang bodoh ataupun malas, melainkan orang yang hanya mengalami kesulitan membaca. Penderita dialeksia adalah orang yang berbakat, apabila ditangani dengan baik dan tepat maka akan mendatangkan keuntungan bagi penderita

disleksia. Sehingga kita sebagai orang-orang terdekat seharusnya mampu untuk memberi motivasi agar penderita disleksia tidak merasa berbeda dari atau rendah diri temannya yang normal. Karena pada umumnya penderita disleksia memiliki IQ normal atau bahkan memiliki kecerdasan di atas rata-rata normal.

Kita sebagai calon guru atau yang sudah menjadi seorang guru, sudah seharusnya kita memahami setiap perkembangan karakteristik anak didik kita, agar kita mengetahui apabila ada anak didik mengidap disleksia. Sehingga anak didik kita tidak merasa didiskriminasi disebabkan merasa kekurangan dalam hal menerima materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Nurhaini. 2019. *Kunci Mendidik Dan Mengasuh Anak Disleksia*. Yogyakarta: Familia.
- Febianti, Yopi Nisa. (2018). "Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishments Yang Positif", *Jurnal Edunomic*, Vol.6, No. 2.
- Hanifa, Nisrina, Ahmad Mulyadiprana, dan Resa Respati. (2020). "Mengenal Anak Disleksia dan Pengidap Disleksia", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7, No. 2.
- Hermijanto, Olivia Bobby. (2016). *Disleksia: Bukan Bodoh, Bukan Malas, Tetapi Berbakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Huliyah, Muhiyatul. (2016). "Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal, Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, Vol.1, No.1.
- Lidwina, Soeisniwati. (2012). "Disleksia Berpengaruh Pada Kemampuan Membaca dan Menulis", *Jurnal Stie Semarang*, Vol. 4, No. 3.
- Munawaroh, Madinatul dan Novi Trisna Anggrayni. "Mengenal Tanda-Tanda Disleksia Pada Anak Usia Dini", *Prosiding Seminar Nasional PGSD UPY Dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar Ketika Murid Anda Seorang Disleksia*.
- Pratiwi, Isnaeni, Freyda Dwi Hapsari, dan Catur Budi Argo. "Pembelajaran Teknik Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Disleksia", *Prosiding Seminar Nasional PGSD UPY Dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar Ketika Murid Anda Seorang Disleksia*.
- Rofiah, Nurul Hidayati. (2015). "Proses Identifikasi: Mengenal Anak Kesulitan Belajar Tipe Disleksia Bagi Guru Sekolah Dasar Inklusi". *Inklusi*. Vol. 2, No. 1.
- Rondiyah, Arifa Ainun dan Nugraheni Eko Wardani. (2017). "Pembelajaran Sastra Melalui Bahasa dan Budaya Untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Kebangsaan di Era Mea (Masyarakat Ekonomi Asean)". *Jurnal Proceedings Education And Language International Comperence*. Vol. 1, No. 1.
- Saadah, Varia Nihayatus dan Nurul Hidayah. (2013). "Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia". *Jurnal Fakultas Psikologi*, Vol. 1, No 1, Juli.
- Sari, Tri Wulan, dkk. "Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Disleksia Untuk Mengurangi Kesulitan Belajar Membaca Permulaan". *Prosiding Seminar Nasional PGSD UPY Dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar Ketika Murid Anda Seorang Disleksia*.
- Shanty, Meita. (2014). *Semua Hal Yang Harus Diketahui Tentang Disleksia*. Yogyakarta: Familia.
- Sternberg, Robert J. (2010). *Innovation in Education Psychology: Perspectives on Learning Teaching and Human Development*. New York: Spinger Publishing Company
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widyorina, Endang dan Julia Maria van Tiel. (2017). *Disleksia: Deteksi Diagnosi Penanganan Di Sekolah Dan Dirumah*. Jakarta: Prenada.

ANALISIS KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS MELALUI PENGENALAN FUNGSI JAM DAN KONSEP WAKTU DENGAN TEORI SCHOENFELD MENYELESAIKAN MASALAH ANAK TK

Wasilatur Rofiqoh^{*1}, Iza Syahroni², dan Eva Latipah³
^{1, 2, 3}Universitas Sunan Kalijaga

Abstrak

Masalah yang muncul dalam penelitian ini yaitu “ Bagaimana analisa kemampuan berfikir anak dalam menyelesaikan suatu masalah pengenalan fungsi jam dan konsep waktu dengan teori *Schoenfeld*”. Secara rinci permasalahan bagaimana kemampuan berfikir kritis siswa yang akan dibahas sesuai dengan lima langkah pemecahan masalah menurut Schoenfeld yaitu *Reading, Analysis, Exploration, Implementation, dan Verification*. Pengumpulan data melalui metode tes, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek adalah tiga orang yang dipilih dengan kriteria satu orang siswa berkemampuan tinggi, satu orang siswa berkemampuan sedang, dan satu orang siswa berkemampuan rendah. Penelitian Ini termasuk kualitatif , karena jenis data dalam penelitian ini bersifat kualitatif berupa deskripsi kata- kata ataupun kalimat dalam bentuk gambar. Hasil penelitian disimpulkan bahwa dari tiga subjek yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah ada perbedaan dalam kemampuan berfikir kritis. Secara singkat yaitu subjek yang memiliki kemampuan tinggi mampu menguasai 12 indikator- indikator berfikir kritis dengan baik, sedangkan subjek berkemampuan sedang mampu mneguasai 7 dari 12 indikator berfikir kritis yang ada, dan subjek berkemampuan rendah hanya mampu mnguasai 5 dari 12 indikator berfikir kritis yang ada.

Kata Kunci: Kemampuan Berfikir Kritis, Teori *Schoenfeld*

Abstract

The problem that arises in this study is “How to analyze children’s thinking skills in solving a problem of introducing the function of the clock and the concept of time with Schoenfels’s theory”. In detail, the problem of how student’s critical thinking skills will be discussed in accordance with the five steps of problem solving according to Schoenfeld, namely Reading, Analysis, Exploration, Implementation, and Verification. Data collection through the method of tests, interviews, and documentation with the subject is three people selected with the criteria of one high- ability student, one medium- ability student, and one low- ability student. This research is qualitative, because the type of data in this study is qualitative in the form if description of words or sentences in the form of a picture. The result of the study concluded that of the three subjects who h ad high, medium, and low abilities there were differences in critical thinking abilities. In short, the subject with high ability is able to master 12 indicators of critical thinking well, while the subject with moderae ability is able to master 7 of the 12 existing indicators of critical thinking, and the subject with low ability is only able to master 5 of the 12 existing indicators of critical thinking.

Keywords: Critical Thinking Ability, Schoenfeld Theory

*correspondence Address
E-mail: rofikoh4422@gmail.com

PENDAHULUAN

Begitu pesatnya perkembangan di era globalisasi ini, maka mencetak generasi yang berpengetahuan, berpendidikan sangat diperlukan untuk menghadapi persaingan IPTEK ini. Maka dari itu, perombakan- perombakan kinerja, kualitas, kurikulum harus menjadi titik perhatian yang utama dan segera di tindak lanjuti untuk di analisa. Sayangnya perombakan- perombakan tersebut biasanya kurang dimengerti oleh kalangan pelajar karena faktor tertentu. Baik faktor dari diri mereka sendiri ataupun faktor pendorong lainnya.

Berdasarkan atas penelitian dari putra (Evi, 2011) usaha yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berfokus pada pengembangan kemampuan berfikir anak. Lalu, untuk pengembangan berfikir logis, analitis, inovatif, terstruktur dapat melalui pelajaran menghitung dengan angka melalui lambang bilangan yang berupa fungsi jam dan pengenalan waktu. Apalagi kegiatan menghitung tidak lepas dari kehidupan sehari-hari, jadi pelajaran menghitung harus kita tanamkan pada anak-anak sejak dini. Pelajaran tersebut sangat mendukung karena anak dituntut untuk selalu berfikir kreatif, yang sesuai logika, juga membutuhkan pola pikir yang sistematis untuk menghitung sesuatu. Hal ini sesuai dengan Undang- Undang Dasar 1945 yang berbunyi: "mencerdaskan kehidupan bangsa", lewat pelajaran menghitung, supaya terwujud anak yang berkarakter, inovatif, logis, analitis, serta sistematis. Dalam usaha kita untuk meningkatkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era globalisasi nantinya.

Hildebrand memaparkan bahwa pengenalan fungsi jam yang berkaitan dengan menghitung lambang bilangan dengan membiasakan pada kebiasaan-kebiasaan rutin, seperti jam masuk sekolah jam 8 pagi, jam pulang sekolah jam 11 siang atau waktu-waktu sholat. Melalui belajar membaca angka, anak belajar membuat konkrit konsep waktu yang abstrak, dalam wujud jam. Charlesworth mengatakan anak dapat belajar tentang istilah menit, detik, jam serta dapat belajar mengetahui kapan atau berapa lama kejadian berlangsung (Wahju, 2018: 2).

Pengenalan tentang waktu dengan menggunakan media jam sudah biasa dilakukan oleh guru untuk mengenalkan konsep kegiatan harian atau kegiatan rutin yang biasa dilakukan oleh anak. Guru PAUD biasanya mengenalkan angka-angka pada jam yang berhubungan dengan waktu yang dijalani anak seperti jam masuk sekolah, jam pulang sekolah, jam istirahat. Sedangkan pengenalan waktu biasanya berhubungan pernyataan verbal/lisan terkait dengan kejadian atau kondisi tertentu, atau mengidentifikasi aktivitas yang dikenal anak. Misalnya, waktu sholat, waktu bangun tidur, waktu tidur, waktu belajar,

saat liburan, saat masuk sekolah atau saat di rumah. Waktu juga untuk menunjuk perubahan masa seperti pagi, siang, malam, kemarin, hari ini, atau besok.

Waktu merupakan suatu konsep yang abstrak dan memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Namun bukan tidak mungkin diajarkan pada anak usia dini. Membelajarkan konsep waktu pada anak usia dini pada tataran yang lebih tinggi dari hanya mengenal konsep waktu yang dihubungkan dengan kegiatan rutin atau situasi tertentu yang dialami anak atau membaca angka jam, merupakan suatu upaya mengajarkan anak untuk berpikir kritis.

Penggunaan jam baik asli maupun bukan dapat membantu anak belajar tentang kebermaknaan angka yang ada dalam jam. Namun agak sulit menggunakan jam untuk mengenalkan anak akan adanya limitasi waktu atau kontrol waktu atas pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan. Misalnya mengenalkan anak bahwa pengerjaan suatu tugas tidak boleh lebih dari 10 menit atau pada jam tertentu anak harus menghentikan kegiatannya untuk berganti kegiatan yang lain. Diperlukan alat bantu yang lebih canggih seperti *alarm*, *handphone (HP)*, *stopwatch* atau *timer* untuk membantu konstruksi pengalaman konkrit pada anak. Dengan menggunakan alat-alat tersebut anak belajar mengatur ritme penyelesaian tugas.

Anak Usia Dini menurut Berk dalam Yulsofriend (2013: 41- 42) adalah anak dengan kategori usia mulai dari 0 sampai 8 tahun. Yang dikatakan dengan anak usia dini ialah mereka yang berada pada tahap berkembang secara pesat atau yang mengalami lompatan perkembangan atau bisa disebut dengan masa keemasan yang mana 80% dari otak anak mulai bisa bekerja dan berkembang secara cepat baik yang berkaitan dengan perkembangan agama, nilai dan moral, emosional, sosial, kognitif, motorik, seni, dan bahasa.

Di masa awal anak-anak, ia mempunyai kemampuan untuk belajar dengan luar biasa. Anak akan menjadi aktif dan eksploratif untuk ingin terus belajar. Anak akan menggunakan semua alat inderanya untuk mempelajari sesuatu dengan waktu singkat dan mengalihkan perhatian ke yang lain dengan waktu sekejap. Pada saat melakukan pengamatan, anak hanya mampu menerima dan mendengar informasi saja tanpa adanya melakukan kegiatan pengamatan, analisis dan memberikan kesimpulan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini menyebabkan kemampuan anak untuk berpikir secara kritis menjadi berkurang. Pembelajaran yang diberikan pun juga terkesan monoton karena kegiatan terpusat kepada guru (*teacher centered*) yang maksudnya ialah bahwasanya gurulah yang berperan banyak dalam memberikan penjelasan sedangkan anak hanya berperan sebagai pendengar. Kegiatan yang diadakan tidak bisa menstimulasi anak buat

berpikir secara kritis dan bereksplorasi. Kegiatan belajar yang terpusat pada anak bisa menumbuhkan dan mengembangkan cara berpikir untuk menyelesaikan persoalan yang ada. Pelaksanaan kegiatan pengajaran yang dilaksanakan guru salah satunya ialah belum maksimalnya upaya pengembangan kemampuan anak dalam berpikir, sehingga bisa menyebabkan kegiatan belajar yang dilakukan belum tercapai secara maksimal. Kondisi ini terjadi akibat adanya guru yang selalu menuntun anak buat belajar, akan tetapi guru tersebut tetapi tidak membimbing anak tentang bagaimana seharusnya belajar dalam menyelesaikan permasalahan (Erni, 2020: 152- 153).

Oleh karena itu saat ini yang sangat dibutuhkan anak dalam kemampuan berpikir kritis, karena berdasarkan karakter pada anak TK yang masih senang bermain, jadi untuk meningkatkan berfikir kritis pada anak TK bisa melalui kegiatan pemecahan masalah (*problem solving*), ini bisa dilihat dari fakta lapangan bahwa anak TK jarang mengutarakan pendapatnya mengenai suatu hal berdasarkan apa yang anak lihat dan dengar (Misyana, 2018). Hasil penelitian dari (Nunung, 2017: 105- 119) terhadap anak usia dini di Majalengka menyatakan bahwa kemampuan anak dalam aspek berhitung dan operasi bilangan masih belum optimal, ini dilihat dari banyaknya anak yang belum mampu membilang, menjumlah, dan pengurangan dengan menggunakan benda.

Hasil penelitian Syarip (2018) menyatakan bahwa kemampuan kemampuan berfikir kritis TK Nurul Ilmi masih rendah yakni hanya sebesar 49,80%. . (Gian, 2020: 15- 25) menemukan cara mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak usia dini sekitar 60% pendidik yang sedikit memahami pentingnya *storytelling*, sedangkan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak ada 70% pendidik yang belum mengerti strategi pembelajaran melalui *storytelling* secara efektif. Penelitian dari (Nur, 2019) ada 8 anak yang sudah baik dan bagus dalam hal berfikir, tetapi 21 anak lainnya masih kurang baik dengan presentase 38,09% di ranak anak usia dini. Rendahnya kemampuan berfikir anak dan sulitnya mengemukakan gagasan, sulit menganalisis ketika ada suatu masalah masih terjadi pada anak TK Al- Irsyad Parabek (Erni, 2020).

Yang harus dilakukan untuk menyelesaikan suatu masalah adalah berfikir kritis. Permasalahan sendiripun merupakan sebuah hal yang tidak sesuai dengan fakta dan realita yang ada. Di dalam kehidupan manusia selalu berjumpa dengan suatu masalah, oleh karena itu pemecahan masalah menjadi rutinitas pekerjaan manusia. Jika dihubungkan dengan matematika, yang dimaksud masalah matematika yaitu ketika memecahkan masalah sesuatu tersebut belum bisa diketahui secara jelas dan supaya jelas anak harus dapat menggambarkan dan mengubah sesuatu, sehingga melalui analisis atau nalar (memahami

masalah) anak mampu mencari solusi untuk menyelesaikannya serta membuat tahapan-tahapan penyelesaian dengan tepat. Dalam pembelajaran matematikapun anak tak lepas dengan suatu masalah, baik masalah itu sendiri ataupun masalah yang disebabkan oleh anak karena tidak mampu menyelesaikannya. Penting untuk anak melakukan pemecahan masalah matematika supaya dapat meningkatkan kemampuan matematika seseorang (Tambunan, 2014).

Dari banyak nya penelitian- penelitian terbukti masih banyaknya anak yang memiliki problem dengan kemampuan berpikir kritis. Ketika dihadapkan dengan permasalahan yang membutuhkan pikiran kritis anak masih banyak yang mengalami kesusahan.

Sejatinya semua manusia mampu berpikir kritis namun pikiran kritis tersebut harus selalu dibimbing dan dikembangkan ke arah yang baik. Pikiran kritis ini harus sudah mulai di asah ketika anak masih duduk dibangku sekolah jadi memang dari kecil, apalagi memang sekolah adalah tempat formal untuk mendidik. Sayangnya kebiasaan berpikir kritis belum di terapkan di sekolah –sekolah.seperti yang dikatakan Kritikus Jacqueline dan Brooks (Dewi 2016), sedikit sekolah yang mengajarkan anak nya berpikir kritis. Sekolah biasanya malah mengharuskan anak nya untuk menjawab yang benar, bukan mengharuskan anak untuk menemukan ide-ide baru atau memikirkan kembali simpulan yang ada, anak sering di perintahkan untuk menceritakan ulang, menggambarkan, menganalisis, memberikan pengertian, menyimpulkan, menghubungkan, mengkritik, mengevaluasi, menciptakan. Akhirnya banyak sekolah yang meluluskan anak nya yang berpola pikir dangkal, yang hanya bisa menatap dan berdiri dipermukaan soal, bukan anak yang dapat berpikir secara dalam dan kritis (Syahbana, 2012).

Yunita et al., (2019: 425- 432), berpendapat bahwa kemampuan berpikir merupakan keahlian kognitif yang perlu diasah sedini mungkin, terutama kemampuan dalam berpikir secara kritisi. Kemampuan ini bisa diliat dari anak apabila ia mengemukakan pertanyaan mengenai hal baru yang tidak mungkin rasanya untuk ditanyakan oleh orang lain maupun lingkungan sekitarnya.

Berpikir kritis sebagai suatu sikap mau berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam jangkauan pengalaman seseorang, pengetahuan tentang metode-metode pemeriksaan dan penalaran yang logis dan keterampilan untuk menerapkan metode-metode tersebut (Saputri, 2014).

Berpikir kritis menuntut upaya keras untuk memeriksa setiap keyakinan atau pengetahuan asumtif berdasarkan bukti pendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang

diakibatkannya. Ennis (2011) menambahkan komponen tujuan berpikir kritis dalam definisinya yang dipakai secara luas yaitu, "*Reasonable reflective thinking focused on deciding what to believe or do*". Maksudnya bahwa berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan.

Berpikir kritis sangat dibutuhkan, terutama dalam memecahkan suatu masalah. Masalah yaitu suatu peristiwa yang tak sesuai dengan realita yang ada. Setiap manusia pasti dihindangi masalah, dan masalah tersebut setiap individu berbeda-beda.

Kajian tentang konsep waktu dalam kontek berbahasa anak usia dini dikaji oleh Zhang dan Hudson (2018: 107- 133) tentang tata kalimat yang menggunakan keterangan waktu *yesterday* dan *tomorrow*. Pentingnya mengkonstrak pemahaman anak tentang waktu dengan mengenalkan adanya pembatasan waktu dalam pengerjaan tugas dikaji oleh Cester, Mioni, Cornoldi (2017: 58). Kajian yang sejenis dengan melatih anak untuk belajar mengukur waktu penyelesaian tugas matematika dilakukan oleh Congdon, Kwon dan Levine (2018: 180- 190).

Maslah ini jika dikaitkan dengan pelajaran menghitung, yang disebut masalah perhitungan ialah sesuatu yang belum terlalu jelas, sehingga untuk menjawabnya anak harus mendeskripsikannya atau mengubahnya terlebih dahulu agar terdapat gambaran dan lebih jelas, sehingga anak dapat mencari cara menjawab soal tersebut dengan menganalisis, memahami masalah tersebut, kemudian membuat cara atau langkah penyelesaiannya, sehingga menghasilkan jawaban yang benar.

Begitu juga dalam mempelajari ilmu hitung-hitungan, anak akan mendapatkan banyak masalah baik masalah dalam proses menyelesaikannya atau dalam menghitung nya. Pemecahan masalah perhitungan penting bagi anak dan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan menghitung seseorang (Tambunan, 2014).

Teori Schoenfeld digunakan sebagai prosedur pemecahan masalah. Schoenfeld memposisikan aspek pemecahan masalah sebagai salah satu kegiatan berpikir matematik tingkat tinggi. salah satu deskripsi kegiatan matematik tingkat tinggi itu adalah dalam hal menyelesaikan masalah. Pemecahan masalah adalah suatu kemampuan berpikir yang menuntut suatu tahapan berpikir. Schoenfeld dalam pemecahan masalah merupakan pembelajaran yang menuntut anak untuk aktif dan kreatif sehingga perlu dilakukannya pendekatan secara psikologis kepada anak supaya anak merasa nyaman dan dapat aktif dan kreatif ketika pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran model Schoenfeld dalam pemecahan masalah. Dengan teori *Schoenfeld* diharapkan dapat memahami soal sendiri yang beda dengan soal yang diberikan oleh guru dan dari situasi-situasi yang ada sehingga anak

terbiasa dalam menyelesaikan soal termasuk soal cerita dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar anak (David, 2010: 241).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini digolongkan sebagai penelitian kualitatif sebab penelitian ini bersifat deskriptif yang dilaksanakan untuk memberikan uraian pada suatu kondisi tanpa adanya sebuah perlakuan spesial terhadap suatu objek yang diteliti yang dimana hasil penelitian akan dipaparkan dengan dalam kata- kata. Dikarenakan permasalahan ini belum jelas, sehingga alur penelitian ini akan diawali dengan peneliti memasuki sekolah yang selanjutnya melaksanakan observasi dan wawancara untuk bisa mendapatkan informasi mengenai data- data apa saja yang diperlukan dan dibutuhkan dalam penelitian, sehingga peneliti bisa menyampaikan hasil dari apa yang diperoleh melalui deskripsi melalui kata- kata sesuai dengan apa yang peneliti sudah peroleh selama penelitian berlangsung. Tempat penelitian ini yaitu TK Baitussalam kecamatan Pringsewu, kabupaten Pringsewu, Lampung. Dalam penelitian ini dilakukan teknik pengambilan sampel. Kelas yang dijadikan observasi ialah kelas kelompok besar yang berjumlah 15 siswa, dipilih menggunakan teknik *random sampling* dan lalu anak tersebut diberikan tes kemampuan pemecahan masalah menurut *Schoenfeld* dipilih 3 tipe anak, diantaranya 1 anak berkemampuan tinggi, 1 anak berkemampuan sedang, 1 anak berkemampuan rendah. Ada 5 langkah dalam memecahkan masalah menggunakan teori *Schoenfeld*, yaitu *reading, analisis, exploration, implementation, dan verification*.

Prosedur yang dilakukan peneliti untuk teknik mengumpulkan data yakni melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, sedangkan instrumen bantu dalam penelitian ini yang dipakai yaitu lembar tes tertulis dan pedoman wawancara. Kedua instrumen ini sebelum dipakai divalidasi terlebih dahulu oleh beberapa ahli guna menentukan layak atau tidaknya untuk dipakai.

Dalam menganalisis ini peneliti akan menggunakan teknik analisis data kualitatif dari model Spradley. Menurut Spradley dalam menganalisis data memiliki tahapan- tahapan tersendiri yakni pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2013: 89-100). Untuk masalah pemeriksaan data dalam metode ini bisa dilakukan dengan triangulasi yakni dengan cara membandingkan informasi atau pun data dengan langkah yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini berdasarkan indikator berfikir kritis dalam tahap pemecahan masalah *Schoenfeld* yang ditetapkan oleh peneliti terlihat adanya perbedaan pencapaian skor yang didapat dari ketiga subjek yaitu NOP, subjek AI, dan subjek MU. Hasil analisis triangulasi metode setelah melakukan reduksi dari hasil tes dan wawancara ketika menyelesaikan tes pemecahan masalah, menurut *Schoenfeld* didapatkan data kemampuan berpikir kritis dari ketiga subjek tersebut yaitu, Subjek NOP ialah subjek yang menkategorikan siswa berkemampuan tinggi, subjek ini dapat memenuhi 12 indikator berpikir kritis yang wajib dicapai daripada subjek-subjek yang lain. Subjek AI ialah dengan kategori kemampuan yang sedang, jika dalam subjek ini hanya mampu memenuhi 7 dari 12 indikator berpikir kritis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Subjek MU ialah kategori berkemampuan rendah, dalam hal ini subjek hanya mampu menyelesaikan 5 dari 12 indikator berpikir kritis yang ada. Jadi dengan menggunakan 5 langkah dari *Schoenfeld* anak bisa memecahkan masalahnya. Dan 5 langkah tersebut akan dipaparkan lebih detailnya pada tabel di bawah ini sebagai pembeda antara ketiga subjek tersebut. Berikut ini pemaparan yang dipaparkan melalui tabel kemampuan berfikir kritis dalam tahap penyelesaian masalah menurut *Schoenfeld* bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Subjek NOP, Subjek AI, dan Subjek MU dalam Tahapan Pemecahan Masalah Menurut *Schoenfeld*

NO	Indikator Pertanyaan	Langkah Schoenfeld	Indikator Berfikir Kritis	Subjek NOP	Subjek AI	Subjek MU
1	Anak bisa menemukan informasi yang daa (hal-hal yang diketahui)	<i>Reading</i>	Memberikan penjelasan dasar a. Mengidentifikasi atau memformulasikan suatu masalah	Memenuhi alasan: Subjek mampu menyebutkan kembali apa yang diperoleh setelah mendengarkan pertanyaan dan mampu menulis dan mampu	Memenuhi alasan: Subjek mampu menyebutkan kembali apa yang diperoleh setelah mendengarkan pertanyaan dan mampu menulis dan menyebutkan	Memenuhi alasan: Subjek mampu menyebutkan kembali apa yang diperoleh setelah mendengarkan pertanyaan dan mampu menulis dan menyebutkan

				menulis dan menyebutkan kembali apa yang diketahui	kembali apa yang diketahui	akan kembali apa yang diketahui
--	--	--	--	--	----------------------------	---------------------------------

NO	Indikator Pertanyaan	Langkah Schoenfeld	Indikator Berfikir Kritis	Subjek NOP	Subjek AI	Subjek MU
2.	Anak dapat menentukan apakah informasi tersebut sudah cukup untuk menjawab permasalahan (apa yang ditanyakan)		Menginterpretasikan pernyataan	Memenuhi alasan: subjek mampu menuliskan dan memberikan argumennya terkait apa yang ditanyakan	Memenuhi alasan: subjek mampu menuliskan dan memberikan argumennya terkait apa yang ditanyakan	Memenuhi alasan: subjek mampu menuliskan dan memberikan argumennya terkait apa yang ditanyakan
3	Anak menentukan keterkaitan antara informasi yang ada pada pertanyaan	<i>Analysis</i>	Membangun keterampilan dasar/menganalisa permasalahan Menginterpretasikan pernyataan Menggen	Memenuhi alasan : subjek mampu menuliskan lambang dari apa yang ditanyakan dari apa yang ditanyakan pada jam dan Bilangan yang ada pada jam dan	Memenuhi alasan : subjek mampu menuliskan lambang dari apa yang ditanyakan dari bilangan yang ada pada jam dan menentukan jam dengan batas waktu tertentu	Memenuhi alasan : subjek mampu menuliskan lambang dari apa yang ditanyakan dari bilangan yang ada pada jam dan menentukan jam dengan batas waktu

			eralisasi	menent ukan jam dengan batas waktu tertentu		tertentu
--	--	--	------------------	---	--	----------

NO	Indikator Pertanyaan	Langkah Schoenfeld	Indikator Berfikir Kritis	Subjek NOP	Subjek AI	Subjek MU
4	Anak dapat menentukan syarat lain yang belum diketahui pada pertanyaan, seperti lam/informasi lainnya jika ada		Berhipotesis	Memenuhi alasan: subjek mampu menyebutkan syarat lain yang belum diketahui, seperti menyebutkan apa yang perlu dilakukan untuk membantu menyelesaikan	Belum memenuhi alasan: subjek hanya mampu menyebutkan syarat lain yang belum diketahui, menguraikan secara detail bagaimana mencarinya	Belum memenuhi alasan: subjek mampu menjabarkan syarat lain, seperti belajar memahami pentingnya pelaksanaan suatu kegiatan dengan batasan waktu tertentu namun belum

				<p>pertany an inti Subjek juga mampu dalam pengen alan fungsi angka, fungsi jarum jam sebagai petunju k lama atau kapan</p>		<p>bisa secara dalam penyeles aian masalah</p>
--	--	--	--	---	--	--

NO	Indikator Pertanyaan	Langkah Schoenfeld	Indikator Berfikir Kritis	Subjek NOP	Subjek AI	Subjek MU
				<p>keberla ngsung an suatu kegiata n dilakuk an, yang diekna l sebagai waktu dalam permas alahan yang ditemui .</p>		

5	Anak dapat menggunakan semua informasi penting pada pertanyaan	<i>Eksploratio n</i>	Menyimpulkan membuat dan mengkaji nilai- nilai hasil pertimbangan	Memenuhi alasan: subjek mampu menyebutkan semua informasi- informasi penting yang ada maupun informasi penting yang baru diperoleh	Memenuhi alasan: subjek mampu menyebutkan semua informasi- informasi penting yang ada maupun informasi penting yang baru diperoleh	Belum memenuhi alasan: subjek hanya menuliskan semua informasi- informasi penting, tanpa menyebutkan secara spesifik informasi yang seperti apa
---	--	--------------------------	---	--	--	---

NO	Indikator Pertanyaan	Langkah Schoenfeld	Indikator Berfikir Kritis	Subjek NOP	Subjek AI	Subjek MU
6	Anak dapat merencanakan strategi penyelesaian masalah atau pemecahan masalah		menyeimbangkan, menimbang dan memutuskan	Memenuhi alasan: subjek mampu memberikan penjelasan kegunaan dari informasi- informasi yang penting terhadap penyelesaian	Belum memenuhi alasan: subjek belum bisa menjelaskan kegunaan informasi penting secara spesifik, subjek hanya menulis penting	Belum memenuhi alasan: subjek belum bisa menjelaskan kegunaan informasi penting secara spesifik, subjek hanya menulis penting.

				masalah		
7	Anak dapat menggunakan strategi/langkah-langkah secara benar dan tepat.	<i>Implementation</i>	Strategi dan taktik memutuskan hal-hal yang akan dilakukan memutuskan suatu tindakan	Memenuhi alasan: subjek mampu memutuskan langkah yang harus diambil, seperti memahami sikap, keterampilan mengenai waktu yang belum diketahui.	Memenuhi alasan: subjek mampu memutuskan langkah apa yang harus diambil, seperti memahami sikap, keterampilan mengenai waktu yang belum diketahui	Memenuhi alasan: subjek bisa memutuskan langkah yang harus diambil, memahami sikap, keterampilan mengenai waktu, menentukan jam
NO	Indikator Pertanyaan	<i>Langkah Schoenfeld</i>	Indikator Berfikir Kritis	Subjek NOP	Subjek AI	Subjek MU
						dan lambang bilangan, yang

						belum diketahui
8	Anak dapat terampil dalam kesesuaian menyelesaikan pertanyaan		Memonitor implementasi	Memenuhi alasan: subjek mampu menguraikan langkah menentukan jam dengan batas waktu tertentu dengan benar dan tepat	Belum memenuhi alasan: subjek mampu menguraikan langkah menentukan jam dengan batas waktu tertentu dengan benar dan tepat, namun dalam penerapannya lambang bilangan yang ada pada jam masih belum tepat	Belum memenuhi alasan: subjek mampu menguraikan langkah menentukan jam dengan batas waktu tertentu dengan benar, namun lambang bilangan yang ada pada jam belum tepat

9	Anak dapat meyakini kebenaran dari solusi permasalahan pada	<i>Verification</i>	Penyelidikan lebih lanjut Me-review	Memenuhi alasan: subjek mampu	Memenuhi alasan: subjek bisa meyakini namun	Memenuhi alasan: subjek bisa meyakini namun
---	---	---------------------	-------------------------------------	-------------------------------	---	---

NO	Indikator Pertanyaan	<i>Langkah Schoenfeld</i>	Indikator Berfikir Kritis	Subjek NOP	Subjek AI	Subjek MU
				meyakini kebenaran langkah yang telah dikerjakan dan mampu meneliti ulang dari setiap detail langkah-langkah yang telah diambil	belum bisa meneliti ulang dari setiap detail langkah-langkah yang telah diterapkan	belum bisa meneliti ulang setiap langkah yang telah diterapkan
10	Anak dapat memberikan penjelasan lebih lanjut terkait strategi/metode/langkah yang bisa diterapkan untuk masalah lainnya		Merumuskan alternatif alternatif untuk solusi	Memenuhi alasan: subjek mampu memberikan alternatif dari solusi permasalahan, seperti cara	Belum memenuhi alasan: subjek tidak mampu memberikan alternatif dari solusi permasalahan, seperti cara menyelesaikan	Belum memenuhi alasan: subjek tidak bisa memberikan alternatif dari solusi permasalahan, seperti cara

				menyelesaikan angka, lambang bilangan yang ada pada jam	angka, lambang bilangan yang ada pada jam	menyelesaikan angka, lambang bilangan yang ada pada jam.
--	--	--	--	---	---	--

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka bisa disimpulkan dengan menarik kesimpulan bahwasannya kemampuan berfikir kritis anak dalam hal penyelesaian masalah melalui pengenalan fungsi jam dan konsep waktu menggunakan teori menurut Schoenfeld pada anak berkemampuan tinggi, sedang, rendah yaitu anak yang berkemampuan tinggi dalam berfikir kritis menyelesaikan masalah pengenalan fungsi jam dan konsep waktu dengan teori *Schoenfeld* sangat baik dan ini dapat dilihat dari kemampuan dalam menyelesaikan semua indikator yang ada, menurut Schoenfeld ini menunjukkan bahwa S-NOP mampu memenuhi tahapan *reading, analysis, exploration, implementation, dan verification*.

Siswa yang berkemampuan berfikir kritis sedang, dalam proses pemecahan masalah pengenalan fungsi jam dan konsep waktu dengan teori *Schoenfeld* juga sudah cukup baik dan juga mampu berfikir kritis cukup baik. Karena dapat menyelesaikan 7 dari 12 indikator berfikir kritis yang ada, lalu 5 indikator yang tersisa belum terpenuhi diantaranya yaitu tahap kedua yakni indikator menganalisis dengan indikator berfikir kritis yang belum terpenuhi adalah menggeneralisasi dan berhipotesis, sedangkan di tahap ketiga *Exploration* pada indikator berfikir kritis yang tidak memenuhi sesuai kriteria yaitu menyeimbangkan, menimbang, dan memutuskan. Sedangkan pada tahap keempat *Implementation* pada indikator berfikir kritis yang belum terpenuhi dalam memonitor *implementation*, serta yang terakhir indikator *verification* pada tahap berfikir kritis indikator yang belum terpenuhi yakni merumuskan alternatif untuk solusi.

Siswa yang berkemampuan berfikir kritis rendah, memiliki kemampuan yang kurang baik dalam menyelesaikan permasalahan menggunakan teori *Schoenfeld* anak terlihat kurang baik dan memiliki kemampuan berfikir kurang baik juga terlihat hanya dapat mengerjakan 5 dari 12 sub indikator yang diberikan. 7 indikator berfikir kritis lainnya yang belum dikerjakan diantaranya: tahap kedua yakni analisis dengan indikator menggeneralisasikan dan hipotesis, di tahap ketiga *exploration* dengan indikator berfikir

kritis yang tidak terpenuhi yaitu membuat dan mengkaji nilai- nilai hasil pertimbangan, menyeimbangkan, menimbang, dan memutuskan. Sedangkan tahap keempat *implementation* dengan indikator berfikir kritis yang tidak terpenuhi yaitu memonitor *implementation*, serta yang terakhir tahap kelima *verification* pada tahap berfikir kritis yang tidak terpenuhi yaitu me- review dan merumuskan alternatif- alternatif untuk dalam solusi penyelesaiannya.

Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan penarikan kesimpulan di atas, maka penulis dapat memberikan saran bagi pendidik supaya dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk mengukur bagaimana kemampuan berfikir kritis anak dalam memecahkan suatu masalah pengenalan fungsi jam dan konsep waktu. Pendidik juga bisa mempersiapkan pertanyaan yang bisa mengukur kemampuan berfikir kritis dengan langkah- langkah pemecahan masalah menurut *Schoenfeld*.

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan bisa menjadikan ini sebagai gambaran dalam penelitian, dan peneliti selanjutnya juga bisa lebih memperdalam mengenai teori *Schoenfeld* khususnya mengenai berfikir kritis bagi anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Cester, I., Mioni, G., Cornoldi, C. (2017). *Time Processing In Children With Mathematical Difficulties*. Learning And Individual Differences.
- Congdon. E.L., Kwon, Mk., Levine,S.C. (2018). *Learning To Measure Through Action And Gesture: Children's Prior Knowledge Matters*. Cognition.
- Dyah Laksmi. Wahyu Dan Dewi Khoiroyus Sadiyah. (2018). Konstruksi Berfikir Kritis Melalui Pengenalan Fungsi Jam Dan Konsep Waktu Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, November 2(2a).
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature Of Critical Thinking: An Outline Of Critical Thinking Dispositions And Disabilities*. Makalah Dipresentasikan Pada Sixth International Conference On Thinking At MIT Cambridge, Mei. [Http://Faculty.Education.Illinois.Edu/Rhennis/Documents/TheNatureofcriticalthinking_51711_000.Pdf](http://Faculty.Education.Illinois.Edu/Rhennis/Documents/TheNatureofcriticalthinking_51711_000.Pdf). 2013.
- Fadlila, Nur. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Sains Melalui Metode Bermain Anak Kelompok B1 TK Aisyiyah Punggawan Tahun 2016/2017. *Jurnal Kumara Cendekia*, Maret 7(1).
- Fitria Anggraini, Gian. (2020). Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Melalui *Storytelling* Di TK Amartani Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana* Juni 1(1).
- Hidayat, Syarip. (2018). Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Visi Pgtk Paud Dan Dikmas*, Juni 13(1).
- Hildebrand, V. (1996). *Introduction To Early Childhood Education*. Macmillan Publishing Company.
- Lukman, Erni. (2020). Peningkatan Berpikir Kritis Anak Melalui Metode Inkuiri Di Taman Kanak-Kanak Al-Irsyad Parabek Kecamatan Banuhampu. *JFACE (Journal Of Family, Adult, And Early Childhood Education)*. Mei, 2(2).
- Misyana. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Bermain Sains Pada Anak TK A Di Laboratorium Paud Yasmin Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, November 2(2b).
- Nurjannah, Nunung. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dan Operasi Bilangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*. 3(2).
- Preiss, David D Dan Robert J. Sternberg. (2010). *Innovations In Educational Psychology Perspectives On Learning, Teaching, And Human Development*. New York: Springer Publishing Company.
- Saputri, N.I. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Melalui Inkuiri Terbimbing*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Schoenfeld, A H. (2012). *How We Think: A Theory Of Human Decision-Making, With A Focus On Teaching*. New York: Academic Press.
- Setyaningrum, Dewi. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Dengan Teori Schoenfeld Pada Kelas VIII A Materi Bangun Datar Prisma Smp N 1 Wedung Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016. *Ssenatik. Prosidingupgris.Ac.Id*.
- Soviawati, Evi. (2011). *Pendekatan Matematika Realistic (PMR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa Di Tingkat Sekolah Dasar*. *Jurnal Edisi Khusus* No. 2. ISSN 1412-565x.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syahbana, Ali. (2012) Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kontekstual Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Smp. *Jurnal Edumatica*, 2(2).
- Tambunan, Hardi. (2014). Strategi Heuristik Dalam Pemecahan Masalah Matematika Sekolah. *Jurnal Saintech*, 6(4).
- Yulsyofriend. (2013). Pembelajaran Membaca Anak Usia Dini Berbasis Teknologi Informasi. *Pedagogi. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1).
- Yunita, H., Meilanie, S., & Fahrurrozi, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Saintifik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.228>
- Zhang, M., Hudson, J.A., (2018). Children's Understanding Of Yesterday And Tomorrow. *Journal Of Experimental Child Psychology* 170. 107-133.



Buah Hati