



ISBN: 978-623-7668-00-8

PROSIDING

1st EFA (Education For All) Conference

"Penguatan Pendidikan Inklusif dalam Layanan PAUD,
Keluarga dan Sekolah"

Yogyakarta, 22 Juli 2019

Program Studi PLB & PG-PAUD FKIP UPY



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPERS

**“Penguatan Pendidikan Inklusif dalam Layanan PAUD,
Keluarga dan Sekolah”**

1ST

EFA (Education For All) Conference

Aula SLB Negeri 1 Bantul, Yogyakarta

Senin, 22 Juli 2019



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPERS PLB & PG-PAUD UPY

“Penguatan Pendidikan Inklusif dalam Layanan PAUD, Keluarga dan Sekolah”
PLB & PG-PAUD FKIP UPY

Panitia Pelaksana

Ketua Pelaksana : Yulian Agus Suminar, M.Pd
Sekretaris : Novianti Retno Utami, M.Pd
Bendahara : Dwi Setianingsih, M.Pd
Humas & Publikasi : Herdi Handoko, M.Pd
Acara : Dwi Putri Fatmawati, M.Pd

Steering Committee

: Prof. Sunardi, M.Sc (UNS)
Prof. Dr. Suparno, M.Pd (UNY)
Dr. Sukadari, SE., SH., MM. (UPY)
Dr. Haryanto, M.Pd (UNY)
Dr. Subagya, M.Pd (UNS)
Grahita Kusumastuti, M.Pd (UNJ)
Dimas Arif Dewantoro, M.Pd (UM)

Reviewer

: Khikmah Novitasari, M.Pd.
Faiz Noormiyanto, M.Pd

Editor

: Luqman Hidayat, MPd
Ramdhan Harjana, M.Pd
Syahria Anggita Sakti, M.pd

Managing Editor

: Titik Mulat, M.Pd
Windi Wulandari Iman Utama, M.Pd

Penerbit :
UPY Press

Redaksi :
Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu,
Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Bantul,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55182

Cetakan Pertama, November 2019
Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun
Tanpa ijin tertulis dari penerbit

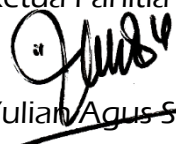
KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Alhamdulillahirobbil 'Alamin, Puji Syukur senantiasa kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas nikmat yang selalu diberikan kepada umat manusia di dunia. Nikmat yang tak terhitung baik nikmat sehat, nikmat sempat, dan nikmat jasmani maupun rohani. Sholawat dan salam senantiasa kita haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya dan semoga kita semua selalu mendapat syafa'at beliau hingga akhir zaman. Aamiin. Prosiding ini berisikan kumpulan artikel/paper yang dipresentasikan dan didiskusikan dalam Seminar Nasional yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Luar Biasa dan PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta pada hari Senin Tanggal 22 Juli 2019. Seminar Nasional dan Call for Paper ini merupakan penyelenggaraan Seminar Nasional pertama yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Luar Biasa dan PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan mengangkat tema "Penguatan Pendidikan Inklusif dalam Layanan PAUD, Keluarga dan Sekolah" dengan narasumber Prof. Dr. Suparno, M.Pd. (Universitas Negeri Yogyakarta), Dr. Sukadari, S.E., S.H., M.M (Universitas PGRI Yogyakarta) dan Asmar, S.Psi., M.Si., M.Psi., Psikolog (Praktisi Psikologi Klinis dan Trainer). Panitia memilih tema tersebut dengan alasan untuk memberikan kontribusi akademik tentang pentingnya menyikapi adanya isu-isu Pendidikan Inklusif di Indonesia. Seminar Nasional ini menjadi salah satu wahana bagi para akademisi nasional untuk mencurahkan gagasannya ataupun penelitiannya, sekaligus bertukar informasi dan memperdalam masalah-masalah yang berkaitan dengan Pendidikan Luar Biasa dan Pendidikan Anak Usia Dini. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Rektor UPY yang telah memfasilitasi sepenuhnya kegiatan ini. Kepada narasumber utama yang telah meluangkan waktu serta menyampaikan ilmu dan pengalamannya dalam upaya penguatan pendidikan inklusif pada layanan PAUD, Keluarga dan Sekolah. Kepada seluruh sponsor, pemakalah pendamping, peserta kami ucapkan terima kasih atas partisipasinya dan mohon maaf jika banyak kekurangan dalam pelaksanaan Seminar Nasional ini. Terima kasih yang setinggi-tingginya diucapkan kepada seluruh panitia yang terdiri atas dosen Prodi PLB dan PG-PAUD dan Himpunan Mahasiswa Prodi (HMP) PLB dan PG-PAUD Semoga menjadi amal ibadah bagi Bapak/Ibu dan saudara semua. Kami menyadari bahwa apa yang telah kami lakukan banyak kekurangan dan kelemahan sehingga kami sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kemajuan pendidikan di Indonesia. Atas perhatian dan kritik saran yang disampaikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Yogyakarta, Juli 2019
Ketua Panitia 1st EFA UPY



Yulian Agus Suminar, M.Pd.

| | |
|---|--------|
| Halaman Judul | i |
| Halaman Redaksi | iii |
| Kata Pengantar | iv |
| Daftar Isi..... | v |
| Panduan Identifikasi Bakat Olahraga Anak berbasis Teknologi (Sport Search) -Abdul Malik, Sunardi, Deny Try Ardianto- | 1 |
| Pengaruh Permainan Boneka Origami Terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak Di Taman Kanak-Kanak Jabal Rahmah Tabing Padang -Asla De Vega- | 11 |
| Implementasi Pendidikan Inklusif dan Permasalahannya -Sukadari- | 19 |
| Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Bina Diri Anak Dengan Hambatan Intelektual -Dedy Ariyanto, Inna Hamida Zusfindhana- | 28 |
| Website Inklusi-bisa.id Sebagai Media Pendukung Kompetensi Pedagogik Guru Kelas Inklusif -Dewi Masyitoh, Galih Rasita Dewi, Arif Puji Nugroho- | 37 |
| Analisis Peningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Loose Parts -Dianti Yunia Sari, Ine Rahaju- | 48 |
| Pengembangan Lembar Kerja Siswa untuk Mengakomodasi Keberagaman Kemampuan pada Pembelajaran Tematik -Elok Pawestri, Dinar Westri Andini, Ayu Rahayu- | 59 |
| Peranan Metode Bercerita Terhadap Kebiasaan Makan Anak Di Kelompok B TK Madamba Olaya Kecamatan Parigi -Fitriana, Jane Monepa,Evkanita- | 64 |
| Implementasi Nilai Budaya Dalam Lingkungan Keluarga Dayak Desa Di Rumah Betang Ensaid Panjang -Fransiska, Suparno- | 73 |
| Efektivitas Media Gambar Terhadap Pengenalan Life Science Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok Bermain Tunas Harapan Sumatera Selatan -Halimatus, Lara Fridani, Sri Martini Meilani- | 83 |
| Pengembangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini : Media Belajar Pintar -Cucu Suwarsih, Ine Nirmala- dipindah | 95 |

| | |
|--|-----|
| Rekonstruksi Karakter Pendidik Guna Memperkuat Falsafah Negara Dalam Orientasi Dunia Pendidikan -Mariana- | 110 |
| Pengaruh Kegiatan Tari Saman Terhadap keterampilan Sosial Anak -Mulya sari, Elindra Yetti, Asep Supena- | 117 |
| Motivasi Mahasiswa Bertempat Tinggal Di Pondok Pesantren Miftahul Khoir Dago Bandung -Mustadim Wahyudi, Iip Saripah, Ade Sadikin- | 127 |
| Penggunaan Media Audio Visual Bahasa Isyarat Pada Matakuliah Terapi Okupasi Untuk Abk Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Tuna Rungu Di Ikip PGRI Jember -Partiwi Ngayuningtyas Adi- | 139 |
| Pentingnya Permainan Ular Tangga Edukasi Untuk Perkembangan Anak Usia Dini -Ria Fransisca, Sri Wulan, Asep Supena- | 146 |
| Asesmen Perkembangan Motorik Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud Inklusi -Rosika Novia Megaswarie- | 157 |
| Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Metode Sentra Dan Lingkaran: Solusi Peran Guru Paud Di Era Disrupsi -Ragil Dian Purnama Putri, Shopyan Jepri Kurniawan, Dewi Seruni- | 163 |
| Upaya Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Remaja Disabilitas Melalui Edukasi Hak Kesehatan Seksual Dan Reproduksi Di SMALB Tpa (A,B,C) Jember -Sugihartatik- | 170 |
| Peran Guru Terhadap Perkembangan Gender Anak Usia Dini Di Tk Negeri Se-Kabupaten Sintang -Suryameng, Sarayati- | 180 |
| Implementasi Permainan Kooperatif Untuk Melatih Kecerdasan Interpersonal Anak Di Era Revolusi Industri 4.0 -Tisya Permatasari, Hapidin, Karnadi- | 190 |
| Kajian Kebijakan Informasi Publik (Antara Idealitas Dan Realitas) -Viga Saputi, Hermanto- | 199 |
| Pola Pengasuhan Orangtua Pengganti -Yasinta Maria Fono, Lara Fridani, Sri Martini Meilani- | 210 |

| | |
|--|-----|
| Pengaruh <i>Foam Art</i> Terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak Di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang -Yuliani Eka Putri- | 217 |
| Holisbek Ice sebagai Pendekatan Penguatan Layanan Pendidikan Anak Usia Dinidi Lembaga Pendidikan Anakusia Dini Rujukan Dengan Pendekatan Holisbek Ice kecamatan Sukajadi Kota Bandung, Jawa Barat -Itje Sandra Suminar- | 226 |

PANDUAN IDENTIFIKASI BAKAT OLAHRAGA ANAK BERBASIS TEKNOLOGI (SPORT SEARCH)

Abdul Malik^{1*}, Sunardi^{2*}, Deny Try Ardianto^{3*}

¹Teknologi Pendidikan/ Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret Surakarta

Dulmalik400@gmail.com

²Teknologi Pendidikan/ Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret Surakarta

sunardi.ipuns@gmail.com

³Teknologi Pendidikan/ Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret Surakarta

denytherockies@gmail.com

ABSTRAK

Problematika yang selalu menghambat upaya optimalisasi prestasi dalam cabang olahraga salah satunya yaitu terletak pada sulitnya menemukan atlet-atlet muda yang berbakat. Bakat sendiri merupakan salah satu faktor pendukung yang sangat mendukung dan sangat diperlukan dalam pencapaian prestasi olahraga. Saat ini perkembangan olahraga khususnya pada wilayah Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar, kurang baik. Hal ini terjadi pada tingkat-tingkat Sekolah Dasar, yang memperoleh hasil yang kurang bagus pada kejuaraan-kejuaraan tingkat Kabupaten. Langkah-langkah yang perlu diambil oleh guru olahraga, pembina maupun pelatih diantaranya perlu adanya pemanduan bakat peserta didik untuk menemukan bibit atlet yang berpotensi dan berbakat dalam cabang olahraga. Oleh sebab itu guru, pembina maupun pelatih perlu mengupayakan langkah yang tepat untuk menemukan bibit-bibit atlet yang berbakat dan selanjutnya diberi pembinaan maupun pelatihan. Salah satu bentuk atau model pemanduan bakat yang perlu digunakan dalam pengidentifikasian bakat pada peserta didik, yaitu menggunakan model Sport Search. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media untuk membantu para guru olahraga dan pelatih menemukan atlet-atlet berbakat di daerah. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode R&D. Instrumen yang digunakan adalah wawancara, kuisioner, dan penilaian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini ada tiga yaitu kevalidan, diperoleh melalui validasi oleh validator; keefektifan, diperoleh melalui tes dan respon siswa terhadap media panduan identifikasi bakat olahraga peserta didik; validitas, diperoleh dari instrumen penilaian oleh validator ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan yaitu 84%. Keefektifan media dari hasil tes keberbakatan peserta didik. Kepraktisan media diperoleh dari penilaian validator dengan nilai kevalidan 90 %.

Kata Kunci: Media, Identifikasi Bakat Olahraga, Sport Search

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan zaman yang saat ini dialami bangsa Indonesia, ternyata bidang olahraga juga mengikuti perkembangan dan kemajuan tersebut. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya fasilitas-fasilitas maupun

sarana olahraga yang telah tersedia, bangunan-bangunan yang berdiri guna menunjang kegiatan-kegiatan keolahragaan yang hampir merata di seluruh wilayah Indonesia, baik di kota maupun di pelosok desa. Adanya masyarakat yang mayoritas mencintai dan gemar dengan olahraga, juga keinginan dari masyarakat yang ingin melihat prestasi olahraga di Indonesia semakin baik, maka sangat perlu untuk diperhatikan dan ditindak lanjuti oleh pembina maupun pelatih dengan mengupayakan langkah-langkah yang tepat, diantaranya mengadakan pembinaan maupun seleksi untuk pembibitan atlet-atlet muda yang jangka panjangnya memiliki prestasi yang maksimal.

Dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di segala bidang termasuk olahraga menuntut para guru pendidikan jasmani dan pelatih agar lebih cermat dan teliti untuk mendapatkan bibit atlet yang berbakat. Berkembangnya bidang keolahragaan hendaknya para pembina maupun pelatih harus memiliki pemahaman dan kemampuan yang tepat untuk mendapatkan bibit atlet yang berpotensi. Selanjutnya untuk mendapatkan bibit-atlet yang berbakat, maka perlu ditempuh langkah langkah yang tepat. Sebagai pihak guru, pembina maupun pelatih harus memahami dan menguasai aspek-aspek apa saja yang erat kaitannya untuk mengadakan pemantauan terhadap bakat olahraga. Yusuf Adisasmita dan Aif Syarifudin (1996: 36) menyatakan bahwa “aspek-aspek yang perlu dipahami dan dikuasai untuk mendapatkan atlet-atlet berbakat melalui; pemasalan olahraga, pemanduan bakat dan kriteria bibit unggul.

Namun saat ini perkembangan olahraga khususnya pada wilayah Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar, kurang baik. Hal ini terjadi pada tingkat-tingkat Sekolah Dasar, yang memperoleh hasil yang kurang bagus pada kejuaraan-kejuaraan tingkat Kabupaten. Kejuaraan-kejuaraan yang diselenggarakan di tingkat Kabupaten Karanganyar sendiri diantaranya: Pekan Olahraga Daerah (POPDA) tingkat sekolah maupun umum, kejuaraan yang diselenggarakan oleh bupati, DPRD maupun instansi-instansi di Kabupaten Karanganyar. Melihat hasil yang diperoleh dari tingkat SD di Kecamatan Colomadu, maka perlu mendapat perhatian khusus bagi guru, pembina maupun pelatih-pelatih olahraga .

Langkah-langkah yang perlu diambil oleh guru olahraga, pembina maupun pelatih diantaranya perlu adanya pemanduan bakat peserta didik untuk menemukan bibit atlet yang berpotensi dan berbakat dalam cabang olahraga. Oleh sebab itu guru, pembina maupun pelatih perlu mengupayakan langkah yang tepat untuk menemukan bibit-bibit atlet yang berbakat, dan selanjutnya diberi pembinaan maupun pelatihan. Saat ini di wilayah Kecamatan Colomadu, khususnya di tingkat sekolah, belum diterapkan adanya suatu model pemanduan bakat dalam bidang keolahragaan pada peserta didiknya. Salah satu bentuk atau model pemanduan bakat yang perlu digunakan dalam pengidentifikasian bakat pada peserta didik, yaitu menggunakan model *Sport Search*.

Sport Search adalah suatu pendekatan yang unik dan inovatif untuk membantu anak (yang berusia antara 11 – 15 tahun), agar dapat membuat keputusan-keputusan yang didasari pada informasi mengenai olahraga, tidak hanya menarik

tetapi juga sesuai dengan anak. Pengertian metode *sport search* menurut M. Furqon & Muchsin Doewes (2002: 1) adalah "Suatu pendekatan yang unik dan inovatif untuk membantu anak yang berusia antara 11-15 tahun agar dapat membuat keputusan - keputusan yang didasari pada informasi mengenai olahraga". Selanjutnya M. Furqon H (2002: 2) sendiri juga menjelaskan bentuk pengertian yang lain bahwa metode *sport search* adalah "Suatu metode pengidentifikasian bakat yang terdiri 10 butir tes yang bertujuan membantu anak, untuk menemukan potensi anak dalam olahraga yang disesuaikan dengan karakteristik dan potensi anak".

Selanjutnya ini merupakan suatu inisiatif yang memberikan sumbangan terhadap pendidikan dan pengembangan anak dengan menekankan pada kesenangan, permainan yang fair, pengembangan ketrampilan, pengajaran yang berkualitas, partisipasi maksimum, akses yang sebanding serta peluang-peluang jiwa kepemimpinan dalam olahraga.

Tes yang dilakukan dengan metode *Sport Search*. *Sport Search* adalah suatu model pengidentifikasian bakat terdiri dari 10 macam tes yang bertujuan untuk membantu anak (usia 11-12 tahun), untuk menemukan potensi anak dalam belolahraga yang disesuaikan dengan karakteristik dan potensi anak, kesepuluh butir tes tersebut adalah: tinggi badan, berat badan, tinggi duduk, rentang lengan, lempar tangkap bola tenis, lempar bola basket, loncat tegak, lari klincahan, lari 40 meter, lari multistap.

Sport Search juga dapat menunjukkan cabang olahraga apa saja yang kemungkinan besar akan digemari anak dan disesuaikan dengan profil ketrampilannya, serta olahraga yang menjadi pilihan siswa. Apabila siswa tertarik untuk mengetahui sesuatu mengenai olahraga, maka *Sport Search* dapat memberikan suatu gambaran tentang olahraga apa saja termasuk di dalam program dan informasi yang berkenaan dengan bagaimana cara untuk menghubungi organisasi-organisasi yang bergerak di bidang olahraga.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development), yang dilaksanakan di daerah Colomadu Kabupaten Karanganyar. Uji coba terbatas dilakukan pada guru olahraga di salah satu kelurahan di Kecamatan Colomadu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan media panduan identifikasi bakat olahraga.

Hasil yang diharapkan pada penelitian kali ini adalah sebuah media panduan identifikasi bakat olahraga yang disajikan secara valid, efektif dan praktis serta sebagai penunjang guru olahraga untuk menemukan bakat-bakat olahraga terbaik peserta didiknya.

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall. Model Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang berorientasi kepada pengembangan produk lebih rinci dan sistematis. Model Borg dan Gall ada 9 tahap, yaitu analisis kebutuhan, kajian teori, pembuatan produk awal, evaluasi ahli, uji coba tahap 1, revisi produk 1, uji coba tahap 2, revisi produk 2, uji efektivitas produk. Instrumen pengumpulan data

yang digunakan pada penelitian ini ada tiga yaitu lembar validasi, hasil tes dan kuesioner. Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan media yang dibuat oleh peneliti. Kevalidan media ini divalidasi oleh 2 validator yaitu satu validator ahli dan satu validator praktisi. Kemudian untuk keefektifan diukur dengan melihat hasil item tes. Kepraktisan dapat diukur dengan memberikan lembar kuisisioner kepada validator. Sebuah media dikatakan praktis jika memenuhi indikator, dimana validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.

a. Analisis Kevalidan Media

Penilaian dua validator ahli meliputi aspek-aspek yaitu format, isi, bahasa, kesederhanaan, keterpaduan, keseimbangan, bentuk dan warna .

Presentase Hasil Evaluasi (Maksum, 2009:57)

| Presentase | Keterangan |
|--------------|------------------------|
| 80 % - 100 % | Valid/ digunakan |
| 60 % - 79 % | Cukup Valid/ digunakan |
| 50 % - 59 % | Kurang Valid/ diganti |
| < 50 % | Tidak Valid/ diganti |

Hasil analisis ini sudah dapat digunakan untuk menentukan kevalidan karena ketiga validator adalah orang yang berkompeten. Revisi terhadap media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan hingga diperoleh media yang valid.

b. Analisis Keefektifan Media

Dari hasil item tes keberbakatan peserta didik setelah diolah menggunakan aplikasi sport search ditemukan bibit-bibit berbakat di SD Muhammadiyah Program Unggulan.

c. Analisis Kepraktisan Media

Analisis Kepraktisan Media identifikasi bakat berbantuan komputer dikatakan praktis jika hasil evaluasi validator menyatakan bahwa media identifikasi bakat berbantuan komputer tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi. Penilaian yang diberikan oleh validator melalui kuisisioner yang berisi tentang penilaian media pembelajaran berbasis multimedia (Yamasari, 2010).

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi yaitu model pengembangan Borg dan Gall. Model pengembangan Borg dan Gall terdiri dari 9 tahap, yaitu analisis kebutuhan, kajian teori, pembuatan produk awal, evaluasi ahli, uji coba tahap 1, revisi produk 1, uji coba tahap 2, revisi produk 2, uji efektivitas produk.

a. Analisis Kebutuhan

Proses analisis kebutuhan mencakup beberapa proses yang akan dilaksanakan sehingga pada akhirnya memperoleh kesimpulan pada tahap ini. Tahap awal yang dilakukan peneliti dalam tahap awal adalah menentukan pokok permasalahan yang ada pada subyek. Metode yang digunakan peneliti dalam memperoleh pokok persoalan yang terjadi adalah dengan metode wawancara dengan pihak-pihak terkait seperti pelatih, guru olahraga di SD/Sederajat se Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar. Proses wawancara yang dilakukan oleh peneliti didahului dengan proses observasi beberapa kali pertemuan. Dari proses observasi tersebut ditentukan jadwal pertemuan dengan beberapa pihak yang terkait, diantaranya pelatih dan guru olahraga. Pelaksanaan wawancara dilakukan pada saat pada saat latihan rutin dan pada saat perkumpulan guru olahraga di daerah tersebut sehingga peneliti dapat memperoleh informasi secara lengkap. Pertanyaan dalam proses wawancara dimulai dari pencarian atlet, pembinaan dan kendala dilapangan.

Hasil wawancara menghasilkan beberapa kesimpulan diantaranya proses latihan yang sudah berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan proses latihan yang dilakukan yaitu latihan fisik dan latihan teknik. Variasi-variasi dalam melatih teknik dasarpun sudah diberikan untuk memberi rasa senang dalam latihan sehingga tidak bosan dalam proses latihan. Penggunaan inovasi-inovasi latihan yang belum pernah dilakukan menjadikan proses latihan kurang menarik dan sulit dipahami oleh calon atlet.

Adapun kendala yang sering ditemui dilapangan oleh guru olahraga adalah belum ditemukan atlet yang bias benar-benar bersaing ditingkat kabupaten. Selain itu banyak anak-anak yang menyalurkan bakat olahraganya tidak ditempatnya, hanya karena mereka senang dengan olahraga itu maka mereka kemudian pembinaan dan berlatih disitu. Akibatnya perlu waktu yang panjang atau lama untuk mencapai prestasi yang tertinggi, sehingga perlunya dibuat media panduan untuk mengidentifikasi bakat olahraga anak berbasis teknologi dalam menemukan bakat olahraga yang tepat di kecamatan Colomadu sehingga dapat bersaing ditingkat kejuaraan kabupaten atau provinsi.

Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat membantu guru olahraga maupun pelatih membawa Kecamatan Colomadu berprestasi ditingkat Kabupaten, Provinsi bahkan Nasional khususnya dibidang olahraga.

b. Kajian Teori

Tahap pengembangan produk terdiri dari pengkajian terhadap teori-teori pendukung tentang media panduan identifikasi bakat olahraga anak sejak dini serta

tahap penyusunan draft awal produk pengembangan. Pengkajian teori diperlukan untuk mendasari penyusunan produk yang dalam hal ini adalah produk pengembangan Media Panduan Identifikasi Bakat Olahraga Anak Berbasis Teknologi Sport Search. Teori-teori yang digunakan adalah teori pengetahuan tentang olahraga, identifikasi bakat olahraga anak, dan aspek-aspek pendukung teori latihan.

c. Pembuatan Produk Awal

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal pengembangan Media Panduan Identifikasi Bakat Olahraga Anak Berbasis Teknologi Sport Search. Sesuai dengan langkah-langkah dalam proses dalam penemuan bakat olahraga maka draft produk awal pengembangan Media Panduan Identifikasi Bakat Olahraga Anak Berbasis Teknologi Sport Search sebagai berikut: materi pengetahuan tentang sport search, materi manajemen pelaksanaan tes identifikasi bakat olahraga sport search, materi item tes identifikasi bakat olahraga sport search.

Berikut akan disajikan draft produk awal pengembangan media panduan identifikasi bakat olahraga berbasis teknologi sport search untuk guru olahraga sebagai referensi untuk menemukan atlet berbakat di lingkungan Sekolah Dasar/ sederajat sebelum divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

d. Evaluasi Ahli

1) Data Hasil Evaluasi Ahli Media

Ahli media dalam produk pengembangan ini adalah Dyah Arum Ripdianti, S. Pd. M. Pd yang merupakan Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 7 Program Unggulan Colomadu Kabupaten Karanganyar.

Table 4.1 Hasil Evaluasi Ahli Media

| No | Komponen Penilaian | Skor Hasil | Skor Maksimal | Presentase | Kategori |
|--------------|--------------------|------------|---------------|-------------|--------------|
| 1 | Teks | 18 | 20 | 90 % | Valid |
| 2 | Gambar/Foto | 23 | 25 | 92 % | Valid |
| 3 | Audio Suara | 7 | 10 | 70 % | Cukup Valid |
| 4 | Video | 24 | 30 | 80 % | Valid |
| Total | | 72 | 85 | 84 % | Valid |

Hasil evaluasi ahli media untuk komponen penilaian yang mengandung aspek teks, gambar/foto, audio suara, video diperoleh 84 % dari keseluruhan untuk kesimpulan kelayakan terhadap produk. Berdasarkan pada kriteria yang ditetapkan dapat disimpulkan bahwa produk media panduan identifikasi bakat olahraga anak berbasis teknologi *sport search* cukup valid dan dapat digunakan. Hal ini dikarenakan hasil data berada di rentang 70-95 % untuk klasifikasi klayakan produk.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti melanjutkan penelitian pengembangan ke tahap selanjutnya. Namun, masukan-masukan dari ahli media juga direkomendasikan demi menambah kualitas produk yang akan diujikan.

2) Data Hasil Ahli Akademisi

Ahli akademisi dalam produk pengembangan ini adalah Drs. Sunardi, M.Kes yang merupakan Dosen sekaligus Kepala Program Studi Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Ahli Akademisi

| No | Komponen Penilaian | Skor Hasil | Skor Maksimal | Presentase | Kategori |
|--------------|----------------------|------------|---------------|-------------|--------------|
| 1 | Aspek Kesesuaian | 46 | 55 | 83 % | Valid |
| 2 | Aspek Kemanfaatan | 44 | 55 | 80 % | Valid |
| 3 | Aspek Keamanan | 47 | 55 | 85 % | Valid |
| 4 | Aspek Keterlaksanaan | 50 | 55 | 90 % | Valid |
| Total | | 187 | 220 | 85 % | Valid |

Hasil evaluasi ahli akademisi untuk komponen penilaian yang mengandung aspek kesesuaian, kemanfaatan, keamanan, dan aspek keterlaksanaan diperoleh 85 % dari keseluruhan untuk kesimpulan kelayakan terhadap produk. Berdasarkan pada kriteria yang ditetapkan dapat disimpulkan bahwa produk media panduan identifikasi bakat olahraga anak berbasis teknologi *sport search* valid dan dapat digunakan. Hal ini dikarenakan hasil data berada direntang 80-100% untuk klasifikasi presentase kelayakan produk.

3) Data Hasil Evaluasi Ahli Media

Peneliti menggunakan ahli praktisi bertujuan untuk menambah kualitas dari produk yang dikembangkan. Ahli praktisi dalam produk pengembangan ini adalah Rewang, S.Pd. yang merupakan Ketua KKG Olahraga Kecamatan Colomadu Jawa Tengah.

Table 4.3. Hasil Evaluasi Ahli Praktisi

| No | Komponen Penilaian | Skor Hasil | Skor Maksimal | Presentase | Kategori |
|--------------|----------------------|------------|---------------|-------------|--------------|
| 1 | Aspek Kesesuaian | 48 | 55 | 87 % | Valid |
| 2 | Aspek Kemanfaatan | 52 | 55 | 94 % | Valid |
| 3 | Aspek Keamanan | 50 | 55 | 90% | Valid |
| 4 | Aspek Keterlaksanaan | 50 | 55 | 90 % | Valid |
| Total | | 200 | 220 | 90 % | Valid |

Hasil evaluasi ahli praktisi untuk komponen penilaian yang mengandung aspek kesesuaian, kemanfaatan, keamanan, dan aspek keterlaksanaan diperoleh 90 % dari keseluruhan untuk kesimpulan kelayakan terhadap produk. Berdasarkan pada kriteria yang ditetapkan dapat disimpulkan bahwa produk media panduan identifikasi bakat olahraga anak berbasis teknologi valid dan dapat digunakan. Hal ini dikarenakan hasil data berada direntang 80-100 % untuk klasifikasi presentase kelayakan produk.

e. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini, peneliti menggunakan subjek guru-guru SD/Sederajat di Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar yang berjumlah 4 orang guru. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil yaitu pada minggu pertama Bulan Juli 2019 di SD MPU Colomadu Kabupaten Karanganyar. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dimulai peneliti dari menjelaskan mekanisme dalam penjelasan tujuan kegiatan dan pengisian angket.

Table 4.4. Penyajian Data Kuantitatif Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No | Aspek Evaluasi | ($\sum X$) N=4 | ($\sum X_i$) | Presentase (%) |
|--------------|---------------------------------|---------------------|----------------|-------------------|
| 1 | Aspek Kemudahan Dipahami | 44 | 60 | 73 % |
| 2 | Aspek Kemudahan untuk Dilakukan | 45 | 60 | 75% |
| 3 | Aspek Kemenarikan | 45 | 60 | 75% |
| 4 | Aspek Kemanfaatan | 50 | 60 | 83% |
| Total | | 184 | 240 | 76% |

f. Revisi Produk 1

Pada tabel 4.4 dapat dijelaskan bahwa hasil dari uji kelompok kecil pada penelitian pengembangan ini dapat dikategorikan valid dan layak digunakan. Tentunya hal tersebut mengacu pada kriteria yang dipakai oleh pneliti. Sehingga pengambilan kesimpulan yang telah dilakukan pada tahap ini berlandaskan teori

dan data yang valid. Setelah peneliti mendapatkan data dan masukan-masukan dari subjek dan pelatih.

g. Uji Coba Kelompok Besar

Evaluasi yang dilakukan dari hasil uji sebelumnya dijadikan sebagai bahan acuan untuk melakukan tahap selanjutnya. Pelaksanaan tahap ini dilaksanakan pada bulan Mei 2019 bertempat di gedung serbaguna di Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar. Jumlah subjek yang digunakan dalam tahap ini adalah 13 orang guru olahraga SD/ sederajat di Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar. Seperti pada tahap uji kelompok kecil, peneliti memberikan penjelasan kepada subjek tentang pengisian angket.

Table 4.5. Penyajian Data Kuantitatif Hasil Uji Coba Kelompok Besar

| No | Aspek Evaluasi | ($\sum X$) N=12 | ($\sum X_i$) | Presentase (%) |
|--------------|---------------------------------|----------------------|----------------|-------------------|
| 1 | Aspek Kemudahan Dipahami | 150 | 180 | 83 % |
| 2 | Aspek Kemudahan untuk Dilakukan | 161 | 180 | 89% |
| 3 | Aspek Kemenarikan | 157 | 180 | 87% |
| 4 | Aspek Kemanfaatan | 163 | 180 | 90% |
| Total | | 631 | 720 | 83% |

h. Revisi Produk 2

Hasil tanggapan dari subyek setelah pelaksanaan uji coba luas di dapatkan kesimpulan bahwa rancangan produk yang disusun oleh peneliti dapat diterima oleh subyek dan selanjutnya dapat dilanjutkan ke tahap uji efektivitas. Kesimpulan tersebut didapatkan dari keseluruhan tahapan evaluasi dan analisis yang dilakukan oleh peneliti. Selain itu, tanggapan dari para ahli merupakan data yang mendukung tercapainya kesimpulan atas rancangan produk tersebut.

i. Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas dilakukan pada peserta didik kelas 5 di SD Muhammadiyah Program Unggulan Gedongan Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar dengan tujuan mengetahui tingkat efektivitas produk pengembangan untuk dirumuskan menjadi hasil produk akhir serta pemanfaatan lebih lanjut untuk penerapan media panduan identifikasi bakat olahraga di masa mendatang.

Mekanisme pelaksanaan hasil produk ini dilakukan dengan cara mengambil data item tes untuk mengetahui bakat olahraga anak dari media panduan identifikasi bakat olahraga anak. Berdasarkan dari hasil pengambilan data pada anak media efektif untuk implementasikan

SIMPULAN

Pengembangan media panduan identifikasi bakat olahraga anak berbasis teknologi *sport search* menggunakan model pengembangan Borg dan Gall berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Validitas media panduan identifikasi bakat olahraga anak memenuhi validitas isi dan konstruk, dimana validitas media oleh validator, nilai rata-rata total kevalidan media adalah 84 % yang berarti media panduan identifikasi bakat olahraga anak ini termasuk dalam kategori "Valid".
- b. Efektivitas media tercapai, berdasarkan data hasil tes identifikasi bakat olahraga anak yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Program Unggulan ditemukan beberapa anak yang dalam dirinya memiliki bakat olahraga anak.
- c. Berdasarkan data hasil validasi kepraktisan, validator menyatakan bahwa media ini dikategorikan praktis sebab nilai validasi ahli praktisi didapat 90 % yang berarti media panduan identifikasi bakat olahraga anak ini termasuk dalam kategori "Praktis".

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Maksum. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Furqon H, M, Muchsin Doewes. 2002. *Pliometrik : Untuk Meningkatkan Power*. Program Pasca Sarjana : Surakarta
- Furqon H. dan Mucshin Doewes. 1999. *Pemanduan Bakat Olahraga Model Sport Search*. Surakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Keolahragaan (PUSLITBANG-OR) UNS.M.
- Yuni Yamasari. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas . Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pascasarjana X – ITS, Surabaya, 4 Agustus.
- Yusuf Adisasmita dan Aip Syarifuddin. 1996. *Ilmu Kepelatihan Dasar*. Jakarta: Depdikbud. Dirjendikti. Proyek Pendidikan Tingkat Akademik.

PENGARUH *PERMAINAN BONEKA ORIGAMI* TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS SENI ANAK DI TAMAN KANAK- KANAK JABAL RAHMAH TABING PADANG

Asla De Vega

Pendidikan Anak Usia Dini
Program Pasca Sarjana
Universitas Negeri Jakarta
Email: asladevega123@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan boneka origami terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Jabal Rahmah Tabing Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, penelitian ini berbentuk eksperimen dengan desain kuasi eksperimental. Hasil penelitian terlihat bahwa anak pada kelas eksperimen yang dengan permainan boneka origami memiliki nilai rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan kertas koran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan boneka origami berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Jabal Rahmah Tabing Padang.

Kata Kunci: *Kata Kunci: Permainan boneka origami, Kemampuan Kreativitas Seni*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa, karena pendidikan dapat mewariskan budaya kepada generasi penerusnya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tata nilai. Menurut Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang hayat, maju mundurnya atau baik buruknya peradaban suatu bangsa akan ditentukan oleh pendidikan yang ditempuh oleh masyarakat tersebut. Melihat betapa pentingnya pendidikan dalam keberlangsungan kehidupan masyarakat, maka diselenggarakanlah jenjang pendidikan yang wajib diikuti oleh anak. Menurut undang-undang Nomor 23 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak

lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non-formal, dan informal

Salah satu jenjang pendidikan awal yang harus ditempuh anak adalah melalui jalur Pendidikan anak usia dini (PAUD), dan jalur pendidikan anak usia dini dalam bentuk formal adalah Taman Kanak-kanak (TK), Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu pendidikan anak mulai dari usia lima sampai enam tahun. Masa Kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya di kemudian hari dan Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak seperti kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, kreativitas, seni dan keterampilan dasar lainnya sesuai dengan kebutuhan anak. Sejalan dengan perkembangan fisik dan psikis anak usia dini, daya cipta atau kreativitas sangat dibutuhkan bagi anak untuk mengembangkan kreativitas seni sebagai sarana untuk menumbuhkan kembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, dan kepekaan rasa serta memberikan pengalaman kepada anak.

Kreativitas seni merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, dengan kreativitas dapat mengembangkan dan memanfaatkan potensi yang dimiliki secara kompleks untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dan tantangan yang dihadapi oleh anak. Pada masa kanak-kanak inilah proses mental yang dilakukan oleh anak baik itu berupa gagasan ataupun produk baru untuk mengkombinasikan antara kreativitas dan seni yang pada akhirnya akan melekat pada diri anak. Kreativitas seni di Taman Kanak-kanak memiliki peranan yang penting sebagai upaya pengenalan untuk berekspresi, berimajinasi, berkreasi, rasa esthethis dan asrtistic dalam suasana bermain kreatif.

Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-kanak Jabal Rahmah Tabing Padang, terdapat beberapa kendala yang masih dialami anak dalam perkembangan kreativitasnya, khususnya perkembangan kreativitas seni, yaitu guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi sendiri. Anak diperintahkan untuk menggambar seperti apa yang dicontohkan, dan mewarnainya sesuai dengan warna yang dibuat oleh guru. Dalam hal ini tentu saja imajinasi dan ide-ide kreatif dari anak dalam berkarya menjadi kurang berkembang. Selanjutnya kreativitas anak juga kurang berkembang hal ini disebabkan karena kurangnya pemanfaatan bahan-bahan disekitar yang bisa menunjang kreativitas anak, serta guru kurang memvariasikan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak, sehingga kegiatan pembelajaran jadi kurang menyenangkan bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh *Permainan boneka origami* Terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak Di Taman Kanak-kanak Jabal Rahmah Tabing Padang.

Menurut Sumanto (2005: 10), kreativitas seni adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya seni termasuk dalam bidang senirupa. Selain itu kreativitas seni diartikan sebagai kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang, dan memadukan ke dalam komposisi suatu karya senirupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.

Boneka adalah tiruan wujud orang untuk permainan anak-anak (Waridah dan Suzana Kamus Bahasa Indonesia, 2014:95), menurut Wikipedia, 2015 boneka (bahasa Portugis: *boneca*) adalah sejenis mainan yang dapat berbentuk macam-macam, terutamanya manusia atau hewan, serta tokoh-tokoh fiksi. Origami suatu seni di mana aneka bentuk dapat tercipta dengan cara melipat kertas. Menurut Wikipedia 2015 origami dari kata *ori* yang berarti "lipat", dan *gami* yang berarti "kertas" (dalam bahasa Jepang) merupakan sebuah seni lipat yang berasal dari Jepang. Bahan yang digunakan adalah kertas atau kain yang biasanya berbentuk persegi. Sebuah hasil origami merupakan suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti dan halus pada pandangan. Permainan boneka origami adalah sebuah permainan membuat boneka atau replika berbentuk manusia yang terbuat dari kertas origami. Origami adalah permainan dan hiburan yang mendidik, terutama untuk anak karena origami sarat akan manfaat yang positif. Selain untuk melatih motorik halus anak, origamipun memberi stimulasi positif bagi perkembangan otak anak pada masa perkembangannya.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti maka jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian *Quasi experimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak di Taman Kanak-kanak Jabal Rahmah Tabing Padang. Kelompok yang akan dijadikan sampel pada penelitian ini adalah kelompok B3 dan kelompok B4. kelompok B3 sebagai kelas eksperimen dan kelas B4 sebagai kelas kontrol, dengan pertimbangan jumlah anak kedua kelompok sama yaitu masing-masing 14. Berdasarkan cara pengambilan sampel dengan teknik *cluster sampling*. Menurut Sugiyono (2011:121) *cluster sampling* adalah teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas."

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk tes buatan guru yang disusun oleh guru dengan prosedur tertentu dalam bentuk tes perbuatan. Tes dikatakan valid apabila tes itu dapat mengukur apa yang hendak diukur, Instrumen ini menggunakan skala *likert* untuk penilaiannya. Menurut Sugiyono (2012:93) Sangat Baik diberi skor 5 (SB), Baik diberi skor 4 (B), Cukup Baik diberi skor 3 (CB), Tidak Baik diberi skor 2 (TB), Sangat Tidak Baik diberi skor 1 (STB).

Menurut Arikunto (2010:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang

valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Menurut Arikunto (2010:221) Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (*t-test*). Untuk prasyarat uji hipotesis dilakukan uji normalitas menggunakan *Lilliefors* dan uji homogenitas menggunakan uji *Bartlett*. Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Dalam Syafril (2010:212-214), untuk menguji Normalitas digunakan Uji *Lilliefors*. Uji homogenitas dalam Syafril (2010:207) bertujuan untuk mengetahui apakah data kelas sampel dalam penelitian ini sudah berasal dari populasi yang homogen. Untuk menguji homogenitas dilakukan uji *Bartlett*.

Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah ditentukan, yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan *t-test*. Menguji data yang telah diperoleh tersebut dengan rumus *t-test*. (Syafril, 2010:176)

PEMBAHASAN

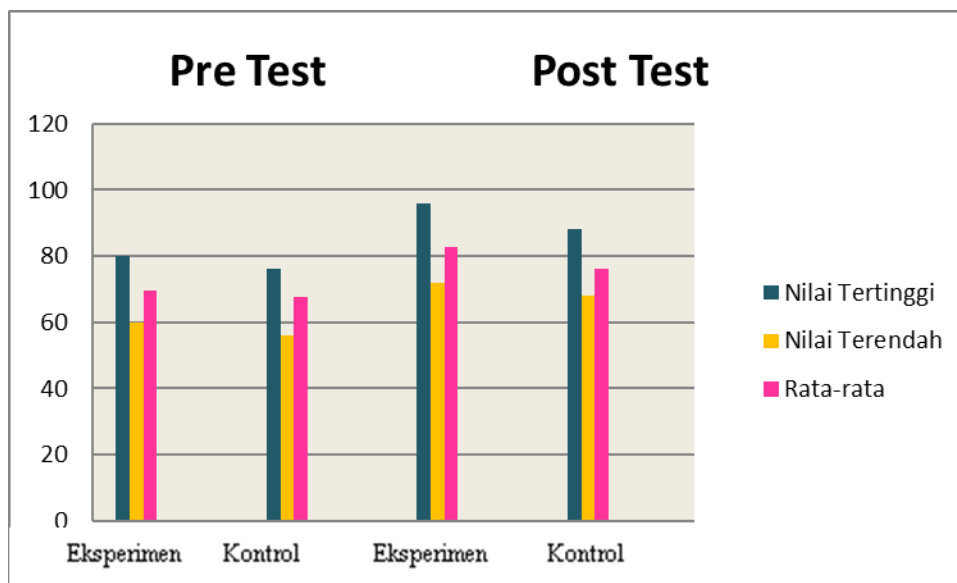
Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu data tentang hasil kemampuan kreativitas seni anak kelas eksperimen dengan *Permainan boneka origami* dan data tentang hasil kemampuan kreativitas seni anak kelas kontrol dengan kertas koran.

Berdasarkan hasil *pretest* kemampuan kreativitas yang seni diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 69,42. Nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 67,71. Hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar **0,6380** dibandingkan dengan $\alpha=0,05$ ($t_{tabel} = 2,05553$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)= 26$. Dengan demikian $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,6380 < 2,05553$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_0 **diterima** atau H_1 **ditolak**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* kemampuan kreativitas pada anak dikelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum diberikan *treatment*. Ini berarti kemampuan kreativitas seni anak pada tes kemampuan awal (*pre-test*) sama atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Kemudian diberikan *treatment* atau perlakuan pada masing-masing kelas, berdasarkan hasil *post-test* kemampuan kreativitas anak yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 82,85 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 76,72. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 2,2346 dibandingkan dengan $\alpha=0,05$ ($t_{tabel} = 2,05553$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-$

$1) + (N_2 - 1) = 26$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,2346 > 2,05553$ maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_0 **ditolak** atau H_1 **diterima**. Berdasarkan hal tersebut dapat terlihat bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dengan *Permainan boneka origami* lebih mengembangkan kemampuan kreativitas seni anak dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan kertas koran kering. Perbedaan yang signifikan antara kemampuan kreativitas seni anak dikelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa *Permainan boneka origami* lebih berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas seni anak.

Dari penelitian yang peneliti lakukan terlihat hubungan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* terlihat bahwa rata-rata kelas eksperimen yaitu adalah 80 dan nilai terendah 60, dengan rata-rata 69,42 sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 76 dan nilai terendah 56 dengan rata-rata 67,71. Setelah dilakukan *post-test* nilai anak meningkat pada kedua kelas, yaitu nilai tertinggi yang berhasil dicapai anak pada kelas eksperimen adalah 96 sedangkan kelas kontrol adalah 88 dan nilai rata-rata yang didapat oleh anak kelas eksperimen 82,85 sedangkan nilai terendah yang didapat anak kelas eksperimen adalah 72 dan kontrol 68 dengan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 76,28. Dapat di lihat pada grafik 1:



Grafik 1: Data Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan Kreativitas Seni Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan grafik diatas terlihat bahwa sebelum dilakukan post test nilai yang didapat anak pada *pre test* adalah nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 80 dan nilai terendah 60, dengan rata-rata 69,42 sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 76 dan nilai terendah 56 dengan rata-rata 67,71. Setelah dilakukan *post-test* nilai anak meningkat pada kedua kelas.

Perbandingan nilai terlihat anak pada kelas eksperimen berkembang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu nilai tertinggi yang berhasil dicapai anak

pada kelas eksperimen adalah 96 sedangkan kelas kontrol adalah 88 dan nilai rata-rata yang didapat oleh anak kelas eksperimen 82,85 sedangkan nilai terendah yang didapat anak kelas eksperimen adalah 72 dan kontrol 68 dengan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 76,28.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan kreativitas seni anak di kelas eksperimen dengan *permainan boneka origami* dengan kelas kontrol yang kemampuan kreativitas seni anak dengan kertas koran. Sesuai dengan pendapat Alderina (2012:8), bahwa *Permainan boneka origami* adalah seni yang mengekspresikan harmonisasi antara kreativitas manusia dan alam, yang membuat kita lebih menghargai keindahan alam. *Permainan boneka origami* adalah media untuk menuangkan keindahan daun dan bunga menjadi karya seni tinggi dan produk yang multifungsi. *Permainan boneka origami* tidak hanya cantik tetapi juga dapat merelaksasi pikiran, melatih kesabaran, memunculkan banyak inspirasi, dan imajinasi dalam berkreasi.

Menurut Munandar dalam (Haryati 2012:16), mendefinisikan “Kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.

Kreativitas seni adalah stimulasi kreatif, hasil kerja dan proses gagasan manusia untuk mengekspresikan ide-ide yang melibatkan kemampuan terampil untuk menciptakan sesuatu karya baru yang memiliki nilai keindahan, dan salah satu dari bentuk karya seni adalah seni rupa.

Permainan boneka origami dapat dikatakan termasuk kedalam kreativitas seni rupa, karena *Permainan boneka origami* merupakan seni hias bunga atau daun press yang dapat diaplikasikan dalam berbagai kreasi yang unik dan menarik. Jadi, *Permainan boneka origami* termasuk sebuah karya seni rupa yang membutuhkan kreativitas, imajinasi dan kreasi dalam pembuatannya dan hiasannya dapat dinikmati dan diapresiasi melalui indera mata.

Pada saat melakukan kegiatan *Permainan boneka origami* di kelas B3 TK Jabal Rahmah Tabing Padang sebagai kelas eksperimen, semua anak terlihat antusias dan semangat untuk mencoba. Bagi anak kegiatan *Permainan boneka origami* sangat menyenangkan dan dapat dijadikan sebagai hiasan. Sedangkan kelas kontrol dengan kertas koran terlihat anak kurang antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran, terlihat pada saat kegiatan pembelajaran, anak cenderung tidak mau membuat hiasan sebelum didorong oleh ibuguru, anak terlalu banyak mengeluh tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini disebabkan karena teknik pembelajaran dalam menggunakan kertas koran yang diberikan tidak menarik bagi anak. Dapat disimpulkan bahwa dengan *permainan boneka origami* mampu mengembangkan kreativitas seni anak dan anak lebih tertarik dengan *permainan boneka origami* dibandingkan dengan kertas koran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan *permainan boneka origami* terhadap hasil kemampuan kreativitas seni pada anak di kelas eksperimen (B3) dan kelas kontrol (B4). Hal ini membuktikan bahwa dengan *permainan boneka origami* dapat mempengaruhi kemampuan kreativitas seni anak, terlihat pada nilai rata-rata yang diperoleh anak dari kelas eksperimen lebih tinggi (82,85) dibandingkan kelas kontrol (76,72). Dari hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,2346 > 2,05553$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan kreativitas seni anak di kelas eksperimen yang dengan *permainan boneka origami* dengan kelas kontrol dengan kertas koran. Dengan demikian *permainan boneka origami* terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Jabal Rahmah Tabing Padang.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran diantaranya: Bagi anak, diharapkan agar perkembangan kreativitas seni anak dapat berkembang dengan baik melalui kegiatan *Permainan boneka origami*. Bagi guru, dalam mengembangkan kreativitas seni anak hendaknya guru merancang kegiatan dan menggunakan media yang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan kreativitas seni anak. Melalui aktivitas yang lebih menarik anak dapat mengembangkan kreativitasnya secara maksimal. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Permainan boneka origami*. Bagi sekolah, dalam mengembangkan pembelajaran khususnya kreativitas seni hendaknya sekolah dapat memberikan arahan dan motivasi serta dorongan kepada guru untuk menciptakan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas seni anak. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti dan menyampaikan gagasan tentang pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas seni anak serta menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas

Syafril. 2010. *Statistik*. Padang: Suka Press

Undang-undang RI Nomor 20 & 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sinar Grafika

Wikipedia Indonesia. "Pengertian Boneka" <https://id.wikipedia.org/wiki/Boneka> 15 November 2018.

Wikipedia bahasa Indonesia. "Pengertian Origami" <https://id.wikipedia.org/wiki/Origami>. 11 November 2018.

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN INKLUSIF DAN PERMASALAHANNYA

Sukadari
Universitas PGRI Yogyakarta
Email: Sukadariupy@gmail.com

Abstrak

Pendidikan Inklusi merupakan sistem baru dalam inovasi pendidikan khusus di Indonesia, Upaya pelaksanaan gencar dilakukan diberbagai jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP dan SMA. Diperlukan adanya panduan sebagai tolak ukur untuk melaksanakan sistem tersebut. Dalam makalah ini dijelaskan tentang latar belakang Pendidikan Inklusi di Indonesia, Landasan Pendidikan Inklusi, SDM Pendidikan Inklusi, Kurikulum Pendidikan Inklusi keunggulan serta Hambatan yang dialami oleh pelaksana pendidikan Inklusi. Isi tulisan ini dibuat berdasarkan pengalaman dan kajian teori yang telah digunakan berbagai kalangan. Dengan harapan pembaca dapat memahami dan dapat melaksanakan sistem Pendidikan Inklusi dengan baik tanpa hambatan yang besar, sehingga tujuan pendidikan inklusi di Indonesia dapat tercapai .

Kata Kunci : Pendidikan Inklusi, Indonesia, Implementasi & Permasalahan

PENDAHULUAN

Pada saat sekarang masih banyak anak yang belum memperoleh kesempatan pendidikan, meskipun pendidikan Inklusi sering diaartikan hanya untuk nak penyandang cacat. Pendidikan Inklusi mempunyai berbagai pemahaman dan interpretasi yang berimplikasi pada keberhasilan atau kegagalan dalam implementasinya.

Pendidikan Inklusi didapatkan pada hak asasi serta harus di sesuaikan dengan kondisi anak dan bukan anak yang menyesuaikan dengan sistem pendidikan Inklusi sendiri masih membuat multitafsir oleh masyarakat karena masih ada yang menyebut Integrasi, Terpadu, unit kecil, Pendidikan Luar Biasa.

Dalam pelaksanaan pendidikan Inklusi tentu banyak menghadapi tantangan atau kendala yang selalu ada maka partisipasi dari semua pihak adalah suatu keniscayaan, karena Inklusi pada hakekatnya adalah tidak membedakan jenis kelamin, penampilan, kemampuan berfungsi akan tetapi di ciptakan dalam satu masyarakat yang luas, dan juga perlu di akui bahwa dalam masyarakat umumpun di tandai oleh keragaman dan keserbaragaman bukan keseragaman.

Pada hakekatnya semua anak dapat di didik sesuai dengan kemampuannya atau melalui pendidikan dapat menumbuhkan dan mengembangkan harga diri anak karena pendidikan Inklusi bertujuan menciptakan kerja sama yang baik buka kopetisi

atau persaingan, maka dengan demikian anak berkebutuhan khusus (ABK) sudah selayaknya bersekolah di lingkungan sekitar tempat tinggal dan masyarakat ikut berpartisipasi aktif mendukung adanya pendidikan Inklusi tersebut dan sekelas Inklusi memberi manfaat untuk semua anak karena pada akhirnya mampu menciptakan masyarakat Inklusi.

PEMBAHASAN

a. Implementasi Pendidikan Inklusi

1. Landasan Hukum

a. UUD 45 (amandemen)

Pasal 31 ayat (1) dan ayat 2 tentang hak pendidikan bagi warga negara

b. UU No. 20 th Sistem Pendidikan Nasional.

- Pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional
- Pasal 5 ayat (1), (2), (3) dan (4) tentang kesamaan hak pendidikan tanpa memandang kondisi fisik, emosional, mental, kecerdasan maupun kondisi geografis
- Pasal 32 ayat (1) dan (2), tentang pendidikan khusus dan layanan khusus

2. Tujuan Pendidikan

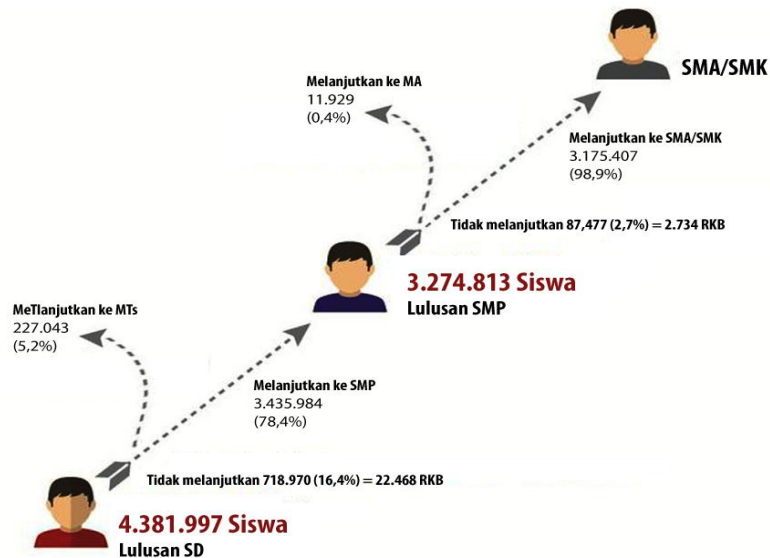
- a. PP No. 27 tahun 1991 : Membantu siswa yang memiliki kebutuhan khusus dalam meningkatkan pengetahuan, sikap dan kemampuan mereka sebagai individu dan anggota masyarakat dalam lingkungan sosial, budaya dan alam yang saling menguntungkan dan juga untuk meningkatkan ketrampilan atau melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.
- b. UU No. 4 Tahun 1997 (UU Kecacatan) Pasal (6) ayat 2 : Setiap anak yang berkebutuhan khusus memiliki hak untuk mendapatkan pekerjaan dan layanan yang tepat sesuai dengan jenis dan tingkat kebutuhan khusus, pendidikan dan kemampuan mereka.

3. UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003pasl 32

Ayat (1) : PENDIDIKAN KHUSUS merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena leainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.

Ayat (2) : PENDIDIKAN LAYANAN KHUSUS merupakan pendidikan bagi peserta didik di daerah terpencil atau terbelakang, masyarakat adat yang terpencil, dan/atau mengalami bencana alam, bencana sosial, dan tidak mampu dari segi ekonomi.

4. Diagram Alur Partisipas Siswa Tahun 2015



5. Program Prioritas

Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus

01

Penumbuhan budi pekerti

02

Bina kreasi, bakat dan potensi_peserta didik

03

Pemenuhan Standar Nasional Pendidikan

04

Peningkatan APM-APK ABK

05

Program pendidikan layanan khusus (PLK) (3T, Afirmasi Pendidikan Menengah /SMP/SMA

06

Gerakan pendidikan Inklusif, aman, dan ramah anak

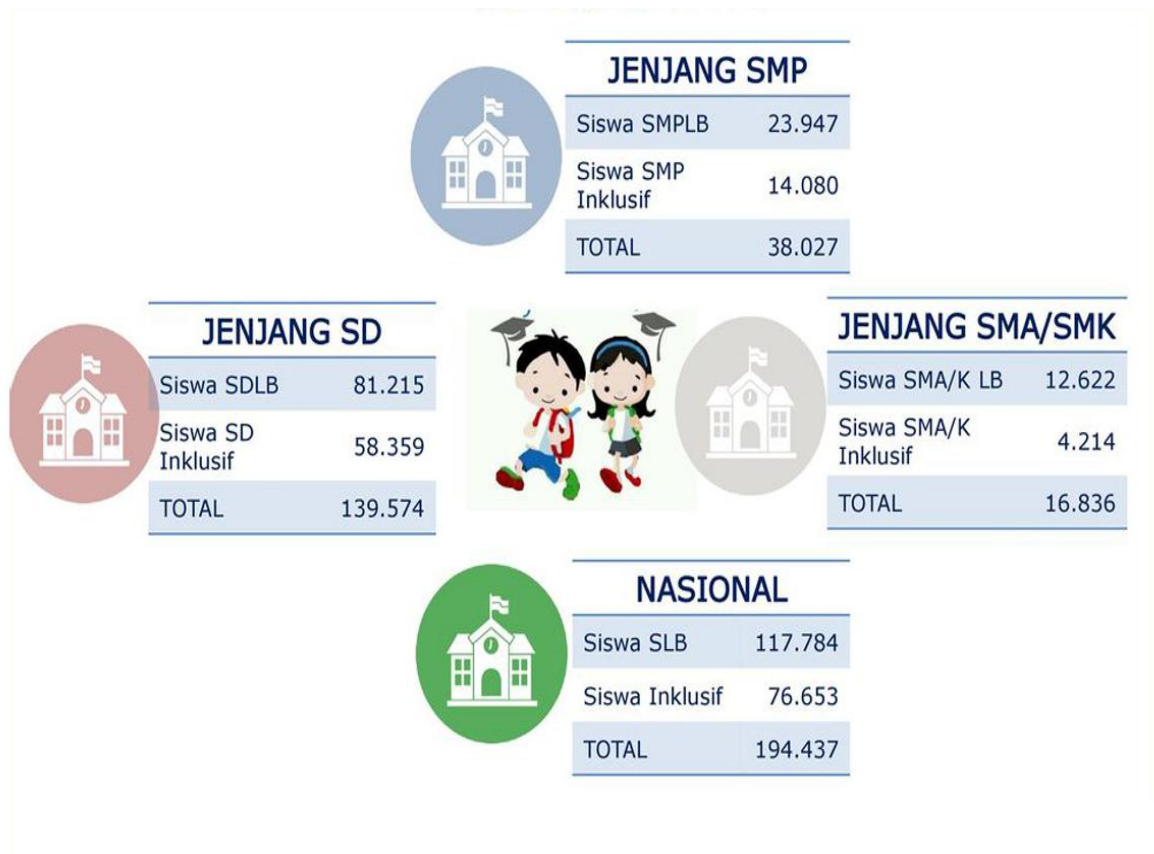
07

Reformasi kurikulum Pendidikan khusus

08

Program transisi ke Pasca sekolah

6. Jumlah Siswa Disabilitas di SLB dan Inklusi 2016



7. Jumlah Sekolah Luar Biasa (SLB) TA 2015/2016



8. Jumlah Sekolah Inklusi TA 2015/2016



9. Penyediaan Guru Pendidikan Khusus



10. Model Pengembangan Kurikulum

- a. Model kurikulum umum (reguler)
- b. Model kurikulum umum dengan modifikasi
- c. Model kurikulum yang diindividualisasikan

11. Pemberdayaan Partisipasi Masyarakat

- a. Cara anggota masyarakat dan atau kelompok masyarakat dalam pengambilan keputusan terhadap penyelenggaraan pendidikan Inklusi
- b. Reaksi anggota masyarakat dan atau kelompok masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan Inklusi
- c. Kebutuhan anggota masyarakat dan atau kelompok masyarakat terhadap penyelenggaraan Inklusi

12. Bentuk Partisipasi Masyarakat

- a. Pendirian dan penyelenggaraan pendidikan Inklusi
- b. Pengadaan dan pemberian bantuan tenaga pendidikan untuk melaksanakan atau membantu pelaksanaan proses pembelajaran
- c. Berpartisipasi dalam pemberian bantuan tenaga ahli untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran
- d. Berpartisipasi dalam membuat program-program
- e. Pengadaan dana pemberian bantuan yang dapat berupa wakaf/ hibah, sumbangan, beasiswa dan bentuk lain sejenis
- f. Pengadaan dana dan pemberian bantuan ruangan gedung dan tanah
- g. Pengadaan dana dan pemberian bantuan buku pelajaran dan peralatan pendidikan Inklusi
- h. Pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk magang atau latihan dunia kerja
- i. Pemberian pemikiran dan pertimbangan
- j. Pemberian bantuan dan kerjasama
- k. Mengawasi pelaksanaan pendidikan Inklusi
- l. Mengevaluasi penyelenggaraan pendidikan Inklusi bersama pihak terkait

13. Wadah Partisipasi Masyarakat

- a. Dewan Pendidikan
- b. Komite Sekolah/ Dewan Sekolah
- c. Forum orang tua anak berkebutuhan khusus
- d. Forum guru peduli pendidikan Inklusi
- e. Forum masyarakat peduli pendidikan Inklusi

b. Kendala / Hambatan dan Tantangan Pelaksanaan Pendidikan Inklusi

1. Pelaksanaan Belajar Mengajar
 - a. Cenderung fokus pada individual anak, bukan pada sistem
 - b. Anak yang cacatnya berat dianggap tidak siap

- c. Anak yang harus menyesuaikan sistem bukan sebaliknya
 - d. Guru banyak yang belum memahami karakteristik anak berkebutuhan khusus (ABK)
 - e. Guru pendamping khusus yang berpendidikan PLB masih sangat terbatas
 - f. Fasilitas kegiatan belajar mengajar belum sesuai dengan kebutuhan anak
 - g. Sarana dan prasarana masih perlu di sesuaikan dengan kondisi anak berkebutuhan khusus
 - h. Terlalu banyak pemahaman pada pencapaian akademik dan ujian dan kurang memberikan penekanan pada perkembangan anak
 - i. Sistem pendidikan khusus segregasi yang telah ada sebelumnya sering menjadi hambatan bagi guru reguler tidak memandangnya sebagai pekerjaan diri mereka
2. Faktor lingkungan
 - a. Lingkungan yang ada sekarang ini sering terjadi kurang responsif
 - b. Pemahaman atau kesalah pahaman guru dan teman sebaya masih juga sering terjadi
 - c. Kondisi sosial budaya dan ekonomi sangat berpengaruh
 3. Tantangan sosial emosional
 - a. Mengembangkan hubungan pertemanan yang baik dan tulus
 - b. Cara mengatasi kesepian
 - c. Mengembangkan harga diri yang baik
 - d. Mengembangkan interaksi dan komunikasi yang bermakna merupakan dasar bagi semua hubungan sosial dan pembelajaran
 4. Tantangan yang terkait dengan pembelajaran dan perkembangan keterampilan
 - a. Memperoleh dan kompetensi melalui hubungan teman sebaya
 - b. Mengembangkan keterampilan bahasa fungsional
 5. Tantangan yang berkaitan dengan penyiapan dan penataan paraprofesional yang bekerja dalam setting inklusi
 - a. Memperoleh pengalaman baru
 - b. Memperoleh perjalanan yang cukup
 - c. Dapat berpartisipasi di dalam memperkenalkan perubahan yang diperlukan

c. Upaya Mewujudkan Sekolah Inklusi Yang Baik

Mewujudkan implementasi sekolah Inklusi yang baik ada beberapa faktor yang harus di upayakan secara serius dari pihak-pihak yang terkait baik itu unsur pemerintah, masyarakat maupun ABK itu sendiri antara lain:

1. Dalam perundang-undangan seyogyanya mengakui prinsip persamaan bagi ABK dari tingkat dasar, menengah sampai perguruan tinggi yang dilaksanakan secara terintegrasi

2. Kebijakan pendidikan pada semua tingkatan dari nasional hingga di daerah dan menetapkan bahwa seorang anak ABK bersekolah di lingkungannya tapi juga perlu di pertimbangkan perkusus kebijakan memang sudah di jalankan melalui surat keputusan gubernur maupun bupati/walikota tetapi masih sebatas sekolah yang ditunjuk sebagai sebagai sekolah Inklusi
3. Pengintegrasian anak penyandang cacat di sekolah reguler sebaiknya merupakan bagian yang internal dari perancangan nasional untuk mewujudkan bagi semua
4. Kebijakan pendidikan sebaiknya mempertimbangkan perbedaan kebutuhan dan perbedaan individual
5. Diperlukan kordinasi antara pejabat pendidikan dan unsur yang terkait agar dapat sinergi dalam penanganan pelaksanaan pendidikan Inklusi
6. Mengembangkan sekolah Inklusi yang dapat melayani sejumlah unsur siswa di daerah perkotaan maupun pedesaan dan di lengkapi berbagai layanan pendukung diperlukan
7. Kurikulum hendaknya di sesuaikan dengan kebutuhan anak tetapi bukan sebaliknya. Maka adanya modifikasi kurikulum di sekolah Inklusi adalah hal yang wajar dilakukan
8. Masyarakat diundang dari pihak sekolah untuk mengambil peran aktif dalam penanganan sekolah Inklusi karena secara kolektif masyarakat ikut bertanggung jawab terhadap pelaksanaan sekolah Inklusi
9. Perlu adanya penambahana wawasan tentang ABK dan pendidikannya bagi guru disekolah yang menyelenggarakan sekolah Inklusi agar dalam pelaksanaannya pendidikan Inklusi dapat bersinergi dalam semua pihak yang terkait
10. Sebagai layanan pendukung sekolah Luar Biasa (SLB) di gunakan sebagai pusat sumber bagi sekolah Inklusi yang memberi pelayanan langsung terhadap ABK pendidikan Inklusi
11. Semua pihak harus konsisten dalam melaksanakan komitmen bersama untuk meng implementasikan pendidikan Inklusi agar dapat berhasil dengan baik

KESIMPULAN

Dalam mengimplemtasikan pendidikan Inklusi bukanlah hal yang mudah perlu kepedulian dari semua pihak yaitu Pemerintah, Masyarakat, Orang tua harus bersinergi, berjalan sepaham dan mempunyai rasa tanggungjawab bersama sehingga sesulit apapun dapat secara bersama mencari solusi yang terbaik.

Hambatan maupun tantangan itu pasti ada, baik dari sudut sarana maupun prasarana yang termasuk juga kondisi anak, lingkungan yang ada maka perlu di atasi secara berama-sama. Karena pendidikan merupakan tanggung jawab bersama semoga dengan kerjasama yang baik pendidikan Inklusi dapat diselenggarakan secara baik pula sehingga anak-anak yang mengalami kecacatan

atau ABK akan mendapatkan tempat dan pelayanan sesuai dengan kemampuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Befrng, Edvard.2001. The Enrichment.A Special Educational Approach to an Inclusive School.Article in Johnses, Berit H.& Skjorten, Miriam D. (ed) Educational: An Introdoction. Oslo, Unipub.
- Johnsen,Beri H.2001. Curricula for the plurality of Individual learning Needs Education: An Introduction.Olso, Unipub.
- Rye,Henning.2001. Helping Children and Fmillies with Spesial Needs: A Resource-Oriented Approach. Article in Johsen, Berit H. & Skjorten, Miriam D. (ed) Educational-Special needs Education: an ntroduction.Olso,Unipub.
- Skjorten,Miriam D.2001 Toward Inclusion and Enrichment. Article in Johnsen, Berit H. & Skjorten, Miriam D. (ed) Educational-Special needs Education: an ntroduction.Olso,Unipub.
- UN 1948. Universal Declaration of Human Rights. United Nations
- UN 1991. Convention on the Rights of the Child. New york, Unitet Nations
- Undang-undang,2003. Undang-undang Sitem Pendidikan Nasional No,20 Tahun 2003,Jakarta

TERAPI BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BINA DIRI ANAK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL

Dedy Ariyanto¹⁾, Inna Hamida Zusfindhana²⁾

¹ IKIP PGRI Jember

dedyariyanto903@gmail.com

² IKIP PGRI Jember

naahamida@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi objektif anak yang mengalami hambatan intelektual dalam hal bina diri. Terapi bermain merupakan teknik psikoterapi untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bina diri anak dengan hambatan intelektual. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan wawancara, tes, dan observasi. Subjek penelitian merupakan anak dengan hambatan intelektual berusia 10 tahun yang berjumlah satu orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakan terapi bermain nilai yang diperoleh yaitu 67, setelah diterapkan terapi bermain nilai anak meningkat menjadi 93.

Kata kunci: *terapi bermain, bina diri, anak dengan hambatan intelektual*

PENDAHULUAN

Genewa (dalam Widati dan Murtadlo, 2007:261) mengemukakan bahwa hambatan intelektual merupakan kondisi perkembangan mental seseorang yang terhambat selama masa perkembangan, sehingga berpengaruh terhadap kemampuan kognitif, bahasa, motorik, dan sosial. Anak tunagrahita sebagai salah satu anak berkebutuhan khusus (ABK) memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut salah satunya diantaranya dalam kemampuan anak tuna grahita dalam merawat dirinya sendiri. Hal ini terjadi karena rendahnya kecerdasan yang dimiliki oleh anak tuna grahita. Dengan keterbatasan kecerdasan ini anak tunagrahita tidak dapat melakukan tindakan yang dapat menolong dirinya-sendiri.

Menurut Apriyanto (2012:25) tunagrahita memiliki fungsi intelektual umum yang berada di bawah rata-rata dan biasanya disertai dengan hambatan perilaku adaptif yang terjadi pada masa perkembangan.

Klasifikasi tunagrahita berdasarkan AAMD menurut Hallahan (dalam Wardani, 2007) sebagai berikut:

1. *Mild mental retardation* (tunagrahita ringan) IQ 70-55
2. *Moderate mental retardation* (tunagrahita sedang) IQ 55-40
3. *Severe mental retardation* (tunagrahita berat) IQ 40-25
4. *Profound mental retardation* (sangat berat) IQ >25

KH termasuk memiliki hambatan intelektual dalam tingkat sedang, berdasarkan hasil asesmen dalam bidang akademik KH belum mampu membedakan huruf, membedakan tanda-tanda dalam hitungan, mengurutkan bilangan, membaca, dan

sulit dalam analisis secara fonetik. Sedangkan untuk bina diri KH belum mampu merawat diri sesuai anak pada umumnya. Hasil tes menunjukkan bahwa KH mempunyai IQ 55 dan usia kronologis (CA) 10 tahun. Sehingga KH mempunyai usia mental (MA) yang masih sama dengan anak usia 5 tahun.

Anak dengan hambatan intelektual dilatih untuk dapat mengurus dirinya sendiri dan mengoptimalkan kemampuannya sehingga tidak bergantung pada orang lain (Somantri, 2007). Bina diri merupakan program untuk membantu anak dalam merawat dan mengurus dirinya sendiri serta menjaga keselamatan diri, komunikasi serta penyesuaian diri terhadap lingkungan. (Kurniawan, 2012)

Permendiknas nomor 24 tentang pelaksanaan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI nomor 22 dan 23 tahun 2006. Berdasarkan Permendiknas tersebut dijelaskan memberikan perubahan yang signifikan bagi program khusus untuk pendidikan anak tunagrahita ringan dan sedang, dimana menurut kurikulum 1994 dan Kurikulum berbasis kompetensi (KBK) sebagai mata pelajaran Kemampuan Diri (KMD), sedangkan saat ini diperluas menjadi mata pelajaran Bina Diri. Secara konsep Bina Diri memberikan makna lebih luas dari kemampuan Merawat Diri (KMD), karena secara langsung KMD menjadi bagian dari pembelajaran Bina Diri.

Bina diri adalah suatu kemampuan individu dalam mengurus dirinya sendiri dan dapat menolong dirinya sendiri dengan tanpa bantuan orang lain. Dalam hal ini, anak tunagrahita sedang mengalami hambatan dalam kemampuan bina diri. (Fathoni dan Masitoh, 2015). Menurut Apriyanto (2012) kebutuhan bina diri terbagi menjadi dua jenis yaitu:

1. Kebutuhan merawat diri, materi kemampuan merawat diri terdiri dari kemampuan pemeliharaan tubuh seperti mandi, menggosok gigi, merawat rambut dan kebersihan kuku.
2. Kebutuhan mengurus diri, materi kemampuan mengurus diri terdiri dari makan, minum, berpakaian, memelihara kesehatan diri.

Terapi bermain suatu bentuk terapi kejiwaan di mana seorang anak melakukan kegiatan bermain dengan memakai boneka dan bentuk-bentuk bermain dalam situasi dan kondisi tertentu yang telah diusahakan keamanannya maupun bentuk-bentuknya oleh terapis agar dapat diamati tingkah lakunya, tindakannya dan pembicaraannya untuk mengetahui secara lebih dalam tentang apa-apa yang ada dalam pikirannya, apa yang sedang dirasakannya serta sejauh mana daya hayalnya. Jika ternyata banyak konflik kejiwaan, terapis akan membantunya memahami masalah yang dihadapinya (Axline, 1969).

Terapi bermain menurut Tedjasaputra (2011) yang digunakan adalah terapi yang melibatkan interaksi dengan orang lain. Bermain merupakan bagian integral dari masa anak-anak dan remaja yang kemungkinan tidak akan bisa diulang ketika dewasa, suatu strategi unik sebagai sarana mengembangkan kemampuan keterampilan bahasa ekspresif, keterampilan komunikasi dua arah, perkembangan emosional anak, keterampilan sosial antar sesama, kemampuan membuat keputusan dengan baik dan perkembangan kognitif pada anak.

Salah satu stimulasi yang tepat untuk anak adalah dengan permainan yang bervariasi. Selain permainan yang bervariasi, keterlibatan orang tua dan teman sebaya juga sangat baik untuk anak. Permainan adalah stimulasi yang sangat tepat

bagi anak dalam berbagai hal. Dalam permainan diusahakan memberi variasi permainan dan akan sangat baik jika orang tua terlibat dalam permainan tersebut yaitu melalui kegiatan bermain sehingga daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan seluruh aspek seperti aspek emosional, sosial serta fisiknya selain itu juga dapat digunakan ruang bagi anak mengekspresikan apapun sesuai keinginannya melalui bermain. Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya serta berkembangnya keseimbangan mental anak (Dian, 2011, hlm 46).

Menurut Freud (Efendi, 2006:105) berpandangan bahwa bermain merupakan cara seseorang untuk mengekspresikan diri sendiri dari berbagai tekanan yang kompleks, merugikan atau sesuatu yang menurut dirinya tidak penting. Oleh karena itu diharapkan dengan metode bermain seseorang akan bisa mewujudkan kegiatan atau mengekspresikan apapun yang dipikirkan dengan positif. Menurut Chusairi (2005:9) Bermain dapat digunakan sebagai media terapi bagi anak, karena terdapat beberapa alasan : (1) Bermain dapat mengajak dan membiarkan anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif menjadi suatu hal yang positif dan wajar. (2) Bermain memperbolehkan orang dewasa untuk masuk dalam dunia anak-anak dan menunjukkan pada anak bahwa mereka dihargai dan diterima dalam dunia orang dewasa dan tidak dikesampingkan. (3) Observasi melalui bermain sangat membantu untuk memahami anak-anak dengan lebih baik.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku anak yang diterapkan dalam berbagai kegiatan pengembangan anak. Karakteristik metode bermain peran adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati (Siska, 2011). Menurut Nugraha (2006) anak senang bermain “khayalan” berakting sebagai orang tua, meniru tokoh kartun atau menjadi bayi. Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan bermain tahap selanjutnya setelah bermain fungsional. Main peran melibatkan interaksi secara verbal atau bercakap-cakap, dan interaksi dengan orang lain. Sedangkan menurut Aida dan Rini (2015) mengatakan metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka metode bermain peran akan sangat bagus digunakan untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak tuna grahita atau anak dengan gangguan intelektual dari segala keterbatasannya. Dengan keterbatasan yang dimiliki anak dengan hambatan intelektual akan sangat efektif jika dilakukan metode tersebut. Peneliti juga yakin jika metode bermain jika digunakan untuk terapi anak dengan gangguan intelektual akan berhasil dengan baik. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul terapi bermain untuk meningkatkan kemampuan bina diri anak dengan hambatan intelektual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk mengungkapkan data-data yang ada di lapangan. Data penelitian diambil berdasarkan kondisi objektif subjek dan dianalisis untuk dasar dalam menentukan metode yang sesuai dengan anak.

Subjek penelitian adalah anak dengan hambatan intelektual yang berjumlah satu orang. KH mempunyai usia kronologis 10 tahun, sedangkan untuk usia mentalnya yaitu 5 tahun. Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat kemampuan KH dalam melakukan bina diri. Proses wawancara dilakukan secara struktur kepada guru dan orang tua. Sedangkan dokumentasi untuk mengambil data mengenai kemampuan KH selama ada di sekolah. Tes berupa bermain peran yang diperagakan oleh KH mengenai kemampuan bina diri yang terdiri dari menyisir rambut, menggosok gigi, memasang kaos kaki, memasang sepatu dan menggunakan pakaian.

Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan tiga langkah, menurut Milles dan Huberman yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data. (Creswell, 2012). Pertama yaitu reduksi data, memilih data-data yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting. Kedua, membuat rangkuman penelitian berdasarkan display data untuk memudahkan memahami penelitian secara keseluruhan. Ketiga, verifikasi data dengan cara mempelajari kembali data-data yang terkumpul dan menarik kesimpulan sehingga mendapatkan temuan baru.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, dilakukan beberapa langkah antara lain yang pertama adalah melakukan observasi pada anak, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti didapat kondisi anak yang dibiarkan apa adanya hal ini dikarenakan ketidakmampuan dan ketidaktahuan orang tua dalam menangani kondisi anak. Hasil wawancara pada orang tua juga didapat bahwa orang tua merasa malu sehingga terjadi pembiaran tersebut. Orang tua juga tidak tau harus bagaimana dalam menangani anak dikarenakan orang tua tidak mempunyai akses bertanya kepada orang lain karena berbagai factor mulai dari pendidikan sampai social masyarakat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut maka peneliti melakukan assesmen awal pada anak, tes yang dilakukan pada assesment awal seperti pada tabel 1. Setelah didapat hasil maka peneliti melakukan penerapan terapi selama 1 bulan dalam bentuk bermain peran dan didapatkan hasil tes seperti tabel 2.

Tabel 1 : tes sebelum diberikan terapi bermain peran/assessment awal

| No | Materi bina diri | Aspek yang diamati | Skor | | | Keterangan |
|----|------------------------|---|------|---|---|----------------|
| | | | 3 | 2 | 1 | |
| 1. | Merawat kebutuhan diri | a. Menyisir rambut | | | | |
| | | 1) Memegang sisir | | √ | | Dengan bantuan |
| | | 2) Ketepatan arah dalam menyisir rambut | | | √ | Belum mampu |
| | | 3) Kerapian dalam menyisir rambut | | | √ | Belum mampu |
| | | b. Menggosok gigi | | | | |
| | | 1) Meletakkan pasta gigi ke sikat gigi | | √ | | Dengan bantuan |
| | | 2) Menggosok gigi secara benar | | √ | | Dengan bantuan |
| | | 3) Menggosok gigi sesuai dengan urutan | | √ | | Dengan bantuan |
| 2. | Mengurus diri | a. Memasang kaos kaki | | | | |
| | | 1) Memasang kaos kaki kanan dan kiri | | √ | | Dengan bantuan |
| | | 2) Melepas kaos kaki kanan dan kiri | √ | | | Mandiri |
| | | b. Memasang sepatu | | | | |
| | | 1) Memasukkan kaki ke dalam sepatu kanan dan kiri | | √ | | Dengan bantuan |
| | | 2) Memegang tali sepatu dengan benar | | √ | | Dengan bantuan |
| | | 3) Mengikat tali sepatu | | √ | | Dengan bantuan |
| | | 4) Melepas sepatu | √ | | | Mandiri |
| | | c. Memakai baju | | | | |
| | | 1) Memegang kancing baju | | √ | | Dengan bantuan |
| | | 2) Memasukkan kancing baju | | √ | | Dengan bantuan |
| | | 3) Membuka kancing baju | | √ | | Dengan bantuan |

Keterangan :

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Penilaian} = \frac{30}{45} \times 100\% = 67$$

80-100 = anak mampu melakukan program dengan mandiri (baik)
 60-79 = anak masih membutuhkan bantuan dalam melakukan program (cukup baik)
 0-59 = anak belum mampu melakukan program

Tabel 2 : penerapan terapi dengan metode bermain peran

| No | Materi bina diri | Aspek yang diamati | Skor | | | Keterangan |
|----|------------------------|---|------|---|---|----------------|
| | | | 3 | 2 | 1 | |
| 1. | Merawat kebutuhan diri | a. Menyisir rambut | | | | |
| | | 1) Memegang sisir | √ | | | Mandiri |
| | | 2) Ketepatan arah dalam menyisir rambut | √ | | | Mandiri |
| | | 3) Kerapian dalam menyisir rambut | | √ | | Dengan bantuan |
| | | c. Menggosok gigi | | | | |
| | | 1) Meletakkan pasta gigi ke sikat gigi | | √ | | Dengan bantuan |
| | | 2) Menggosok gigi secara benar | √ | | | Mandiri |
| | | 3) Menggosok gigi sesuai dengan urutan | √ | | | Mandiri |
| 2. | Mengurus diri | a. Memasang kaos kaki | | | | |
| | | 1) Memasang kaos kaki kanan dan kiri | √ | | | Mandiri |
| | | 2) Melepas kaos kaki kanan dan kiri | √ | | | Mandiri |
| | | b. Memasang sepatu | | | | |
| | | 1) Memasukkan kaki ke dalam sepatu kanan dan kiri | √ | | | Mandiri |
| | | 2) Memegang tali sepatu dengan benar | √ | | | Mandiri |
| | | 3) Mengikat tali sepatu | √ | | | Mandiri |
| | | 4) Melepas sepatu | √ | | | Mandiri |
| | | c. Memakai baju | | | | |
| | | 1) Memegang kancing baju | √ | | | Mandiri |
| | | 2) Memasukkan kancing baju | | √ | | Dengan bantuan |
| | | 3) Membuka kancing baju | √ | | | Mandiri |

Keterangan :

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Penilaian} = \frac{42}{45} \times 100\% = 93$$

80-100 = anak mampu melakukan program dengan mandiri (baik)

60-79 = anak masih membutuhkan bantuan dalam melakukan program (cukup baik)

0-59 = anak belum mampu melakukan program

Berdasarkan hasil assesmen yang dilakukan oleh peneliti, didapat data bahwa anak belum mampu melaksanakan bina diri. Hal ini dibuktikan dengan hasil assesmen awal sebesar 67%. Data tersebut didapat dari perhitungan aspek yang diamati dengan score 1 untuk masih dibantu, score 2 untuk belum bisa dan score 3 untuk tanpa dibantu.

Data pada tabel 1 terkait identifikasi merawat kebutuhan diri didapatkan hasil score 1 pada aspek ketepatan arah dalam menyisir rambut dan kerapian dalam menyisir serta score 2 pada ketepatan dalam memegang sisir, meletakkan pasta gigi pada sikat gigi, menggosok gigi secara benar dan keseluruhan serta melakukan kegiatan sesuai urutan.

Terkait mengurus diri didapatkan hasil score 3 untuk ketepatan dalam melepas kaos kaki kanan dan kiri dan melepas sepatu, dan score 2 untuk ketepatan dalam memasang kembali kaos kaki kanan kiri, ketepatan memasukkan kaki kedalam sepatu kanan dan kiri, mengang tali sepatu, menali simpul pada tali sepatu dengan benar, kemudian juga mendapat score 2 untuk aspek membuka kancing sepatu, memegang kancing sepatu dan ketepatan memasukkan kancing pada lubang baju.

Menurut Apriyanto (2012) kebutuhan bina diri terbagi menjadi dua jenis yaitu: Yang pertama Kebutuhan merawat diri, materi kemampuan merawat diri terdiri dari kemampuan pemeliharaan tubuh seperti mandi, menggosok gigi, merawat rambut dan kebersihan kuku. Yang kedua Kebutuhan mengurus diri, materi kemampuan mengurus diri terdiri dari makan, minum, berpakaian, memelihara kesehatan diri. Jika mengacu pada kebutuhan bina diri menurut Apriyanto maka hasil assessment awal yang dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa KH dikatakan belum mampu dalam hal bina diri hal ini dibuktikan dengan dengan banyaknya nilai 1 dan 2 yang diapat pada aspek yang diamati.

Berdasarkan hasil diatas maka peneliti melakukan penerapan terapi yaitu terapi bermain peran, terapi bermain merupakan terapi yang melibatkan interaksi dengan orang lain. Bermain merupakan bagian integral dari masa anak-anak dan remaja yang kemungkinan tidak akan bisa diulang ketika dewasa, suatu strategi unik sebagai sarana mengembangkan kemampuan keterampilan bahasa ekspresif, keterampilan komunikasi dua arah, perkembangan emosional anak, keterampilan sosial antar sesama, kemampuan membuat keputusan dengan baik dan perkembangan kognitif pada anak (Tedjasaputra, 2011). Metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku anak yang diterapkan dalam berbagai kegiatan

pengembangan anak. Karakteristik metode bermain peran adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati (Siska, 2011). Penerapan bermain peran dilakukan 3 jam 3 kali seminggu dalam satu bulan, penerapan bermain peran dilakukan di rumah anak dengan didampingi orang tua. Disini peneliti juga memberikan pemahaman dan tatacara bermain peran kepada orang tua dengan harapan orang tua juga dapat mengajari anak ketika peneliti selesai melakukan penelitian. Dengan dilibatkan orang tua dalam terapi bermain peran, anak akan merasa enjoy dan kegiatan terapi berlangsung dengan sedikit sekali hambatan, hambatan yang sering muncul adalah mood anak yang kadang tiba tiba merasa bosan. Diluar hal tersebut, terapi berjalan dengan lancar dan orang tua juga merasa senang.

Berdasarkan hasil penerapan terapi didapat data berupa score 3 untuk ketepatan dalam memegang sisir, ketepatan arah dalam menyisir, menggosok gigi dengan benar dan keseluruhan, melakukan kegiatan sesuai urutan. Mendapat score 2 untuk kerapian dalam menyisir, ketepatan dalam meletakkan pasta gigi pada sikat gigi pada identifikasi merawat kebutuhan diri.

Sedangkan untuk identifikasi mengurus diri mendapatkan score 3 untuk memasang kaos kaki kanan kiri, melepas kaos kaki kanan kiri, memasang dan melepas sepatu, ketepatan memasukkan kaki ke dalam sepatu kanan kiri, memegang tali sepatu dan ketepatan dalam menali simpul sepatu, membuka kancing baju, dan memegang kancing baju. Satu satunya score 2 yang didapat adalah untuk ketepatan memasukkan kancing pada lubang baju. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa anak sudah terdapat peningkatan kemampuan dari assessment awal ke penerapan terapi sebesar 93%. Jika mengacu pada pendapat Apriyanto (2012) maka penerapan terapi berupa bermain peran sudah berhasil membawa perubahan pada anak dengan dibuktikan dengan hasil kedua tes tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terapi bermain untuk meningkatkan bina diri anak hambatan intelektual diperoleh data bahwa KH mengalami hambatan dalam bina diri. Kemampuan Bina diri KH berada dibawah level belum mampu, karena tidak ada penanganan sejak dini oleh keluarga dan lingkungannya. Sehingga KH memerlukan suatu terapi untuk meningkatkan kemampuan bina dirinya, terapi bermain adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan bina diri KH. Hasil asesmen awal kemampuan KH dalam bina diri mendapatkan nilai 67 tetapi setelah mendapatkan penerapan terapi kemampuan KH meningkat dan mendapatkan nilai 93. Ini membuktikan bahwa program terapi bermain tersebut berhasil meningkatkan kemampuan KH dalam kemampuan Bina diri,

DAFTAR PUSTAKA

- Aida dan Rini . 2015. Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. 4 (1): 87-99
- Apriyanto, Nunung. 2012. *Seluk-beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta: Javalitera
- Axline, V.M. 1969. *Play Therapy*, New York: Ballantine.
- Chusairi, Achmad, dkk. 2005. Efektivitas Terapi Bermain Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Keterampilan Sosial Bagi Anak Dengan Gangguan Autism. 7 (2): 12-18
- Creswell, J. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson.
- Dian, Adrian. 2011. *Tumbuh Kembang dan Terapi Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Efendi, Muhammad. 2006 (Cetakan Pertama). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fathoni dan Masitoh. 2015. Pengaruh Terapi Okupasi Terhadap Kemampuan Bina Diri Menutup Mulut Anak Tunagrahita Sedang. Surabaya: UNESA.
- Kurniawan, Emil. 2012. Pengaruh Program Bina Diri Terhadap Kemandirian Anak Tunagrahita. 5 (2): 616-628.
- Nugraha. 2006. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siska, Yulia. 2011. Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini. Edisi Khusus (2): 1-7
- Somantri, H.T.S. 2007. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Tedjasaputra, M. S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Wardani, I.G.A.K. 2007. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widati, CH, Sri, dan Murtadlo. 2007. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.

WEBSITE INKLUSI-BISA.ID SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU KELAS INKLUSIF

Dewi Masyitoh^{1*}, Galih Rasita Dewi^{2*}, Arif Puji Nugroho^{3*}

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta

dewimasyitoh.2017@studdent.uny.ac.id

²Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta

galihrasitadewi@gmail.com

³Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta

arifpujinugroho@gmail.com

ABSTRAK

Pemerintah Indonesia telah menggulirkan program pendidikan inklusi yang berdasar pada pendidikan untuk semua (*Education for All*). Guru kelas inklusif memiliki tantangan menciptakan pembelajaran yang dapat diterima oleh seluruh siswa di dalam kelas inklusi. Sedangkan guru kelas inklusif tidak memiliki latar belakang pendidikan luar biasa, namun mempunyai siswa berkebutuhan khusus di kelasnya, dalam melaksanakan pembelajaran guru terkendala dengan kondisi siswa yang berbeda-beda, serta media informasi tentang peningkatan kompetensi di kelas inklusif masih terbatas. Sehingga, dibutuhkan media pendukung untuk memahami anak berkebutuhan khusus. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website "inklusi-bisa.id" sebagai media pendukung kompetensi pedagogik guru kelas inklusif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan wawancara. Subjek penelitian adalah guru kelas inklusif di Yogyakarta. Hasil penelitian ini adalah 1) Pada tahap analisis, konten website yang dibutuhkan oleh guru kelas inklusif adalah artikel, opini dan tanya jawab, 2) Website inklusi-bisa.id yang telah tervalidasi 3) Website inklusi-bisa.id efektif. Jadi, kesimpulannya adalah website inklusi-bisa.id dapat menjadi media pendukung kompetensi pedagogik guru kelas inklusif.

Kata Kunci: *Guru Kelas Inklusif, Kompetensi Pedagogik, Website inklusi-bisa.id*

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia telah menggulirkan program pendidikan inklusi yang berdasar pada pendidikan untuk semua (*Education for All*). Pendidikan inklusi adalah sebuah pelayanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus tanpa memandang kondisi fisik, intelegensi, sosial, emosional, dan kondisinya lainnya untuk belajar bersama dengan anak-anak normal di sekolah reguler (Tarmansyah, 2007).

Pendidikan inklusi memberikan tantangan terhadap guru mengenai perubahan pembelajaran yang menerima dan mengakomodasi keberagaman yang berada di dalam kelas. Dibandingkan dengan sekolah reguler (pendidikan umum),

penyelenggaraan pendidikan di sekolah inklusi lebih kompleks dan mempertimbangkan banyak variabel (Mahabbati, 2014). Penelitian Brownell, dkk (2005) menemukan kompleksitas tersebut terdapat pada sisi kompetensi guru.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nissa Tarnoto (2013) terkait permasalahan yang dihadapi sekolah penyelenggara inklusi pada tingkat SD di Yogyakarta, terdapat sepuluh kategori permasalahan yang diungkapkan guru. Permasalahan utama yang banyak dikeluhkan guru adalah kurangnya Guru Pendamping Khusus (GPK) sebesar 27,39%, kurangnya kompetensi guru dalam menangani ABK sebanyak 19,64%, guru kesulitan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sebanyak (17,86%), kurangnya pemahaman guru tentang ABK dan Sekolah Inklusi sebanyak (16,67%), latar belakang pendidikan guru yang tidak sesuai (5,95%), beban administrasi yang semakin berat untuk guru (5,36%), kurangnya kesabaran guru dalam menghadapi ABK (2,39%) dan terakhir guru mengalami kesulitan dengan orangtua (1,78%).

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, guru memiliki tantangan bagaimana menciptakan pembelajaran yang dapat diterima oleh seluruh siswa di dalam kelas inklusi. Namun, menurut hasil wawancara dalam penelitian yang dilakukan oleh Temi Damayanti, dkk (2017) dengan guru wali kelas dari 3 sekolah dasar di Kota Bandung menemukan bahwa terdapat guru yang bukan dari latar belakang pendidikan luar biasa namun mempunyai siswa berkebutuhan khusus di kelasnya, dalam melaksanakan pembelajaran guru terkendala dengan kondisi siswa yang berbeda-beda, serta media informasi tentang peningkatan kompetensi di kelas inklusif masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya sumber informasi guna mendukung kompetensi pedagogik guru dalam mengelola kelas inklusif yang dapat diakses kapanpun dan menjadi sarana pencarian informasi dan berdiskusi sesama guru. Seiring dengan perkembangan teknologi, internet menjadi salah satu sumber informasi yang dapat diakses dari berbagai tempat dan tidak dibatasi ruang dan waktu (Munawaroh, 2015). *Website* merupakan suatu layanan internet yang dapat digunakan untuk menemukan informasi ataupun berkonsultasi dengan cara mengikuti *link* yang sudah disediakan (Sidik, 2002). *Website* dapat digunakan sebagai sumber informasi sebagai upaya meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam mengelola kelas inklusif yaitu berbagai karakteristik ABK, prinsip pendidikan untuk ABK, pembelajaran ABK, serta pengetahuan umum lainnya yang mendukung kompetensi guru. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengusulkan pengembangan *website* "Inklusi-bisa" sebagai media pendukung kompetensi pedagogik guru kelas inklusif.

Konsep Peserta Didik Berkebutuhan Khusus

Peserta didik berkebutuhan khusus sebagai bagian dari peserta didik umumnya, memiliki kesempatan yang sama dalam pendidikan dan berhak untuk mengikuti kegiatan belajar di semua satuan dan jenjang persekolahan. Tempat bersekolah mereka tidak hanya di sekolah khusus, tetapi juga di sekolah umum terutama yang terdekat dengan tempat tinggalnya (Sugiarmin, 2015).

Menurut Ormrod (2000) peserta didik berkebutuhan khusus dikategorikan menjadi lima : (1) Siswa dengan keterbatasan kemampuan kognitif atau kesulitan akademik (*student with specific cognitive or academic difficulties*) *Learning Disabilities, ADHD, Speech and communication disorder*, (2) Siswa yang mengalami keterlambatan umum dalam fungsi kognisi dan sosial (*student with general delays in cognitive & social functioning*) : *mental retarded*, (3) Siswa yang perkembangan kognitif tinggi (*Student with advanced cognitive development*) : *Gifted*, (4) Siswa yang mengalami masalah sosial/perilaku : *emotional/behavioral disorders*, spektrum autisme (*Student with social or behavioral problem*), (5) Siswa dengan keterbatasan Fisik dan sensori (*Student with physical or sensory challenges*): *physical and Health impairment, visual impairment or hearing loss*.

Pendidikan Inklusi

Menurut Permendiknas No 70 Tahun 2009 pendidikan inklusi adalah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam lingkungan pendidikan secara bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya. Dalam pelaksanaannya, pendidikan inklusi bertujuan untuk memberikan kesempatan yang seluas-luasnya dan mewujudkan penyelenggaraan pendidikan yang menghargai keberagaman, dan tidak diskriminatif kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, dan sosial, atau memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya (Budiyanto, dkk, 2009)

Menurut Permendiknas No 70 Tahun 2009 menjelaskan bahwa tenaga pendidik di sekolah yang menyelenggarakan pendidikan inklusi meliputi :

- a. Guru kelas
Guru kelas merupakan guru yang memiliki tanggung jawab secara penuh dalam semua mata pelajaran.
- b. Guru mata pelajaran
Guru mata pelajaran merupakan guru yang memiliki tanggung jawab penuh dalam proses pembelajaran dalam satu mata pelajaran.
- c. Guru pendamping khusus
Guru yang memiliki tanggung jawab untuk memberikan layanan pembelajaran terhadap beberapa peserta didik.

Guru memiliki peranan penting dalam penyelenggaraan pendidikan inklusi. Guru kelas, guru mata pelajaran, serta guru pendamping khusus harus melakukan kolaborasi dalam pembelajaran di sekolah inklusi (Rudiyati, 2013). Guru membutuhkan pengetahuan dan pengalaman dalam menangani anak berkebutuhan pendidikan khusus. Latar belakang pendidikan yang tidak memberi bekal tentang anak berkebutuhan pendidikan khusus menyebabkan hampir semua guru reguler di sekolah dasar menghadapi permasalahan dalam menangani mereka. Selain itu, pengetahuan yang terbatas, penerimaan guru juga dapat mempengaruhi perlakuan guru terhadap anak berkebutuhan pendidikan khusus. Penerimaan tersebut juga masih jarang dijumpai (Pavri & Luftig, 2000) sehingga tidak mengherankan bila pandangan negatif masih banyak tertuju pada anak berkebutuhan pendidikan khusus. Pujian yang jarang dilakukan, harapan yang rendah, penolakan secara aktif, sering ditujukan kepada anak berkebutuhan pendidikan khusus dibandingkan dengan anak pada umumnya (Pavri & Luftig, 2000). Lopes dkk (2004) juga mengemukakan hal serupa bahwa guru reguler merasakan banyak beban ketika menghadapi anak berkebutuhan pendidikan khusus yang membutuhkan waktu dan perhatian yang lebih banyak daripada teman-teman yang lain dan tidak menunjukkan hasil yang sesuai harapan.

Kompetensi Guru di Kelas Inklusi

Kompetensi guru adalah kemampuan mengelola pembelajaran siswa-siswi berkebutuhan khusus yang terdiri atas aspek pengetahuan, pemahaman, kemampuan, nilai, sikap, dan minat, sebagai seperangkat tindakan yang cerdas, penuh tanggung jawab, yang dimiliki guru sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas guru (Garnida, 2015)

Kompetensi guru adalah kemampuan mengelola pembelajaran siswa-siswi berkebutuhan khusus yang terdiri dari : (1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu kesadaran dalam bidang kognitif pada guru seperti mengetahui cara mengidentifikasi kebutuhan belajar dan bagaimana melakukan pembelajaran terhadap siswa-siswi berkebutuhan khusus sesuai dengan kebutuhan dan fase perkembangannya. Guru perlu mengetahui latar belakang sosial ekonomi, keluarga, tingkat intelegensi, hasil belajar, kesehatan, hubungan interpersonal, kebutuhan emosional, sifat kepribadian siswa. (Soetjipto, 2007), (2) Pemahaman (*understanding*), yaitu kedalaman kognitif dan afektif yang dimiliki guru dalam melaksanakan pembelajaran seperti memiliki pemahaman tentang karakteristik dan kondisi siswa-siswi berkebutuhan khusus, agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guru perlu memahami gangguan dan kemampuan belajar siswa (Mash, 2010), (3) Kemampuan (*skill*), yaitu sesuatu yang dimiliki oleh guru dalam melaksanakan tugasnya seperti memodifikasi kurikulum yang sesuai dengan kemampuan siswa-siswi berkebutuhan khusus, memilih metode yang sesuai dalam menyampaikan materi, serta mampu memilih atau membuat alat peraga sederhana untuk memberi kemudahan belajar kepada siswa-siswi berkebutuhan khusus. Didalamnya kemampuan dalam manajemen perilaku dan kelas (Lemlech, 1979), (4) Nilai (*value*), yaitu suatu standar perilaku yang diyakini dan secara

psikologis telah menyatu dalam diri seseorang, seperti standar perilaku jujur, terbuka, demokratis, dan penghargaan terhadap perbedaan kondisi individual siswa-siswi berkebutuhan khusus, (5) Sikap (*attitude*), yaitu perasaan (senang/tidak senang, suka/tidak suka) atau reaksi terhadap pembelajaran siswa-siswi berkebutuhan khusus. Hal ini akan mempengaruhi cara dan optimalisasi pembelajaran SBK (Polloway, dkk, 2001), (6) Minat (*interest*), yaitu kecenderungan guru untuk mempelajari atau melakukan pembelajaran bagi siswa-siswi berkebutuhan khusus. (Garnida, 2015).

“inklusi-bisa.id” sebagai Media Informasi dan Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Guru

Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi (Muhson, 2010). Internet adalah media yang banyak digunakan oleh berbagai kalangan untuk memenuhi kebutuhan informasi yang mereka butuhkan (Savitri, 2011). Menurut Abdul Kadir (2003) aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus. *World Wide Web (www) website* adalah salah satu layanan yang didapat menggunakan koneksi internet. Aplikasi ini dinamis dan paling banyak dimanfaatkan oleh manusia. Konsep awal dari *web* adalah penggunaan *hypertext* (dokumen-dokumen dalam bentuk elektronik yang saling dikaitkan dengan cara tertentu), seiring berkembangnya teknologi, *hypertext* berubah menjadi *www*. Bukan sekedar mengirim *text*, *hypertext* juga mampu menyimpan gambar, suara, maupun video, dan bahkan mulai berkembang ke arah multimedia.

Kecepatan dan kemudahan penelusuran melalui *website* tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, bahkan dapat dilakukan pula secara interaktif. Hal tersebut sangat memudahkan guru dalam pencarian sumber informasi dimana guru dapat mengakses sewaktu-waktu ketika membutuhkan. “Inklusi-bisa” sebagai aplikasi berbasis *website* dirancang sebagai salah satu sumber informasi dan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung kesiapan guru dalam mengelola kelas inklusif. Fitur-fitur yang terdapat di aplikasi tersebut dirancang sesuai dengan kebutuhan guru dan berisi materi mengenai berbagai karakteristik ABK, prinsip pendidikan ABK, pembelajaran ABK, serta pengetahuan umum lain yang dapat mendukung terselenggaranya pendidikan inklusi secara optimal. Selain itu, aplikasi tersebut dapat digunakan melalui handphone, laptop, ataupun komputer yang tersambung dengan jaringan internet sehingga sangat fleksibel untuk digunakan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas inklusif. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah angket dan wawancara.

Hasil yang diharapkan pada penelitian kali ini adalah website inklusi sebagai sumber referensi pengelolaan pembelajaran kelas inklusif serta media komunikasi dan interaksi guru kelas inklusif.

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang berorientasi kepada pengembang. Model Borg dan Gall ada 5 tahap, yaitu *Analysis* (analisis kebutuhan), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ada tiga yaitu lembar validasi, wawancara dan kuesioner. Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan media yang dibuat oleh peneliti. Kevalidan media ini divalidasi oleh 2 validator yaitu satu validator ahli dan satu validator media. Kemudian untuk keefektifan diukur dengan uji T-Test menggunakan SPSS.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

| Kegiatan | Teknik Pengumpulan Data | Responden |
|---|--|---|
| Penelitian Awal (Analisis Kebutuhan) | 1. Penyebaran angket analisis kebutuhan kepada guru sekolah inklusi di DIY | 45 Guru kelas inklusi di Yogyakarta |
| | 1. Wawancara dengan guru kelas inklusif | Masing-masing 1 guru di 2 sekolah inklusi |
| Validasi Ahli | Angket kelayakan media dan materi (untuk mengetahui kelayakan produk menurut ahli media dan ahli materi) | 1 ahli media dan 1 ahli materi |
| Uji Coba Kelompok Kecil | Angket respon penilaian guru (untuk mengetahui respon awal guru terhadap produk) | Guru di 1 SD inklusi di Yogyakarta |
| Uji Coba Kelompok Besar | Angket respon penilaian guru (untuk mengetahui respon guru terhadap produk) | Guru Pengguna website inklusi-bisa.id |

1. Angket

Penyebaran angket dilakukan kepada 45 guru kelas inklusif yang tersebar di DIY. Sample menggunakan *purposive sampling* yaitu pemilihan subjek

berdasarkan kebutuhan penelitian. Subjek dipilih dengan sebaran perwakilan dari 4 kabupaten dan 1 kota di DIY. Peneliti menanyakan beberapa pertanyaan seperti usia, jenis kelamin, serta lama mengajar kelas inklus, serta pertanyaan untuk menganalisis kebutuhan yang berkaitan dengan pemanfaatan internet dalam pemerolehan sumber informasi pendidikan inklusi, bentuk *website* yang dikehendaki, serta konten yang terdapat dalam *website* (Lampiran 2)

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 1 guru di SD Negeri Bangunrejo 2 Yogyakarta dan 1 guru di SD Negeri Brosot, Kulon Progo. Wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang kendala yang dialami saat mengajar siswa di kelas inklusi serta kebutuhan adanya sumber informasi yang mengakomodasi kendala saat mengajar di kelas inklusi. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pendukung pembelajaran berbasis multimedia ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis* (analisis kebutuhan), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap analisis, peneliti telah melakukan analisis kebutuhan *website* kepada guru kelas inklusif dengan melakukan penyebaran angket dan wawancara.

Penyebaran angket dilakukan kepada 45 responden yang terdiri dari guru kelas inklusif yang tersebar di 4 kabupaten dan 1 kota di DIY. Angket berupa angket tertutup dan saran terbuka. Penyebaran angket dilakukan untuk menganalisis kebutuhan guru terhadap *website* yang berisi pertanyaan tentang usia, jenis kelamin, lama mengajar kelas inklusi serta pertanyaan yang berisi analisis kebutuhan *website*.



Gambar 3.1 Pengisian Angket Analisis Kebutuhan *Website*

Hasil angket menyatakan bahwa 71,21 % menyatakan sangat setuju jika internet berfungsi sebagai pendukung pembelajaran di kelas inklusi dalam pencarian sumber informasi. 75,6 % sangat setuju jika *website* berisi informasi dan menjadi sarana berdiskusi dan 80% sangat setuju jika *website* berisi prinsip pembelajaran di kelas inklusi.

Wawancara yang dilakukan 1 guru kelas di SD Negeri Bangunrejo 2 dan 1 guru kelas di SD Negeri Brosot. Hasil analisis wawancara menunjukkan bahwa dalam penyelenggaraan sekolah inklusi khususnya implementasi dalam kelas, guru masih kesulitan dalam mengidentifikasi kesulitan siswa yang beranekaragam dan cara pengajarannya sedangkan disisi lain masih minimnya sumber informasi di internet yang memberikan informasi tentang pengelolaan kelas secara komprehensif. Guru menyatakan bahwa dibutuhkan tempat yang dapat menyediakan informasi, dapat diakses setiap saat ketika membutuhkan, dan dapat menjadi sarana diskusi sesama guru dalam pengelolaan kelas inklusi sehingga jika guru mengalami kesulitan saat pembelajaran, guru mampu mencari solusi pada *website* yang telah ada.



Gambar 3.2 Wawancara dengan guru kelas inklusi

Berdasarkan hasil angket dan wawancara dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa konten yang dibutuhkan guru dan akan dikembangkan dalam *website* meliputi :

1. Artikel

Artikel berisi informasi pengetahuan mengenai strategi pengelolaan siswa di kelas inklusif yang dapat mengembangkan kompetensi pedagogik guru. Materi-materi tersebut didasarkan pada aspek yang harus dimiliki guru dalam hal kompetensi pedagogik yaitu mengetahui karakteristik siswa, prinsip pembelajaran, akomodasi kurikulum, proses pembelajaran, serta evaluasi serta teknologi pendukung di kelas inklusif.

2. Tanya-Jawab

Layanan tanya jawab berfungsi sebagai sarana diskusi yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas seperti kendala yang dialami sehingga pengguna dapat bertukar informasi dan memberikan solusi terhadap masalah yang terjadi dalam pengelolaan kelas.

3. Opini

Layanan opini berfungsi untuk memfasilitasi pengguna dapat mengunggah opini yang dimiliki sehingga informasi yang ada di *website* menjadi lebih luas dan mendalam.

- a. Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti telah melakukan perancangan yang berfokus pada perancangan materi dan perancangan media yang didasarkan pada hasil panalisi kebutuhan yang telah dilakukan.

Pada tahap perancangan materi, peneliti menyusun materi yang digunakan sebagai konten dalam *website*. Penyusunan tersebut berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada aspek materi yang dibutuhkan guru kelas inklusif yang berkaitan dengan kompetensi pedagogik. Peneliti telah mencari literatur melalui buku, jurnal, artikel yang dapat digunakan mengisi konten di setiap kontennya. Penyusunan konten pada tahap perancangan awal terdiri dari pengertian dan tujuan kelas inklusi, karakteristik anak berkebutuhan khusus, prinsip pembelajaran kelas inklusi, dan teknologi pendukung atau teknologi asistif.

Perancangan media atau pembuatan desain media (*storyboard*) yaitu merancang desain tampilan secara keseluruhan yang dimuat dalam *website*, peneliti telah membuat desain tampilan dasar *website*, pembuatan logo, serta tata letak fitur-fitur yang terdapat dalam *website*. Peneliti telah merancang keberfungsian *website* sesuai dengan analisis kebutuhan pada aspek bentuk *website* yang dikehendaki yaitu *website* dapat dijadikan sebagai sarana informasi memperoleh pengetahuan, sarana diskusi, serta memberikan opini sehingga *website* didesain untuk menampilkan artikel berisi informasi, fitur tanya jawab, serta fitur pemberian opini.

b. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan peneliti telah melakukan pengembangan *website* dan dilanjutkan dengan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pengembangan yang dilakukan adalah pada aspek materi pada *website* serta fitur-fitur yang berada di dalamnya. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Rendy Roos Handoyo, M.Pd selaku dosen Pendidikan Luar Biasa UNY sedangkan validasi media dilakukan oleh Bapak Deni Hardianto, M.Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan UNY.

1. Validasi materi

Uji Validasi materi dilakukan pada tanggal 13 Juni 2019. Hasil validasi materi yang terdiri dari 2 aspek yaitu aspek isi (layanan informasi) serta aspek tindak lanjut memperoleh skor 66% dengan kategori layak serta masukan yaitu perlu ditambahkan materi terkait asesmen baik akademik maupun non akademik sebagai jembatan pemahaman pengguna *website* untuk meancang pengelolaan kelas inklusif sesuai kondisi peserta didik (Lampiran 6).

2. Validasi media

Uji validasi media dilakukan pada tanggal 13 Juni 2019. Hasil validasi materi terdiri dari 2 aspek yaitu aspek komunikasi visual dan aspek pemrograman memperoleh skor 64% dengan kategori layak dengan revisi beberapa aspek yaitu pemilihan background dengan kesesuaian teks dan pemilihan tombol yang baku (Lampiran 6)

3. Revisi

Revisi materi dan media dilakukan sesuai dengan saran yang telah diberikan sebelum dilakukan uji validasi yang kedua dan dilakukan implementasi.

Validasi materi yang kedua dilakukan pada tanggal 19 Juni 2019. Hasil validasi materi yang kedua menunjukkan hasil sebesar 94% dengan kategori sangat layak

dan dapat digunakan tanpa revisi. Pengembangan *website* yang dilakukan peneliti telah mengalami tingkat ketercapaian sebesar 90%. Peneliti akan melakukan uji validasi media yang kedua untuk menyempurnakan pengembangan *website*.

Implementation (implementasi)

- Uji coba produk website kepada guru kelas inklusi pengguna website
- Mengukur efektivitas website terhadap pemahaman, penerimaan, dan kesiapan aksi guru sebagai pendukung kompetensi pedagogik dalam mengelola kelas inklusif

Uji T-Test untuk model kuasi eksperimen one group pre-post test

T hitung : 0,093

T tabel : 0,05

$0,093 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Maka, kesimpulannya website efektif untuk mendukung kompetensi pedagogik guru kelas inklusif.

Evaluation (Evaluasi)

1. Konsep
 - a. Dibutuhkannya informasi lebih detail mengenai teknologi asistif
 - b. Inklusivitas tidak hanya sekedar menyentuh sampai datararan praktis
 - c. Adanya standarisasi penilaian yang jelas untuk kelas inklusif
2. Implementasi
 - a. Kurangnya pemberian contoh aplikasi penerapan UDL dan referensi sekolah yang melaksanakan UDL
 - b. Memperjelas contoh modifikasi kurikulum ABK
 - c. Aplikasi administrasi kelas inklusif
3. Media
 - a. Fleksibilitas website lebih dinamis
 - b. Tambahkan kuesioner
 - c. Adanya kesempatan guru mengisi artikel
 - d. Menampilkan presntasi anak berkebutuhan khusus.

SIMPULAN

Pengembangan website inklusi-bisa.id menggunakan model pengembangan ADDIE berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. *Pada tahap analisis, konten website yang dibutuhkan oleh guru kelas inklusif adalah artikel, opini dan tanya jawab,*
2. *Webiste inklusi-bisa.id yang telah tervalidasi*
3. *Website inklusi-bisa.id efektif. Jadi, kesimpulannya adalah website inklusi-bisa.id dapat menjadi media pendukung kompetensi pedagogik guru kelas inklusif.*

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyanto, dkk. 2008. *Training of Trainer (TOT) Pendidikan Inklusif*. Kemitraan Australia-Indonesia
- Damayanti, Temi., Raihan, S., Khasanag, A.N. 2017. *Kompetensi Guru dalam Proses Pembelajaran Inklusi pada Guru SD Negeri Kota Bandung*. *Journal of Psychological Research*. Vol 3 Nomor 1 : 79-88
- Garnida, Dadang. 2015. *Pengantar Pendidikan Inklusif*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kadir, Abdul 2003, *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kustawan, Dedi. 2012. *Pendidikan Inklusif dan Upaya Implementasinya*. Jakarta Timur: Luxima Metro Media.
- Mahabbati, Aini. 2014. Kebijakan, Implementasi dan Isu Strategis Pendidikan bagi Individu Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 3. hlm 31-46
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. <https://www.researchgate.net/publication/296704617>. Diakses pada tanggal 11 Oktober 2018
- Permendiknas No 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusi bagi Anak yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa
- Rudiyati, Sari. 2013. *Keberadaan Guru Pendidikan Khusus/Guru Pembimbing Khusus di Sekolah Inklusif*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Khusus: Implementasi Pendidikan Inklusif yang Berkarakter Menyongsong Kurikulum Nasional 2013. Padang, Indonesia. hlm 129
- Savitri, Sheila. 2011. Peranan Internet sebagai Sumber Informasi. <http://jakarta.litbang.pertanian.go.id/ind/artikel%20bptp/peranan%20internet%20sebagai%20sumber%20informasi>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2010
- Sidik, Betha 2002, *Pemrograman Web Dengan HTML*, Informatika, Bandung.
- Sugiarmin, Mohamad. 2015. *Peserta Didik Berkebutuhan Khusus dalam Perspektif Pendidikan Inklusif*. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/195405271987031-MOHAMAD SUGIARMIN/artikel untuk dies natalis.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195405271987031-MOHAMAD_SUGIARMIN/artikel_untuk_dies_natalis.pdf). Diakses pada tanggal 10 Oktober 2018
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarmansyah. 2007. *Inklusi: Pendidikan Untuk Semua*. Jakarta: Depdiknas.
- Tarnoto, Nissa. 2013. Permasalahan-Permasalahan yang Dihadapi Sekolah Penyelenggara Pendidikan Inklusi pada Tingkat SD. *Humanitas*. Vol. 13 No 1 hlm 50-61
- Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31
- Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas
- Zakia, Dieni Laylatul. 2015. *Guru Pembimbing Khusus (GPK): Pilar Pendidikan Inklusi*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan “Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”. 21 November 2015, Surakarta, Indonesia. Hlm 110-116

ANALISIS PENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA LOOSE PARTS

Dianti Yunia Sari¹, Ine Rahaju²

¹Universitas Islam Nusantara, Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
dianti.yuniasari@fkip-uninus.ac.id

²Guru TK Langgeng Garjita, Pendidikan Anak Usia Dini
inerahaju@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kompetensi guru dalam menstimulasi kreativitas anak. Makna kreativitas berdasarkan observasi hanya berfokus pada karya yang dihasilkan oleh anak mengikuti demonstrasi guru pada saat pembelajaran. Banyak factor yang mendukung anak untuk berpikir creative seperti sarana dan prasarana dan dukungan guru. Kedua factor tersebut masih menjadi permasalahan pendidikan anak usia dini di lembaga PAUD Langgeng Garjita di Desa Jolok Cipanas-Cianjur. Permasalahan muncul ketika anak akan melakukan berbagai kegiatan dengan sarana dan prasarana yang terbatas. Begitu pula dengan dukungan guru dalam memfasilitasi kreativitas anak belum dapat memberikan motivasi yang dapat meningkatkan kreativitas secara menyeluruh untuk setiap anak. Untuk meningkatkan kreativitas bagi peserta didik PAUD LG maka dilaksanakan pembelajaran menggunakan media Loose Parts. Penelitian ini melibatkan peserta didik dan pendidik dan kependidikan. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media Loose Parts. Adapun penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil observasi awal menunjukan bahwa keragaman alat permainan edukatif (APE) untuk anak yang tersedia masih terbatas kemudian kegiatan main banyak di demonstrasikan guru sehingga kreativitas anak tidak muncul. Oleh karena itu solusi atau pemecahan masalah supaya kreativitas anak maksimal maka pembelajaran di PAUD Langgeng Garjita berfokus pada solusi keterbatasan sarana dan prasarana serta dukungan guru terhadap kreativitas anak adalah pembelajaran dengan menggunakan media Loose Parts sebagai APE yg efektif dan efisien, kegiatan main berdasarkan minat anak dan anak dapat mengkomunikasikan imajinasi berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang dia serap disesuaikan dengan bahan yg tersedia (pendekatan saintifik). Peningkatan kreativitas anak menggunakan media Loose Parts berhasil mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dalam memfasilitasi kreativitas anak secara maksimal.

Kata kunci: Kreativitas, Anak Usia Dini dan Media Loose Parts

PENDAHULUAN

Upaya bersaing dan mempertahankan hidup di abad 21 memerlukan kreativitas. Kreativitas menjadi sebuah kebutuhan setiap individu. Profesi yang ada pada saat ini mungkin nanti sudah tidak ada lagi, justru akan bermunculan profesi profesi baru menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan zaman. Kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, kreativitas, dan berkolaborasi menjadi kompetensi penting dalam memasuki kehidupan abad 21. Sekolah dituntut untuk mampu menyiapkan siswa/peserta didik yang siap bersaing memasuki abad 21. Peserta didik diharapkan memiliki sikap kreatif dalam memecahkan masalah berdasarkan kajian keterkaitan beragam bidang ilmu.

Sama halnya yang terjadi pada anak usia dini, dengan karakteristik yang unik dan keinginan yang kuat anak mencoba untuk melakukan atau menciptakan hal-hal yang baru, namun pemahaman yang kurang terhadap makna kreativitas menjadi hambatan bagi anak untuk mengembangkan daya kreatifnya. Banyak hal yang membuat daya kreativitas anak tereduksi. Kreativitas pada anak usia dini dapat terstimulus dengan baik apabila mendapat dukungan yang sesuai dan tepat dari lingkungan di sekitarnya. Guru merupakan salah satu factor pendukung yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Namun kompetensi guru dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini untuk berpikir kreatif masih sangat rendah. Hal ini terjadi pula pada PAUD Langgeng Garjita (LG). PAUD LG merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan pentingnya alat permainan edukatif sebagai sarana dan prasarana yang mendukung kreativitas anak. selain itu dukungan guru juga mempengaruhi cara berpikir kreatif anak usia dini. Ada dua hal utama yang menjadi pokok permasalahan yaitu 1) terbatasnya sarana dan prasarana untuk mengembangkan kreatifitas bermain anak dalam proses pembelajaran di PAUD Langgeng Garjita dan (2) Terbatasnya dukungan guru dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini dalam proses pembelajaran di PAUD LG.

Berdasarkan hal-hal tersebut, terlihat jelas bahwa dukungan guru dan penyediaan sarana prasarana dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Salah satu strategi dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini yaitu bermain menggunakan media looseparts. Looseparts merupakan media yang sangat beragam dan dapat dipergunakan dengan beragam cara pula, sehingga mampu mengoptimalkan kreativitas anak. Hal tersebut sejalan dengan tujuan penulisan artikel ini, agar anak dapat berpikir kreatif dan mengembangkan kreativitasnya dengan sarana dan prasarana yang sesuai dan tepat serta dikuatkan dukungan guru, dengan memotivasi anak bagaimana menemukan masalah dan solusinya sendiri. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian lebih lanjut mengenai kreativitas anak usia 4-5 tahun dalam proses pembelajaran dengan tujuan selain untuk mengetahui dampak media looseparts terhadap kreativitas anak juga kompetensi guru dalam menstimulasi perkembangan kreativitas anak melalui media looseparts.

KAJIAN PUSTAKA

Definisi Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada. Dengan demikian perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Menurut Santrock (2007) kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta

menghasilkan pemecahan masalah yang unik. Selanjutnya Hurlock (1978) mengemukakan terdapat banyak arti kreativitas yang populer, di antaranya delapan yang sering digunakan. Pertama, menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kedua, kreativitas sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan. Ketiga, apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang telah ada dan karenanya unik. Keempat, kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal. Kelima, kreativitas sering dianggap sinonim dengan kecerdasan tinggi. Keenam, kreativitas yaitu sepercik kejeniusan yang diwariskan pada seseorang dan tidak ada kaitannya dengan belajar atau lingkungan menyatakan, bahwa orang kreatif merupakan sarana konsep. Ketujuh, kreativitas umumnya dianggap sinonim dengan imajinasi dan fantasi dan karenanya merupakan bentuk permainan mental. Kedelapan, bahwa semua orang umumnya terbagi dalam dua kelompok besar: "penurut" dan "pencipta". Penurut (conformers) melakukan apa yang diharapkan dari mereka tanpa mengganggu atau menyulitkan orang lain. Sebaliknya, pencipta (creators) menyertakan gagasan orisinal, titik pandang yang berbeda, atau cara baru menangani masalah dan menghadapinya.

Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

Seorang anak ketika mengembangkan kreativitas tidak terlepas dari rasa aman dan nyaman dari lingkungannya. sehingga anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi untuk berpikir kreatif, salah satu cara untuk membangun rasa aman, nyaman dan kepercayaan diri adalah melalui kasih sayang. Menurut Utami (2010) ada empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu; Pertama, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (Psychological Atmosphere). Kedua, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Ketiga, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak. Keempat, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Sedangkan menurut Hurlock (1978) ada dua faktor penting yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu; pertama, sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua, dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. Apabila harus dibentuk kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas. Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.

Pentingnya Pengembangan Kreativitas Sejak Dini

1. Kreativitas sebagai Basic Skill bagi Anak Usia Dini

Manusia lahir dengan membawa potensi kreatif. Banyak hal yang dilakukan oleh setiap individu dengan proses berpikir kreatif. Persoalan yang terjadi pada perkembangan selanjutnya daya kreatif anak semakin berkurang, hal ini disebabkan pola pembelajaran yang terkesan kaku dengan peraturan-peraturan yang membuat anak tidak bebas untuk kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Ayan (2002) dalam

Racmawati dan Kurniati (2011) yang menandakan bahwa hasil riset menunjukkan kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju masa dewasa.

Untuk memelihara, mengembangkan dan meningkatkan daya kreativitas ini, maka diperlukan adanya program-program pembelajaran yang akan tetap memelihara potensi kreatif anak. Menurut Utami (1999) dalam Racmawati dan Kurniati (2011) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor sebagai berikut: (a) Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya; (b) Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan; (c) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu; (d) Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

2. Kebutuhan anak terhadap aktivitas kreatif

Melalui potensi kreativitas alami yang dimilikinya, maka anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif. Secara alami rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu itu telah ada dan dikaruniakan Tuhan. Maka secara natural anak pun memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri. Jika seorang bayi saja dikarunia Tuhan kemampuan untuk mempelajari sesuatu, maka anak dan orang yang lebih besar usianya dapat menggunakan berbagai perangkat yang lebih lengkap untuk mempelajari sesuatu atau menghasilkan sesuatu.

Ketika ada yang membatasi cara anak mempelajari atau menghasilkan sesuatu, maka otomatis, ada terjadi proses menghambat anak-anak dalam memahami sesuatu yang lebih besar. Atau malah mungkin mematikan keinginan mereka untuk belajar sesuatu. Dengan memahami kebutuhan anak terhadap aktivitas kreatif, maka secara tidak langsung para pendidik sudah menumbuhkan sikap dasar kreatif pada anak, anak mempunyai sifat-sifat natural yang mendasar yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas, yaitu seperti mempunyai sifat pesona dan rasa takjub, mengembangkan imajinasi, memiliki sifat rasa ingin tahu dan banyak bertanya pada segala sesuatu yang baru.

3. Membimbing Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Suatu tujuan yang penting adalah menolong anak agar lebih kreatif. Ada beberapa strategi untuk anak usia dini berpikir kreatif yaitu : a) Buatlah anak terlibat dalam brainstorming dan memunculkan sebanyak mungkin ide, b) sediakan lingkungan yang menstimulasi kreativitas anak, c) Jangan mengontrol secara berlebihan, d) doronglah motivasi internal, e) kenalkan anak dengan orang-orang kreatif.

Pada dasarnya kreativitas bersifat alamiah yang sudah ada dalam diri anak. Artinya, anak memerlukan dukungan dari lingkungan sekitar. Mayesty (1990) mengemukakan terdapat 8 (delapan) cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu:

1. Membantu anak menerima perubahan (*Help children accept change*).
2. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan (*help children realize that some problem have no easy answer*).
3. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi (*help children recognize that many problems have a possible answers*).

4. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya (*help children learn to judge and accept their own feelings*).
5. Memberi penghargaan pada kreativitas anak (*reward children for being creative*).
6. Bantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah (*help children feel joy in their creative productions and in working through a problem*).
7. Bantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya (*help children appreciate themselves for being different*);
8. Bantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya (*help children develop preseverance*)

Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang unik, berbeda, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Anak usia dini berbeda dengan orang dewasa, pola pikirnya ditunjukkan lewat ekspresi tingkah lakunya. Ketajaman daya pikir yang dimunculkan dalam diri anak menunjukkan bahwa anak usia dini mempunyai potensi untuk dibina, di bentuk maupun diberikan suatu pembelajaran atau pendidikan yang dapat mengoptimalkan seluruh potensinya dan dapat melekat pada kehidupan selanjutnya. Bredecamp et al. (Barnawi, 2012) mengemukakan bahwa anak usia dini yaitu; bersifat unik, mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, bersifat aktif dan enerjik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, kaya dengan fantasi, masih mudah frustrasi, masih kurang pertimbangan dalam bertindak, memiliki daya perhatian yang pendek, merupakan masa belajar yang paling potensial serta pada masa ini anak semakin menunjukkan minat terhadap teman. Sifat ataupun tingkah laku yang dimunculkan pada anak usia dini menunjukkan bahwa anak usia dini sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Setiap proses kehidupan disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan tahapan usianya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No 20/2003 tentang Sisdiknas) rentang anak usia dini di Indonesia, yaitu 0 sampai 6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti: fisik, sosio-emosional, dan kognitif sedang mengalami masa tercepat dalam rentang hidup manusia. Masa usia dini disebut juga masa keemasan (*golden age*) yaitu masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya. Masa keemasan ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia sehingga masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni moral, dan nilai-nilai agama. Jadi sangatlah tepat jika pendidikan karakter harus dilaksanakan sedini mungkin, sejak anak berada pada masa emas, terlebih lagi karena perkembangan anak pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini menurut Yuliani (2012) haruslah berdasarkan pada prinsip pendidikan anak usia dini sebagai berikut: a) Berorientasi pada kebutuhan anak, b) Sesuai dengan perkembangan anak, c) sesuai dengan keunikan setiap individu, d) kegiatan belajar dilakukan melalui bermain, e) Pembelajaran berpusat pada anak, f) anak sebagai pembelajar aktif, g) anak belajar dari konkrit ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari gerakan ke verbal, dan dari diri

sendiri ke social, h) menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar, i) merangsang munculnya kreatifitas dan inovasi, j) mengembangkan kecakapan hidup anak, k) menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar, l) anak belajar sesuai dengan kondisi sosial budayanya, m) menggunakan peran serta orangtua.

Media Loose Parts

Definisi Loose Parts

Dalam blog hillside school Theory of Loose Parts (2018) diciptakan oleh Simon Nicholson pada tahun 1971. Sebagai seorang arsitek lansekap, ia percaya anak-anak harus memiliki lebih banyak bahan terbuka dan masukan dalam pengalaman bermain di luar ruangan mereka, mengadvokasi apa yang disebutnya "bagian longgar" sebagai bagian dari tujuan. desain ruang. Dengan bagian longgar ini, anak-anak dapat memanipulasi lingkungan dengan cara apa pun yang mereka inginkan. Dia menyarankan, "Dalam lingkungan apa pun, baik tingkat penemuan dan kreativitas, dan kemungkinan penemuan, berbanding lurus dengan jumlah dan jenis variabel di dalamnya" (hal. 30). Menurut Sally Haughey's (Founder of Fairy Dust Teaching) dalam blog hillside school (2018) newest ebook you will discover: : Loose parts menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak-anak untuk bermain, memberi mereka sumber daya yang mereka butuhkan untuk menjadi penasaran, imajinatif, kreatif, dan memecahkan masalah. Bahan bagian yang lepas bisa termasuk: peti susu, terpal, kayu, mats / Camping Mats, tabung, talang air, corong atau selang air, ember, drum kabel kecil, panci dan wajan, batu bata, kemudi dan tangga kayu.

Loose Parts adalah segala sesuatu benda yang berasal dari alam atau limbah yang dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, didesain ulang, Barang atau benda ini dapat digunakan tersendiri atau dengan menggabungkan dengan benda lain. Loose parts tidak bersifat menentukan dan menawarkan kemungkinan tanpa batas. Misalnya peti susu dapat digunakan untuk membuat panggung, mobil, bus, perahu dll. Ide-idenya tidak terbatas! Anak-anak membutuhkan lingkungan yang dapat mereka manipulasi dan tempat mereka dapat menemukan, membangun, mengevaluasi, dan memodifikasi konstruksi dan gagasan mereka sendiri melalui permainan. Jadi Loose parts adalah beragam benda yang dapat dimanipulasi dengan beragam cara seperti dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, di desain ulang baik secara tersendiri maupun digabungkan.

Manfaat Media Loose Parts

Media Loosparts mempunyai manfaat yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Menurut Judith Hackitt (2018) dalam blog hillside school (2018) manfaat menggunakan media Looseparts yaitu: a) Banyak pilihan alat bagi anak, b) dapat disesuaikan dan dimanipulasi dengan beberapa cara, c) dapat memfasilitasi kreativitas dan imajinasi, d) dapat mengembangkan keterampilan dan kompetensi lebih dari alat main plastik pabrikasi, e) digunakan dengan beragam cara, f) dapat digunakan dengan mengkombinasikan dengan bahan lain untuk memfasilitasi imajinasi anak, g) dapat digunakan sebagai cara anak mengkomunikasikan apa yang ia pahami, h) memberi tantangan baru setiap waktu pada anak. Sedangkan Eksekutif Kesehatan dan Keselamatan (HSE) blog hillside school (2018) mengatakan:

"Anda tidak dapat mengajar anak muda tentang risiko dari buku teks - mereka perlu pengalaman praktis. Kita seharusnya memberi anak kesempatan yang seluas-luasnya

untuk belajar dengan menemukan masalah, solusi dan bertanggung jawab atas risiko“ Judith Hackitt (2018) dalam blog hillside school, Ketua HSE. Sehingga jelaslah bahwa manfaat bermain loose parts adalah:

1. Peningkatan level kreativitas dan permainan imajinatif.
2. Anak-anak bermain secara kooperatif dan bersosialisasi lebih banyak.
3. Anak-anak secara fisik lebih aktif.
4. Meningkatkan kesiapan anak untuk berkonsentrasi ketika kembali ke kelas• Hasil kurikulum terjadi melalui permainan informal dengan bagian yang longgar (Wagland, 2015).
5. Bagian lepas memfasilitasi keterampilan komunikasi dan negosiasi ketika ditambahkan ke ruang luar (Maxwell, Mitchell dan Evans, 2008).
6. Peningkatan koordinasi fisik anak-anak kecil (Fjørtoft dan Sageie, 2000)

Penggunaan Media Looseparts dalam bermain berdasarkan data blog hillside school.

Bermain dengan media Loose Part Play dikenalkan secara bertahap. Dimulai dengan membuat aturan main yang disepakati bersama bagaimana bermainnya oleh semua anak yang berpartisipasi dalam kegiatan inti . Loose parts disimpan dengan aman dalam wadah yang mudah diakses oleh anak , karena telah diksifikasikan oleh guru kelas. Dimana setelah main anak akan menyimpannya kembalai seperti saat pertama loose parts ini ditata dan diklasifikasikan.

Setelah apersepsi topic bahasan hari itu, guru akan mempersilakan anak memilih kegiatan main. Dalam kegaiata amain anak kaan mengobservasi bahan mana yag dapat dipergunakan untuk membuat sesuatu yang ada dalam pikirannya. Menanyakan bentuk, bahan, jumlah dan cara membuatnya. Kemudian membuat apa ia prediksikan sesuai dengan hasil observasi dan menanya tadi. Melalui tahap uji coba anak akan memperdalam kegiatan mainnya. Kemudian ia akan mendiskusikan hasilnya dengan teman sebaya atau gurunya.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus dengan pendekatan penelitian kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di PAUD Langgeng Garjita yang berada di wilayah Kampung Jolok Rt.05/Rw.03 Desa Sindang Jaya Kecamatan Cipanas- Kabupaten Cianjur. Waktu penelitian adalah tahun ajaran 2018/2019. Subjek penelitian berjumlah 4 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pengamatan, wawancara dan dokumentasi. .

Subjek penelitian ini adalah empat anak usia 4-5 tahun seperti tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Singkat Subjek Penelitian

| No | Nama Anak | Usia |
|----|-----------|---------|
| 1 | MF | 4 tahun |
| 2 | QA | 4 tahun |
| 3 | MH | 4 tahun |
| 4 | ZF | 4 tahun |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Fakta awal keterbatasan APE dalam meningkatkan kreativitas anak.
 - a. APE yang tersedia di langgeng garjita terbatas dalam memfasilitasi kreativitas anak usia dini dalam hal keragaman dan cara memanipulatifnya. Anak tidak memiliki kebebasan mengubah objek untuk berkreaitivitas sesuai imajinasinya.
 - b. Anak membutuhkan APE yang dapat bebas di manipulasi untuk mengkomunikasikan pemahamannya tentang bagaimana bahan bekerja dan cara apa yang bisa mereka lakukan.
 - c. Guru memiliki keterbatasan dalam penyediaan APE yang beragam terkait dengan pembiayaan lembaga yang terbatas.
 - d. Guru memiliki daya kreativitas yang sudah mulai berkurang dibanding dengan kreativitas anak yang masih utuh.
 - e. Permainan anak lebih banyak di demontrasikan oleh guru, anak hanya meniru.
2. Fakta penggunaan media Loose Parts dalam meningkatkan kreativitas anak
 - a. Loose Parts sebagai APE yang efektif dan efesien dalam memfasilitasi kreativitas anak usia dini karena dapat disediakan beragam dengan biaya rendah dan beragam cara memanipulatifnya. Anak memiliki kebebasan mengubah objek dengan menggabungkan, menumpuk, memindahkan, mensortir, mengumpulkan dan memasukkan kembali bersama untuk meningkatkan kreativitasnya sesuai imajinasi anak.
 Kegiatan bermain dengan tema lebaran dari bahan Loose Parts yang disediakan dihasilkan cipta bentuk yang beragam bahan dan cara mengerjakannya terlihat dari apa yang dilakukan:
 - (1) NF membuat bedug dari botol yakult yang ditopangkan pada dua pasang lidi menyilang sebagai penopang bedug.
 - (2) QA membuat bedug dari gelas bekas air mineral yang dibungkus dengan kain dan ditopangkan pada dua pasang sedotan bubble sebagai penopang bedug.
 - (3) MH membuat bedug dari log bekas tisu yang ditutup dengan kertas kemudian ditopangkan pada dua pasang sumpit menyilang sebagai penopang bedug.
 - (4) ZF membuat bedug dari gelas bubble yang ditutup dengan plastik dan ditopangkan pada dua pasang stick es krim sebagai penopang bedug.
 - b. Anak bebas memilih bahan yang akan dipergunakan untuk dimanipulasi dalam mengkomunikasikan pemahamannya tentang bagaimana bahan bekerja dan cara apa yang bisa mereka lakukan. Dari uraian di atas terlihat keragaman bahan dan cara yang dipakai untuk membuat bedug menurut minat dan kefamahannya.
 - c. Guru harus memiliki kreativitas dalam memfasilitasi keterbatasan dana dalam penyediaan APE dengan menggunakan media loose Parts yang mudah di dapat dari lingkungan sekitar.
 - d. Guru cukup memberikan kefahaman dan tantangan dalam penyediaan APE yang beragam dan cerita atau film terkait bagaimana bedug dipergunakan pada saat lebaran. Guru cukup memberikan dukungan dengan memberikan pertanyaan bahan apa yang akan dipakai untuk membuat bagian-bagian bedug dan bagaimana cara membuatnya.
 - e. Dari kegiatan main di atas dapat terlihat kreativitas anak betul-betul muncul berdasarkan kefahaman materi pembelajaran yang diberikan guru dan

- mengkomunikasikannya dengan memanipulasi beragam looseparts yang disediakan oleh guru.
- f. Kegiatan main benar-benar berdasarkan minat anak dalam memilih bahan dan cara membuatnya.
 - g. Anak dapat mengkomunikasikan imajinasi berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang dia serap di sesuaikan dengan bahan yg tersedia (saintifik).

PEMBAHASAN

Berdasarkan fakta-fakta di atas bermain menggunakan media Loose Parts sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu: a) Berorientasi pada kebutuhan anak, b) Sesuai dengan perkembangan anak, c) sesuai dengan keunikan setiap individu, d) kegiatan belajar dilakukan melalui bermain, e) Pembelajaran berpusat pada anak, f) anak sebagai pembelajar aktif, g) anak belajar dari konkrit ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari gerakan ke verbal, dan dari diri sendiri ke social, h) menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar, i) merangsang munculnya kreatifitas dan inovasi, j) mengembangkan kecakapan hidup anak, k) menggunakan berbagai berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar, dan l) anak belajar sesuai dengan kondisi sosial budayanya. Sehingga peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui media Looseparts terlihat optimal. Hal ini disebabkan karena media Loose Parts dapat memfasilitasi meningkatnya kreativitas anak seperti yang diungkapkan oleh Judith Hackitt (2018) dalam blog hillside school bahwa salah satu manfaat bermain menggunakan Loose Parts adalah peningkatan level kreativitas dan permainan imajinatif anak. NF, QA, MH dan ZF mempunyai daya kreativitas yang tinggi. Hal ini terlihat mulai dari keragaman pemilihan ide, alat dan bahan serta cara pengerjaan. Kreativitas pada anak usia dini tergantung kepada dukungan lingkungan sekitar karena pada dasarnya secara alamiah sudah memiliki kreativitas dalam diri anak. Artinya, anak hanya memerlukan dukungan dari lingkungan sekitar. Dukungan tersebut sesuai dengan pendapat Mayesty (1990) yang mengemukakan terdapat 8 (delapan) cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu:

1. Membantu anak menerima perubahan (*Help children accept change*).
2. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan (*help children realize that some problem have no easy answer*).
3. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi (*help children recognize that many problems have a possible answers*).
4. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya (*help children learn to judge and accept their own feelings*).
5. Memberi penghargaan pada kreativitas anak (*reward children for being creative*).
6. Bantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah (*help children feel joy in their creative productions and in working through a problem*).
7. Bantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya (*help children appreciate themselves for being different*);
8. Bantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya (*help children develop preseverance*)

Kreativitas anak dapat berkembang optimal jika guru memiliki kreativitas dalam memfasilitasi keterbatasan dana dalam penyediaan APE dengan menggunakan media looseparts yang mudah di dapat dari lingkungan sekitar sehingga guru dapat

memberikan kefahaman dan tantangan dalam penyediaan APE yang beragam dan cerita atau film terkait bagaimana bedug dipergunakan pada saat lebaran. Guru cukup memberikan dukungan dengan memberikan pertanyaan bahan apa yang akan dipakai untuk membuat bagian-bagian bedug dan bagaimana cara membuatnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Utami (2010) ada empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu; Pertama, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (Psychological Athmosphere). Kedua, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Ketiga, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak. Keempat, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak dan di dukung oleh pendapat Hurlock (1978) bahwa ada dua faktor penting yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu; pertama, sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua, dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. Apabila harus dibentuk kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas. Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.

Hasil kegiatan main berdasarkan kefahaman materi pembelajaran yang diberikan guru dan mengkomunikasikannya dengan memanipulasi beragam looseparts yang disediakan oleh guru. Serta berdasarkan minat anak dalam memilih bahan dan cara membuatnya, anak dapat mengkomunikasikan kreativitas berdasarkan imajinasi pengetahuan dan keterampilan yang dia serap dan di sesuaikan dengan bahan yg tersedia (saintifik). Karena bermain dengan media Loose Parts Play pada data blog hill side school dilakukan secara bertahap, dimulai dengan membuat aturan main yang disepakati bersama bagaimana bermainnya oleh semua anak yang berpartisipasi dalam kegiatan inti. Loose parts disimpan dengan aman dalam wadah yang mudah diakses oleh anak , karena telah diklsifikasikan oleh guru kelas. Dimana setelah main anak akan menyimpannya kembali seperti saat pertama Looseparts ini ditata dan diklasifikasikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peningkatan kreativitas anak melalui media Loose Parts terlihat optimal karena: 1) setiap anak memiliki ide, pemilihan alat dan bahan serta cara menggunakannya, 2) Kreativitas guru dalam memfasilitasi kreativitas anak cukup dengan menyediakan beragam media Loose Part dengan strategi untuk anak usia dini berpikir kreatif dengan memunculkan sebanyak mungkin ide, menyediakan lingkungan yang menstimulasi kreativitas anak, mengontrol secukupnya tidak berlebihan, mendorong motivasi internal, dan mengenalkan anak dengan orang-orang kreatif, 3) Loose Parts memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bredekamp, S. dan Copple, C. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington: NAEYC
- Blog hill side school -The Theory of Loose Part Play di akses pada bulan Oktober 2018 pada
<http://www.readingplay.co.uk/GetAsset.aspx?id=fAAyADUAMgB8AHwARgBhAGwAcwBIAHwAfAA4AHwA0>
- Blog hill side school- Inspiring Scotland – Loose Part Play di akses pada bulan Oktober 2018 <https://www.inspiringscotland.org.uk/wp-content/uploads/2017/03/Loose-Parts-Play-web.pdf>
- blog hill side school -Play Strategy Scotland di akses pada bulan Oktober 2018 pada
<https://beta.gov.scot/binaries/content/documents/govscot/publications/publication/2013/10/play-strategy-scotland-action-plan/documents/00437132-pdf/00437132-pdf/govscot:document/>
- Depdiknas (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Hurlock, E. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Mayesky, M. 2012. *Creative Activities FOR Young Children*. New York USA: Delmar Cengage Learning
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Racmawati,Yeni & Euis K. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi kesebelas-Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Yuliani N. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Wiyani, N.A dan Barnawi (2012). *Format PAUD*. Jojakarta: Ar-ruzz Me

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA UNTUK MENGAKOMODASI KEBERAGAMAN KEMAMPUAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Elok Pawestri¹⁾, Dinar Westri Andini²⁾, Ayu Rahayu³⁾

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

elokpawestri@gmail.com

²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

dinar@ustjogja.ac.id

³Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

ayu.rahayu@ustjogja.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas. Upaya pemerintah dalam menyukseskan pendidikan yaitu dengan memperbaiki sistem kurikulum dan memberlakukan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 berbasis pembelajaran tematik. Dalam kegiatan pembelajarannya menekankan keterlibatan siswa dalam belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga muncul kreativitas. Pada kenyataannya guru dihadapi dengan keberagaman karakteristik, salah satunya tingkat kemampuan siswa yang berbeda, ada pada level mandiri, bimbingan dan frustasi/bantuan penuh. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah yang harus guru tempuh dalam menyediakan keberagaman lembar kerja siswa (LKS) berdasarkan pada tingkat kemampuan yang berbeda, sehingga mampu mengakomodasi dan memenuhi kebutuhan siswa yang memiliki perbedaan kemampuan. Metode penelitian dengan melakukan literature review dari beberapa jurnal dan kajian ilmiah yang mengungkapkan hal serupa. Harapannya isi dari artikel ini menjadi awal dalam penyusunan kerangka berpikir dalam merancang lembar kerja siswa yang mampu mengakomodasi keberagaman kemampuan siswa di kelas sebagai ciri pelaksanaan pembelajaran di kelas inklusif.

Kata Kunci: LKS, akomodasi, tematik

PENDAHULUAN

Undang - undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Sistem pendidikan nasional merupakan keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu komponen yang berperan penting dalam pendidikan nasional adalah kurikulum.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi seperti saat ini berdampak pada arus informasi yang menjadi lebih cepat dan hampir tanpa batas (Putri, 2016). Hal ini berdampak langsung pada berbagai bidang kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Pendidikan merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Upaya pemerintah dalam menyukseskan pendidikan yaitu dengan memperbaiki system kurikulum yang ada guna mengevaluasi kekurangan dari kurikulum yang dilaksanakan sebelumnya. Maka dari itu, saat ini pemerintah memberlakukan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 berbasis tematik atau sering disingkat dengan sebutan kurtilas.

Pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi beberapa pelajaran dalam satu tema, yang menekankan keterlibatan siswa dalam belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini dapat menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya (Mukhlis, 2012). Dalam pembelajaran tematik mencakup tiga ranah aspek pembelajaran yang dikembangkan yaitu kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya. Apabila ketiga ranah tersebut dapat terlaksana dengan baik, maka daya kreativitas siswa dapat berkembang. Dengan berkembangnya potensi dari beragam siswa yang ada, hal tersebut dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang diharapkan.

Pada dasarnya kurikulum dan proses pembelajaran adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya saling berkaitan karena proses pembelajaran merupakan implementasi dari sebuah kurikulum. Dalam sebuah kelas, kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebagai wujud dari proses pembelajaran memiliki unsur penting yaitu siswa yang memiliki berbagai karakteristik yang beragam.

Dalam hal ini, guru dihadapkan dengan beragam kemampuan siswa yang dapat dikelompokkan antara lain: (1) kemampuan belajar level mandiri dimana siswa mampu cepat memahami suatu materi pembelajaran tanpa mengalami kesulitan; (2) kemampuan belajar level bantuan dimana siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan bantuan; (3) kemampuan belajar level frustasi dimana siswa masih mengalami kesulitan khusus dalam memahami pelajaran. Tentu hal tersebut harus disikapi guru dengan bijak dan melaksanakan layanan pendidikan yang terbaik mulai dari perencanaan segala aspek yang dibutuhkan dalam pembelajaran, memperhatikan karakteristik setiap siswanya dan tidak bisa menyamaratakan satu dengan yang lainnya (Andini, 2014). Salah satunya dengan menyediakan bahan ajar berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.

LKS dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi (Afifah, 2018). Panduan-panduan yang ada dalam LKS biasanya berupa petunjuk pengerjaan yang dibuat dengan kalimat yang

jelas untuk menyelesaikan tugas. Kegiatan yang dilakukan dapat berupa eksperimen, diksusi, dan pemecahan masalah.

Sebagai guru tentu sudah tidak asing lagi dengan Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS dapat dibuat sendiri oleh guru dengan lebih menarik serta kontekstual sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah ataupun lingkungan sosial budaya siswa. LKS yang beredar saat ini masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan, sehingga keberadaannya semakin membuat siswa jenuh dan kesulitan dalam mempelajarinya (Shobirin. Subyantoro. & Rusilowati, 2013) . Sejalan dengan hal tersebut, LKS yang digunakan di sekolah pada umumnya dibeli dari penerbit buku yang isinya belum dapat mencakup semua kebutuhan siswa di kelas yang beragam dan penyajian buku belum terintegrasi antar muatan sehingga masih terlihat pemisahan antar muatan. Dengan begitu penggunaan LKS dalam pembelajaran di kelas belum dapat terlaksana dengan maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan pengembangan Lembar Kerja Siswa yang sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai wujud akomodasi keberagaman siswa di kelas. Dimana LKS dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan tiap siswa sesuai dengan level kemampuan belajar siswa yang ada.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah literature review berdasar dari bahan acuan yang diperoleh dari landasan teori, tinjauan teori dan tinjauan pustaka yang sudah ada. Dasar dari teori, temuan, dan bahan penelitian yang sudah ada tersebut akan dianalisa dan dijadikan landasan kegiatan penelitian untuk menyusun kerangka pemikiran yang jelas dari perumusan masalah yang akan diteliti. Tujuan akhir literature review adalah untuk mendapatkan gambaran yang berkenaan dengan apa yang sudah pernah dikerjakan orang lain sebelumnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pembahasan yang diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa LKS sudah banyak digunakan sebagai tambahan sumber belajar yang awalnya hanya berpatokan dengan satu buku paket bisa menjadi lebih bervariasi. Namun, kebanyakan LKS muatan di dalam buku belum disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang beragam di kelas. Karena tidak bisa dipungkiri, keberagaman karakteristik dan kemampuan siswa di kelas mengharuskan pembelajaran diakomodasi dan dimodifikasi agar dapat diterima oleh semua siswa. LKS pada umumnya juga masih memperlihatkan pemisahan antar muatan sehingga meskipun pembelajaran tematik berbasis pembelajaran terintegratif, tetapi dalam pelaksanaan masih terlihat terpisah antar muatan.

Dalam meningkatkan minat siswa belajar, diperlukan upaya guru dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menarik dan integratif. Karena keberhasilan di dalam proses pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh pengetahuan dan kemampuan teknis saja, tetapi lebih ke kemampuan mengolah diri dan orang lain. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat akan lebih menarik apabila

diterapkan dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa yang di dalamnya terdapat langkah pembelajaran yang bermakna.

Penggunaan Lembar Kerja Siswa dimaksudkan untuk menarik perhatian dan menciptakan pembelajaran yang menarik. Karena Lembar Kerja Siswa memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pendalaman upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh. Agar penggunaan Lembar Kerja Siswa dapat optimal maka salah satu tindakan yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan Lembar Kerja Siswa untuk mengakomodasi keberagaman siswa pada pembelajaran tematik.

Menyusun Lembar Kerja Siswa harus memperhatikan komponen-komponen dalam susunan isinya, seperti: (1) ringkasan materi yang merupakan penjabaran dari pokok bahasan harus singkat dan padat sehingga semua materi dapat tercakup, (2) menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti, (3) desain tampilan harus memiliki kombinasi antar gambar dan tulisan (Ernawati, Ibrahim, & Afiif, 2017). Dengan memperhatikan komponen isi dalam LKS dapat tersampaikan secara maksimal. Tentu saja siswa lebih tertarik untuk menggunakannya.

Adapun langkah-langkah menyiapkan LKS yaitu :

1. Analisis kurikulum
2. Menyusun peta kebutuhan LKS
3. Menentukan judul LKS
4. Penulisan LKS

Pengembangan Lembar Kerja Siswa untuk mengakomodasi keberagaman siswa dibuat dengan tampilan yang lebih menarik dan memperlihatkan keterkaitan antar muatan dalam setiap pembelajaran yang tentunya sudah disesuaikan dengan capaian indikator disetiap kemampuan belajar siswa.

Tampilan LKS ini tidak jauh berbeda dengan LKS pada umumnya, dalam satu pembelajaran terdapat tiga kegiatan yang mencakup urutan level kesulitan yang harus dikerjakan secara urut oleh semua siswa berdasarkan tiga tingkat kemampuan belajar yaitu : level mandiri, level bantuan, dan level frustrasi. Pada setiap lembar kegiatan, dicantumkan indikator pencapaian dari analisis kurikulum yang telah diakomodasi. Sehingga

Kegiatan pertama, berisi lembar kegiatan pada kemampuan belajar level frustrasi. Yang kedua, berisi lembar kegiatan pada kemampuan belajar level bantuan. Yang ketiga, berisi lembar kegiatan pada kemampuan belajar level mandiri. Dalam hal ini, tahapan kegiatan yang dilakukan semua siswa sama yaitu mengerjakan tiga kegiatan dalam satu pembelajaran. Dalam hal penilaiannya, guru menilai hasil pekerjaan siswa disesuaikan dengan kemampuan setiap siswa yang sudah diketahui dari hasil asesmen diawal tahun pelajaran baru

KESIMPULAN

Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengkaitkan antar muatan sehingga dapat menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dalam hal ini pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif di dalam kelas. Hal yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan penggunaan LKS yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan keberagaman karakteristik siswa yang ada, pengembangan LKS untuk mengakomodasi keberagaman siswa dalam pembelajaran tematik dapat menjadi solusi terhadap permasalahan penggunaan LKS yang kebanyakan belum disesuaikan dengan kebutuhan siswa di dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan LKS yang telah dikembangkan sesuai keberagaman siswa dapat menciptakan suatu pembelajaran yang mencakup tiga ranah berupa ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dengan menarik dan menyenangkan sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan dan berdasar pada kemampuan anak, sehingga pendidikan untuk semua dapat terwujud dengan memberikan pembelajaran yang ramah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, R. N. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Metode Percobaan. *Science Activities*, 12, 2086 – 2096.
- Andini, D. W. (2014). Penerapan Model Differentiated Instruction Dalam Mengakomodasi Keberagaman Siswa dan Dampaknya Terhadap Inklusifitas, Partisipasi, Motivasi Belajar dan Tingkat Pemahaman Siswa Di Kelas Inklusif. *Repository.upi.edu*.
- Ernawati, A., Ibrahim, M. M., & Afiif, A. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Multiple Intelligences Pada Pokok Bahasan Substansi Genetika Kelas Xii Ipa Sma Negeri 16 Makassar. *Jurnal Biotek*, 5(2), 1–18.
- Mukhlis, M. (2012). Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda. *Fenomena*, IV(20), 63–76.
<https://doi.org/10.1002/pro.215>
- Putri, F. A. (2016). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Sebagai Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan Bagi Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Muhammadiyah 1 Moyudan. Skripsi.*
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*

PERANAN METODE BERCEKITA TERHADAP KEBIASAAN MAKAN ANAK DI KELOMPOK B TK MADAMBA OLAYA KECAMATAN PARIGI

Fitriana¹, Jane Monepa², Evkanita³

Universitas Taduloka

ABSTRAK

Penelitian ini tentang Peranan Metode Berceita Terhadap Kebiasaan Makan Anak di Kelompok B TK Madamba Olaya Kecamatan Parigi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Dengan melibatkan 15 orang anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan, terdaftar pada tahun ajaran 2018/2019. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui (1) lembar observasi (2) wawancara dan (3) dokumentasi. Selanjutnya pengolahan data menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian metode bercerita terhadap kebiasaan makan anak menunjukkan hasil rata-rata dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak (37,76%), kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak (37,77%), kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak (17,77%), dan kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak (6,66%). Dapat disimpulkan ada peranan metode bercerita terhadap kebiasaan makan anak terbukti dengan melihat hasil pengamatan, berada pada kategori BSH.

Kata Kunci: Metode Berceita, Kebiasaan Makan Anak

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap, perilakudan agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal1 ayat 14 disebutkan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut”.

Anak usia dini (AUD) merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat dan tidak tergantung pada masa mendatang. Dalam tahap perkembangan anak

pemberian nutrisi atau asupan makanan pada anak tidak selalu dapat dilaksanakan dengan sempurna.

Sering timbul masalah terutama dalam kebiasaan makan anak yang tidak baik dan benar sehingga diperlukan peran orang tua dalam memberikan serta memperkenalkan kebiasaan-kebiasaan makan anak yang terbentuk dari pola makan orang tua. Kebiasaan makan anak merupakan suatu pola perilaku konsumsi pangan yang diperoleh karena terjadinya berulang-ulang, kebiasaan makan anak terbentuk sejak masih kecil yang teratur dalam keluarga akan membentuk kebiasaan baik pada anak.

Metode Bercerita

Metode bercerita dilaksanakan dalam upaya memperkenalkan, memberikan keterangan, atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar anak taman kanak-kanak.

Berikut dikemukakan beberapa pendapat para ahli tentang metode bercerita. Menurut Zamzani (2003:23) mengemukakan pengertian bercerita:

"Bercerita atau mendongeng adalah metode komunikasi universal yang sangat berpengaruh kepada jiwa manusia". Melalui cerita-cerita atau dongeng yang baik, sesungguhnya anak-anak tidak hanya memperoleh kesenangan atau hiburan saja, tetapi mendapatkan pendidikan yang jauh lebih luas, bahkan tidak berlebihan bila dikatakan bahwa cerita ternyata menyentuh berbagai aspek pembentukan kepribadian anak-anak. Sedangkan menurut Umar (2007:49) menyatakan bahwa metode bercerita adalah cara menyampaikan atau menyajikan materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak taman kanak-kanak. Selanjutnya menurut Musfiro (2005:65) bahwa metode bercerita salah satu metode pembelajaran moral yang sesuai untuk anak modeling atau contoh bertindak. Depdiknas (2003:12) mendefinisikan bahwa metode bercerita adalah cara bertutur kata penyampaian cerita atau memberikan penjelasan kepada anak secara lisan, dalam upaya mengenalkan ataupun memberikan keterangan hal baru pada anak.

Setiap metode pembelajaran, tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, karena dengan adanya pembelajaran terpadu, maka pengembangan metode yang bervariasi dapat membantu pencapaian tujuan tiap materi pembelajaran. Menurut Dhieni, dkk (2010:6.9) bahwa metode bercerita memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Kelebihan metode bercerita antara lain:

1. Dapat menjangkau jumlah anak yang relatif lebih banyak
2. Waktu yang disediakan dapat dimanfaatkan dengan efektif dan efisien
3. Pengaturan kelas menguasai kelas lebih mudah
4. Guru dapat menguasai kelas dengan lebih mudah
5. Secara relative tidak banyak memerlukan biaya

Kekurangan metode bercerita antara lain:

1. Anak didik menjadi pasif, karena lebih banyak mendengarkan atau menerima penjelasan dari guru
2. Kurang merangsang perkembangan kreativitas dan kemampuan siswa untuk mengutarakan pendapatnya
3. Daya serap atau daya tangkap anak didik berbeda dan masih lemah sehingga sukar memahami tujuan pokok isi cerita
4. Cepat menumbuhkan rasa bosan terutama apabila penyajiannya tidak menarik

Selanjutnya menurut Santoso (2007:56) tentang kelebihan dan kekurangan metode bercerita sebagai berikut:

Kelebihan metode bercerita antara lain:

1. Membangun kedekatan emosional antar pendidik dengan anak
2. Media penyampaian pesan
3. Mendapatkan pendidikan imajinasi dan fantasi
4. Menyalurkan dan mengembangkan emosi
5. Membangun proses peniruan perbuatan baik tokoh dalam cerita
6. Memberikan dan memperkaya pengalaman
7. Sarana hiburan dan menarik perhatian
8. Menggugah minat baca
9. Sarana membangun watak mulia

Adapun tujuan metode bercerita menurut Winda Gurnati (2008:70), "tujuan metode bercerita sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan berbahasa, kemampuan menyimak, kemampuan dalam berbicara menambah kosa kata yang dimilikinya
2. Mengembangkan kemampuan berfikirnya karena dengan bercerita anak diajak untuk memfokuskan perhatiannya dan berfantasi mengenai jalan cerita serta mengembangkan kemampuan berfikir secara simbolik
3. Menanamkan pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita yang akan mengembangkan kemampuan moral anak, misalnya benar atau salah
4. Mengembangkan kepekaan sosial emosi anak tentang hal-hal yang terjadi disekitarnya melalui tutur cerita yang disampaikan
5. Melatih daya ingat atau memori anak untuk menerima dan menyiapkan informasi melalui tuturan peristiwa yang disampaikan
6. Mengembangkan potensi kreatif anak melalui keragaman ide bercerita.

Selanjutnya menurut Moeslichatoen, (2004:170) tujuan metode bercerita sebagai berikut:

1. Memberikan informasi atau menanamkan nilai-nilai sosial, moral dan keagamaan, pemberian informasi tentang lingkungan fisik dan lingkungan sosial
2. Anak menyerap pesan-pesan yang dituturkan melalui kegiatan bercerita

3. Anak mampu mendengarkan dengan seksama terhadap apa yang disampaikan oleh orang lain
4. Anak dapat bertanya apa bila tidak memahaminya
5. Anak dapat menjawab pertanyaan
6. Anak dapat menceritakan dan mengekspresikan terhadap apa yang didengar dan diceritakannya, sehingga hikmah dari isi cerita dapat dipahami dan lambat laun didengarkan, diperhatikan, dilaksanakan dan diceritakannya kepada orang lain.

Kebiasaan Makan Anak

Kebiasaan makan merupakan bagian dari kegiatan yang harus dipenuhi oleh setiap insan manusia karena melalui makan kita baru mempunyai energi untuk melakukan aktivitas hidup serta dapat dipelajari dan diukur menurut prinsip-prinsip ilmu gizi melalui pendidikan, latihan dan penyuluhan sejak manusia mengenal makanan sebagai kelangsungan hidupnya.

Menurut Kadir Abd Kebiasaan (2013) makan adalah tingkah laku manusia atau sekelompok manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya akan makan yang meliputi pengetahuan, pemilihan makanan, sikap, dan kepercayaan seseorang dalam pemilihan makanan. Sikap orang terhadap makanan dapat bersifat positif ataupun bersifat negatif. Sikap negatif atau positif pada makanan bersumber pada nilai-nilai afektif yang berasal dari lingkungan yang dimana manusia atau kelompok manusia itu tumbuh.

Sedangkan menurut Kurniawati Suzan (2011:21) kebiasaan makan adalah terdapat pada diri sendiri seseorang yaitu kebiasaan makan yang terbentuk sebagai faktor budaya fisiologi, psikologi, sosial dan budaya.

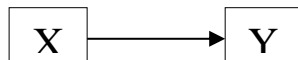
Selanjutnya menurut Wiliam *dalam* Rahayu (2014:167) kebiasaan makan adalah suatu refleksi yang menunjukkan suatu standar budaya perilaku individu-individu dalam kelompok yang berhubungan dengan kebiasaan makan. Kebiasaan makan adanya hubungan antara stimulus dan respon pengulangan dan tahapan. Hal ini sejalan dengan teori *law of exercise dan law of effect* dimana *law exercise*

menunjukkan bahwa makin sering suatu perilaku dilakukan, maka hubungan antara stimulus dan respon semakin kuat.

Senada dengan pendapat diatas kebiasaan makan yang dikemukakan oleh Khumaidi *dalam* Rahayu (2014:168) kebiasaan makan merupakan cara-cara individu dan kelompok memilih dan mengosumsi makanan berdasarkan budaya dimana ia atau seseorang tinggal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat deskriptif untuk melihat peranan bebas terhadap variable terikat. Rancangan penelitian ini dikemukakan oleh Sugiono (2014:66), dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X = Metode Bercerita
Y = Kebiasaan Makan Anak
→ = Peranan

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Madamba Olaya Kecamatan Parigi. Peneliti melakukan pengamatan terhadap keadaan anak didik yang berhubungan dengan kebiasaan makan anak. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga minggu, mulai tanggal 16 Juli 2018 s.d 3 Agustus 2018. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Madamba Olaya Kecamatan Parigi yang berjumlah 15 orang anak, terdiri 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2018/2019.

HASIL PENELITIAN

Bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian mengenai peranan metode bercerita terhadap kebiasaan makan anak. peneliti akan menyajikan hasil pengamatan dari minggu pertama sampai minggu ketiga dan hasil rekapitulasi keseluruhan data sebagaimana diuraikan dibawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Minggu Pertama

| No | Kategori | Aspek Yang Diamati | | | | | | Rata-rata % |
|--------|----------|--------------------|-------|----------------------|-------|-------|-------|-------------|
| | | Pengetahu an | | Pemilihan Makanan | | Sikap | | |
| | | F | % | F | % | F | % | |
| 1. | BSB | 0 | 0 | 5 | 33,33 | 3 | 20 | 17,77% |
| 2. | BSH | 2 | 13,33 | 2 | 13,33 | 4 | 26 | 17,77% |
| 3. | MB | 6 | 40 | 6 | 40 | 6 | 40 | 40% |
| 4. | BB | 7 | 46,66 | 2 | 13,33 | 2 | 13.33 | 24,44% |
| Jumlah | | 15 | 100 | 15 | 100 | 15 | 100 | 100 |

Berdasarkan tabel rekapitulasi pada minggu pertama, diketahui dari 15 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 3 anak (17,77%) yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 3 anak (17,77%) yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 6 anak (40%) yang masuk dalam kategori mulai

berkembang (MB), 3 anak (24,44%) yang masih dalam kategori belum berkembang (BB).

Table 2. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Minggu Kedua

| No | Kategori | Aspek Yang Diamati | | | | | | Rata-rata % |
|--------|----------|--------------------|--------|-------------------|--------|-------|--------|-------------|
| | | Pengetahuan | | Pemilihan Makanan | | Sikap | | |
| | | F | % | F | % | F | % | |
| 1. | BSB | 1 | 6,66% | 6 | 40% | 4 | 26,66% | 24,44% |
| 2. | BSH | 4 | 26,66% | 4 | 26,66% | 6 | 40% | 31,10% |
| 3. | MB | 7 | 46,66% | 3 | 20% | 4 | 26,66% | 31,10% |
| 4. | BB | 3 | 20% | 2 | 13,33% | 1 | 6,65% | 13,32% |
| Jumlah | | 15 | 100 | 15 | 100 | 15 | 100 | 100 |

Berdasarkan tabel rekapitulasi pada minggu kedua, diketahui dari 15 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 3anak (24,44%) yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 5 anak (31,10%) yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 5 anak (31,10%) yang masuk dalam kategori mulai berkembang (MB), 2 anak (13,10%) yang masih dalam kategori belum berkembang (BB).

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Minggu Ketiga

| No | Kategori | Aspek Yang Diamati | | | | | | Rata-rata % |
|--------|----------|--------------------|--------|-------------------|--------|-------|-------|-------------|
| | | Pengetahuan | | Pemilihan Makanan | | Sikap | | |
| | | F | % | F | % | F | % | |
| 1. | BSB | 5 | 33,33% | 7 | 46,66% | 5 | 33,3% | 37,76% |
| 2. | BSH | 6 | 40% | 5 | 33,33% | 6 | 40% | 37,77% |
| 3. | MB | 3 | 20% | 2 | 13,33% | 3 | 20% | 17,77% |
| 4. | BB | 1 | 6,66% | 1 | 6,66% | 1 | 6,66% | 6,66% |
| Jumlah | | 15 | 100 | 15 | 100 | 15 | 100 | 100 |

Berdasarkan tabel rekapitulasi pada minggu ketiga, diketahui dari 15 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 6 anak (37,76%) yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 6 anak (37,77%) yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 3 anak (17,77%) yang masuk dalam kategori mulai berkembang (MB), 1 anak (6,66%) yang masih dalam kategori belum berkembang (BB).

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Madamba Olaya Kecamatan Parigi, dimana subyek dalam penelitian ini adalah anak di kelompok B. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada orang tua anak. Sehingga dengan dilakukannya wawancara terhadap masing-masing orang dapat diketahui bagaimana kebiasaan-kebiasaan makan anak, baik kebiasaan makan anak disekolah maupun di rumah. Adapun kategori yang terlihat dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap anak dan orang tua terhadap kebiasaan makan anak yang baik dan benar selama tiga minggu penelitian, dari aspek pengetahuan, pemilihan makanan, dan sikap anak.

1. Pengetahuan Anak

Pada umumnya anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, yaitu adanya pengetahuan. Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan terjadi setelah seseorang tersebut melakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Fadlillah (2006:58), yang menyatakan bahwa salah satu karakteristik anak usia dini yaitu "adanya pengetahuan yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Anak cenderung memperhatikan, membicarakan, mempraktekan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengar, terutama hal-hal yang baru". Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian berlangsung, menunjukan bahwa metode bercerita memiliki peranan dalam kebiasaan makan anak dalam hal pengetahuan yang bertujuan mendidik. Hal ini didukung oleh teori menurut Suliha (2002:30) "pengetahuan merupakan suatu tingkat pendidikan, yang berkaitan informasi, budaya, pengalaman, sosial, budaya, agama dan moral.

2. Pemilihan Makanan

Pemilihan makanan merupakan jumlah pangan yang dikonsumsi seseorang atau sekelompok orang yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fisiologis, psikologis, dan sosiologis, sehingga diperlukan peran orang dewasa yang ada disekitar anak (orang tua dan guru) dalam pemilihan dan penyediaan makanan yang berkaitan dengan apa yang baik dan sehat untuk anak konsumsi untuk kelangsungan hidupnya.

Menurut Suhardjo (2013:35) Pemilihan makanan merupakan suatu proses atau cara dalam memilih makanan yang baik dan benar, dalam pemilihan makanan lebih memperhatikan kecukupan gizi, mengacu kepada pedoman empat sehat lima sempurna dengan memperhatikan variasi dan kombinasi dari hidangan tersebut serta kegemaran seseorang. Selain itu pendapat menurut Wardoyo (2016:23) pemilihan makanan merupakan tindakan atau perilaku orang dewasa yang ada disekitar anak (orang tua) yang memberikan pemahaman-pemahaman dan informasi yang baik kepada anak sejak dini yang berkaitan dengan pemilihan makanan yang akan anak konsumsi.

3. Sikap Anak

Sikap merupakan suatu reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau objek. Menurut Notoatmojo (2003) Pada dasarnya sikap merupakan kecenderungan untuk bereaksi secara positif (menerima) ataupun

negativ (tidak menerima) terhadap suatu objek. Sikap juga mempengaruhi pengalaman seorang anak dari peristiwa yang terjadi.

Selama penelitian berlangsung, peneliti melakukan observasi pada sikap anak. pengamatan yang dilakukan pada minggu pertama diketahui bahwa sikap anak masih kurang baik dalam menentukan makanan yang sehat untuk dikonsumsi hal ini terlihat dari banyaknya anak yang termaksud kedalam kategori belum berkembang. Menurut Azwar (2013:50) "sikap merupakan suatu peraturan tertentu yang dilakukan dari kepribadian seseorang individu yang berkaitan pada pola-pola tingkah laku pemilihan yang bersifat mental dan emosi".

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di TK Madamba Olaya Kecamatan Parigi, dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Kegiatan metode bercerita diterapkan selama 3 minggu. Dalam menyapaikan cerita pada anak, guru menggunakan alat peraga, yaitu gambar. Terlihat bahwa anak-anak sangat antusias dalam mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru.
2. Kebiasaan makan anak di Kelompok B TK Madamba Olaya Kecamatan Parigi sudah berkembang sesuai harapan. Hal ini terlihat dari peningkatan yang terjadi selama penerapan metode bercerita dalam proses pembelajaran. Peningkatan terjadi pada masing-masing aspek yang diamati, yaitu aspek sikap, konsumsi, dan pengetahuan.
3. Ada peranan metode bercerita terhadap kebiasaan makan anak di Kelompok B TK Madamba Olaya Kecamatan Parigi. hal ini terlihat dari rekapitulasi atau rata-rata kebiasaan makan anak diminggu pertama hingga minggu ketiga mengalami peningkatan dari semua aspek yang diamati: kategori berkembang sangat baik (BSB) dari 3 anak (17,77%) menjadi 5 anak (37,76%), kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dari 3 anak (17,77%) menjadi 6 anak (37,77%), kategori mulai berkembang (MB) dari 6 anak (40%) menjadi 3 anak (17,77%), dan kategori belum berkembang terjadi penurunan dari 2 anak (24,44%) menjadi 1 anak (6,66%)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Kelompok B TK Madamba Olaya Kecamatan Parigi, yaitu tentang peranan metode bercerita terhadap kebiasaan makan anak, maka peneliti mengemukakan beberapa saran, antara lain:

1. Bagi anak: agar selalu membiasakan diri untuk memiliki kebiasaan makan yang baik dan sehat.
2. Bagi guru: diharapkan agar pemilihan metode dalam proses belajar mengajar hendaknya menggunakan metode yang dapat menarik minat anak.
3. Bagi kepala TK: agar selalu mendukung dan memberikan kesempatan kepada guru untuk berinovasi dalam kemampuan mengajar dan memilih metode yang tepat bagi anak dalam upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain: dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama maupun berbeda.

5. Bagi peneliti: dapat menjadikan sebuah pengalaman dan wadah untuk menambah ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). *Diktat Metode di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional
- Dhieni, Nuerbiana, dkk. (2010). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kadir Abdul. (2016). *Kebiasaan Makan dan Gangguan Pola Makan Serta Pengaruhnya Terhadap Status Gizi Anak*. e- Journal Publikasi Pendidikan. Vol 4. No 1
- Moeslichatoen .R. (2004). *Metode pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiro.T. (2005). *Cerita Untuk Usia Dini*. Jakarta: Tiara Wacana..
- Santosa. (2007). *Karakteristik Bahasa Anaka Usia Dini*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Umar, Salha (2007). *Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak TK*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo: Tidak diterbitkan
- Winda, dkk (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zamzani (2003). *Perkembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Aneka Ilmu.

IMPLEMENTASI NILAI BUDAYA DALAM LINGKUNGAN KELUARGA DAYAK DESA DI RUMAH BETANG ENSAID PANJANG

Fransiska ¹⁾, Suparno²⁾

¹STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Kalimantan Barat

fransiskastg@gmail.com

²STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Kalimantan Barat

suparnowae4@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan zaman yang semakin maju membuat kita semakin jarang menemukan keluarga yang menanamkan nilai budaya kedaerahan dalam pengasuhan anak karena nilai budaya yang terdapat pada suatu daerah mulai terkikis oleh budaya modern. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi nilai budaya dalam lingkungan keluarga Dayak Desa di Rumah Betang Ensaid Panjang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Informan dalam penelitian ini terdiri dari 4 orang yaitu 1 (satu) ketua adat, 1 (satu) kepala dusun dan 2 (dua) orang tua, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *interactive model* dari Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Nilai budaya dalam lingkungan keluarga Dayak Desa yang muncul meliputi *kasəh* (kasih sayang/cinta kasih), *məlihaRa* (merawat), *təlas* (perhatian), *beduRuk* (kerjasama). (2) Penanaman nilai budaya dalam lingkungan keluarga Dayak Desa dilakukan dengan cara bercerita kepada anak-anak. Cerita yang diberikan berisi nasihat dan petuah tentang tradisi dan kebiasaan dari kehidupan suku Dayak Desa yang tinggal di Rumah Betang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka keluarga Dayak Desa masih memegang teguh nilai budaya di dalam lingkungan keluarga.

Kata Kunci: Nilai Budaya, Keluarga Dayak Desa, Rumah Betang.

PENDAHULUAN

Keluarga sebagai tempat anak belajar pertama kali memiliki peran yang besar dalam menentukan perkembangan anak. Anak belajar melalui apa yang ia lihat di sekitarnya. Penanaman tentang nilai budaya pada anak dapat dilakukan sejak usia dini khususnya sejak di dalam lingkungan keluarga. Berdasarkan landasan yuridis Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 pasal 28 C Ayat 2 dinyatakan bahwa setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. Berdasarkan Undang-Undang tersebut maka

lingkungan keluarga memiliki peran yang besar dalam menanamkan nilai budaya pada anak sejak usia dini.

Perkembangan zaman yang semakin modern membuat kita banyak menemukan nilai budaya kedaerahan yang sudah hampir terkikis sehingga banyak anak muda yang kurang menghargai budaya daerah yang ada di lingkungannya. Salah satu bentuk pergeseran nilai budaya adalah tampak dalam penelitian yang dilakukan oleh Prayogi & Danial (2016: 77) yang dilakukan pada Suku Bonai yang menunjukkan adanya pergeseran dalam nilai kelahiran, Sunat Rosul, Nikah Kawin dan Ritual Dewo (upacara pengobatan). Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan budaya sebagai kearifan lokal dalam masyarakat Bonai dilakukan melalui penanaman kepada penerus atau generasi muda dari sejak lahir sampai dewasa melalui pendidikan informal (keluarga) dan non formal (masyarakat) yang berjalan secara alamiah dan spontan.

Sebagai bentuk menghargai dan melestarikan nilai budaya kedaerahan maka penanaman nilai budaya ini dapat dilakukan sejak usia dini khususnya dilakukan dalam proses pengasuhan dari orang tua kepada anaknya. Menurut Ball (2010: 17) dalam *Encyclopedia on Early Childhood Development* menyebutkan istilah *cultural sensitivity* dimana dalam kehidupan anak, budaya menjadi nasehat dalam belajar sehingga anak dapat memberikan dan memperoleh pemahaman tentang nilai dan budaya tersebut. Ketika dalam masa usia dini anak begitu cepat menangkap pengetahuan yang ada di sekitarnya. Anak melihat kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitarnya dan hal ini membuat setiap kejadian tersebut akan tersimpan di memori anak dengan baik. Begitu pula dengan budaya yang ada di sekitar anak. Anak memahami nilai budaya tersebut melalui apa yang ia lihat khususnya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dengan demikian orang tua dan lingkungan tidak perlu kesusahan dalam menanamkan nilai budaya karena nilai budaya tersebut sudah dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan zaman yang semakin modern membuat manusia mulai menggunakan teknologi yang ditawarkan akan tetapi walaupun mulai terjadi pergeseran nilai budaya karena pengaruh teknologi, masih ada daerah-daerah yang mempertahankan dan melestarikan nilai budaya pada masyarakatnya. Hal ini tampak dalam penelitian yang dilakukan oleh Musi, dkk (2015: 39) pada keluarga Bajo yang menunjukkan bahwa keluarga Bajo masih memegang teguh sejumlah nilai-nilai budaya pendidikan dan pengasuhan anak sebagai nilai yang dianggap penting untuk dilestarikan dan ditanamkan dalam lingkungan keluarga.

Menurut Musi, dkk., (2015: 41) nilai budaya adalah nilai-nilai atau pedoman yang memiliki tingkatan tertinggi dan paling abstrak dari suatu kehidupan terutama menyangkut budaya dan adat istiadat. Selain itu Yukl (2010: 455) mengemukakan bahwa *“cultural values are likely to be internalized by someone who grow up in particular cultural and will influence their attitude and behavior in way that my not be conscious”*. Berdasarkan hal tersebut maka Yotam, dkk (2016: 3) mengemukakan bahwa sikap hidup dan pandangan hidup tidak dapat dipisahkan dengan nilai budaya, nilai sosial ekonomi, dan alam sekitar tempat masyarakat tersebut berada. Nilai-nilai, keyakinan yang relatif menetap dan pandangan hidup tertentu merupakan unsur-

unsur yang melandasi suatu kebudayaan. Berdasarkan pemaparan tersebut maka menurut Zamovar *et.al* (2013: 195) ada lima orintasi nilai budaya, yaitu :

1. Hakikat hidup manusia. Kebudayaan memandang hakikat hidup manusia sebagai suatu hal yang jahat, akan tetapi sebenarnya hidup manusia itu merupakan campuran antara kebaikan dan kejahatan yang pada akhirnya menunjukkan bahwa hakikat hidup manusia itu adalah baik.
2. Hakikat kerja atau aktivitas. Kebudayaan memandang bahwa kerja itu sebagai suatu perbuatan untuk kelangsungan hidup yang dilakukan dengan perbuatan yang dapat diwujudkan.
3. Hakikat dan kedudukan manusia dalam ruang waktu. Kebudayaan memandang pentingnya masa lalu, masa sekarang dan masa depan dalam kehidupan manusia.
4. Hakikat manusia dalam hubungannya dengan alam. Manusia itu seharusnya tunduk pada kekuasaan alam dan hidup selaras dengan alam sekitar karena alam itu memiliki kekuatan yang dasyat dalam kehidupan manusia
5. Hakikat manusia dengan sesamanya. Mengenai hubungan manusia dengan sesamanya yang terjadi baik secara individual ataupun kelompok.

Nilai budaya yang ada di setiap daerah memiliki keunikan. Hal ini seperti nilai budaya yang ada pada suku Dayak Desa yang berada di Kabupaten Sintang. Jika dilihat dari sejarah keberadaannya sebagian besar penduduk yang mendiami pulau Kalimantan dan Provinsi Kalimantan Barat pada khususnya adalah suku Dayak. Menurut Muhammad (2013: 29-30) pada dasarnya kehidupan suku Dayak terisolir, tetapi lambat laun bertambah "terbuka" berkat lalu lintas dan modernisasi, dalam arti maksudnya tata hidup dari luar yang membawa perubahan-perubahan dalam segala segi kehidupan sehari-hari, baik kebiasaan-kebiasaan/mental, maupun dalam cara menggunakan alat-alat yang baru dikenal. Provinsi Kalimantan Barat dilalui oleh sungai Kapuas. Sungai Kapuas dan anak-anak sungai merupakan tempat bermukim suku-suku asli seperti Melayu dan juga suku-suku yang digolongkan ke dalam kelompok Dayak. Masyarakat yang dikaji dalam penelitian ini adalah masyarakat Suku Desa yang bermukim di anak-anak sungai Kapuas di Kabupaten Sintang terkhusus yang bermukim di daerah Kelam Permai.

Masyarakat Dayak Desa secara tradisi bergantung dengan alam untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, ketersediaan sumber daya alam berupa hewan dan tumbuh-tumbuhan mereka dapatkan dari sekitar tempat tinggalnya. Kehidupan sehari-hari seperti ladang berpindah, berburu, berkebun, dan mengumpulkan hasil hutan seperti kayu menggambarkan kehidupan sosial masyarakat. Akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman pola kehidupan masyarakat yang seperti ini mulai bergeser. Masyarakat Dayak Desa pada zaman dahulu banyak tinggal di Rumah Betang. Akan tetapi dengan semakin berkembangnya zaman banyak Rumah-Rumah Betang yang sudah punah. Menurut Herpanus (2014: 48-49), adanya pemukiman-pemukiman penduduk transmigran pada tahun 1971-1982 yang didatangkan Pemerintah Indonesia dari luar pulau Kalimantan di sekitar kawasan perkampungan suku setempat juga merupakan faktor

penyebab tidak diteruskan lagi pembangunan rumah panjang baru. Sebagian penghuni Rumah Panjang bergabung dengan pemukiman transmigran, sebagian lagi berangsur-angsur mendirikan rumah tunggal di dekat jalan raya yang dibangun oleh Pemerintah Indonesia.

Berdasarkan dari hasil pra observasi yang dilakukan pada keluarga yang mendiami Rumah Betang ini, mereka masih memelihara nilai-nilai budaya yang ditanamkan oleh nenek moyang mereka hal ini terlihat dari bagaimana mereka mengasuh anak-anak mereka. Para orang tua masih mengasuh anak-anak dengan menggunakan bahasa Dayak dan masih menjunjung tinggi nilai-nilai leluhur mereka seperti mengenai sopan santun dan pergaulan yang ada di dalam Rumah Betang.

Berdasarkan dari pemaparan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi nilai budaya dalam lingkungan keluarga Dayak Desa di Rumah Betang Ensaid Panjang. Pentingnya penelitian ini adalah dapat mengetahui bagaimana pengasuhan pada anak berdasarkan perspektif nilai budaya khususnya pada suku Dayak Desa karena setiap suku memiliki gaya pengasuhan berbeda yang dikaitkan dengan nilai budaya yang ada pada suku tersebut sehingga dengan demikian pelestarian terhadap nilai budaya akan selalu dilestarikan dari generasi ke generasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Menurut Stake (Cresswell, 2013: 20) studi kasus merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan April 2019 pada suku Dayak Desa yang tinggal di Rumah Betang Ensaid Panjang Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang. Informan utama dipilih dengan cara *purposive sampling* yang sesuai pertimbangan kelayakan dan keperluan penelitian. Subjek penelitian terdiri dari 4 orang yaitu 1 (satu) ketua adat, 1 (satu) kepala dusun dan 2 (dua) orang tua. Subyek penelitian ini dipilih dengan alasan bahwa mereka lebih mengetahui tentang bagaimana nilai budaya dalam lingkungan keluarga Dayak Desa di Rumah Betang Ensaid Panjang.

Prosedur pelaksanaan penelitian ini terdiri dari 2 (dua) tahap, yaitu: 1) Tahap Perencanaan yang terdiri dari; a) mengurus perizinan dan administrasi terkait dengan rencana pelaksanaan penelitian; b) peneliti menyusun skenario pelaksanaan penelitian pada nilai budaya dalam lingkungan keluarga Dayak Desa yang tinggal di Rumah Betang Ensaid Panjang; c) menyusun instrumen penelitian yang berupa panduan wawancara, panduan observasi dan studi dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian; d) melakukan analisis kualitas instrumen dengan validator internal

atau para ahli yang relevan. 2) Tahap Pelaksanaan yang merupakan tahap pengumpulan data. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain; a) tahap eksplorasi atau observasi umum; b) tahap eksplorasi terfokus; c) tahap pengumpulan data; d) tahap konfirmasi data; e) tahap analisis data.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data terdiri dari peneliti itu sendiri sebagai instrumen dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dengan informan ketua adat, kepala dusun dan para orang tua.

Keabsahan data menggunakan derajat kepercayaan (*credibilitas*) dengan teknik triangulasi dan ketekunan pengamatan, keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), kepastian (*confirmability*). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *interactive model* dari Miles dan Huberman yang terdiri atas *data collection*, *data display*, *data condensation*, *conclusion: drawing/ verifying*.

PEMBAHASAN

Nilai Budaya Dalam Lingkungan Keluarga Dayak Desa

Nilai budaya yang diterapkan dalam pengasuhan anak pada keluarga Dayak Desa yang tinggal di Rumah Betang Ensaid Panjang tercantum pada tabel 1. Pada tabel tersebut dipaparkan 4 makna yang berkaitan dengan nilai budaya yang diterapkan dalam pengasuhan anak. Pada tabel tersebut tampak bahwa keluarga Dayak Desa masih memegang teguh nilai budaya dalam pengasuhan anak.

Makna yang pertama adalah mengenai kasih sayang atau cinta kasih yang dalam bahasa Dayak Desa disebut *kasəh*. Makna dari *kasəh* ini adalah orang tua mengasuh anak dengan mengutamakan rasa cinta kasih kepada anak-anaknya. Hal ini dibuktikan dalam bentuk kehidupan sehari-hari di dalam keluarga. Para orang tua memanggil anak-anak mereka dengan tidak menyebut nama akan tetapi menggunakan panggilan sayang seperti untuk anak laki-laki dipanggil dengan *bujang* atau *adok*, sedangkan untuk anak perempuan biasanya dipanggil dengan sebutan *inuk*, *dayang*, *kumang*. Melalui panggilan sayang ini orang tua bermaksud untuk menghormati anak-anak mereka karena menurut para orang tua anak-anaknya tidak mau dipanggil nama sehingga melalui panggilan kesayangan ini maka akan tercipta suasana yang akrab antara orang tua dan anak. Menurut Chen (Lestari, 2016: 18) kualitas hubungan orang tua-anak merefleksikan tingkatan dalam kehangatan (*warmth*), rasa aman (*security*), kepercayaan (*trust*), afeksi positif (*positive affect*) dan ketanggapan (*responsiveness*) dalam hubungan mereka. Kehangatan menjadi komponen mendasar dalam hubungan orang tua-anak yang dapat membuat anak merasa dicintai dan mengembangkan rasa percaya diri. Rasa aman muncul melalui interaksi yang berulang antara orang tua-anak yang memperlihatkan adanya kesiagaan, kepekaan, dan ketanggapan. Rasa percaya diri anak dapat tumbuh karena adanya rasa aman terhadap lingkungannya dan orang lain. Hubungan yang tercipta

dengan baik antara orang tua dan anak akan membuat anak menjadi lebih terbuka kepada orang tuanya.

Makna yang kedua yaitu mengenai merawat anak yang dalam bahasa Dayak Desa disebut sebagai *məlihara*. Makna merawat anak ini adalah para orang tua merawat anak setiap waktu khususnya yang dilakukan oleh ibu. Ketika seorang anak ingin melakukan sesuatu biasanya anak meminta pendapat ibunya terlebih dahulu. Kegiatan merawat atau dalam bahasa Dayak Desa disebut *məlihara* dilakukan setiap hari dalam setiap kegiatan apalagi ketika anak masih dalam kategori usia dini semua perhatian orang tua terkhususnya ibu dicurahkan kepada anaknya. Orang tua sebagai pendidik pertama bagi anak mempunyai peran yang besar dalam menentukan perkembangan anak selanjutnya. Orang tua bertugas merawat anak, memenuhi kebutuhan anak karena pemenuhan kebutuhan ini merupakan tanggungjawab dari orang tua. Ketika orang tua merawat anak dengan penuh perasaan tulus dan ikhlas maka akan memunculkan rasa percaya diri pada anak bahwa anak diterima oleh orang tuanya. Ketulusan dalam merawat anak akan membuat anak menjadi dekat dengan orang tua. Kedekatan antara orang tua dan anak akan membuat anak menjadi terbuka dan akan terjalin komunikasi yang baik karena anak merasa bahwa orang tua adalah orang yang dapat ia percaya dan dapat dijadikan teladan dalam hidupnya.

Makna yang ketiga yaitu perhatian yang dalam bahasa Dayak Desa disebut sebagai *təlas*. Makna perhatian yang diberikan oleh orang tua ini tampak dalam interaksi antara orang tua dan anak yang ada di Rumah Betang. Orang tua mencurahkan perhatian kepada anak-anaknya dengan memperhatikan semua tingkah laku anak. Orang tua memberikan nasehat yang baik kepada anak terutama berkaitan dengan adat istiadat yang ada di Rumah Betang contohnya dalam pergaulan anak sehari-hari. Bentuk perhatian orang tua kepada anak adalah ketika anak bermain dan belum pulang ke Rumah Betang orang tua mencari anak-anak mereka karena orang tua khawatir dengan anak-anak mereka. Orang tua sebagai pelindung anak membuat anak berharap mendapatkan perhatian dari orang tuanya. Bentuk perhatian dari orang tua kepada anak membuat anak merasa bahwa orang tua peduli terhadap keberadaan anak.

Makna yang ke empat adalah kerjasama yang dalam bahasa Dayak Desa disebut dengan *beduRuk*. Makna *beruRuk* ini mempunyai arti orang tua mengajak anak bersama-sama dalam mengerjakan suatu pekerjaan. Contohnya ketika dalam rutinitas sehari-hari biasanya orang tua mengajak anak untuk bekerjasama atau meminta bantuan kepada anak untuk hal-hal yang sederhana. Hal ini seperti yang disampaikan oleh salah seorang informan bahwa dalam rutinitas sehari-hari biasanya beliau mengajak anak-anaknya untuk bekerjasama dalam mengerjakan sesuatu yaitu berupa berbagi pekerjaan seperti: mencuci piring, mencuci pakaian, menyapu ruangan dan halaman, karena beliau bermaksud untuk mengajarkan anak-anaknya mulai sejak kecil untuk bekerjasama dan mau bekerja. Menurut pemaparan beliau biasanya beliau berkata *aboh kita sama-sama* yang dalam bahasa Dayak Desa mengandung makna memberi semangat atau disebut *digadong* supaya anak-anaknya mau membantu orang tuanya. Kerjasama yang terbangun antara orang tua dan anak

sejak usia dini akan membuat anak menjadi belajar mengenai saling membantu dan hal ini akan tertanam pada diri anak untuk membantu orang lain di sekitarnya. Kebiasaan dalam bekerjasama ini jika ditanamkan sejak usia dini maka akan membentuk karakter anak menjadi baik. Pembentukan karakter yang baik ini pertama kali dapat dilakukan di dalam keluarga karena keluarga adalah tempat anak belajar mengenai segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya, Selain dari pada itu keluarga merupakan tempat pendidikan anak pertama kalinya dan memiliki kesempatan untuk mendidik dalam waktu yang lama. Berdasarkan hal tersebut maka penting peran orang tua yaitu ayah dan ibu sebagai contoh bagi anak dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Lestari (2016: 22) bahwa keluarga merupakan tempat yang penting bagi perkembangan anak secara fisik, emosi, spiritual dan sosial, karena keluarga merupakan sumber kasih sayang, perlindungan dan identitas bagi anggotanya.

Tabel 1. Nilai Budaya Dalam Lingkungan Keluarga Dayak Desa

| No. | Nilai Budaya | Makna/arti |
|-----|-----------------|---------------------------|
| 1 | <i>Kasəh</i> | Kasih sayang /cinta kasih |
| 2 | <i>MəlihaRa</i> | Merawat |
| 3 | <i>Təlas</i> | Perhatian |
| 4 | <i>BeduRuk</i> | Kerjasama |

Berdasarkan dari pemaparan mengenai nilai budaya dalam lingkungan keluarga Dayak Desa maka tampak bahwa keluarga Dayak Desa yang tinggal di Rumah Betang Ensaid Panjang masih memegang teguh nilai budaya dalam lingkungan mereka khususnya dalam pengasuhan anak. Hal ini dilakukan karena suku Dayak Desa masih memiliki kepedulian untuk melestarikan kebudayaan nenek moyang mereka dalam kehidupan sehari-hari karena mereka berpikir bahwa pelestarian nilai budaya ini perlu dilakukan dari generasi ke generasi dan hal ini sebaiknya dilakukan dalam lingkungan terdekat yaitu keluarga. Keluarga sebagai pendidik pertama bagi anak memegang peranan penting dalam mengajarkan nilai budaya karena keluarga merupakan tempat anak belajar pertama kali. Penanaman nilai budaya ini dilakukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga secara tidak langsung anak belajar tentang tradisi dan kebiasaan yang ada pada suku Dayak Desa yang ada di Rumah Betang.

Penanaman Nilai Budaya Dalam Lingkungan Keluarga Dayak Desa

Berbagai cara yang dilakukan oleh para keluarga Dayak Desa yang tinggal di Rumah Betang Ensaid Panjang dalam mengajarkan nilai budaya kepada anak-anaknya. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh salah seorang informan yang mengatakan bahwa beliau mengajarkan nilai budaya tersebut melalui cara bercerita dengan memberikan nasihat atau petuah kepada anak-anak karena menurut beliau anak-anak suka mendengarkan cerita dari orang tua. Cara menyampaikan cerita pada suku Dayak Desa disebut dengan *bekana*. Ketika *bekana* beliau menggunakan

bahasa Dayak Desa supaya anak-anak yang masih dalam kategori usia dini ini mengetahui tentang kebudayaan suku Dayak Desa sehingga dari kecil mereka sudah memahami bahasa Dayak Desa yang mereka dengar sehari-hari dari lingkungan sekitar mereka. Di dalam *bekana* ini dimasukkan berbagai macam cerita dari cerita binatang, cerita kepahlawanan, cerita sejarah suku Dayak Desa serta cerita tentang kehidupan sehari-hari dari Suku Dayak Desa. Berdasarkan dari pemaparan informan tersebut tampak bahwa penanaman nilai budaya pada anak dapat dilakukan melalui cara bercerita. Hal ini dilakukan karena pada masa kanak-kanak mereka menyukai sesuatu dari apa yang mereka dengar terutama ketika cerita itu disampaikan dengan menarik.

Selain itu informan lain juga menceritakan bahwa cara menyampaikan nilai-nilai kebaikan kepada anak adalah melalui cerita dan nasihat. Hal ini dilakukan ketika orang tua berkumpul bersama anaknya karena menurut mereka dengan melalui cerita dan nasihat tersebut maka dapat memberikan wawasan atau pandangan mengenai orang sukses kepada anak-anaknya. Berdasarkan dari pemaparan tersebut maka melalui bercerita para orang tua berharap anak-anaknya dapat menangkap nasihat yang baik tentang kehidupan. Bercerita adalah salah satu metode dalam pembelajaran yang dapat diberikan pada anak usia dini. Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (Susanto, 2017: 121) bercerita adalah menceritakan atau membacakan cerita yang mengandung nilai-nilai pendidikan. Daya imajinasi anak dapat ditingkatkan melalui cerita. Cerita sebaiknya diberikan secara menarik dan membuka kesempatan bagi anak untuk bertanya dan memberikan tanggapan setelah bercerita.

Berdasarkan hal tersebut maka bercerita merupakan sarana yang efektif dalam menyampaikan nilai budaya pada anak usia dini karena melalui metode bercerita ini anak-anak dapat mengetahui nilai budaya yang terdapat pada suku Dayak Desa terutama berkaitan dengan kehidupan yang ada di Rumah Betang seperti beberapa pantangan yang harus dilakukan oleh anak-anak sejak mereka kecil. Contoh pantangan tersebut adalah tidak boleh membawa rebung atau yang dalam bahasa Indonesianya disebut tunas muda dari akar bambu ke dalam Rumah Betang. Jika ingin membawanya ke dalam Rumah Betang harus dibersihkan terlebih dahulu miang atau bulu halus pada rebung di tempat mengambil rebung tersebut karena pantang bagi suku Dayak Desa yang tinggal di Rumah Betang membawa rebung yang masih memiliki miang ke dalam Rumah Betang. Selain itu pantangan yang lain adalah tradisi *posek* atau menyentuh sedikit makan. Hal ini mengandung makna bahwa ketika seseorang meminta sesuatu berupa makanan hal tersebut harus diwujudkan jika tidak sempat memakan makanan tersebut cukup menyentuh sedikit makanan tersebut karena jika hal ini tidak dilakukan maka diyakini bahwa akan terjadi sesuatu pada orang tersebut.

Penanaman nilai budaya dalam lingkungan keluarga merupakan salah satu cara dalam pelestarian budaya yang dapat dimulai di lingkungan terdekat yaitu keluarga. Seperti kehidupan di dalam Rumah Betang yang merupakan satu keluarga besar maka mereka bertanggung jawab untuk melestarikan dan menanamkan nilai

budaya yang terdapat pada suku Dayak Desa kepada anak-anak mereka dan penanaman nilai budaya ini dilakukan dari generasi ke generasi sehingga nilai budaya yang ada pada suku Dayak Desa tetap terpelihara.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah lakukan tentang implementasi nilai budaya dalam lingkungan keluarga Dayak Desa di Rumah Betang Ensaid Panjang maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Nilai budaya dalam lingkungan keluarga dayak desa yang muncul meliputi *kasəh* (kasih sayang/cinta kasih), *məlihaRa* (merawat), *təlas* (perhatian), *beduRuk* (kerjasama). (2) Penanaman nilai budaya dalam lingkungan keluarga Dayak Desa dilakukan dengan cara bercerita kepada anak-anak. Cerita yang diberikan berisi nasihat dan petuah tentang tradisi dan kebiasaan dari kehidupan suku Dayak Desa yang tinggal di Rumah Betang. Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut maka keluarga Dayak Desa masih memegang teguh nilai budaya di dalam keluarga mereka.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya dan dapat dilakukan penelitian tentang implementasi nilai budaya dalam lingkungan keluarga pada suku-suku lain yang ada di Indonesia sehingga dengan demikian dapat menambah wawasan mengenai keanekaragaman nilai budaya dalam pengasuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akil, M. M. dkk. (2015). Pengasuhan Anak Usia Dini Perspektif Nilai Budaya Pada Keluarga Bajo Di Kabupaten Bone. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI* Volume 18, No. 1, Juni 2015, Hal. 39-49.
- Ball, J. (2010). *Encyclopedia on Early Childhood Development*. Montrea: Centre of Excellence for Early Childhood Development.
- Cresswell, J.W. (2013). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Herpanus. (2014). *Bahasa dan Etnobotani Suku Dayak Desa Tantangan Perubahan Ekologi*. Pontianak. STAIN Pontianak Press.
- Lestari, S. (2016). *Psikologi Keluarga*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Muhammad, B. (2013). *Pokok-Pokok Hukum Adat*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Prayogi, R. & Danial, E. (2016). Pergeseran Nilai-Nilai Budaya pada Suku Bonai Sebagai *Civic Culture* di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. *Humanika*. Vol. 23. No 1. Hal. 61-79.
- Susanto A. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 pasal 28 C Ayat 2.
- Yotam, dkk. (2016). Nilai Budaya dalam Legenda Kampong Tubang Raeng. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 5, No. 3. Hal. 1-14.
- Yukl, G. (2010). *Leadhershship In Organization*. New Jersey: Pearson.
- Zamovar, Larry. et. al. (2013). *Communication Between Culture*. Boston: Wards worth Cengage Learning.

EFEKTIFITAS MEDIA GAMBAR TERHADAP PENGENALAN LIFE SCIENCE ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN TUNAS HARAPAN SUMATERA SELATAN

Halimatus¹, Lara Fridani², Sri Martini Meilani³

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
Email: halimatus770@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media gambar terhadap perkembangan keterampilan anak di Kelompok Bermain Tunas Harapan. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen atau penelitian *quashi experimental* (eksperimen semu) dengan menggunakan *napkin folding*. Hasil penelitian ini diperoleh nilai rata-rata nilai yang diperoleh dari kelas eksperimen yang menggunakan *media gambar* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengenalan Life Science anak. Dengan demikian disimpulkan bahwa dengan menggunakan media gambar sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan anak di Kelompok Bermain Tunas Harapan Sumatera Selatan.

Kata kunci: media gambar, pengenalan life science

PENDAHULUAN

Pendidikan sains bagi anak usia dini ditujukan agar anak memiliki kemampuan memecahkan masalah, menanamkan sikap berperilaku ilmiah dan berinteraksi dengan fenomena alam yang terjadi di sekitar anak. Dalam jurnal Eshach & Michael menegaskan bahwa, alasan mengapa kita harus mengajarkan sains awal pada anak usia dini, karena secara alami anak mengamati dan berpikir tentang konsep-konsep ilmiah dalam kehidupan sehari-hari dan sains adalah cara yang efisien dan efektif untuk mengembangkan pemikiran ilmiah (Eshach & Fried, 2017). (Guo, Piasta, & Bowles, 2015) mengemukakan bahwa pemahaman mendasar tentang sains sudah diperkenalkan pada tahun awal sekolah dan konten sains untuk anak usia dini harus didasarkan pada fenomena yang dapat diamati dan dapat dialami anak-anak dalam kehidupan sehari-hari mereka. Berdasarkan beberapa paparan penelitian, hal ini tepat bahwa anak usia dini diberikan stimulasi dengan mengenalkan ilmu kehidupan sehari-hari atau dikenal dengan *life Science*.

Life Science adalah Salah satu konten sains permulaan yang dekat dengan lingkungan hidup anak. *Life science* menurut *National Science Education Standard* adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan. Konten *life science* adalah memahami karakteristik makhluk hidup (organisme), memahami siklus kehidupan makhluk hidup dan mengetahui lingkungan dan tempat tinggal makhluk hidup (NSES, 2008). Menurut Piaget, pada usia 5- 6 tahun anak berada pada masa praoperasional kongkrit dimana proses berfikirnya berada pada tahap fungsi simbolis mulai berkembang, anak mulai memahami sebab-akibat dan mulai memahami identitas dan pengkategorian (Hildayani, 2013). Piaget menyebut fase ini sebagai fase berpikir intuitif artinya anak memiliki berbagai pengetahuan akan tetapi anak tidak tahu bagaimana ia mengetahui hal tersebut. Selain itu, Piaget juga menjelaskan bahwa pada masa ini anak belajar melalui contoh-contoh yang dilihatnya seperti kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan imajinasi yang dimilikinya, imajinasi tersebut merupakan internalisasi dari berbagai pengalaman yang diperolehnya dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Martini Jamaris, 2010).

Dalam masa praoperasional kongkrit rasa ingintahu anak akan lingkungan sekitar sangat tinggi. Dalam proses belajar mengajar guru bisa membangkitkan rasa ingintahu anak. Barentien dalam penelitiannya mengatakan, guru prasekolah diasumsikan berperan penting dalam kualitas pendidikan sains. Dalam pengenalan sains permulaan pada anak usia dini, guru harus mempunyai kompetensi pedagogis dibidang sains (International, Barentien, Lindner, & Ziegler, 2018).

Pengenalan *Life science* pada anak dapat distimulasi dengan berbagai cara, baik dalam bentuk permainan, media buku, media berbasis komputer, media gambar dan lain lain. Sejalan dengan penelitian Kim Quillin dan Stephen Thomas mengatakan bahwa fungsi media dalam kegiatan belajar mengajar tidak lagi sebagai alat peraga dari guru melainkan membawa informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa (Quillin & Thomas, 2015). Oleh sebab itu, proses pembelajaran bukan berpusat guru tetapi pada pengembangan dan pengolahan individu dalam kegiatan belajar mengajar. Guru hendaknya bisa menggunakan media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran, tertama dalam pembelajaran pengenalan *Life Science* pada anak usia dini. Banyak media yang dapat digunakan dalam pengenalan *life Science* antara lain media gambar.

Pada penelitian ini, media yang tepat untuk menstimulasi pengenalan *Life Science* pada anak usia 5-6 tahun adalah menggunakan media pembelajaran berbentuk gambar, karena media gambar dapat mengoptimalkan proses pengenalan sains awal. Menurut Firdani, Hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta dan konsep. Hasil belajar akan lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan (sekuensial). Belajar dengan menggunakan indera ganda, pandangan dan pendengaran (Fridani, Purwani & Fahrurrozi, 2019).

Piotrowski menegaskan bahwa Penggunaan berbagai media gambar dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini (Piotrowski, Vossen, & Valkenburg, 2015). Sejalan dengan Bobbi De Porter & Mike Hernack gaya belajar visual anak dapat terkoneksi secara visual - 50% dari otak mereka terlibat dalam pemrosesan visual, 70% dari semua reseptor sensorik mereka ada di mata mereka dan mereka mendapatkan indera gambar dalam 1/10 detik. Hal ini penting untuk memasukkan visual atau gambar dalam proses belajar. Dari penjelasan beberapa peneliti tersebut dapat disimpulkan bahwa, media gambar mampu membantu guru mengkonkritkan konsep atau gagasan kepada anak didik, karena media gambar dapat membantu anak untuk berpikir kritis dan dapat melihat langsung konsep-konsep *Life Science* melalui gambar (secara Visual). Agar media gambar dapat dimanfaatkan dengan baik, guru sebagai kreator harus mampu merancang media gambar semenarik mungkin dan menyampaikan media gambar dengan cara menyenangkan. Terkait dengan itu, media gambar perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik anak.

Kurang optimalnya penerapan dalam pembelajaran *Life Science*, salah satunya disebabkan karena penggunaan media pembelajaran *Life Science* yang kurang variatif dan terbatas jumlahnya. Aktifitas sains dalam kelas hanya sebatas hafalan sehingga belum terlihat ke arah keterampilan atau pembentukan sikap. Pembelajaran sains yang terjadi masih konvensional, dimana pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru cenderung monoton. Pembelajaran sains yang seharusnya membawa anak ke dalam pengalaman nyata melalui kegiatan eksplorasi dan observasi sederhana, jarang difasilitasi oleh guru. Guru masih banyak mengandalkan buku sebagai sumber pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga anak tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya melalui pengalaman sendiri. Kondisi dimana anak kurang terlibat dalam pembelajaran menyebabkan anak kurang fokus diantaranya, anak terlihat bosan, mengantuk, membuat kegaduhan, atau mengobrol dengan temanya dan asyik dengan kegiatan nya sendiri.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut diatas, peneliti berupaya meningkatkan pengenalan sains pada anak melalui media gambar, Media gambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media gambar yang dibuat dari bahan yang aman untuk anak dan tahan lama. Bahan media gambar yang digunakan adalah bahan plastik Akrilik transparan. Plastik Akrilik ini dilapisi dengan gambar gambar yang berkaitan dengan pengenalan *life science*, gambar berbahan Akrilik ini dimodifikasi sedemikian rupa agar anak bisa terlibat langsung dalam permainan, seperti anak bisa menyusun gambar tahapan siklus makhluk hidup contoh kupu-kupu, nyamuk, ayam dan lain lain, termasuk juga siklus hidup tumbuhan yang berawal dari biji hingga menjadi pohon, anak juga bisa mengklasifikasikan berbagai gambar hewan yang hidup di darat dan yang hidup di laut melalui media gambar. Anakpun dapat membedakan jenis binatang buas dan binatang peliharaan berikut bagaimana hewan bertahan hidup dengan jenis makanannya. Semua gambar didesain semenarik mungkin dengan warna yang menarik sehingga dapat memotivasi belajar anak.

Dengan media gambar ini diharapkan dapat membuat anak tertarik dan termotivasi untuk fokus belajar pengenalan *Life Science* sehingga suasana belajar jadi menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti maka jenis penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen atau penelitian *quashi experimental* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2012:116) desain *quasy experimental* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah Kelompok Bermain Tunas Harapan yang beralamat di Jln Palembang Jambi Desa Tanjung Kerang Kecamatan Babat Supat Kab MUBA Sumatera Selatan. Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik *cluster sampling*, yaitu teknik penentuan sampel apabila populasi cukup besar, sehingga perlu dibuat beberapa kelas, atau kelompok.

Berdasarkan konsep di atas, maka kelompok yang akan dijadikan dalam penelitian ini adalah kelompok B1 dan B2. Dimana kelompok B1 dijadikan kelas eksperimen dan kelompok B2 dijadikan kelas kontrol dengan pertimbangan jumlah anak kedua kelompok sama yaitu masing-masing 18, usia anak yang sama, tingkat kemampuan anak yang sama, fasilitas belajar yang sama, rekomendasi dari guru kedua kelompok dan kepala Kelompok Bermain Tunas Harapan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes dikatakan valid apabila tes itu dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen ini menggunakan skala *likert* untuk penilaiannya. Dengan kriteria penilaian yaitu Sangat Baik diberi skor 5 (SB), Baik diberi skor 4 (B), Cukup Baik di beri skor 3 (CB), Tidak Baik diberi skor 2 (TB), Sangat Tidak Baik diberi skor 1 (STB).

Tes yang peneliti gunakan berupa tes Perbuatan. Tes perbuatan adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan atau perbuatan.” Jadi anak berbuat sesuai dengan perintah atau pertanyaan yang diberikan.

Menurut Arikunto (2010:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Reliabilitas tes merupakan suatu ukuran ketepatan suatu tes apabila diteskan ke objek yang sama. Untuk menentukan reliabilitas tes dipakai rumus alpha.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Namun sebelum itu, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Untuk melakukan analisis perbedaan tersebut, perlu dilakukan uji normalitas. Syafril (2010:211):

“Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan sebelum mengolah data dengan tehnik korelasi *productmoment*, *regresi*, *t-test*, dan *anova* dan sebagainya. Tehnik yang sering digunakan untuk uji normalitas data adalah uji *Liliefors*.”

Sebelum data diolah, agar diketahui suatu data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji *Liliefors* terlebih dahulu. Salah satu teknik yang sering digunakan untuk menguji homogenitas varians populasi adalah dengan menggunakan uji *Bartlett*.

Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan. Yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan *t- test*. Menguji data yang telah diperoleh tersebut dengan rumus *t-test*.

HASIL PENELITIAN

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *t*. Sebelum melakukan uji *t* terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian anak yaitu pengenalan *Life Science* pada anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil bahwa pengenalan *Life Science* anak di kelas eksperimen (kelompok B1) lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol (kelompok B2).

Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $N = 18$ seperti tabel berikut:

Tabel 1

Hasil Perhitungan Pengujian *Liliefors Pre-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

| No | Kelas | N | α | L_0 | L_t | Keterangan |
|----|------------|----|----------|--------|-------|------------|
| 1 | Eksperimen | 18 | 0,05 | 0.1943 | 0,200 | Normal |
| 2 | Kontrol | 18 | 0,05 | 0.1906 | 0,200 | Normal |

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_{hitung} 0.1943 lebih kecil dari L_{tabel} 0,200 untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh L_{hitung} 0.1906 lebih kecil dari L_{tabel} 0,200 untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji **Barlett**. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol. Jika χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:208) bahwa :“Jika hasil perhitungan dari χ^2 hitung lebih kecil dari χ^2 tabel berarti bahwa data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika χ^2 hitung lebih besar daripada χ^2 tabel maka kelompok tersebut tidak homogen “.

Hasil perhitungan diperoleh χ^2 hitung sebesar **0,457** seperti yang di tuliskan dalam tabel berikut :

Tabel 2

Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Pre-test*
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Kelas | A | χ^2 hitung | χ^2 table | Kesimpulan |
|------------|------|-----------------|----------------|------------|
| Eksperimen | 0,05 | 0,57 | 3,841 | Homogen |
| Kontrol | | | | |

Dari Tabel 2 tampak bahwa χ^2 hitung kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2 tabel (χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-test.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berikut ini akan digambarkan pengolahan data dengan t-test:

Tabel 3

Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test*
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

| Aspek | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|-----------------|------------------|---------------|
| N | 18 | 18 |
| \bar{X} | 62.8 | 59.11 |
| SD ² | 33.40 | 25.80 |

Perhitungan:

$$t_{hitung} = 1.983$$

$$df = 34$$

Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-test diperoleh t_{hitung} sebesar **1.983**. Sementara t_{tabel} untuk taraf nyata α 0.05 (5%) dengan df sebesar 34 adalah = **2.03224**. Jadi dapat diketahui kalau t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} pada taraf nyata α 0.05 (5%) yaitu **1.983 < 2.03224**. Maka dapat dikatakan bahwa tidak terdapat

perbedaan yang signifikan antara pengenalan *Life Science* pada anak di kelas eksperimen dalam nilai *pre-test*.

Tabel 4

Hasil Perhitungan *Pre-test* Pengujian Dengan *t-test*

| N o | Kelompok | N | Hasil Rata-rata | t_{hitung} | t_{tabel} α 0,05 | Keputusan |
|-----|------------|----|-----------------|--------------|------------------------------|--------------|
| 1 | Eksperimen | 18 | 62.88 | 1.983 | 2.03224 | Terima H_0 |
| 2 | Kontrol | 18 | 59.11 | | | |

Tabel untuk taraf nyata $\alpha=0.05$ (5%) dengan df sebesar 34 adalah= **2.03224**. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha=0.05$ (5%), t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} (**$1.983 < 2.03224$**). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* (kemampuan awal) pengenalan *Life Science* pada anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol di Kelompok Bermain Tunas Harapan.

Data *post test* penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Pada uji normalitas ini digunakan uji ***Liliefors*** seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data. Analisis normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok.

Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $N = 18$ seperti pada tabel berikut:

Tabel 5

**Hasil Perhitungan Pengujian *Liliefors* Post-test
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

| N o | Kelas | N | A | L_0 | L_t | Keterangan |
|-----|------------|----|------|--------|-------|------------|
| 1 | Eksperimen | 18 | 0.05 | 0.1943 | 0.200 | Normal |
| 2 | Kontrol | 18 | 0.05 | 0.1906 | 0.200 | Normal |

Berdasarkan tabel terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_{hitung} **0.1943** lebih kecil dari L_{tabel} **0.200** untuk α **0.05**. Dengan demikian nilai kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol diperoleh L_{hitung} **0.1906** lebih kecil dari L_{tabel} **0.200** untuk α **0.05**. Ini berarti bahwa data kelas kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji ***Barlett***. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:208) bahwa :“Jika hasil perhitungan dari χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} berarti bahwa data berasal

dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika χ^2_{hitung} lebih besar daripada χ^2_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen “.

Hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 2.283 seperti yang di tuliskan dalam tabel berikut :

Tabel 6

Hasil Uji Homogenitas *Post-test*

Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

| Kelas | A | χ^2_{hitung} | χ^2_{tabel} | Kesimpulan |
|------------|------|-------------------|------------------|------------|
| Eksperimen | 0,05 | 2.283 | 3,841 | Homogen |
| Kontrol | | s | | |

Dari Tabel 6 tampak bahwa χ^2_{hitung} kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-test.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berikut ini akan digambarkan pengolahan data dengan t-test.

Tabel 7

Hasil Perhitungan Nilai *Post-test*

Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

| Aspek | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|-----------------|------------------|---------------|
| N | 18 | 18 |
| \bar{X} | 87.33 | 68.8 |
| SD ² | 53.72 | 29.702 |

Perhitungan:

$$t_{hitung} = 8.38462$$

$$df = 34$$

Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-test diperoleh t_{hitung} sebesar 8.38462. Sementara t_{tabel} untuk taraf nyata α 0.05 (5%) dengan df sebesar 34 adalah = 2.03224. Jadi dapat diketahui kalau t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf nyata α 0.05 (5%) yaitu $8.38462 > 2.03224$. jadi, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu bahwa media gambar terbukti efektif digunakan untuk pengenalan Life Science pada anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Tunas Harapan.

Tabel 8

Hasil Perhitungan *Post-test* Pengujian Dengan t-test

| No | Kelompok | | | t hitung | t table | |
|----|----------|--|--|----------|---------|--|
|----|----------|--|--|----------|---------|--|

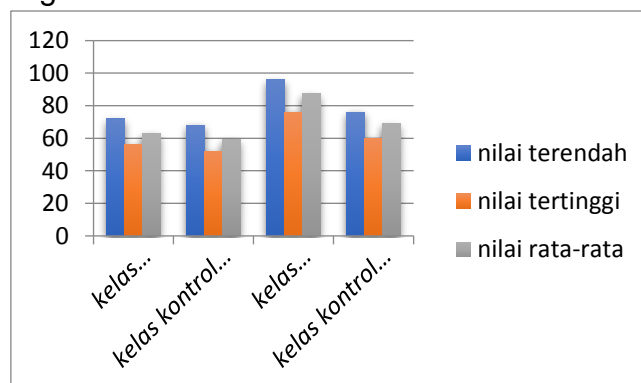
| | | N | Hasil Rata-rata | | α 0,05 | Keputusan |
|---|------------|----|-----------------|---------|---------------|-------------|
| 1 | Eksperimen | 18 | 87.33 | 8.38462 | 2.03224 | Tolak H_0 |
| 2 | Kontrol | 18 | 68.8 | | | |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu: terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media gambar dalam mengembangkan keterampilan anak di Kelompok Bermain Tunas Harapan.

Setelah dilakukan perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol maka selanjutnya akan dilakukan perbandingan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*, yang tujuannya untuk melihat apakah ada perbedaan nilai *post-test* dan nilai *pre-test* anak.

Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Pada *pre-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak kelas eksperimen yaitu 72 dan nilai terendah 56, dengan rata-rata 62.88 sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 68 dan nilai terendah 52 dengan rata-rata 69.11. Pada *post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak kelas eksperimen yaitu 96 dan nilai terendah 76 dengan rata-rata 87.33 sedangkan pada kelas kontrol *post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 76 dan nilai terendah 60 dengan rata-rata 68.88.

Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post test* terlihat pada nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh anak dan terlihat pada rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *post-test* dimana pada *post-test* rata-rata menjadi lebih meningkat dari rata-rata *pre-test* setelah dilakukan *treatment*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat grafik 1.



Grafik 1. Data Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* pengenalan Life Science Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Pada pengenalan *Life Science* dengan menggunakan media gambar ini, guru berfungsi sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan pengarahan dan contoh kepada anak. Dengan adanya pembelajaran ini, pengenalan *Life Science* pada anak dapat dikembangkan.

Dari uraian di atas, sangat jelas bahwa penggunaan media gambar efektif dalam pengenalan *Life Science* pada anak. Hal ini terlihat dari perolehan nilai

kemampuan pengenalan *Life Science* anak kelas eksperimen berkembang lebih besar dari pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pre-test* pengenalan *Life Science* pada anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *pre-test* diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen yaitu 62.88. Angka rata-rata kelas kontrol yaitu 59.11. berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar **1.983** dibandingkan dengan α 0.05 ($t_{tabel}=2.03224$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=26$. Dengan demikian $t_{hitung} < t_{tabel}$, yaitu $1.983 < 2.03224$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a ditolak atau H_0 diterima.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pengenalan *Life Science* anak kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian, berdasarkan hasil pengenalan *Life Science* pada anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *post-test* diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen yaitu 87.33 dan angka rata-rata kelas kontrol yaitu 68.8.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 8.38462 dibandingkan dengan α 0.05 ($t_{tabel} = 2.03224$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=26$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $8.38462 > 2.03224$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a diterima atau H_0 ditolak. Dapat disimpulkan Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media gambar terbukti efektif digunakan untuk pengenalan *Life Science* pada anak di Kelompok Bermain Tunas Harapan.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengenalan *Life Science* pada anak di kelas eksperimen dengan menggunakan media gambar sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Pada saat peneliti menggunakan media gambar ini di dalam kelas (B1) Kelompok Bermain Tunas Harapan, semua anak terlihat antusias dan semangat untuk mencobanya karena pengenalan *Life Science* menggunakan media gambar ini sangat menyenangkan bagi anak, melalui media gambar mampu membantu guru mengkonkritkan konsep atau gagasan kepada anak didik, karena media gambar dapat membantu anak untuk berpikir kritis dan dapat melihat langsung konsep-konsep *Life Science* melalui gambar (secara Visual). Sedangkan di Kelas kontrol pengenalan *Life Science* sebagian anak saja yang memperhatikan guru mengajar. Guru masih banyak mengandalkan buku sebagai sumber pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga anak tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya melalui pengalaman sendiri. Kondisi dimana anak kurang terlibat dalam pembelajaran menyebabkan anak kurang fokus diantaranya, anak terlihat bosan, mengantuk, membuat kegaduhan, atau mengobrol dengan temanya dan asyik dengan kegiatan nya sendiri.

Jadi, hasil pengenalan *Life Science* anak di kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil pengenalan *Life Science* anak di kelas kontrol, dapat dilihat dari rata-rata nilai anak kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Sedangkan pada kelas kontrol untuk mengembangkan keterampilan, sebagian besar anak kurang

antusias untuk melakukan kegiatan. Anak-anak tidak menyelesaikan tugasnya dengan baik, bahkan anak-anak cenderung harus didorong untuk menyelesaikan tugasnya. Hal ini disebabkan karena anak-anak tidak tertarik dengan kegiatan yang dilakukan. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar mempengaruhi pengenalan *Life Science* pada anak. Sehingga menunjukkan kegiatan media gambar efektif mengembangkan keterampilan anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Hasil penelitian yang diperoleh terdapat perbedaan hasil pengenalan *Life Science* pada anak di Kelompok Bermain Tunas Harapan Sumatera Selatan yang signifikan yaitu antara kelas eksperimen (B1) dan kelas kontrol (B2). Hal ini membuktikan bahwa media gambar terbukti efektif digunakan untuk *pengenalan Life Science* pada anak di Taman Kelompok Bermain Tunas Harapan Sumatera Selatan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $8.38462 < 2.03224$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ dan $dk=34$ ini berarti hipotesis H_a **diterima** dan H_o ditolak, dalam arti kata bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengenalan *Life Science* pada anak kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan kelompok control dengan metode ceramah di Taman Kelompok Bermain Tunas Harapan

Dengan demikian, penggunaan media gambar terbukti dapat memberikan efektifitas yang signifikan terhadap pengenalan *Life Science* anak di Kelompok Bermain Tunas Harapan, Kecamatan Babat Supat provinsi Sumatera Selatan. Kepada Pengelola Kelompok Bermain Tunas Harapan diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta pelatihan maupun pendidikan tentang pentingnya penggunaan variasi media pembelajaran khususnya pada pengenalan *Life Science* pada anak.

Penelitian lanjutan, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/ *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eshach, H., & Fried, M. N. (2017). Should science be taught in early childhood? *Journal of Science Education and Technology*, 14(3), 315–336.
<https://doi.org/10.1007/s10956-005-7198-9>
- Guo, Y., Piasta, S. B., & Bowles, R. P. (2015). Exploring Preschool Children's Science Content Knowledge. *Early Education and Development*, 26(1), 125–146. <https://doi.org/10.1080/10409289.2015.968240>
- Hidayani, R. (2013). *Psikologi Perkembangan Anak* (1st ed.). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- International, A., Barenthien, J., Lindner, M. A., & Ziegler, T. (2018). Exploring

- preschool teachers' science-specific knowledge. *Early Years*, 5146, 1–16.
<https://doi.org/10.1080/09575146.2018.1443321>
- Latif Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Martini Jamaris. (2010). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta Pusat: Yayasan Penamas Murni.
- NSES. (2008). *National Science Education Standards fifth Printing*. USA: National Science Education Standards is available for sale from the National Academy Press,.
- Piotrowski, J. T., Vossen, H. G. M., & Valkenburg, P. M. (2015). *Media and Child Development. International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition* (Second Edi, Vol. 14). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92145-7>
- Purwani, A., & , Lara Fridani, F. (2019). Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.142>
- Quillin, K., & Thomas, S. (2015). Drawing-to-learn: A framework for using drawings to promote model-based reasoning in biology. *CBE Life Sciences Education*, 14(1), 1–16. <https://doi.org/10.1187/cbe.14-08-0128>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafril. 2010. *Statistik*. Sumatera Selatan: Sukabina Press

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI : MEDIA BELAJAR PINTAR

Cucu Suwarsih¹, Ine Nirmala²

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas Singaperbangsa Karawang
suwarsihcucu@gmail.com

² Dosen Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas Singaperbangsa Karawang
Ine.nirmala@staff.unsika.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan alat bantu belajar yang sangat penting bagi anak usia dini. Guru semestinya memfasilitasi agar menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif serta menyenangkan. Keterbatasan media pembelajaran dan belum maksimalnya kemampuan guru menciptakan media membuat penerapan metode ceramah dan pemberian tugas selalu digunakan di kelas. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan suatu produk. Langkah-langkah yang dikembangkan yaitu mengembangkan media yang layak, mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk pada anak – anak Kelompok A dan B di Tiga sekolah PAUD di daerah Karawang Jawabarat yaitu TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah, PAUD ASTER PUTIH dan TK KREATIF BUAH HATI. Produk media pembelajaran berupa “Media Belajar PINTAR” bertujuan untuk mengatasi permasalahan – permasalahan pembelajaran yang di kelas maupun di luar kelas sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini.

Kata Kunci : media pembelajaran, anak usia dini

PENDAHULUAN

Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini sangat penting, mengingat perkembangan anak berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pembelajaran untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pembelajaran untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran untuk menyampaikan pesan kepada anak usia dini. Guru pada saat menyajikan informasi

kepada anak haruslah menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

Menurut Hamdani (2011: 244) bahwa, “Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”. Dengan demikian guru harus bisa memfasilitasi agar dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif serta menyenangkan.

Keterbatasan media pembelajaran dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media berdampak pada penerapan metode ceramah yang selalu digunakan saat dikelas. Kondisi ini jauh lebih menguntungkan bagi guru tanpa harus menyiapkan media pembelajaran. Terbatasnya alat-alat teknologi pembelajaran yang dipakai di kelas merupakan salah satu sebab lemahnya mutu pendidikan dan membuat guru kurang mengembangkan media belajar bagi anak didik dikelas.

Pada umumnya sekolah memfasilitasi dengan alat permainan edukatif (APE) seperti; puzzle angka, puzzle huruf, puzzle bentuk-bentuk geometri, alat mencocok, boneka tangan, bentuk donut dari besar ke kecil, bola kecil warna-warni, troli plastik, alat-alat masak dari plastik, perkakas dari plastik, dan lainnya. Guru kelas masih banyak yang menggunakan buku paket siap pakai, lembar kerja anak (LKA), buku tulis, dan buku gambar dalam kegiatan pembelajaran. Karena masih minim akan pengetahuan tentang media pembelajaran dan bagaimana membuatnya, hal ini yang membuat para pendidik di sekolah tersebut menggunakan media dan alat peraga yang sudah jadi dan mudah dibeli atau didapat. Hal tersebut menjadikan pembelajaran di kelas akan monoton dan kurang menyenangkan, pada akhirnya anak dikelas akan mencari kegiatan sendiri dengan bermain dengan teman, mengobrol, memainkan peralatan yang ada dikelas, sehingga kelas menjadi kurang kondusif. Belajar untuk anak usia dini yaitu melalui kegiatan bermain, dengan bermain membuat konsentrasi anak lebih lama, dimana anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang singkat yaitu 10-15 menit. Dalam belajar anak usia dini memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Guru harus bisa mendesain media pembelajaran yang dapat mengembangkan atau menstimulasi kemampuan anak. Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda sehingga media pembelajaran yang diberikan harus berbeda pula namun tetap sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Contohnya ketika bermain *puzzle* anak ingin memainkannya sendiri atau bermain dengan kelompoknya saja tanpa mau bergantian atau meminjamkannya dengan anak lain oleh karena itu guru harus menyediakan media puzzle lebih dari satu sehingga jika ada anak yang tidak ingin

berbagi maka anak lainnya masih tetap bisa bermain dengan menggunakan media yang sama.

Guru sebaiknya dapat membuat media pembelajaran yang dapat membantu belajar anak lebih optimal dan anak akan merasa terpenuhi kebutuhan belajarnya melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam. Media pembelajaran bisa dibuat sesuai dengan tema, subtema dan kebutuhan anak. Media pembelajaran yang baik yaitu media yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Ada enam aspek perkembangan anak yang dapat di stimulus melalui media pembelajaran yaitu aspek perkembangan nilai moral dan agama, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan seni, aspek perkembangan fisik motorik, dan aspek perkembangan sosial emosional. Media pembelajaran yang dibuat tidak harus mahal dan dibuat dengan permanen, media bisa dibuat dari barang-barang bekas dengan mengembangkan kreatifitas guru dalam membuat media belajar yang kreatif, inovatif dan menyenangkan digunakan oleh anak.

Melihat hal tersebut peneliti mencoba mengembangkan dan membuat media pembelajaran yang efisien, hemat biaya, menggunakan barang bekas dan mudah digunakan yang tentunya sesuai dengan kaidah – kaidah pembuatan media pembelajaran untuk anak usia dini. Pengembangan media pembelajaran berupa Media Belajar PINTAR sebagai alternatif media pembelajaran bagi anak usia dini. Guru dapat menciptakan pembelajaran yang berbeda menggunakan media ini sehingga pembelajaran dikelas tidak monoton dan membosankan. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, juga dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas dari para pendidik dengan skill kemampuan yang dimiliki.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, ada beberapa metode yang digunakan yaitu : Metode Penelitian Deskriptif, digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada, Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba, dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi, baik evaluasi hasil maupun evaluasi proses. Berdasarkan temuan-temuan hasil uji coba diadakan penyempurnaan-penyempurnaan serta Metode eksperimen, digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.

Menurut Sugiyono (2013: 407) penelitian dan pengembangan bersifat *Longitudinal* (bertahap bisa *multy years*). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang berorientasi kepada

mengembangkan suatu produk seperti salah satunya produk media pembelajaran. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa modul, alat peraga, *Big Worksheet*, multimedia, alat permainan edukatif, video pembelajaran, audio pembelajaran dan lain-lain supaya dapat berfungsi di masyarakat luas khususnya bidang pendidikan. Produk media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan atau kendala dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Produk media pembelajaran yang akan dikembangkan bertujuan menghasilkan suatu produk alat bantu belajar sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah supaya tidak membosankan yang layak untuk anak usia dini. Produk media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan permasalahan pembelajaran yang di kelas maupun di luar kelas. Oleh karena itu penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut.

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ini mengadopsi dan memodifikasi dari model pengembangan Borg and Gall yang dikutip dalam Zainal Arifin (2011:129). Terdapat 10 langkah prosedur metode pengembangan, yaitu :

a. Penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*), yaitu Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data awal untuk identifikasi permasalahan dan merangkum permasalahan. Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran peneliti mengadakan analisis potensi apa yang bisa digunakan pada sekolah dan para pendidik. Permasalahan yang menjadi kendala untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *uptodate*, maka selanjutnya pengumpulan berbagai data informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut atau sebagai alternatif jalan keluar dari permasalahan. Dalam pengumpulan data awal diambil dari standar mutu sekolah TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang pada kelompok A, hasil evaluasi belajar semester I dan sudah menginjak ke semester II masih banyak anak – anak kelompok A yang masih belum hafal dan mengenal huruf alphabet A-Z dengan benar.

b. Perencanaan (*Planning*), yaitu identifikasi dan definisi keterampilan, uji ahli atau uji coba pada skala kecil, atau *expert judgement*. Perencanaan dibuat berdasarkan hasil analisis potensi dan permasalahan, setelah mengetahui potensi dan permasalahan, guru bisa mulai membuat perencanaan yang bisa diambil dari rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Produk yang dihasilkan produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, harga murah, bobot ringan, ergonomis, dan bermanfaat ganda. Perencanaan design produk awal diambil

dari tema “ Alat Transportasi” dengan sub tema “ Delman” aspek perkembangan bahasa yang digunakan dalam mengenal huruf awal ‘d’. Tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan produk awal yaitu ;

- Menentukan Tema dan sub tema yang diambil dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) akan digunakan membuat produk.

Tema : Alat Transportasi

Sub Tema : Delman

- Mengambil satu atau dua aspek perkembangan yang akan diintegrasikan dengan produk. Pada pengembangan Media Belajar Pintar (Big Worksheet) disesuaikan dengan kebutuhan sentra yang diampu.

Bahasa : Menenal dan Mencari huruf awal “d”

Fisik Motorik : Melempar tutup botol huruf awal “d” pada gambar yang sama dengan huruf pada tutup botol, contoh: delman, dasi, daun, dan durian.

Sosial Emosiinal : Mengikuti aturan main dengan baik

Nilai Agama dan Moral : Membaca Basmallah dan Hamdallah ketika memulai kegiatan belajar melempar tutup botol huruf awal ‘d’.

- Menentukan bentuk desain produk sesuai dengan tema, sub tema dan aspek perkembangan yang akan dicapai. Bentuk Media Belajar Pintar berupa tangga/taraje(dalam bahasa sunda). Media Belajar PINTAR adalah lembar kerja anak yang berukuran besar dan menggunakannya secara langsung dengan penilaian observasi saat penggunaan.
- Membuat desain lengkap sesuai dengan tema, sub tema dan aspek perkembangan yang akan dicapai dengan menggunakan spanduk bekas, lakban hitam untuk membuat bentuk tangga/taraje (dalam bahasa sunda), solatif, asturo, double tip, kertas origami, dus bekas susu (kartu gambar), dan tutup botol bekas lem (huruf awal).
- Merumuskan aturan pedoman dan penggunaan Media Belajar PINTAR dalam bentuk buku, sehingga siapapun bisa membuat dan menggunakan media belajar tersebut.

c. Pengembangan draf produk (*Develop Preliminary Form Product*), yaitu Mengembangkan jenis / bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi Pembelajaran dan penyusunan buku petunjuk pembuatan dan penggunaan produk. Tahap pengembangan bentuk produk awal pada pengembangan media belajar PINTAR menggunakan beberapa tahapan. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan bentuk produk awal yaitu: 1) Menentukan tema, sub tema dan aspek perkembangan yang akan di gunakan dalam pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) di TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang dikelompok A Darussalam, Membuat dan merumuskan pedoman aturan penggunaan yang akan dimuat dalam buku pedoman dan penggunaan Media Belajar PINTAR 2) Menentukan desain bentuk, ukuran, dan model Media Belajar Pintar 3) Membuat desain lengkap Media Belajar Pintar menggunakan spanduk bekas, berbentuk tangga/*taraje* (bahasa Sunda) terdiri dari 2 lajur kanan – kiri 4) Melakukan *expert judgment* beserta buku panduan penggunaan guru untuk

divalidasikan ke ahli materi 5) Melakukan penggunaan Media Belajar Pintar pada beberapa sekolah.

Produk hasil keseluruhan desain lengkap yang dibuat dari panduk bekas dengan alat pendukung lain (botol bekas, tutup botol, *jumping ball*, dadu, dan lainnya) serta buku panduan penggunaan guru untuk divalidasikan ke ahli media. Validasi ahli merupakan proses untuk menilai apakah produk yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk selanjutnya diujikan kelapangan. Penelitian pengembangan media pembelajaran berupa lembar kerja besar ini validasi ahli dibagi menjadi dua, yaitu validasi ahli materi dimana penilaian lebih tertumpu pada materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Kedua adalah ahli media di mana penilaian akan bertumpu pada kelayakan penggunaan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan kritik, saran dan masukan pada proses validasi didapatkan data berkaitan dengan kekurangan atau kelemahan dari media Media Belajar Pintar. Kemudian produk tersebut mengalami proses perbaikan untuk mendapatkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk anak usia dini.

Validasi ahli media merupakan proses untuk menilai apakah produk yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk selanjutnya diujikan kelapangan. Penelitian pengembangan Media belajar PINTAR divalidasikan ahli yang berkompeten dibidang Media Pembelajaran. Validasi media ini akan menentukan media yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk digunakan. Ahli media menilai produk media pembelajaran yang berkaitan desain, penggunaan, bahan, keamanan dan lain-lain. Berdasarkan kritik, saran dan masukan pada proses validasi didapatkan data berkaitan dengan kekurangan atau kelemahan dari Media Belajar PINTAR. Kemudian produk tersebut mengalami proses perbaikan untuk mendapatkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk anak kelompok A dan B.

d. Uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*), yaitu pengumpulan informasi / data dengan menggunakan kuesioner angket dan wawancara dilanjutkan analisis data. Uji coba produk awal dilakukan secara langsung terhadap anak kelompok A TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang disentra musik dan olah tubuh. Anak diberikan pijakkan dan contoh penggunaan produk Media Belajar PINTAR, setelah memberikan contoh penggunaan media kemudian anak dipanggil 2 orang perkelompok untuk melakukan kegiatan pembelajaran tersebut. Pada tahap ini merupakan tahapan pertama kalinya media Media Belajar PINTAR diuji coba. Melakukan pengamatan dan wawancara pada anak dan guru pendamping untuk mendapatkan data sebagai bahan dalam melakukan revisi produk tersebut. Kolom Angket awal yang diisi oleh guru di TKIT Al Irsyad karawang.

Angket kebutuhan pengembangan media

| No | Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran | Jumlah Responden |
|----|--|------------------|
| 1 | Proses pembelajaran menggunakan media | 3 |
| 2 | Jenis media lembar kerja anak | 3 |

| | | |
|----|--|---|
| 3 | Media sekarang mendukung pembelajaran | 1 |
| 4 | Kemudahan penggunaan media | 3 |
| 5 | Penggunaan media sering serta ada simulasi | 2 |
| 6 | Mendapat pengetahuan tentang media | 3 |
| 7 | Media membuat sendiri | 3 |
| 8 | Faktor menghambat pembuatan media | 3 |
| 9 | Kurang memahami pengembangan media | 0 |
| 10 | Sarana pendukung media | 1 |
| 11 | Ide kreatif | 2 |
| 12 | Waktu pengembangan | 3 |
| 13 | Media sesuai perkembangan anak | 3 |
| 14 | Media menggunakan barang yang aman bagi anak | 3 |
| 15 | Media sesuai kebutuhan tema | 3 |
| 16 | Media mencakup aspek perkembangan | 3 |
| 17 | Media dibuat permanen | 1 |
| 18 | Bahan dan alat pembuatan sulit didapat | 2 |
| 19 | Evaluasi dalam penggunaan media | 2 |
| 20 | Media pembelajaran menarik untuk anak | 2 |

e. Merevisi hasil uji coba (*Main Product Revision*), yaitu melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan input dan saran-saran dari hasil uji lapangan pertama. Revisi produk awal dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki Media Belajar PINTAR yang bertema “Alat Transportasi” agar produk yang dikembangkan layak untuk di uji cobakan kembali pada uji coba berikutnya atau secara luas.

f. Uji coba lapangan (*Main field Testing*), yaitu melakukan uji coba pada objek utama. Pada uji coba pemakaian produk dilakukan pada sekolah TKIT Al Irsyad Karawang di kelompok A dan B sentra musik dan olah tubuh.

g. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*Operational Product Revision*), yaitu Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan input dan saran-saran hasil uji coba pertama. Dari data revisi uji coba pemakaian kemudian dianalisis, diperbaiki yang salah sehingga akan didapatkan sebuah media pembelajaran berupa Media Belajar PINTAR yang dapat digunakan pada berbagai aspek perkembangan anak sesuai dengan karakteristik anak usia dini sebagai produk akhir yang layak.

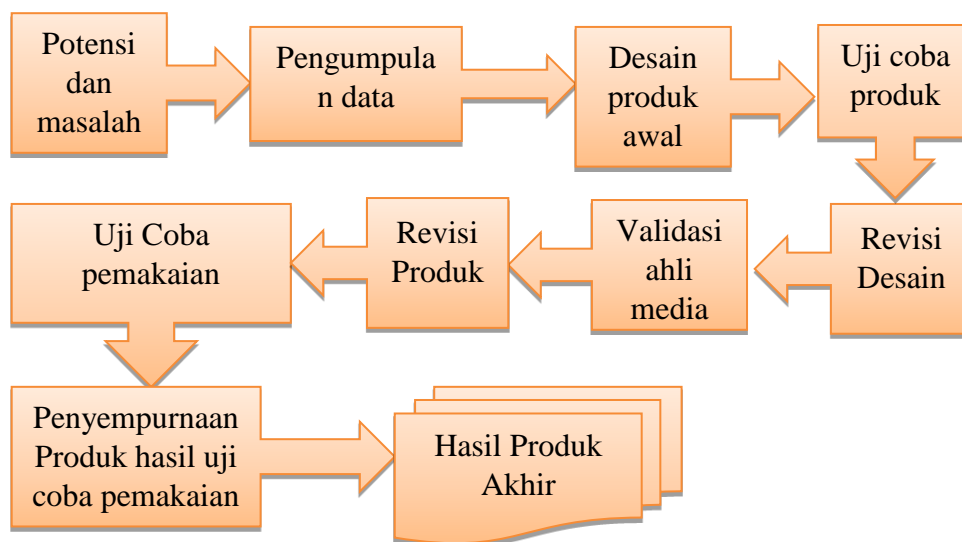
h. Uji coba kedua (*Operational Field Testing*), yaitu melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui kuesioner. Pada uji coba pemakaian produk dilakukan pada sekolah PAUD ASTER PUTIH, TK KREATIF BUAHATI dan Diseminasi pada kegiatan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang di Perum Puri Asih.

i. Penyempurnaan produk akhir (*Final Product revision*), yaitu melakukan perbaikan terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.

Pengujian produk pada santri kelompok A di TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang menunjukkan bahwa Media Belajar PINTAR ternyata lebih baik dari uji coba yang pertama setelah ada revisi produk dari saran dan masukkan validasi media pembelajaran.

j. Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*), yaitu mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan hasil produk, mempunyai hak cipta produk, dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan KKG (Kelompok Kerja Guru).

Langkah – langkah dalam penelitian pengembangan Media Belajar PINTAR ini hanya untuk mengembangkan media yang layak serta belum sampai langkah mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Penelitian pengembangan ini berisi beberapa prosedur yang akan dilakukan oleh peneliti dalam memproduksi produk yang akan dikembangkan. Pengembangan Media Belajar PINTAR untuk anak-anak Kelompok A dan B 3 sekolah PAUD di Karawang, diantaranya TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang, PAUD ASTER PUTIH dan TK KREATIF BUAHATI Karawang. Menggunakan adopsi prosedur dari Borg and Gall yang dimodifikasi dapat digambarkan dalam bagan dibawah ini:



Skema Prosedur Penelitian Pengembangan Media Belajar Pintar yang diadaptasi dari Borg dan Gall 1989 yang telah dimodifikasi

PEMBAHASAN

A. Desain Awal Produk

Penelitian dan pengumpulan data awal dilakukan melalui analisis penyebaran angket tentang kebutuhan pengembangan media pembelajaran kepada guru, bertujuan untuk mencari tahu dan memperoleh gambaran tentang kondisi dan kendala kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini. Praktek langsung dilakukan dengan mengamati langsung saat proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Sementara wawancara dilakukan kepada guru kelas kelompok A dan kepala sekolah mengenai

proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, kendala dalam pembelajaran, dan karakter subjek penelitian. Berdasarkan hasil angket pada beberapa sekolah didapatkan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Beragamnya karakteristik anak didik, mulai dari yang aktif di dalam kelas, beberapa ada yang pasif, dan kurang fokusnya mereka dalam proses pembelajaran sehingga Guru mengalami kesulitan dalam membangkitkan anak-anak yang pasif.
2. Media pembelajaran yang sudah sesuai kebutuhan ada yang belum hanya menggunakan lembar kerja anak, buku tulis dan alat edukatif praktis
3. Media pembelajaran masih banyak yang menggunakan barang jadi atau beli, belum mengoptimalkan penggunaan barang bekas
4. Guru kesulitan mengembangkan media pembelajaran karean kemampuan pengetahuan yang minim
5. Metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran kurang variatif, karena kurang media pendukung dan kurang mengoptmalkan sarana yang ada.
6. Anak didik mengalami kesulitan dan cepat bosan dalam belajar.

Dari hasil penelitian dan pengumpulan data, peneliti berusaha mencari solusi dalam pengembangan media pembelajaran. Anak usia dini belajar sambil bermain, maka media yang dikembangkan merupakan bagian dari karakteristik anak usia dini yang masih dalam tahap bermain. Media pembelajaran yang dikembangkan diberi judul Media Belajar PINTAR yang berbentuk lembar kerja berukuran besar dan dilakukan dengan cara praktek langsung. Dimana anak akan berinteraksi langsung dengan berbagai macam kegiatan yang berbeda tapi menggunakan media yang sama. Tahap pengembangan bentuk produk awal media belajar PINTAR dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Merumuskan isi materi pembelajaran disesuaikan dengan tema, sub tema dan aspek perkembangan yang akan dikembangkan pada anak kelompok A di TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang.
2. Pelaksanaan pengembangan produk.
3. Pembuatan Desain Media Belajar Pintar didesain persegi panjang ukuran spanduk bekas disesuaikan dengan kebutuhan materi, bentuk tangga/taraje (bahasa Sunda) dua lajur kanan dan kiri, yang dapat digunakan secara berpasangan atau sendiri sesuai dengan kebutuhan penggunaan.
4. Pembuatan pola Media Belajar PINTAR
Media belajar pintar di buat dengan pola tangga/taraje 4 kotak pada sisi kanan dan kiri, ada judul/nama media, terdapat kotak kecil persegi panjang sebagai capaian target saat digunakan, empat kotak kebawah sebagai lembar kerja anak dilakukan secara praktek langsung.
5. Produksi Buku pedoman pembuatan dan penggunaan Media Belajar Pintar Buku pedoman pembuatan dan penggunaan media belajar pintar untuk guru didesain menggunakan *Excel* dengan ukuran A5 *portait*. Buku pedoman guru terdapat pengenalan penggunaan media belajar pintar, pengenalan teori media pembelajaran, rangkuman materi, pengenalan fungsi bagian-bagian media belajar

pintar, bahan dan cara pembuatan, cara penggunaan, kelebihan dan kekurangannya.

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian awal dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil penelitian awal ditemukan beberapa permasalahan yang ada pada anak usia dini. Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang media belajar PINTAR diantaranya dengan langkah-langkah sebagai berikut : Merencanakan desain awal media belajar pintar untuk aspek bahasa di tema alat transportasi menggunakan spanduk bekas, Merencanakan membuat dan menyiapkan alat pendukung media belajar pintar sesuai dengan kebutuhan, Merencanakan pengembangan media pembelajaran melalui angket yang diberikan setelah pembelajaran pada awal saat mendampingi pembelajaran disentra musik dan olah tubuh, Merencanakan merancang buku pedoman penggunaan dan pembuatan media belajar pintar, Merencanakan penggunaan barang bekas lebih dari 50% dalam pembuatan media belajar pintar serta Merencanakan konsep media belajar pintar bisa digunakan untuk semua aspek perkembangan anak sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini



Desain awal produk media belajar PINTAR

B. Hasil Pengujian Pertama

Media Belajar Pintar pengujian pertama dilakukan pada 20 anak kelompok A TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang. Dengan tema alat transportasi sub tema delman dengan aspek perkembangan bahasa mengenal huruf awal 'd'. Langkah-langkah pelaksanaan produk:

1. Guru memberikan pijakkan awal pada anak tentang kegiatan hari ini sesuai tema.
2. Guru menjelaskan media belajar PINTAR, cara penggunaannya sesuai dengan tujuan aspek perkembangan yang pakai, mencontohkan penggunaan media belajar PINTAR sebanyak 3 kali agar anak memahami tujuan pembelajaran yang dimaksud.
3. Guru memanggil 2 anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang sudah dicontohkan oleh guru, jumlah anak yang mengerjakan setiap grup 2 orang

dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan memahami perintah sehingga dapat tampil percaya diri tanpa harus melihat hasil kerja teman.

4. Guru dapat menilai setiap anak dari hasil observasi ketika praktek belajar sedang berlangsung dan mengetahui secara langsung kemampuan anak pada saat sedang melakukan kegiatan.
5. Guru mengevaluasi hasil kegiatan tersebut dengan berbicara saat klasikal dengan santri maupun wawancara dengan guru pendamping



Dari hasil pengujian pertama dapat disimpulkan bahwa 1) Hampir semua anak mengenal huruf awal'd' 2) Pada waktu mencocokkan huruf awal dengan gambar kata awal yang sama anak kebingungan dan banyak dibantu oleh guru pendamping 3) Gambar kata awal yang cukup banyak sehingga membuat anak kurang fokus dan teliti 4) Sering tertukar posisi antar teman saat mencari huruf awal pada gambar 5) Setiap anakdapat 3 lajur gambar kata yang harus dicocokkan dengan huruf kata awal pada tutup botol 6) Terlalu berdekatan antar gambar kata

Ketika evaluasi kegiatan, anak-anak senang dengan jenis kegiatannya, hanya kurang fokus dan konsentrasi saat melakukan kegiatan tersebut. Setelah wawancara dengan guru pembimbing ada beberapa faktor hambatan kurang optimalnya kegiatan belajar dengan menggunakan media belajar pintar ini diantaranya: (1) banyak anak yang belum mendapatkan giliran ikut mendampingi teman yang sedang mencari gambar sehingga konsentrasi pecah, (2) terlalu banyak gambar, (3) kemampuan anak yang masih belum faham perintah, (4) waktu yang kurang, (5) bentuk media di rubah lebih sedikit kolom atau kotak medianya.

C. Revisi Produk

Setelah melewati uji produk pertama ada evaluasi pada produk media belajar pintar yaitu bentuk ukuran, lajur kolom media, penggunaan alat pendukung seperti gambar-gambar yang diperlukan, posisi kolom yang terlalu berdekatan. Oleh karena itu media belajar pintar dirubah desain menjadi bentuk tangga/taraje (bahasa sunda) dengan isi kota masing-masing 4 di lajur kanan dan kiri. Desain media belajar PINTAR menjadi lebih simpel, efisien dan efektif penggunaan. Penggunaanya pun bisa berbagai macam jenis kegiatan yang dapat mencakup aspek perkembangan

anak. Penggunaan media belajar pintar ini akan menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Dengan media belajar pintar yang sudah di revisi ini guru lebih leluasa mengembangkan pembelajaran dikelas. Dengan desain baru media belajar pintar ini maka banyak sekali faktor pendukung dalam penggunaan media belajar ini, disesuaikan dengan kebutuhan.



D. Hasil Pengujian Tahap ke II

Pada uji produk kedua ini peneliti melakukan pengujian media belajar PINTAR disekolah yang berbeda yaitu di Perumahan Puri Asih dalam kegiatan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) dimana peneliti membuka stand penggunaan media belajar PINTAR ini untuk anak-anak yang ada di perumahan dari usia 3,5 sampai 7 tahun, Anak kelompok A PAUD Aster Putih Karawang dan anak kelompok B TK Kreatif Buahati Karawang. Peneliti menyebarkan angket kepuasan penggunaan media belajar PINTAR yang selanjutnya peneliti dapat menghitung jumlah tingkat kepuasan penggunaan media belajar PINTAR sebagai berikut :

| No | Indikator | Skor Penilaian Kepuasan Responden | | | |
|----|--|--------------------------------------|------------|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1 | Media belajar pintar dapat digunakan dengan mudah | 17 | 3 | | |
| 2 | Media belajar pintar bisa digunakan oleh semua level (Kober, A dan B) | 9 | 8 | 2 | 1 |
| 3 | Media belajar pintar dapat membantu tercapai proses pembelajaran | 15 | 5 | | |
| 4 | Media belajar pintar dapat digunakan dalam beberapa aspek perkembangan (kognitif, bahasa atau nilai moral dan agama) | 9 | 10 | 1 | |
| 5 | Media belajar pintar membantu guru mencapai mutu pendidikan | 15 | 5 | | |
| 6 | Media belajar pintar membuat guru lebih kreatif dalam menyiapkan media pembelajaran | 17 | 3 | | |
| | Jumlah | 82 | 34 | | |
| | Rata – Rata Skor | 16,4 | 6,8 | | |

E. Revisi Penyempurnaan Produk

Revisi produk hasil uji coba kedua akan menjadi bagian penyempurnaan produk, selain di ujicoba yang kedua, produk juga akan di uji kelayakan. Validasi diberikan oleh dosen media pembelajaran anak usia dini yaitu Nancy Riana, S.Pd, M.Pd dan Dewi Siti Aisyah, S.PdI, M.Pd berikut adalah hasil validasi ahli media terhadap media belajar PINTAR yang peneliti kembangkan. Penilaian diperoleh melalui angket yang didalamnya terdapat catatan komentar dan saran. Ahli media kedua Dewi Siti Aisyah, S.PdI, M.Pd dalam pengembangan ini menyatakan layak media pembelajaran digunakan tidak ada saran apapun hanya mengatakan jika bisa bahan spanduk yang digunakan sebagai media utama diganti dengan yang lebih permanen yaitu triplek, peneliti menjawab ke khawatiran ahli media dengan mengatakan bahan spanduk bisa ditempel kuat pada dinding menggunakan solatiff foam, meskipun digunakan oleh banyak anak dan berulang-ulang, dengan menggunakan spanduk bekas memudahkan dibawa kemana saja. Ahli media pertama ibu Nancy Riana, S.Pd, M.Pd menyarankan 1) Membuat buku panduan pedoman penggunaan media belajar pintar, agar dapat dibaca dan digunakan oleh semua guru PAUD yang mau membuat dan menggunakan media belajar PINTAR 2) Penggunaan warna lebih jelas (mencolok) tidak samar 3) Aspek perkembangan yang akan dikembangkan bisa lebih jelas melalui perintah penggunaan media 3) Setiap

ornamen atau alat pendukung media belajar pintar harus jelas peruntukannya/penggunaanya, contoh pada media belajar pintar aspek kognitif

Setelah melalui uji kelayakan dan mendapat saran-saran perbaikan pada media belajar pintar, maka media belajar pintar digunakan oleh semua guru PAUD. Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama menyatakan bahwa media belajar pintar sudah layak dan Sangat Baik untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

KESIMPULAN

Media Belajar PINTAR dihasilkan dengan menggunakan tahapan model penelitian pengembangan R&D dari Borg & Gall dengan serangkaian uji coba serta uji validasi ahli media. Media Belajar PINTAR dinyatakan “Layak” untuk digunakan sebagai media alternatif yang dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan potensi anak didik dikelas. Ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut: Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan lebih inovatif lagi dalam menciptakan berbagai macam media yang bermanfaat bagi anak didik dalam belajar dan Bagi tenaga pengajar/guru, diharapkan dapat memanfaatkan media belajar pintar sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahan Kebijakan Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Tahun 2016
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2003. Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2004. Kurikulum 2004 Kerangka Dasar. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2004. Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2004. Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. 2003. Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain. Jakarta : Depdiknas.
- _____. 2003. Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun. Jakarta : Depdiknas
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya

- Dockett, S. dan Fleeer, M. 2000. *Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending the Rules*. Sydney: Harcourt.
- Nurani, Yuliani Sujiono. 2013. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Nasution. 2008. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)* edisi 1 cetakan 10. Jakarta: Bumi Aksara
- Pangastuti, Ratna. 2014. *Edutainment PAUD* Cetakan I, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sadiman, Arief S. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada
- Suharsimi, Arikunto. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Semiawan, Conny R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: Prenhallindo
- Sudjana., N., Rivai, A. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Depdiknas.
- Suhaenah, A.S. 1998. *Pemanfaatan dan Pengembangan Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas.
- Sutirna & Asep Samsudin. 2015. *Landasan Kependidikan (Teori dan Praktik)*, Bandung: Refika Aditama
- Syaefudin, Sa'ud Udin. 2008. *Inovasi Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Tafsir, Ahmad. 2014. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tim Kompas. 2002. *Sekolah Alternatif Untuk Anak*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Yadhi, Munadi. 2010. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press,.
- Zaman, Badru, Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Zaman Badru. 2006. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. Diunduh : <http://badruzaman.staf.upi.edu/files/2011/12/materi-media-paud-upi.pdf>. Diakses pada tanggal 21 Juni 2019, pukul 20.00 WIB.

REKONSTRUKSI KARAKTER PENDIDIK GUNA MENGUATKAN FALSAFAH NEGARA DALAM ORIENTASI DUNIA PENDIDIKAN

Mariana

Sunan Giri Institute Of Islamic Studies

Email : mar14na1212@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakter jiwa pendidik guna menguatkan falsafah negara dalam orientasi dunia pendidikan. Metode yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif. Menurut Thomas Lickona, pendidikan karakter adalah pendidikan yang membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, bekerja keras, dan sebagainya. Hasil penelitian ini mendeskripsikan bahwa penguatan falsafah negara dibangun dari segala lini kehidupan, termasuk juga pendidikan. Pendidikan yang kuat akan memberikan penguatan yang kuat pada falsafah negara. Di pendidikan inilah posisi pendidik sebagai penggerak dan pencetak penguatan falsafah negara guna menghadapi era digital signifikan dalam mencetak peserta didik yang siap dan unggul serta mampu menghadapi era digital. Sejalan dengan Lickona, bahwa dengan pendidikan karakter yang ditanamkan pada pendidik akan memberikan imbas pendidik yang siap pada gempuran era revolusi yang berikutnya akan menyiapkan manusia yang siap dalam segala lini kehidupan.

Kata Kunci: falsafah negara, pendidikan karakter, pendidik.

PENDAHULUAN

Mendeskripsikan kesiapan dunia pendidikan tidak akan terlepas dengan yang dimaksud falsafah negara. Pendidikan menjadi kunci penting penguatan falsafah negara dalam menghadapi kesiapan dunia era globalisasi. Kesiapan itu akan diperkuat dengan karakter positif terutama jiwa pendidik. Falsafat negara adalah dasar penanaman karakter pendidik, dunia pendidikan akan mengalami kemajuan selama karakter pendidiknya kuat. Bahasan falsafah negara sering digagas oleh banyak peneliti, namun penguatan karakter sebagai dasar penguatan falsafah masih menjadi topik yang perlu diperluas gagasannya.

Dunia semakin bebas, dalam artian kebebasan itu tanpa batas dan sekat. Pendeskripsian itu ditandai dengan adanya fenomena pola hubungan masyarakat yang mendunia, batas negara semakin minim dan hampir bisa dikatakan sangat dekat dan mudah diakses. Karena itu perlu dipersiapkan generasi yang siap dan mampu memfilter kedekatan dengan pegangan falsafah negara. Nilai falsafah negara itu akan muncul manakala dalam dunia pendidikan dapat ditanamkan karakter pada pendidik

yang keberlanjutannya akan membawa peserta didik juga memiliki kesiapan dengan falsafah negara.

Hubungan karakter pendidik dan falsafah negara tidak akan pernah terlepas, keduanya adalah dua objek yang ketika digeneralisasikan akan menemukan garis tengah bahwa keduanya tidak memiliki batas. Falsafah negara adalah pondasi dalam menanamkan karakter pendidik. Proses menanamkan sila-sila falsafah itu akan ditanamkan ulang pada peserta didik, bisa dikongklusikan bahwa pendidik berkarakter akan menorehkan hasil peserta didik yang berkarakter dan siap menghadapi kehidupan selanjutnya.

Fakta yang terjadi yang terjadi di masyarakat sekitar kita akhir-akhir ini mengundang keprihatinan. Dapat dilihat, misalnya, pada maraknya peredaran video pornografi dan perilaku seks bebas yang menjangkiti pergaulan para remaja, maupun dunia pendidikan yang tercoreng dengan aksi bullying saat masa orientasi, serta budaya *katrol* nilai dan aksi curang untuk menaikkan peringkat sekolah. Kenyataan-kenyataan itu begitu menyesak dada dan menuntut kita untuk memberikan perhatian lebih pada pendidikan karakter¹ sejalan dengan ungkapan Daiats bahwa dunia pendidikan, khususnya pendidik, memiliki jiwa karakter positif menjadi bekal dan senjata dalam melaksanakan proses pendidikan.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode *deskriptif-kualitatif*. Sebagai penelitian yang sifatnya kualitatif, instrumen kunci dalam penelitian ini adalah *human instrument*. Maksudnya adalah, bahwa penelitian yang mengumpulkan data, menyajikan data, mereduksi data, mengorganisasi data, memaknai data, dan menyimpulkan hasil penelitian data dan sumber data didapat dari studi literatur penelitian mutakhir tentang pendidikan karakter. Tahap analisis data dalam penelitian ini menggunakan *grounded research*, yakni dengan memperlakukan data-data terkait penerapan, aktualisasi dan metodologi karakter dalam penguatan falsafah negara disajikan dan direduksi dengan teori-teori karakter oleh *Thomas Lickona*. Hasil dari analisis tersebut kemudian akan diinterpretasi dan ditarik kesimpulannya.

PEMBAHASAN

Penguatan Karakter Perspektif Tokoh Sosial Masyarakat

Membahas karakter memang penting dalam membangun segala lini kehidupan, karena hal ini merupakan pondasi utama dalam melanjutkan langkah. Hal ini dibutuhkan terutama dalam dunia pendidikan. Menurut Zaim Elmubarak membangun karakter (*character building*) adalah proses mengukir atau memahat jiwa sedemikian rupa, sehingga “berbentuk” unik, menarik dan berbeda atau dapat dibedakan dengan

¹ Yudha Kurniawan, Tri Puji Hindarsih. *Character Building*; Membangun Karakter Menjadi Pemimpin (Yogyakarta, Pro-U Media.2013). hal 14

orang lain. ibarat huruf dalam alphabet yang tak pernah sama satu dengan yang lain, orang-orang yang berkarakter dapat dibedakan satu dengan yang lain (termasuk dengan yang tidak/belum berkarakter atau (berkarakter” tercela).² Di antara contoh karakter yaitu pemarah, sabar, ceria, pemaaf, dan sebagainya. Ragam dan jenis karakter itulah yang menyebabkan manusia memiliki sikap dan sifat yang berbeda-beda.

Karakter diambil dari bahasa Yunani *charassein* yang artinya memahat atau mengukir. Karenanya, karakter menjadi hiasan yang melekat pada diri seseorang dan dapat diketahui oleh orang-orang di sekitarnya.³ Seiring perkembangan ilmu pengetahuan, banyak tokoh meneliti dan mendefinisikan arti karakter. Di antaranya adalah Thomas Lickona (1991) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, bekerja keras dan sebagainya. Pengembangan karakter seperti halnya disampaikan oleh Lickona ini bisa menjadi wawasan dan mudah dimengerti apa karakter sesungguhnya. Sejalan dengan pandangan tokoh di atas, penulis mengisyaratkan hal tersebut dengan hubungan pendidik dengan keberhasilan pendidikan, yang pada giliran selanjutnya akan menghasilkan generasi penerus yang siap menghadapi dunia global sesuai tujuan pendidikan nasional. UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional” pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”. Arahnya akan menuju pada masyarakat yang siap dan kuat dengan falsafahnya, yaitu falsafah negara yang mampu menguatkan dalam menghadapi ancaman dunia global.

Pendidikan Karakter sebagai Penguatan Sistem Pendidikan Nasional

Dunia pendidikan adalah sumber pencetak generasi di mana karakter adalah pondasi penting dalam menanamkan jiwa peserta didik yang kuat. Faktanya dunia pendidikan masih menjadi sasaran pemberitaan yang memprihatinkan. Pendidik belum bisa memposisikan diri sebagai tauladan bagi peserta didiknya, pemberitaan ini bisa dikatakan penyakit hati yang obatnya tidak lain adalah karakter positif pada diri. Fenomena di lapangan dunia pendidikan masih membutuhkan pondasi yang kuat akan dasar dalam memberikan pembelajaran pada masyarakat sekolah. *Output* sekolah yang masih dicoreng dengan tindakan-tindakan korupsi, seks bebas, perselingkuhan, pergaulan bebas, menjadi perhatian khusus, maka dari itu pendidikan

² Tri Sukitman . Bimbingan dan Konseling, Berbasis Pendidikan Karakter (Yogyakarta; Diva Press. 2015) hal 68

³ Yudha Kurniawan hal 15

harus segera bangun dan menyiapkan lulusan ini menjadi generasi jiwa yang berkarakter sesuai falsafah Negara Indonesia. Dengan kesiapan itu out put akan siap menghadapi out come dunia era digital, siap lahir dan siap mental.

Membahas kembali karakter oleh beberapa tokoh dan pembahasan karakter, secara etimologis, kata karakter berasal dari bahasa Latin *kharakter* atau bahasa Yunani *kharassein* yang berarti memberi tanda (*to mark*) atau bahasa Perancis *carakter*, yang berarti membuat tajam atau dalam. Dalam bahasa Inggris *character* memiliki arti watak, karakter, sifat, peran dan huruf. Karakter juga diberi arti *a distinctive differenting mark* (tanda yang membedakan seseorang dengan orang lain).

Secara terminologi para ahli mendefinisikan karakter dengan redaksi yang berbeda-beda. Endang Sumantri menyatakan karakter ialah suatu kualitas positif yang dimiliki seseorang sehingga membuatnya menarik dan atraktif seseorang yang unusual atau memiliki kepribadian eksentrik. Doni Koesoemo memahami karakter sama dengan kepribadian, yaitu ciri atau karakteristik, gaya atau sifat khas dari seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya lingkungan keluarga pada masa kecil.⁴

Membahas karakter dalam buku lain menyebutkan bahwa, karakteristik individu adalah seluruh kelakuan dan kemampuan yang ada pada individu sebagai hasil pembawaan dan lingkungan. Untuk menjelaskan karakteristik-karakteristik individu baik dalam hal fisik maupun mental biasanya digunakan istilah *nature* dan *nurture*. *Nature* (alam, sifat dasar) adalah karakteristik individu atau sifat khas seseorang yang dibawa sejak kecil atau yang diwarisi sebagai sifat pembawaan. Sedangkan *nurture* adalah faktor-faktor lingkungan yang mempengaruhi individu sejak dari masa pembuahan sampai masa lanjut.⁵

Membahas karakter dalam hal ini penguatan jiwa individu atau bisa dikhususkan pada dunia pendidikan lebih mengarah pada pendapat Lickona, bahwa proses penanaman karakter itu hasil pendidikan budi pekerti yang hasilnya akan diimplementasikan pada kehidupan selanjutnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa karakter bisa muncul dari pembawaan namun kondisi lapangan menyebutkan bahwa pendidikanlah yang memiliki pengaruh besar guna mendidik karakter individu tersebut. Sejalan dengan hal tersebut akan menciptakan pendidikan nasional yang kuat dan siap pada out come dunia kerja. Tidak sebatas itu pendidikan karakter yang kuat akan menyiapkan out put yang mampu mengarungi kehidupan sekeras apapun. Dengan keberhasilan pendidikan karakter pada dunia pendidikan akan menyiapkan pula kesiapan dan keberhasilan pendidikan nasional.

Rekonstruksi Karakter Pendidik : penanaman nilai pancasila dan penguatan Falsafah Negara Dalam Orientasi Dunia Pendidikan

Pembangunan karakter yang merupakan upaya perwujudan amanah Pancasila dan pembukaan UUD 1945 dilatarbelakangi oleh realitas permasalahan kebangsaan

⁴ Igea Siswanto. *Character Building For Kids* (Yogyakarta: Andi Offset.2013) hal.27-28

⁵ Idad Suhada . *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.*(Bandung: PT.Rosda Karya.2016) hal 131

yang berkembang saat ini, seperti disorientasi dan belum dihayatinya nilai-nilai Pancasila, keterbatasan perangkat kebijakan terpadu dalam mewujudkan nilai-nilai Pancasila, bergesernya nilai etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, mudarnya kesadaran terhadap nilai-nilai budaya bangsa, ancaman disintegrasi bangsa dan melemahnya kemandirian bangsa. Untuk mendukung perwujudan cita-cita pembangunan karakter sebagaimana diamanatkan dalam Pancasila dan pembukaan UUD 1945 serta mengatasi permasalahan kebangsaan saat ini, maka pemerintah menjadikan pembangunan karakter sebagai salah satu program prioritas pembangunan nasional.⁶

Berkaitan dengan pendidikan yang memuat proses belajar di dalamnya, maka belajar itu sendiri selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang, apakah itu mengarah kepada yang lebih baik ataupun yang kurang baik, direncanakan ataupun tidak. Hal lain yang selalu berkaitan dengan belajar adalah pengalaman, baik pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungan. Whitherington menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Sementara Crow dan Crow menyebutkan bahwa belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan pengetahuan dan sikap-sikap baru, dan Hilgard menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi.⁷

Nana Syaodih, dalam bukunya menuliskan bahwa Paulo Freire pakar pendidikan dunia beranggapan proses belajar sesungguhnya tidak hanya di lingkungan formal seperti sekolah saja, tapi alam sekitar dan keluarga adalah media tempat pembelajaran bagi setiap anak.⁸ Berkenaan dengan beberapa pemaparan pendidikan dan isinya di atas, maka dapat ditarik garis tengah bahwa pendidikan, proses pendidikan dan lembaga pendidikan sangat penting. Mewujudkan hal tersebut lingkungan belajar secara internal dan eksternal itu penting adanya. Secara alamiah pendidikan yang menanamkan karakter pada lingkup internal dan eksternal akan mampu membawa pendidikan ke arah yang positif. Dalam mewujudkan keberhasilan tersebut tentunya tidak terlepas dari kurikulum, dan dalam kurikulum tersebut memuat tujuan pendidikan secara nasional yang tertuang dalam UU Nomor 20 tahun 2003.

Alur pendidikan nasional dikaitkan dengan pendidikan karakter dapat digambarkan bahwa pendidikan merupakan salah satu strategi dasar dari pembangunan karakter bangsa yang dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara koheren dengan beberapa strategi lain. Strategi tersebut mencakup sosialisasi atau penyadaran, pemberdayaan, pembudayaan, dan kerja sama seluruh komponen bangsa. Pembangunan karakter dilakukan dengan pendekatan sistematis dan

⁶ Tri Sukitman hal 61

⁷ Nana Syaodih Sukmadinata. Landasan Psikologi Proses Pendidikan. (Bandung : PT : Rosdakarya, 2004) ,hal 155-156

⁸ Mursid,. Pengembangan Pembelajaran PAUD. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2015)

integratif dengan melibatkan keluarga, satuan pendidikan, pemerintah, masyarakat sipil, anggota legislatif, media massa, dunia usaha, dan dunia industri.⁹ Fungsi pendidikan karkater menurut kebijakan nasional pembangunan karakter bangsa adalah sebagai pembentukan dan pengembangan potensi, perbaikan dan penguatan, serta penyaring. Ketiga fungsi tersebut dilakukan melalui pengukuhan Pancasila sebagai falsafah dan ideologi negara, pengukuhan dan norma konstitusional UUD 1945, penguatan komitmen kebangsaan dalam NKRI, penguatan nilai-nilai keberagaman sesuai konsep Bhinneka Tunggal Ika serta penguatan keunggulan dan daya saing bangsa untuk keberlanjutan kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara Indonesia dalam konteks global.

Dalam rangka memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter pada satuan pendidikan, telah teridentifikasi delapan belas nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional.¹⁰ Tujuan pendidikan nasional yang tercantum pada kurikulum pendidikan nasioanal serta nilai karakter di dalamnya yang dicanangkan pemerintah menjadi berhasil. Membentuk manusia seutuhnya sesuai nilai Pancasila akan tercipta jika pendidik dalam artian luas memiliki karakter positif. Kuncinya adalah pendidik dilanjutkan proses pendidikan berkarakter. Harapan menuju falsafah yang kuat akan merekonstruksi karakter pendidik guna menguatkan falsafah negara dalam orientasi dunia pendidikan. Kemudian dari hasil tersebut mencetak generasi yang siap dalam segala bidang dan kehidupan.

PENUTUP

Merujuk pada pendapat Lickona bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang, yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, bekerja keras dan sebagainya. Dengan menanamkan sila-sila pada ideologi bangsa pada dunia pendidikan, terutama dikuatkan pada lingkup pendidik maka tujuan pendidikan secara nasional akan mampu bersaing. Dengan kuatnya karakter pendidik yang berpegang pada falsafat itu maka generasi selanjutnta juga mampu menghadapi era globalisasi dan siap dalam segala keadaan.

Sejalan dengan implementasi secara luas di lingkup pendidikan nasional Indonesia, hasil upaya penguatan itu akan menstimulus penguatan falsafah negara yang dibangun dari segala lini kehidupan, termasuk di antaranya adalah pendidikan. Pendidikan yang kuat akan memberikan penguatan yang kuat pada falsafah negara. Di pendidikan inilah posisi pendidik sebagai penggerak dan pencetak penguatan falsafah negara guna menghadapi era digital menjadi signifikan dalam mencetak peserta didik yang siap dan unggul serta mampu menghadapi perkembangan zaman.

⁹ Kementrian Pendidikan Nasional, Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter (Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan ,Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2011).

¹⁰ Tri Sukitman hl 68-69

DAFTAR REFERENSI

Kementrian Pendidikan Nasional, Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter . Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan ,Pusat Kurikulum dan Perbukuan,2011.

Kurniawan ,Yudha, Tri Puji Hindarsih. *Character Building*; Membangun Karakter Menjadi Pemimpin (Yogyakarta, Pro-U Media.2013

Mursid,. Pengembangan Pembelajaran PAUD.Bandung: PT Remaja Rosda Karya,2015.

Siswanto,Igrea. *Character Building For Kids*.Yogyakarta: Andi Offset.2013

Suhada ,Idad . Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.Bandung: PT.Rosda Karya.2016

Sukitman,Tri. Bimbingan dan Konseling,Berbasis Pendidikan Karakter (Yogyakarta;Diva Press. 2015.

Syaodih ,Nana Sukmadinat.Landasan Psikologi Proses Pendidikan.Bandung : PT : Rosdakarya,2004.

PENGARUH KEGIATAN TARI SAMAN TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK

Mulya sari ¹, Elindra Yetti ², Asep Supena³

Pendidikan Anak Usia Dini
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Jakarta

Email: Mulyasariariga@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan tari saman terhadap perkembangan keterampilan anak kelas 2 SD 4 Negeri Rikit Gaib. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen atau penelitian *quashi experimental* (eksperimen semu) dengan menggunakan kegiatan Tari Saman. Hasil penelitian ini diperoleh nilai rata-rata, nilai yang diperoleh dari kelas eksperimen yang menggunakan kegiatan Tari Saman lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan keterampilan sosial anak. Dengan demikian disimpulkan bahwa dengan melakukan pembelajaran melalui kegiatan Tari Saman sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak kelas 2 SD Negeri 4 Rikit Gaib, Gayo lues, Aceh.

Kata kunci: *Tari saman, keterampilan sosial*

PENDAHULUAN

Perkembangan anak merupakan landasan penting yang harus dipahami guru, menjadi dasar bagi pendidik dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan usia, minat, dan kebutuhan anak. Proses pembelajaran pada anak usia dini harus mengupayakan penanaman konsep-konsep dasar melalui pembelajaran yang bermakna bagi anak usia dini dan melalui pengalaman nyata. Namun pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah hanya diutamakan perkembangan kognitif saja; ini dapat dilihat pada setiap mata pelajaran yang diutamakan adalah hafalan, sehingga hasil belajar hanya diukur dari aspek kognitif saja, padahal juga ada aspek lain yang tidak kalah penting yaitu aspek keterampilan sosial.

keterampilan sosial merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki sejak dini agar individu tersebut mampu menghadapi problema hidup sebagai makhluk sosial yang selalu berintraksi secara terus-menerus, dan membutuhkan kehadiran dan bantuan orang lain. Sebagaimana hasil penelitian menjelaskan bahwa perkembangan keterampilan sosial anak berpengaruh pada perilaku menyontek atau

melakukan kecurangan, karena kurangnya pemahaman tentang pentingnya menjaga hubungan sosial yang positif (Connor & Evans, 2019). Kemudian peran kemampuan sosial dalam kesulitan bersosialisasi dan berintraksi dapat meningkatkan gejala kecemasan sosial pada anak, seperti hubungan pertemanan yang kurang baik (Pickard, Happe, & Mandy, 2018).

Penelitian selanjutnya Kızbes Meral Kılıç mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh positif program pelatihan keterampilan sosial terhadap keterampilan sosial anak, sedangkan anak yang sering mengalami temperamen dapat menyebabkan keterampilan sosial yang rendah (Kızbes Meral Kılıç, 2017). Kemudian Takahashi, Okada, Hoshino, & Anme, menjelaskan bahwa praktik pengasuhan orang tua memberikan kontribusi yang berbeda untuk pengembangan keterampilan sosial anak yang dilihat dari tiga dimensi keterampilan sosial, yaitu Kerjasama, Kontrol diri, dan perilaku (Takahashi, Okada, Hoshino, & Anme, 2015). Maksud dari tiga dimensi tersebut adalah membangun kerjasama yang baik dapat dilakukan dengan memberikan pemahaman kognitif dan emosional pada anak, kemudian Kontrol diri dapat ditingkatkan dengan memberikan stimulasi sosial, dan perilaku positif dapat dibentuk dengan menghindari pembatasan dan hukuman pada anak.

Pada Penelitian lain menjelaskan hubungan antara persepsi siswa tentang pola asuh orang tua dan regulasi diri dengan keterampilan sosial sangat berpengaruh positif dalam memperbaiki dan meningkatkan keterampilan sosial anak (Nuperawati, Yufiarti, & Sumantri, 2018). Kemudian terdapat juga hubungan orientasi budaya terhadap peningkatan kompetensi sosial yang dimiliki anak (Ren & Wyver, 2016). Selanjutnya penelitian Benavides-nieto, Romero-lópez, Quesada-conde, & Corredor, (2017) menjelaskan bahwa terdapat hubungan positif antara keterampilan sosial dan fungsi eksekutif anak, jika fungsi eksekutif anak dapat dioptimalkan dengan baik maka keterampilan sosial anak dapat meningkat.

Dari beberapa hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa keterlibatan orang tua dan guru sangat mempengaruhi keterampilan sosial anak. Berdasarkan hasil observasi di lapangan bahwa keterampilan sosial anak masih rendah, hal ini terlihat dari adanya sikap anak yang tidak memperhatikan arahan guru, anak belum bisa mengalah dan menunggu giliran saat main, ada beberapa anak cenderung bermain sendiri dan tidak mau bekerja sama melakukan kegiatan dengan teman. Salah satu penyebab rendahnya keterampilan sosial anak adalah karena metode pembelajaran masih bersifat konvensional seperti, pembagian tugas masih bersifat individual, metode pembelajaran yang sering digunakan juga metode ceramah, pembelajaran juga berpusat pada kegiatan yang mengarah pada akademik, berupa lembar kerja dan buku, sehingga pembelajaran terasa tidak menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan bahwa seni tari dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Beberapa aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang dengan baik melalui seni tari, diantaranya Tari tradisional yang menggunakan metode kerja tim dalam pembelajaran

dapat meningkatkan keterampilan sosial anak di sekolah dasar dalam hal anak mampu mengontrol emosinya, dapat berpartisipasi dalam kelompok, kemudian anak mampu menghargai orang lain yang sering disebut dengan empati. (Masadis, Filippou, Derri, Mavridis, & Rokka, 2019). Kemudian menurut Yazıcı dalam penelitiannya *The Impact of Art Education Program on the Social Skills of Preschool Children*, bahwa pengaruh program pendidikan seni dapat meningkatkan keterampilan sosial anak prasekolah (Yazıcı, 2017). Salah satu aspek seni yang dimaksud adalah seni tari. Selanjutnya keterampilan sosial juga dapat ditingkatkan melalui tari kreatif (Masturah, Myrnowati, Hartati, & Yetti, 2018), dan melalui tari Jaranan (Syarif H., 2015).

Seni tari tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan sosial anak namun, Pembelajaran Tari Pendidikan dapat Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Aktif (Yetti & Juniasih, 2016). Melalui tari pendidikan berbasis cerita juga dapat meningkatkan kreativitas gerak anak (Juniasih, 2015) Selanjutnya pengalaman gerakan menari dengan model pusat belajar siswa merupakan landasan penting dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak sejak usia dini (Yetti, 2012), kemudian melalui pembelajaran gerak dasar tari minang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak (Restu, 2015).

Selanjutnya berkaitan dengan hasil penelitian terdahulu tentang tari saman dapat diketahui bahwa tari saman dapat mempengaruhi kecerdasan emosi siswa kelas dasar dengan menjadikan tari saman sebagai materi dalam pembelajaran pendidikan Jasmani dan harmoni di sekolah (Rustiana, 2013), kemudian melalui tari saman juga dapat mengembangkan pembelajaran siswa tentang unsur-unsur matematika frieze group yang terdapat dalam tari saman (Oktavianto, Ratnasari, & Puspitasari, 2010). Kemudian tari nusantara (Tari Saman) dapat membangun pendidikan multikultural, (Sustiawati, 2011).

Perlu diketahui Tari saman yang berasal dari Gayo lues, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian Heniwaty *Saman Dance Of The Aceh People: Identity Actualization*, yaitu menganalisis tari Saman masyarakat Aceh yang berfokus pada analisis fungsi Saman yang menjadi identitas orang Gayo. Identitas dan aktualisasi Saman sesuai dengan agama dan adat istiadat orang Gayo yang terdiri dari beberapa aspek tarian rakyat Aceh, seperti: kehidupan sosial-agama, filsafat, simbol, norma dan etika (Heniwaty, 2018). Dari hasil Analisis, tari saman memiliki beberapa nilai yang menjadikannya sebagai identitas masyarakat Aceh di masa sekarang dan masa depan.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan baik tentang seni tari dan tari saman itu sendiri belum ada penelitian yang menerapkan kegiatan tari saman sebagai metode pembelajaran, melihat rendahnya keterampilan sosial anak di sekolah disebabkan karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, maka penelitian ini perlu dilakukan untuk melihat pengaruh langsung penerapan metode pembelajaran baru yaitu kegiatan tari saman.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen atau penelitian *quasy experimental* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono, (2012) desain *quasy experimental* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah SD Negeri 4 Rikit Gaib, yang beralamat di Desa Tungal Baru, Kecamatan Rikit Gaib, Kabupaten Gayo Lues. Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik *cluster sampling*, yaitu teknik penentuan sampel apabila populasi cukup besar, sehingga perlu dibuat beberapa kelas, atau kelompok.

Berdasarkan konsep di atas, maka kelompok yang akan dijadikan dalam penelitian ini adalah kelas 2 SD Negeri 4 Rikit Gaib. Dimana kelas 2A dijadikan kelas eksperimen dan kelas 2B menjadi kelas kontrol dengan pertimbangan jumlah anak kedua kelompok sama yaitu masing-masing 11, usia anak yang sama, tingkat kemampuan anak yang sama, fasilitas belajar yang sama, rekomendasi dari guru kedua kelompok dan kepala SD Negeri 4 Rikit Gaib.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes dikatakan valid apabila tes itu dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen ini menggunakan skala *likert* untuk penilaiannya. Dengan kriteria penilaian yaitu Sangat Baik diberi skor 4 (SB), Baik diberi skor 3 (B), Cukup di beri skor 2 (C), Kurang diberi skor 1 (K). Tes yang peneliti gunakan berupa tes Perbuatan. Tes perbuatan adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan atau perbuatan.” Jadi anak berbuat sesuai dengan perintah atau pertanyaan yang diberikan.

Menurut Arikunto (2010), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalitan dan atau kesalihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Reliabilitas tes merupakan suatu ukuran ketepatan suatu tes apabila diteskan ke objek yang sama. Untuk menentukan reliabilitas tes dipakai rumus alpha.

Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Namun sebelum itu, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk melakukan analisis perbedaan tersebut, perlu dilakukan uji normalitas. Syafril (2010). “Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan

sebelum mengolah data dengan teknik korelasi *productmoment*, *regresi*, *t-test*, dan *anova* dan sebagainya. Teknik yang sering digunakan untuk uji normalitas data adalah uji *Liliefors*.”

Sebelum data diolah, agar diketahui suatu data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji *Liliefors* terlebih dahulu. Salah satu teknik yang sering digunakan untuk menguji homogenitas varians populasi adalah dengan menggunakan uji *Bartlett*.

Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan. Yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan *t-test*. Menguji data yang telah diperoleh tersebut dengan rumus *t-test*.

PEMBAHASAN

Data penelitian ini di kelompokkan ke dalam dua kelompok data yakni: (1) Keterampilan sosial anak kelas 2 SD pada kelompok yang diberi kegiatan Tari Saman (X_1), (2) Keterampilan sosial anak kelas 2 SD pada kelompok yang diberi kegiatan konvensional (X_2).

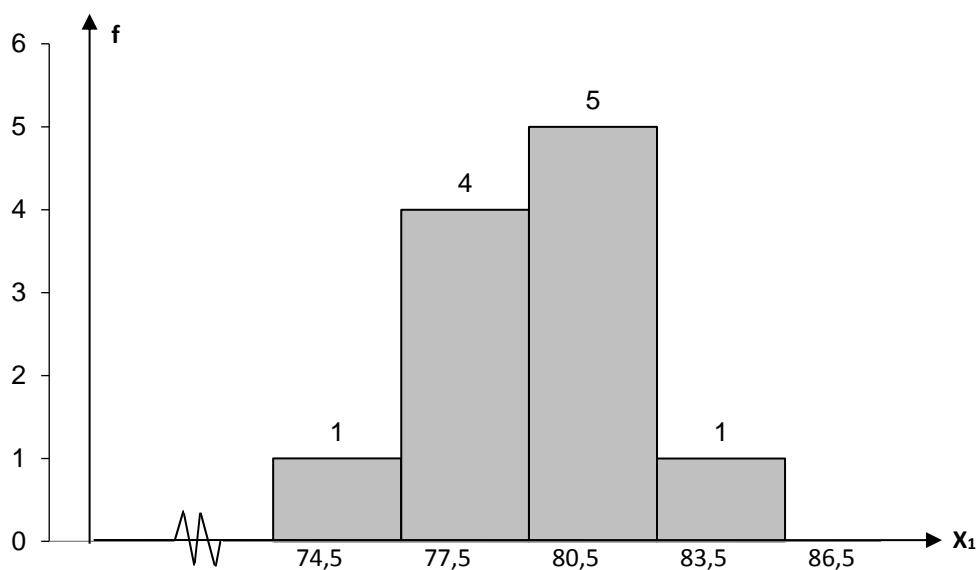
Berdasarkan pada data yang di kumpulkan dari responden sebanyak 11 orang, diketahui data keterampilan sosial anak kelas 2 SD pada kelompok yang diberi kegiatan Tari Saman didapatkan skor tertinggi 85; dan skor terendah 75; skor rata-rata 80,18; nilai median 81; nilai modus 81; varians 6,3636; dan simpangan baku 2,52. Selanjutnya rangkuman deskripsi data keterampilan sosial anak kelas 2 SD pada kelompok yang diberi kegiatan Tari Saman disusun dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Kelompok Kelas Eksperimen

| No | Kelas Interval | Batas | | Frekuensi | | |
|----|----------------|-------|------|-----------|-----------|-------------|
| | | Bawah | Atas | Absolut | Kumulatif | Relatif |
| 1 | 75 - 77 | 74,5 | 77,5 | 1 | 1 | 9,09% |
| 2 | 78 - 80 | 77,5 | 80,5 | 4 | 5 | 36,36% |
| 3 | 81 - 83 | 80,5 | 83,5 | 5 | 10 | 45,45% |
| 4 | 84 - 86 | 83,5 | 86,5 | 1 | 11 | 9,09% |
| | | | | 11 | | 100% |

Distribusi frekuensi keterampilan sosial anak kelas 2 SD pada kelompok yang diberi kegiatan Tari Saman pada tabel 4.1 dapat disajikan dalam bentuk grafik histogram berikut:



Gambar 4.1

Grafik Histogram Kelompok Kelas Eksperimen

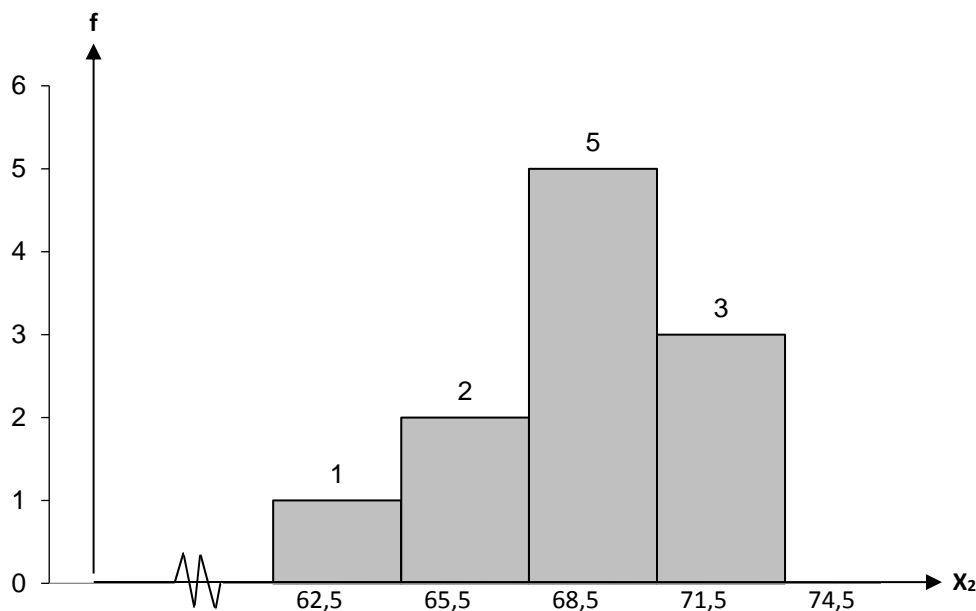
Berdasarkan pada data yang dikumpulkan dari responden sebanyak 11 orang, diketahui data keterampilan sosial anak kelas 2 SD pada kelompok yang diberi kegiatan konvensional didapatkan skor tertinggi 74; dan skor terendah 63; skor rata-rata 69,64; nilai median 69; nilai modus 69; varians 8,8546; simpangan baku 2,98. Selanjutnya rangkuman deskripsi data hasil keterampilan sosial anak kelas 2 SD pada

kelompok yang diberi kegiatan konvensional disusun dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Kelompok Kelas Kontrol

| No | Kelas Interval | Batas | | Frekuensi | | |
|----|----------------|-------|------|-----------|-----------|-------------|
| | | Bawah | Atas | Absolut | Kumulatif | Relatif |
| 1 | 9 - 10 | 8,5 | 10,5 | 3 | 3 | 8,11% |
| 2 | 11 - 12 | 10,5 | 12,5 | 6 | 9 | 16,22% |
| 3 | 13 - 14 | 12,5 | 14,5 | 11 | 20 | 29,73% |
| 4 | 15 - 16 | 14,5 | 16,5 | 8 | 28 | 21,62% |
| | | | | 37 | | 100% |

Distribusi frekuensi hasil keterampilan sosial anak kelas 2 SD pada kelompok yang diberi kegiatan konvensional pada tabel 4.2 dapat disajikan dalam bentuk grafik histogram berikut:



Gambar 4.2
Grafik Histogram Kelompok Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, didapat $t_{hitung} = 5,17$ dan $t_{tabel} = 1,72$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak, dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial anak kelas 2 SD antara yang diberi kegiatan Tari Saman dan yang diberi kegiatan konvensional. Dengan perkataan lain bahwa kegiatan Tari Saman ($\bar{X} = 80,18; S = 2,52$) lebih baik daripada kegiatan konvensional ($\bar{X} = 69,64; S = 2,98$). Ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial anak kelas 2 SD antara yang diberi kegiatan Tari Saman dan yang diberi kegiatan konvensional dapat diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Hasil penelitian yang diperoleh terdapat perbedaan hasil perkembangan keterampilan anak di SD 4 Negeri Rikit Gaib yang signifikan yaitu antara kelas eksperimen (II.A) dan kelas kontrol (II.B). Hal ini membuktikan bahwa *tari saman* adanya pengaruh digunakan untuk kemampuan keterampilan anak di SD 4 Negeri Rikit Gaib.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $5.17 > 1.72$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ dan $dk=20$ ini berarti hipotesis H_a **diterima** dan H_o ditolak, dalam arti kata bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan keterampilan anak kelompok eksperimen yang menggunakan *tari saman* dan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional di SD 4 Negeri Rikit Gaib.

Dengan demikian, penggunaan *tari saman* terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan keterampilan anak di SD 4 NEGERI Rikit Gaib. Kepada Kepala Sekolah diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta pelatihan maupun pendidikan tentang pentingnya penggunaan variasi media pembelajaran khususnya pada kemampuan keterampilan anak.

Penelitian lanjutan, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/ *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Benavides-Nieto, A., Romero-López, M., Quesada-Conde, A. B., & Corredor, G. A. (2017). Basic Executive Functions In Early Childhood Education And Their Relationship With Social Competence. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 237(June 2016), 471–478. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.092>
- Connor, A. M. O., & Angela D. Evans. (2019). Journal Of Experimental Child The Role Of Theory Of Mind And Social Skills In Predicting Children ' S Cheating. *Journal Of Experimental Child Psychology*, 179, 337–347. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2018.11.018>

- Hannah Pickard, Happe, F., & Mandy, W. (2018). Navigating The Social World : The Role Of Social Competence , Peer Victimisation And Friendship Quality In The Development Of Social Anxiety In Childhood. *Journal Of Anxiety Disorders*, 60(March), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2018.09.002>
- Heniwati, Y. (2018). SAMAN DANCE OF THE ACEH PEOPLE : IDENTITY AND ACTUALIZATION. *Jurnal.Unimed.Ac.Id*, 2(1), 184–191.
- Juniasih, I. (2015). PENINGKATAN KREATIVITAS GERAK MELALUI KEGIATAN TARI PENDIKAN BERBASIS CERITA (TARITA). *Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 319.
- Kizbes Meral Kilic. (2017). The Effect Of Social Skills Training On Social Skills In Early Childhood, The Relationship Between Social Skills And Temperament. *Education And Science*, 42(191), 185–204. <https://doi.org/10.15390/EB.2017.7162>
- M. Arif Syarif H. (2015). *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Tarian Jaranan Berkelompok*. Universitas Negeri Jakarta.
- Masadis, G., Filippou, F., Derri, V., Mavridis, G., & Rokka, S. (2019). Traditional Dances As A Means Of Teaching Social Skills To Elementary. *Internasional Journal Of Instruction*, 12(1), 511–520.
- Maturah, S. N., Myrnawati, Hartati, S., & Yetti, E. (2018). THE IMPROVEMENT OF SOCIAL SKILLS BY PLAYING CREATIVE DANCE), (20).
- Nuperawati, Yufiarti, & Syarief Sumantri. (2018). HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI SISWA TENTANG POLA ASUH ORANG TUA DAN REGULASI DIRI DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL Trika. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, II No.1(Issn : 2580 – 4197), 27–36.
- Oktavianto, R. G., Raden Rara Lucia Hesti Ratnasari, & Agty Devina Puspitasari. (2010). Frieze Group Dalam Tari Saman (Pp. 72–77).
- Ren, Y., & Wyver, S. (2016). Social Competence , Cultural Orientations And Gender Differences : A Study Of Mandarin – English Bilingual Preschoolers. *Internasional Journal Of Early Years Education*, 9760(April). <https://doi.org/10.1080/09669760.2016.1138282>
- Restu, Y. (2015). PEMBELAJARAN GERAK DASAR TARI MINANG Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta Suatu Kurang Sehingga Kecerdasan Khususnya Seni Tari . *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9 Edisi 2.
- Rustiana, E. R. (2013). UPAYA PENINGKATAN KECERDASAN EMOSI SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PENDIDIKAN JASMANI HARMONI. *Cakrawala Pendidikan*, (2006), 139–149.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sustiawati, Ni Luh. (2011). Kontribusi Seni Tari Nusantara Dalam Membangun Pendidikan Multikultur The Contribution Of Archipelago Dance In Building The Multicultural Education, 26, 126–134.
- Takahashi, Y., Okada, K., Hoshino, T., & Anme, T. (2015). Developmental Trajectories Of Social Skills During Early Childhood And Links To Parenting Practices In A Japanese Sample. *Polos One*, 1–14. <https://doi.org/10.1371/Journal.Pone.0135357>
- Yazıcı, E. (2017). The Impact Of Art Education Program On The Social Skills Of Preschool. *Journal Of Education And Training Studies*, 5(5), 17–26. <https://doi.org/10.11114/Jets.V5i5.2231>
- Yetti, E. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Kemampuan Gerak Tari Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Seni Dan Budaya*

Panggung, 22.No.2, 213–224.

Yetti, E., & Juniasih, I. (2016). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TARI PEMBELAJARAN AKTIF (Pengembangan Model Di Taman Kanak-Kanak Labschool Jakarta Pada Program Studi Pendidikan Sendratasik , Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Jakarta. *Pendidikan Anak Usia Dini, 10 Edisi 2*(9).

MOTIVASI MAHASISWA BERTEMPAT TINGGAL DI PONDOK PESANTREN MIFTAHUL KHOIR DAGO BANDUNG

Mustadim Wahyudi ¹⁾, lip Saripah ²⁾ Ade Sadikin A ³⁾

¹ Universitas Pendidikan Indonesia Bandung

wahyusibungsu@gmail.com

² Universitas Pendidikan Indonesia Bandung

lip_saripah@upi.edu

³ Universitas Pendidikan Indonesia Bandung

Ades.Akhyadi@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui ragam motivasi yang menjadikan mahasiswa memilih bertempat tinggal di Pondok Pesantren. Pondok Pesantren yang dimaksud adalah Pondok Pesantren Mahasiswa Miftahul Khoir Dago Bandung yang juga merupakan tempat penelitian. Selanjutnya Mahasiswa yang bertempat tinggal di Pondok Pesantren disebut sebagai Santri. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan observasi sebagai studi pendahuluan, penyebaran angket, dan dokumentasi untuk penggalan dan melengkapi data. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh Santri putra-putri kelas i'dad dengan jumlah total 66 Santri, dengan rincian 40 santri putra dan 26 Santri putri. Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh di lapangan, disebutkan bahwa motivasi Mahasiswa memilih bertempat tinggal di pesantren disebabkan oleh faktor internal yang didasari oleh keputusan diri sendiri menunjukkan prosentase sebesar 78,38%, faktor eksternal yang didasari oleh dorongan orang tua sebesar 75,68%, serta faktor kebutuhan yang menunjukkan prosentase rata-rata 79,92%, terdiri dari (1)kebutuhan Fisiologis, (2)kebutuhan Rasa Aman, (3) Kebutuhan Sosial, 4) Kebutuhan Harga Diri/Penghargaan, dan (5)kebutuhan Aktualisasi Diri. Sehingga dapat dikategorikan sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan bernilai positif bagi mahasiswa yang memilih bertempat tinggal di pondok pesantren.

Kata Kunci: *Motivasi, Mahasiswa, Pondok Pesantren.*

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan zaman di era globalisasi ini kehidupan bermasyarakat berkembang semakin kompleks dan pesat, baik yang menyangkut ilmu pengetahuan dan teknologi maupun kehidupan beragama, maka pendidikan yang sedang berlangsung saat ini makin memperoleh perhatian yang lebih besar dari semua pihak. Hal ini berangkat dari kesadaran bahwa pendidikan adalah upaya untuk membentuk manusia seutuhnya dan jelas membutuhkan waktu yang relatif panjang bahkan berlangsung seumur hidup (Kharis, 2017).

Berbicara mengenai pendidikan di Indonesia, tidak bisa terlepas dari peran dan eksistensi Pondok Pesantren sebagai lembaga pendidikan tertua menurut berbagai

catatan sejarah. Pondok Pesantren merupakan lembaga dan wahana pendidikan agama sekaligus sebagai komunitas santri “ngaji” ilmu agama Islam. Pondok pesantren sebagai lembaga tidak hanya identik dengan makna ke-Islaman, tetapi juga telah membuktikan dirinya sebagai lembaga pendidikan yang memiliki peran besar dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pesantren berasal dari kata santri yang mendapat imbuhan awal kata pe- dan akhir-an yang berarti menunjukkan tempat, maka artinya adalah tempat para santri. Adapun sebuah pondok pesantren paling tidak mempunyai beberapa elemen dasar, sebagaimana dikemukakan oleh Zamakhsyari Dhofier (Rejono, 2016): “Pondok, masjid, santri, pengajaran kitab-kitab Islam klasik dan kyai, merupakan lima elemen dasar dari tradisi pesantren”. Ini berarti bahwa suatu lembaga pengajian yang telah berkembang hingga memiliki kelima elemen tersebut, akan berubah statusnya menjadi pesantren.

Dalam masyarakat sebagian ada yang beranggapan bahwa pesantren adalah lembaga atau tempat yang hanya mempelajari ilmu agama saja dengan tidak mempelajari ilmu-ilmu umum, keseharian dalam pesantren mengkaji Al-Quran dan hadist dan berpakaian muslim seperti memakai sarung dan peci dalam kehidupan sehari-hari. Pesantren memiliki dua macam jenis yaitu Pesantren salaf dan Pesantren kholaf (modern). Pesantren salaf merupakan pesantren yang mempertahankan tradisi klasik dan memfokuskan pendidikan agama sebagai metode pembelajarannya, sedangkan Pesantren kholaf (modern) yaitu Pesantren yang mempelajari ilmu agama ilmu umum sehingga mempunyai keunggulan antara ilmu umum dan ilmu agama. (Ramadhan, 2016).

Berdasarkan hal tersebut, menjadikan munculnya beragam motivasi untuk setiap orang dapat memilih pesantren yang dikehendaknya dalam hal ini adalah Mahasiswa. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. (Hamalik, 1992:173). Sardiman (2006:73) berpendapat bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi berkaitan dengan emosi sehingga dapat menjadi kekuatan-kekuatan pendorong (*driving forces*) untuk mempelajari sesuatu. Dimiyati dan Mudjiono (2002:80) mengemukakan bahwa terdapat tiga komponen utama dalam motivasi yaitu (1) kebutuhan, (2) dorongan, dan (3) tujuan. Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa-apa yang ia miliki dan yang ia harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi.

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institute dan atau universitas (Hartaji, 2012:5). Seorang mahasiswa dikategorikan ditahap perkembangan yang usianya 8-15 Tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa

remaja akhir sampai masa remaja awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini telah pematapan hidup (Yusuf, 2012:27).

Dari uraian diatas mengandung alasan kuat mengapa peneliti memilih topik tersebut untuk dijadikan bahan penelitian, karena selain mahasiswa yang dikategorikan telah berada ditahap perkembangan yang tergolong masa remaja akhir, mahasiswa juga disibukkan dengan kegiatan masing-masing kampus dan akademiknya. Selanjutnya dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baru serta dapat mengungkap motif-motif yang menyebabkan Mahasiswa untuk memilih bertempat tinggal dipesantren.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dimana dalam penelitian ini peneliti hanya mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya. Olahan data berdasarkan jawaban responden dari pertanyaan di dalam kuesioner yg disusun peneliti. Pengumpulan data didapatkan dengan cara observasi penyebaran angket (kuisisioner) serta memanfaatkan dokumentasi untuk mengumpulkan informasi atau sumber yang relevan terkait dengan topik penelitian yang diteliti. teknik observasi ini dilaksanakan sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi lapangan untuk mengetahui kondisi dan gejala-gejala yang berhubungan dengan topik penelitian, serta mengamati secara langsung. Teknik kuesioner, adalah suatu teknik pengumpulan data melalui daftar pertanyaan atau pernyataan yang diisi para responden sendiri. (Ramadhan, 2016). Sedangkan dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah lalu. Sugiyono, (2014:82).

Penelitian ini menggunakan data primer dan data skunder, data primer adalah data yang diperoleh melalui peneliti secara langsung dari responden yaitu dari hasil angket yang diberikan dilokasi penelitian mengenai motivasi Mahasiswa memilih tempat tinggal dipesantren. Sedangkan data sekunder adalah data yang dipilih untuk melengkapi data primer yang bersumber dari literature-literatur, laporan-laporan dan lampiran data lain yang dianggap perlu dalam penelitian ini (Ramadhan, 2016). Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Mahasiswa Miftahul Khoir Dago Bandung yang beralamatkan di Jl. Tubagus Ismail VIII No 60 Dago Cobleng Bandung Provinsi Jawa Barat pada bulan Februari-April 2019. Subjek atau responden dalam penelitian ini adalah para santri kelas i'dad dengan jumlah total 66 santri dengan rincian 40 santri putra dan 26 santri putri.

PEMBAHASAN

MOTIVASI BERTEMPAT TINGGAL DIPESANTREN

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, akan tetapi dapat diinterpretasikan dalam bentuk tingkah laku, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Isbandi Rukminto Adi 1994:154). Dale

H.Schunk (2012:6) menjelaskan bahwa istilah motivasi berasal dari kata kerja latin yaitu *movere* (menggerakkan). Ide tentang penggerakan ini tercermin dalam ide-ide *common sense* mengenai motivasi. Motivasi adalah suatu tindakan atau usaha yang disadari untuk bisa mempengaruhi tingkah laku seseorang atau individu agar tergerak hatinya untuk melakukan sesuatu sehingga tercapai hasil atau tujuan tertentu yang diinginkan, Ngalim Purwanto dalam (Ramadhan, 2016). Kata motivasi biasanya digunakan untuk mendeskripsikan suatu dorongan, kebutuhan atau keinginan untuk melakukan sesuatu yang ingin dicapai. Selanjutnya Hamzah B.Uno (2012:3) menjelaskan bahwa motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Menurut Abraham Maslow dalam (Rejono, 2016) teori yang dikemukakanya, menyebutkan bahwa terdapat lima aspek kebutuhan manusia yang harus terpenuhi, yakni (1) kebutuhan fisiologis, (2) kebutuhan rasa aman, (3) kebutuhan sosial, (4) kebutuhan akan penghargaan dan (5) kebutuhan terhadap aktualisasi diri.

Kebutuhan Fisiologis (*physiological needs*)

Kebutuhan fisiologis merupakan hierarki kebutuhan manusia yang paling dasar yang merupakan kebutuhan untuk dapat hidup meliputi sandang, pangan, papan seperti makan, minum, perumahan, tidur, dan lain sebagainya.

Kebutuhan rasa aman (*safety needs*)

Kebutuhan akan rasa aman ini meliputi keamanan secara fisik dan psikologis. Keamanan dalam arti fisik mencakup keamanan di tempat pekerjaan dan keamanan dari dan ke tempat pekerjaan.. Keamanan dari segi psikologis ini seperti perlakuan yang manusiawi dan adil, jaminan akan kelangsungan pekerjaannya, jaminan akan hari tuanya pada saat mereka tidak ada lagi, dls.

Kebutuhan sosial (*social needs*)

Meliputi kebutuhan untuk persahabatan, afiliasi (hubungan antar pribadi yang ramah dan akrab), dan interaksi yang lebih erat dengan orang lain. Dalam organisasi akan berkaitan dengan kebutuhan akan adanya kelompok kerja yang kompak, supervisi yang baik, rekreasi bersama.

Kebutuhan penghargaan (*esteem needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan dan keinginan untuk dihormati, dihargai atas prestasi seseorang, pengakuan atas faktor kemampuan dan keahlian seseorang serta efektivitas kerja seseorang. Maslow membagi kebutuhan akan rasa harga diri/penghargaan ke dalam dua sub, yakni penghormatan dari diri sendiri dan penghargaan dari orang lain. Sub pertama mencakup hasrat dari individu untuk memperoleh kompetensi, rasa percaya diri, kekuatan pribadi, adekuasi, prestasi, kemandirian, dan kebebasan. Kesemuanya mengimplikasikan bahwa individu ingin dan perlu mengetahui bahawa dirinya mampu menyelesaikan segenap tugas atau tantangan dalam hidupnya. Sub yang kedua mencakup antara lain prestasi. Dalam hal ini individu butuh penghargaan atas apa-apa yang dilakukannya. Penghargaan ini dapat berupa pujian, pengakuan, piagam, tanda jasa, hadiah, kompensasi, insentif, prestise (wibawa), status, reputasi, dls.

Kebutuhan aktualisasi diri (*self actualization needs*)

Aktualisasi diri merupakan hierarki kebutuhan dari Maslow yang paling tinggi. Aktualisasasi diri berkaitan dengan proses pengembangan akan potensi yang sesungguhnya dari seseorang.

Tabel Prosentase Pemuasan Kebutuhan Maslow

| No | Kebutuhan Terpuaskan | Prosentase Terpuaskan sampai |
|----|----------------------|------------------------------|
| 1 | Fisiologis | 85% |
| 2 | Keamanan | 70% |
| 3 | Sosial | 50% |
| 4 | Penghargaan | 40% |
| 5 | Aktualisasi Diri | 10% |

Motivasi juga merupakan daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai suatu tujuan (W.S Winkle 1991:151). Mc.Donal dalam Sardiman (2008:73) mengemukakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc.Donal ini terdapat tiga elemen penting dalam motivasi, yakni a) bahwa motivasi ini mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu, b) motivasi ditandai dengan munculnya rasa dan afeksi seseorang, dan c) motivasi akan di rangsang karena adanya tujuan.

Dari teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi bisa terjadi apabila seseorang atau individu mempunyai keinginan atau cita-cita untuk melakukan suatu kegiatan atau tindakan dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu. Keinginan dan kemauan tersebut timbul karena adanya suatu keinginan yang ingin dipenuhi sehingga mendorong seseorang untuk melakukan tindakan ke arah tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini, memilih Pondok Pesantren sebagai tempat tinggal merupakan salah satu tujuan dan kebutuhan yang dikehendaki. Setiap manusia memiliki kebutuhan dan tujuan atau cita-cita dalam hidup mereka, karena kebutuhan dan tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh individu dalam setiap usaha yang dilakukan.

JENIS JENIS MOTIVASI

Motivasi Intrinsik

Oemar (Ramadhan, 2016) mengatakan bahwa motivasi intrinsik adalah motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak membutuhkan dorongan dari luar, karena dalam diri setiap individu atau manusia sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Contohnya seseorang yang senang membaca tidak ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin untuk mencari buku yang ingin dibacanya. Seperti yang diketahui bahwa faktor-faktor yang dapat menimbulkan motivasi intrinsik, adalah adanya kebutuhan, adanya keinginan kemajuan dalam dirinya, dan juga adanya cita-cita atau aspirasi, ketiga faktor inilah yang dapat melahirkan motivasi dari dalam diri seseorang.

Dari pengertian di atas diketahui bahwa motivasi intrinsik adalah suatu hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri seseorang tanpa paksaan orang lain untuk berbuat sesuatu yang didorong adanya tujuan, kebutuhan, cita-cita serta kemajuan yang ingin dicapai yang diwujudkan dalam hidupnya. Begitu juga dalam hal menentukan pilihan tempat tinggal, yaitu memilih bertempat tinggal di pondok pesantren diperlukan adanya motivasi dari dalam diri, agar tidak ada timbul penyesalan nantinya, dalam kata lain memilih tinggal dipesantren berarti siap untuk mengikuti segala bentuk aturan dan program yang diterapkan dipesantren.

Motivasi Eksintrik

Motivasi eksintrinsik lahir karena adanya dorongan atau pengaruh yang datang dari luar. Mengenai hal ini Indrakusumah (Ramadhan, 2016) mengemukakan bahwa yang dimaksud motivasi eksintrik adalah motivasi atau tenaga pendorong yang berasal dari luar. Motivasi Eksintrik adalah hal atau keadaan yang datang dari luar individu atau seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu tindakan seperti melakukan kegiatan belajar. Begitu juga Oemar (2006 :163) mengatakan bahwa motivasi eksintrik adalah motivasi yang dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar, seperti, tingkatan hadiah, medali, pertentangan dan persaingan dll.

Dari berbagai pengertian yang telah diuraikan di atas maka yang dimaksud motivasi dalam penelitian ini adalah daya gerak psikologis baik dari dalam diri individu maupun dari luar individu yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu karena adanya kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai.

PONDOK PESANTREN

Istilah pondok pesantren lebih dikenal dikalangan masyarakat Jawa dan Madura, sedangkan di daerah lain seperti Minangkabau dikenal Surau, di Aceh Rangkah Meunasah dan sebagainya (Imam, 2016). Asal usul istilah pondok pesantren dapat dilacak dari berbagai sumber, Zamaksari Dhofier (Rejono, 2016). pengertian asrama santri disebut pondok atau tempat tinggal yang terbuat dari bambu, atau berasal dari bahasa arab "*funduq*" yang berarti hotel atau asrama, sedangkan kata pesantren diambil dari kata santri ditambah awalan pe-dan akhiran-an, yang menunjukkan tempat, sehingga pesantren berarti tempat tinggal para santri. (Rejono, 2016). Pesantren adalah suatu lembaga pendidikan yang ada di Indonesia, baik itu

yang berupa formal dan nonformal. Pesantren terbagi menjadi dua jenis yakni pesantren salaf dan pesantren kholaf(modern) (Rejono, 2016).

Pesantren salaf

Sebuah pesantren disebut sebagai pesantren salaf (pesantren tradisional) jika dalam pendidikannya semata-mata berdasarkan pada pola-pola pengajaran klasik atau lama, yakni berupa pengkajian kitab kuning dengan metode pembelajaran tradisional serta belum dikombinasikan dengan pola pendidikan modern, Depag RI dalam (Ramadhan, 2016).

Pesantren kholaf (modern)

pesantren kholaf (modern) adalah lembaga pesantren yang memasukkan ajaran umum dalam kurikulum pesantren yang dikembangkan, dan menyelenggarakan tupe-tipe sekolah umum, seperti SMP, SMU, dan bahkan perguruan tinggi dalam lingkungannya. Wahjoetomo, (Ramadhan, 2016).

Pondok Pesantren Mahasiswa (PPM) Miftahul Khoir Dago Bandung tergolong sebagai pondok pesantren modern akan tetapi dalam pembelajarannya masih tetap menganut pembelajaran pesantren salaf. Pondok pesantren Mahasiswa Miftahul Khoir didirikan Oleh KH. Ahmad Umar (Alm), pada tahun 1985 M , pesantren ini memfokuskan Mahasiswa sebagai peserta didiknya, salah satu alasan adalah karena letak geografis pondok pesantren ini yang relatif dekat dengan berbagai kampus disekitarnya, seperti Institut Teknolgi Bandung (ITB) Universitas Islam Bandung (UNISBA), Universitas Padjajaran (UNPAD), Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), Politeknik Manufaktur Bandung (POLMAN) dll, program kegiatan yang dilaksanakan disesuaikan dengan jadwal rutinitas kuliah para santri (mahasiswa) dengan durasi tiga (3) kali ta'lim dalam setiap sehari kecuali sabtu malam dan ahad pagi yaitu setelah maghrib hingga memasuki waktu isya, kemudian Isya hingga pukul 20.30 WIB dan setelah shubuh hingga pukul 06.00 WIB. Sistem pembelajaran yang dilaksanakan terbagi menjadi tiga kelas, dimulai dari kelas l'dad, lbtida' dan Wustho. Materi ta'lim yang diajarkan meliputi kajian tentang aqidah, fiqih, akhlaq, ilmu alat dan tata bahasa arab, ilmu Al-Qur'an, sirah nabawiyah dan praktek-praktek kehidupan Islami. PPM Miftahul Khoir Dago Bandung berpegang teguh pada aqidah asy'ariyah dan fiqih syafi'iyah. Kitab-kitab yang diajarkan diantaranya Tijan Dhirori, Safinatun Najah, Arba'in Nawawi, Diktat Aqidah Islamiyah, Fathul Qorib, Jurumiyah, Imrithi, Kaylani, Mukhtarul Ahadits, Tafsir Ibnu Abbas, Ta'limul Muta'allim dll.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan, serta sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang peneliti tetapkan, diperoleh data tentang motivasi Mahasiswa memilih bertempat tinggal di pondok pesantren Pondok Pesantren Mahasiswa Miftahul Khoir yang selanjutnya dijabarkan melalui faktor internal berupa keputusan, faktor eksternal berupa dorongan dan faktor kebutuhan menurut teori Abraham Maslow yang terdiri dari (1) kebutuhan fisiologis, (2) kebutuhan rasa aman, (3) kebutuhan sosial, (4) kebutuhan akan penghargaan dan (5) kebutuhan terhadap aktualisasi diri. Yang kemudian diuraikan dan dituangkan dalam angket dengan skor dan kriteria jawaban sebagai berikut:

| Skala Jawaban | Nilai |
|---------------------------|-------|
| Sangat Setuju (SS) | 4 |
| Setuju (S) | 3 |
| Tidak Setuju (TS) | 2 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 1 |

Perhitungan _____ angket
menggunakan “*Skala Likert*”

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Prosentase

f : Frekuensi dari setiap jawaban angket

n : Jumlah skor ideal maksimum

100 : Bilangan tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan angket yang disebar kepada Mahasiswa (santri), skor keseluruhan dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Faktor Internal yang Mempengaruhi Mahasiswa Memilih Bertempat Tinggal Dipesantren:

Keputusan Diri Sendiri

Keputusan diri sendiri adalah salah satu faktor yang mempengaruhi mahasiswa memilih bertempat tinggal dipesantren. Dengan memutuskan sendiri untuk memilih bertempat tinggal dipesantren, maka mahasiswa tersebut akan lebih termotivasi dalam segala bidang, karena tidak ada unsur paksaan dari siapapun. Untuk melihat sebaran angket pada responden berdasarkan keputusan diri sendiri untuk bertempat tinggal di Pondok Pesantren Mahasiswa Miftahul Khoir terdapat 58 mahasiswa dari 66 mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian ini menyatakan bahwa mereka memilih bertempat tinggal di Pondok Pesantren Miftahul Khoir atas keputusan diri sendiri dengan persentase 78,38% dan hanya 8 orang mahasiswa dari 66 mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa mereka memilih bertempat tinggal di Pondok Pesantren Mahasiswa Miftahul Khoir bukan atas keputusan diri mereka sendiri dengan persentase 21,62%.

Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Mahasiswa Memilih Bertempat Tinggal Dipesantren:

Faktor-faktor eksternal dari mahasiswa juga akan mempengaruhi keputusan mahasiswa dalam memilih bertempat tinggal dipesantren. Dan adapun faktor eksternal yang mempengaruhi Mahasiswa dalam memilih bertempat tinggal dipesantren ini difokuskan pada faktor dorongan orang Tua:

Dorongan Dari Orang Tua

Dorongan dari orang tua akan sangat mempengaruhi mahasiswa dalam mengambil keputusan untuk memilih bertempat tinggal dipesantren. Sebaran responden berdasarkan dorongan dari orang tua dalam memilih bertempat tinggal di Pondok Pesantren Mahasiswa Miftahul Khoir sebanyak 57 orang mahasiswa dari 66 mahasiswa yang menjadi responden dari penelitian ini dengan persentase 75,68% menyatakan bahwa tidak ada faktor dorongan dari orang tua mereka untuk memilih bertempat tinggal di Pondok Pesantren Mahasiswa Miftahul Khoir dan hanya 9 mahasiswa dari 66 Mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian ini dengan persentase 24,32% yang menyatakan bahwa keputusan mereka untuk memilih bertempat tinggal di Pondok Pesantren Mahasiswa Miftahul Khoir karena adanya faktor dorongan dari orang tua mereka.

Faktor Kebutuhan Yang Mempengaruhi Mahasiswa Memilih Bertempat Tinggal Dipesantren :

adapun hasil pengolahan data dari faktor kebutuhan adalah sebagai berikut:

Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan fisiologis merupakan hierarki kebutuhan manusia yang paling dasar yang merupakan kebutuhan untuk dapat hidup yang harus dipenuhi, kebutuhan ini meliputi sandang, pangan, papan seperti makan, minum, tempat tidur, dan lain sebagainya. Untuk melihat sebaran responden berdasarkan faktor kebutuhan fisiologis diketahui bahwa persentase kebutuhan fisiologis sebesar 74.62%, hal ini dapat diketahui bahwa kebutuhan fisiologis dikategorikan dalam kriteria baik.

Kebutuhan Rasa Aman

Kebutuhan Rasa Aman ini meliputi keamanan secara fisik dan psikologis. Keamanan dalam arti fisik mencakup keamanan tempat, baik tempat tinggal, tempat belajar maupun tempat yang lainnya. Sedangkan keamanan dari segi psikologis ini seperti perlakuan yang manusiawi yang adil, jaminan akan kelangsungan hidup santri dipondok pesantren. Untuk melihat sebaran responden berdasarkan faktor kebutuhan rasa aman diketahui bahwa persentase kebutuhan rasa aman sebesar 73.96 %, selanjutnya kebutuhan fisiologis dikategorikan dalam kriteria baik.

Kebutuhan Sosial

Kebutuhan sosial meliputi kebutuhan untuk persahabatan, afiliasi (hubungan antar pribadi yang ramah dan akrab), dan interaksi yang lebih erat antara santri dengan santri lain. Untuk melihat sebaran responden berdasarkan faktor kebutuhan sosial bahwa persentase kebutuhan sosial sebesar 84.00% sehingga kebutuhan sosial ini dikategorikan dalam kriteria sangat baik.

Kebutuhan Penghargaan (harga diri)

Kebutuhan penghargaan ini meliputi kebutuhan dan keinginan untuk dihormati, dihargai atas prestasi, pengakuan atas faktor kemampuan dan keahlian. Untuk melihat sebaran responden berdasarkan faktor kebutuhan penghargaan/harga diri persentase kebutuhan penghargaan/harga diri sebesar 85.23%, selanjutnya kebutuhan penghargaan/harga diri ini dikategorikan dalam kriteria sangat baik.

Kebutuhan Aktualisasi Diri

Aktualisasi diri merupakan hierarki kebutuhan dari yang paling tinggi. Aktualisasi diri berkaitan dengan proses pengembangan akan potensi diri yang sesungguhnya. Untuk melihat sebaran responden berdasarkan faktor kebutuhan aktualisasi diri bahwa prosentase kebutuhan aktualisasi diri sebesar 81.82%, selanjutnya kebutuhan penghargaan/harga diri ini dikategorikan dalam kriteria sangat baik.

Untuk memudahkan melihat dan membaca hasil prosentase dari faktor kebutuhan mahasiswa memilih pesantren sebagai tempat tinggal dapat dilihat dalam tabel berikut:

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dijelaskan dapat diambil beberapa kesimpulan penelitian sebagai berikut: Motivasi Mahasiswa memilih bertempat tinggal di Pondok

| Tabel Faktor Kebutuhan | | | |
|------------------------|----------------------------|----------------|-------------|
| No | Indikator | Persentase (%) | Kategori |
| 1 | Kebutuhan Fisiologis | 74.62 | Baik |
| 2 | Kebutuhan Rasa Aman | 73.96 | Baik |
| 3 | Kebutuhan Sosial | 84.00 | Sangat Baik |
| 4 | Kebutuhan Penghargaan | 85.23 | Sangat Baik |
| 5 | Kebutuhan Aktualisasi Diri | 81.82 | Sangat Baik |
| Rata-Rata | | 79.92 | Sangat Baik |

Pesantren Mahasiswa Miftahul Khoir disebabkan oleh beberapa faktor, (1) faktor internal berupa keputusan diri sendiri menunjukkan besaran 78,38%, hal ini berarti bahwa hanya terdapat sekitar 21,62% mahasiswa yang bertempat tinggal dipesantren bukan atas keputusan diri sendiri atau disebabkan oleh faktor yang lain; (2) faktor eksternal berupa dorongan orang tua menunjukkan prosentase sebesar 24,32% dan hanya terdapat sekitar 75,68% bukan karena faktor dorongan orang tua, (3) faktor kebutuhan, pada faktor kebutuhan menunjukkan hasil rata-rata keseluruhan sebesar 79.92%. Hal ini menunjukkan bahwa faktor kebutuhan mahasiswa memilih bertempat tinggal dipesantren berada dalam kategori sangat baik. Adapun yang menjadi unggulan dalam indikator ini, yaitu pada indikator kebutuhan penghargaan/harga diri yang memperoleh nilai sebesar 85,23% dan indikator kebutuhan keamanan yaitu sebesar 73,96% menunjukkan hasil yang paling rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV.Rajawali.
- A.Suhaenah Suparno..2001. *Membangun Kompetensi Belajar*. Direktorat Jendral. Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Adi. Isbandi Rukminto. 1994. *Psikologi Pekerjaan Sosial dan Ilmu Kesejahteraan Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ainul Yaqin, M. 2005. *Pendidikan Multikultural: Cross-Cultural Understanding untuk Demokrasi dan Keadilan*, Yogyakarta: Pilar Media.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Dhofier, Zamakhsyari. 1994. *Tradisi Pesantren; Studi tentang Pandangan Hidup Kyai*. Jakarta: LP3S.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Hamalik Oemar.1992. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hartaji, Damar A. 2012. *Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa Yang Bekuliah Dengan Jurusan Pilihan Orangtua*. Fakultas Psikologi Gunadarma. Tidak Diterbitkan.
- Indrakusumah, Amir Daien, 1983, Pengantar Ilmu Pendidikan, (Surabaya, PT. Usaha Nasional).
- Imam, M. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Agma Islam Terhadap Spirit Enterprneurship Santri Di Pondok Pesantren Ekonomi Islam Terpadu Daarul Falah Yogyakarta. *Skripsi*, 1–112.
- Kharis, M. K. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Santri Terhadap Peningkatan Kajian Kitab Salaf Pesantren Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi Tahun 2016. *Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, IX(1), 1–214.
- Ramadhan, R. (2016). JOM FISIP Vol. 3 No. 1 – Februari 2016 Page 1. *Motivasi Anak Memilih Sekolah Di Pesantren Al-Amin Desa Rawang Kao KecamatanLubuk Dalam Kabupaten Siak*, 3(1), 1–15.
- Rejono. (2016). *Motivasi Belajar Santri Pada Pondok Pesantren Al Islah Sendangagung Paciran Lamongan Jawa Timur (Studi Kasus di Pondok Pesantren Al-Islah Sendangagung Paciran Lamongan Jawa Timur)*. 4(1), 1–10.
- Sardiman A.M .2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Schunk, Dale. H. 2012. *Learning Theories: An Educational Perspectives*, 6th Edition. New York: Pearson Education Inc.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)* Bandung: Alfabeta.

Uno, Hamzah B. 2012. *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

WS. Winkel 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia.

Yusuf, Samsyu. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BAHASA ISYARAT PADA MATAKULIAH TERAPI OKUPASI UNTUK ABK TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA TUNA RUNGU DI IKIP PGRI JEMBER

Partiwi Ngayuningtyas Adi

IKIP PGRI Jember

ABSTRAK

Kendala pendengaran pada mahasiswa tuna rungu menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam proses perkuliahan dikelas. Dosen memerlukan media yang tepat untuk memberikan perkuliahan pada mahasiswa tuna rungu. Matakuliah terapi okupasi untuk ABK adalah matakuliah yang mempelajari tentang teori dan praktek dari terapi okupasi serta alat yang digunakan pada waktu terapi okupasi. Penggunaan media saat proses perkuliahan dapat membantu mahasiswa tunarungu dalam mengikuti perkuliahan terapi okupasi untuk ABK. Tujuan pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media audio visual bahasa isyarat pada matakuliah terapi okupasi untuk ABK terhadap hasil belajar mahasiswa tuna rungu di IKIP PGRI Jember. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Subyek pada penelitian ini adalah 3 mahasiswa tunarungu prodi Pendidikan Luar Biasa di IKIP PGRI Jember. Lokasi pada penelitian ini di IKIP PGRI Jember. Observasi, tes dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, Hasil pada penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media audio visual bahasa isyarat pada matakuliah terapi okupasi untuk ABK terhadap hasil belajar mahasiswa tuna rungu di IKIP PGRI Jember. Kesimpulan pada penelitian ini adalah pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual bahasa isyarat pada matakuliah terapi okupasi untuk ABK terhadap hasil belajar mahasiswa tuna rungu di IKIP PGRI Jember.

Kata Kunci: *Media Audio Visual, Terapi Okupasi Untuk ABK, Mahasiswa Berkebutuhan Khusus*

PENDAHULUAN

IKIP PGRI Jember merupakan salah satu kampus yang ada dikota Jember. Salah satu program pendidikan yang ada di IKIP Jember adalah Pendidikan Luar Biasa. Prodi Pendidikan Luar Biasa di IKIP PGRI Jember ini menerima mahasiswa berkebutuhan khusus, salah satunya yaitu mahasiswa tuna rungu. Mahasiswa tuna rungu adalah mahasiswa yang memiliki kendala pada pendengarannya. Kendala pendengaran pada mahasiswa tuna rungu menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam proses perkuliahan dikelas. Terapi Okupasi untuk ABK merupakan matakuliah pada Prodi PLB IKIP PGRI Jember. Matakuliah terapi okupasi untuk ABK adalah matakuliah yang mempelajari tentang teori dan praktek dari terapi okupasi serta alat yang digunakan pada waktu terapi okupi. Capaian pembelajaran pada matakuliah terapi

okupasi untuk ABK adalah mahasiswa menerapkan terapi okupasi dan sensory integrasi pada ABK di Sekolah. Dosen memerlukan media yang tepat untuk memberikan perkuliahan pada mahasiswa tuna rungu. Bahasa isyarat merupakan bahasa yang digunakan untuk membantu mahasiswa tuna rungu dalam berkomunikasi. Penggunaan media saat proses perkuliahan dapat membantu mahasiswa tunarungu dalam mengikuti perkuliahan terapi okupasi untuk ABK. Gangguan pendengaran pada mahasiswa tunarungu membuat mahasiswa memerlukan media yang berupa visual. Media pembelajaran mahasiswa tunarungu saat perkuliahan digunakan untuk membantu mahasiswa tunarungu dalam memahami terapi okupasi untuk ABK. Mahasiswa tunarungu yang menjadi subyek penelitian ini adalah mahasiswa yang sudah mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa isyarat. Media audio visual berbahasa isyarat pada matakuliah terapi okupasi untuk ABK merupakan media yang berisikan deskripsi tentang alat okupasi dengan menggunakan bahasa isyarat. Media ini diharapkan dapat membantu mahasiswa tunarungu dalam memahami deskripsi dan kegunaan dari alat okupasi untuk ABK. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti memberikan judul pada penelitian yaitu “ Penggunaan Media Audio Visual Bahasa Isyarat Pada Matakuliah Terapi Okupasi Untuk ABK Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Tuna Rungu di IKIP PGRI Jember”. Tujuan pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media audio visual bahasa isyarat pada matakuliah terapi okupasi untuk ABK terhadap hasil belajar mahasiswa tuna rungu di IKIP PGRI Jember.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Mohammad Efendi Nugroho klasifikasi anak gangguan dengar dikelompokkan menjadi berikut (1) *slight losses* anak gangguan dengar dengan kehilangan pendengarannya antara 20 – 30 dB (2) *mild losses* anak gangguan dengar dengan kehilangan pendengarannya antara 30 – 40 dB (3) *moderet losses* anak gangguan dengar dengan kehilangan pendengaran antara 40 – 60 dB (4) *severe losses* anak dengan gangguan dengar dengan kehilangan pendengaran antara 60 – 75 dB (5) *profoundly losses* anak dengan gangguan dengar dengan kehilangan pendengaran 75 dB. Alat bantu visual merupakan gambar model, obyek dan alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa (Arif Sadiman, 1996:7). Mahasiswa gangguan dengar memerlukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi mereka seperti bahasa isyarat serta menyampaikan yang lebih didominasi dengan gerakan visual. Media audio visual merupakan media yang menggunakan bahasa isyarat yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa tuna rungu. Media audio visual digunakan untuk membantu mahasiswa dalam memahami deskripsi dan penggunaan bahasa isyarat. Bahasa isyarat yang digunakan dalam media ini adalah bahasa isyarat BISINDO. Gangguan pendengaran pada mahasiswa menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami bahasa sehingga diperlukan

media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di prodi Pendidikan Luar Biasa IKIP PGRI Jember. Pelaksanaan penelitian ini pada saat matakuliah terapi okupasi untuk ABK. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 prodi Pendidikan Luar Biasa IKIP PGRI Jember. Subyek pada penelitian ini adalah 3 mahasiswa tunarungu prodi Pendidikan Luar Biasa di IKIP PGRI Jember. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain "*one group pretest posttest desain*". Tujuan dari penggunaan desain penelitian ini adalah untuk mengetahui subyek (mahasiswa berkebutuhan khusus) sebelum mendapatkan perlakuan (*pretest*) dan setelah subyek (mahasiswa berkebutuhan khusus) mendapatkan perlakuan (*posttest*). Sampel diambil dengan cara sampling, hal ini dilakukan karena populasi penelitian kurang dari 30.

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Media audio visual merupakan variabel bebas pada penelitian ini sedangkan terapi okupasi untuk ABK adalah variabel terikatnya. Definisi operasional dari variabel bebas (media audio visual) adalah sebuah media berupa video yang menggunakan bahasa isyarat, video ini menjelaskan tentang deskripsi dan kegunaan dari alat okupasi untuk ABK. definisi operasional dari variabel terikat (terapi okupasi untuk ABK) adalah matakuliah yang membahas tentang deskripsi dan kegunaan dari alat okupasi.

Tahapan yang dilakukan pada persiapan instrument penelitian antara lain pembuatan RPS, RPP, bahan ajar dan media pembelajaran yang dikonsultasikan terlebih dahulu sebelum diterapkan pada penelitian ini. Tahapan pelaksanaan pada penelitian ini antara lain *pretest* (peneliti memberikan pertanyaan tentang deskripsi dan kegunaan alat okupasi), *treatment* (peneliti menjelaskan tentang deskripsi dan kegunaan alat okupasi melalui media audio visual), dan *posttest* (peneliti melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada subyek penelitian mengenai deskripsi dan kegunaan alat okupasi, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa berkebutuhan khusus setelah menggunakan media audio visual).

Metode observasi, tes dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini. Mengamati proses perkuliahan mahasiswa berkebutuhan khusus merupakan metode observasi yang dilakukan pada penelitian ini. Pengumpulan data melalui tes dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan secara lisan kepada mahasiswa berkebutuhan khusus. Sedangkan pengumpulan data melalui dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data seputar mahasiswa berkebutuhan khusus. Metode uji tanda dipakai dalam menganalisis data pada penelitian ini.

HASIL PENELITIAN

Hasil *Pre Test*

Pre Test dilakukan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa berkebutuhan khusus dalam memahami deskripsi dan kegunaan alat okupasi sebelum menggunakan media audio visual.

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan *pre test* disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Data hasil *pre test* kemampuan hasil belajar mahasiswa berkebutuhan khusus sebelum mendapat treatment

| No | Nama Mahasiswa | Nilai <i>pre test</i> kemampuan hasil belajar mahasiswa |
|-----------|----------------|---|
| 1 | Ryan | 50 |
| 2 | Eka | 50 |
| 3 | Fitri | 55 |
| 4 | Reno | 60 |
| 5 | Keysa | 60 |
| Rata-rata | | 55 |

Berdasarkan data hasil *pre test* dapat diketahui bahwa hasil belajar mahasiswa berkebutuhan khusus dibawah standart atau rata-rata kebawah, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata 55.

Hasil *Post Test*

Tahapan *post test* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar mahasiswa setelah mendapatkan treatment yaitu berupa penggunaan media audio visual saat proses perkuliahan. *Post test* dilakukan setelah mahasiwa berkebutuhan khusus belajar dengan menggunakan media audio visual. *Treatment* dengan penggunaan media audio visual dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Hasil *post test* akan disajikan dalam tabel data sebagai berikut:

Tabel 2 Data *post test* kemampuan hasil belajar mahasiswa berkebutuhan khusus setelah mendapat treatment

| No | Nama Mahasiswa | Nilai <i>pre test</i> kemampuan hasil belajar mahasiswa |
|-----------|----------------|---|
| 1 | Ryan | 70 |
| 2 | Eka | 70 |
| 3 | Fitri | 75 |
| 4 | Reno | 75 |
| 5 | Keysa | 80 |
| Rata-rata | | 74 |

Berdasarkan data tabel diatas dapat diketahui bahwa terjadi perubahan nilai pada masing-masing mahasiswa berkebutuhan khusus. Perubahan nilai tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata 55 meningkat menjadi nilai rata-rata 74.

Rekapitulasi Hasil *Pre test* dan *Post test*

Pada pengelolaan data selanjutnya maka perlu dilakukan rekapitulasi data. Rekapitulasi data dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi hasil *pre test* dan *post test* kemampuan hasil belajar mahasiswa berkebutuhan khusus

| No | Nama Mahasiswa | <i>pre test</i> | <i>post test</i> |
|-----------|----------------|-----------------|------------------|
| 1 | Ryan | 50 | 70 |
| 2 | Eka | 50 | 70 |
| 3 | Fitri | 55 | 75 |
| 4 | Reno | 60 | 75 |
| 5 | Keysa | 50 | 80 |
| Rata-rata | | 55 | 74 |

Hasil Probabilitas Tanda

Dalam melihat pengaruh kemajuan yang diberikan antara *pre test* dan *post test* maka perlu dilakukan probabilitas.

Tabel 4 Tabel probabilitas tanda hasil *pre test* dan *post test* kemampuan hasil belajar mahasiswa berkebutuhan khusus

| No | Nama Mahasiswa | <i>pre test</i> | <i>post test</i> | Perubahan (+/-) |
|-----------|----------------|-----------------|------------------|-----------------|
| 1 | Ryan | 50 | 70 | + |
| 2 | Eka | 50 | 70 | + |
| 3 | Fitri | 55 | 75 | + |
| 4 | Reno | 60 | 75 | + |
| 5 | Keysa | 50 | 80 | + |
| Rata-rata | | 55 | 74 | Σ=5 |

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data menunjukkan telah terjadi pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mahasiswa berkebutuhan khusus. Pengaruh penggunaan media audio visual dapat dilihat dari nilai ZH atau Zhitung lebih besar dibanding dengan Ztabel sehingga dapat diputuskan H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mahasiswa tuna rungu prodi Pendidikan Luar Biasa di IKIP PGRI Jember.

Hasil belajar mahasiswa tuna rungu mengalami perubahan yaitu peningkatan nilai setelah mahasiswa tuna rungu menggunakan media audio visual pada matakuliah terapi okupasi. Perbandingan nilai antara hasil belajar mahasiswa tunarungu sebelum menggunakan media audio visual dengan hasil belajar setelah menggunakan media audio visual terjadi selisih hasil belajar mahasiswa tunarungu. Data hasil belajar mahasiswa tunarungu sebelum menggunakan media audio visual adalah rata-rata standart bawah, dan setelah menggunakan media audio visual mengalami peningkatan nilai. Hasil ini membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual bahasa isyarat pada matakuliah terapi okupasi untuk ABK terhadap hasil belajar mahasiswa tuna rungu di IKIP PGRI Jember.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media audio visual bahasa isyarat pada matakuliah terapi okupasi untuk ABK terhadap hasil belajar mahasiswa tuna rungu di IKIP PGRI Jember. Hal ini dibuktikan dari rata-rata nilai *pre test* 55 dan rata-rata nilai *post test* 74 serta dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya adalah dalam membuat media pembelajaran selanjutnya diharapkan disesuaikan dengan mahasiswa yang bersangkutan. Penggunaan media audio visual ini pada penelitian selanjutnya diharapkan disesuaikan dengan kondisi mahasiswa berkebutuhan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sudiman, (1996). Media pendidikan, pengertian pengembangan dan pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Effendi, Mohammad, Esni Triaswati, Hariyanto & Pujiati. 2006. *Penggunaan Media Ceritera Bergambar Berbasis Pendekatan Komunikasi Total untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Tunarungu Kelas Rendah di SLB Bagian B YPTB Malang*, (Diunduh dari http://www.ditnaga-dikti.org/ditnaga/files/sari_penelitian_ppkp_pips.pdf).
- Jatmika, H.M. 2005. Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, No.1, dalam http://eprints.uny.ac.id/4845/1/pemanfaatn_media_visual.pdf
- Nani, E.(2013) *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Amanah Offset, Bandung
- Permanarian, Somat & Tati Herawati. (2004). *Ortopedagogik Anak Tunarungu Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Guru

PENTINGNYA PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKASI UNTUK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Ria Fransisca¹⁾, Sri Wulan²⁾, Asep Supena³⁾

¹Universitas Negeri Jakarta
riafransisca89@gmail.com,

²Universitas Negeri Jakarta
yik59unsri@yahoo.co.id,

³Universitas Negeri Jakarta
Supena2007@yahoo.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan upaya dasar dalam mengembangkan potensi diri sebagaimana difitrahkan oleh Sang Maha pencipta, diselenggarakan dari diri individu, untuk individu, dan oleh individu itu sendiri. Dalam hal ini, perbincangan tentang pendidikan, tidak lain adalah manusia, dengan kata lain perbincangan tentang pendidikan yang secara keilmuan mengarah kepada ilmu pendidikan, berpusat pada individu dengan segenap seluk-beluknya, dari awal kesejatan individu sampai dengan kenyataan kehidupan sehari-hari, dan sampai akhir hayat. Salah satu hal terpenting untuk dipelajari yaitu tentang setiap fase perkembangan anak, ada banyak hal yang harus diperhatikan agar perkembangan anak berkembang sesuai dengan usia dan kemampuan anak. Perkembangan anak usia dini merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan oleh setiap orang tua, pentingnya setiap perkembangan menjadi sebagai acuan yang berdampak pada anak hingga dewasa nanti, maka dari itu pentingnya penyediaan permainan merupakan hal yang sangat tepat untuk guru sebagai alternatif pembelajaran yang memadai anak untuk berkembang, seperti yang diketahui belajar sambil bermain adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan, Permainan Ular Tangga, Perkembangan Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya dasar dalam mengembangkan potensi diri sebagaimana difitrahkan oleh Sang Maha pencipta, diselenggarakan dari diri individu, untuk individu, dan oleh individu itu sendiri. Dalam hal ini, perbincangan tentang pendidikan, tidak lain adalah manusia, dengan kata lain perbincangan tentang pendidikan yang secara keilmuan mengarah kepada ilmu pendidikan, berpusat pada individu dengan segenap seluk-beluknya, dari awal kesejatan individu sampai dengan kenyataan kehidupan sehari-hari, dan sampai akhir hayat.

Menurut Howard *“game techniques in improving the understanding, planning and practicing self-confidence”* dengan teknik permainan dapat meningkatkan pemahaman, perencanaan dan melatih percaya diri, dengan demikian rasa percaya diri pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan, karena dengan permainan anak akan dapat menciptakan sebuah dinamika kelompok yang efektif sehingga terbentuknya rasa percaya diri pada diri anak (Suhardita 2011).

Permainan ular tangga bukan suatu hal yang baru dalam dunia pendidikan anak usia dini meskipun kegiatan ini jarang dilakukan. Permainan ular tangga ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan kreatif di dalam pembelajaran di dalam kelas. Menurut Ni Made Swasti Wulanyani (2013) permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan papan bergambar berbentuk kotak-kotak bertuliskan angka 1-100, akan tetapi pembuatan bidak bisa disesuaikan sesuai dengan fungsi dan tujuan permainan dan tidak ada aturan yang pasti. Permainan ular tangga ini menggunakan dadu yang mempunyai 6 sisi dan juga bidak untuk dijalankan. Apabila bidak berada di bawah tangga maka bidak bisa naik ke ujung tangga, sedangkan apabila bidak berada di kepala ular maka bidak harus turun menuju ke ekor ular. Apabila dadu menunjukkan angka 6 maka pemain bisa melempar dadu sebanyak 2 kali. Menurut Rikawarastuti (2018) bahwa,

“Development of online ladder snake game is a step forward in learning, because the use of learning media with online-based multimedia can improve self-efficacy (Tugun & Ozdamli, 2015). This research aims to develop a web-based dental health ladder snake game for oral health education of the elementary school students in Indonesia”.

Artinya bahwa Pengembangan permainan ular tangga online merupakan langkah maju dalam pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran dengan multimedia berbasis online dapat meningkatkan *self-efficacy* (Tugun & Ozdamli, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan ular tangga kesehatan gigi berbasis web untuk pendidikan kesehatan mulut siswa sekolah dasar di Indonesia.

Penelitian yang dilakukan Afandi (2015) yang berjudul Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar, penelitian dilakukan dengan cara bermain ular tangga 4D, berdasarkan penelitian ini menjadikan dasar peneliti untuk menggunakan permainan ular tangga edukasi.

Penelitian yang dilakukan Prapti dan santy (2019) mengenai pengaruh penerapan alat permainan edukatif (APE) terhadap peningkatan percaya diri anak usia 3 - 5 tahun dikelompok bermain Aisyiyah 14 kota Surabaya, bahwa hasil penelitian tersebut ialah sebagian besar anak memiliki kepercayaan diri tinggi sesudah diberikan penerapan APE. Kesimpulan dari penelitian adalah Anak sebagian besar mempunyai rasa percaya diri tinggi dan hampir setengahnya memiliki rasa percaya diri sedang sesudah diberikan penerapan APE (Alat Permainan Edukatif) di KB Aisyiyah 14 Pabean Cantian Surabaya.

Penerapan APE (Alat Permainan Edukatif) dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Penelitian yang dilakukan Indriani, Isnarto, and Mariani (2018) mengenai pengaruh penerapan alat permainan edukatif (APE) terhadap peningkatan percaya diri anak, bahwa hasil penelitiannya yaitu sebelum penerapan APE menunjukkan sebagian besar (70%) mempunyai percaya diri rendah dan hasil setelah dilakukan penerapan APE sebagian besar (63,33%) mempunyai rasa percaya diri tinggi. Setelah dipahami penelitian adalah sebagian besar anak memiliki rasa percaya diri tinggi sesudah diberikan penerapan APE.

Menurut Li (2018) penelitian yang berjudul *Using game-based training to improve students' assessment skills and intrinsic motivation in peer assessment*. Penilaian sejawat formatif banyak digunakan dalam pendidikan untuk mendorong pembelajaran anak. Namun, sangat penting untuk memberikan pelatihan penilaian kepada anak. Penelitian ini menguji efek dari pelatihan penilaian berbasis bermain pada keterampilan penilaian anak dan motivasi intrinsik.

Penelitian yang dilakukan Handari Permadi (2018) yang berjudul Pengembangan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan mengembangkan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5 – 6 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat dipertegas bahwa dengan belajar melalui bermain dapat digunakan sebagai strategi dan metode yang sangat tepat dalam proses pembelajaran bagi anak yang kurang memiliki rasa percaya diri, anak pemalu, anak yang kurang bersemangat dan anak yang tidak mau mengikuti pembelajaran di kelas maupun di sekolah, serta penelitian ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dan memotivasi anak untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga mengajak anak untuk lebih giat dan bersemangat dalam belajar agar menghasilkan hasil belajar yang optimal.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur, dimana studi literatur merupakan jenis penelitian dengan menjawab permasalahan yang ada dengan meninjau literatur-literatur yang sesuai sehingga dapat diberikan solusi atas permasalahan tersebut. Literatur yang digunakan berupa buku, jurnal nasional maupun internasional serta tinjauan media-media masa yang sesuai.

PEMBAHASAN

Bermain dan Permainan

Bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan anak. Bentuk bermain dapat bermacam-macam. Ada bermain yang menekankan pada segi hiburan, ada yang dapat melatih dan mengembangkan berbagai macam kecerdasan, ada yang menekankan pada aktivitas bermain itu

sendiri, ada pula yang menggunakan media tambahan misalnya media permainan ular tangga. Bermain yang telah berpola dan menjadi suatu bentuk yang standar dapat dikatakan sebagai permainan. Vygotsky (1978) mendefinisikan bermain sebagai *'an activity that give pleasure to the children'*, artinya sebuah kegiatan yang memberikan kesenangan kepada anak-anak. Menurut Freud bermain mempunyai nilai yang sama, seperti fantasi tau lamunan. Melalui bermain ataupun berkhayal, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik pribadinya (Hildayani 2014). Freud yakin bahwa bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak. Piaget meninjau bermain dari perkembangan kognitif manusia. perkembangan kognitif berlangsung melampaui tahapan-tahapan tertentu, sampai pada akhirnya proses berfikir anak akan menyamai orang dewasa. Dalam bermain, anak akan melakukan aktivitas yang sesuai dengan perkembangan kognitif yang sedang dijalani anak. Menurut Sandra J. Stone mengemukakan bahwa *'Play is real. It is vital. Play helps children laern about their world naturally,'* artinya, Bermain itu nyata. dan penting. Bermain dapat membantu anak-anak memahami dunia secara alami (Tarwiyah 2014). Menurut Crawford (2000):

"Game-playing requires two components: a game and a player. The game designer works to produce a game, and so her immediate preoccupation is with the game itself. Yet, her final goal is to educate, entertain, or edify the game-player; hence, the human player is the proper primary concern of the game designer. Why do people play games? What motivates them? What makes games fun? The answers to these questions are crucial to good game design".

Artinya bermain permainan membutuhkan dua komponen: permainan dan pemain. Perancang permainan bekerja untuk menghasilkan permainan, jadi kegembiraan yang di dapat yaitu dengan permainan itu sendiri. Namun, tujuan akhir dari permainan adalah untuk mendidik, menghibur, atau membangun manusia, karena manusia adalah perhatian utama yang tepat dari perancang permainan. Mengapa orang bermain permainan? Apa yang memotivasi anak? Apa yang membuat permainan menyenangkan? Karena dengan mendesain permainan yang bagus kita dapat merancang berbagai tantangan yang dapat membentuk dan melatih semua hal-hal yang positive terutama hal yang mendidik yang dapat membangun karakter anak menjadi lebih baik.

Morisson memaparkan bahwa permainan adalah cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berpikir dan belajar, permainan memberikan kesempatan praktik dan berpikir, sehingga anak bisa mendapat pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi (Dwi Charunia And Setyowati 2018). Lewat proses-proses inilah anak-anak mendapat pemahaman tentang dunia terhadap kepercayaan diri dan belajar tentang cara kerja benda-benda. Bruner memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas (Hildayani 2014). Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Menurut Papalia, Old, and

Feldman (2010) bermain merupakan pekerjaan anak kecil, dan memberikan kontribusi kepada seluruh ranah perkembangan. Menurut Daloukas, Rigou, and Sirmakessis (2012):

“The game was received positively by students, as well as teachers participating in its evaluation leading to the conclusion that casual games with the ease and flexibility they offer provide interesting potential for deployment in educational settings.”

Artinya bahwa Permainan ini diterima secara positif oleh anak, serta para guru yang berpartisipasi dalam evaluasinya yang mengarah pada kesimpulan bahwa permainan kasual dengan mudah dan fleksibel yang mereka tawarkan memberikan potensi menarik untuk ditempatkan di lingkungan pendidikan.

Menurut Santrock (2017) peralatan bermain yang dimiliki anak dapat mempengaruhi anak. Setiap permainan yang diberikan kepada anak tentu dapat mempengaruhi dan memberikan pengalaman kepada anak, maka dapat dipahami bahwa setiap memberikan permainan kepada anak hendaknya memberikan permainan yang positif agar dapat mendorong dan membiasakan anak untuk selalu menerima hal-hal yang positif. Penjelasan tentang bermain dan permainan maka hal ini sejalan dengan pernyataan Ku et al. (2014) *Recently, game-based learning (GBL) is regarded as a potential means in improving students' confidence*. Artinya, pembelajaran berbasis permainan dianggap sebagai sarana potensial dalam meningkatkan kepercayaan diri anak. Permainan merupakan hal yang sangat disenangi oleh setiap anak, dengan permainan juga anak dapat belajar, bermain sambil belajar juga dapat mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki anak.

Dari beberapa penjelasan pakar di atas maka dapat dipahami bahwa bermain merupakan wadah untuk anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, menjadi cara yang tepat untuk mengembangkan perkembangan anak baik untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan rasa ingin tahu yang kuat, serta menumbuhkan jiwa dan rasa sosial dengan anak lainnya. dengan bermain pula anak dapat melakukan aktivitas lain yang bisa mengembangkan komunikasi anak serta menghargai teman sebaya atau orang lain, serta dapat mengasah potensi yang dimiliki anak, maka dengan demikian bermain merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk memenuhi perkembangan setiap anak usia dini. Adapun manfaat bermain menurut Wulan (2015) meliputi seluruh aspek perkembangan anak antara lain: (a) perkembangan bahasa, (b) perkembangan moral, (c) perkembangan social, (d) perkembangan emosi, (e) perkembangan kognitif, (f) perkembangan fisik, (g) perkembangan kreativitas. Ada banyak sekali manfaat bermain, seluruh aspek perkembangan dapat mempengaruhi jika dilakukan dengan bermain, bermain sangat perlu diterapkan karena dengan bermain anak dapat mendapatkan pelajaran dan dapat menerima hal-hal yang positif lainnya, salah satu yang terpenting yaitu dengan permainan dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak.

Penjelasan di atas bahwa dapat dipahami ada banyak sekali manfaat dari bermain serta dengan bermain pula dapat mempengaruhi beberapa aspek perkembangan pada anak. Oleh karena itu bermain merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk penyaluran kebutuhan dan keinginan anak, sumber belajar yang tepat, merangsang kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar berkomunikasi, mengenal moral, bermain sesuai jenis kelamin, serta perkembangan ciri kepribadian anak.

Permainan Ular Tangga Edukasi

Permainan ular tangga mungkin bukan permainan yang langkah, sering sekali kita mendengar kata-kata permainan ular tangga, bahkan sejak kecilpun kita sering memainkan permainan ular tangga. Sejarah permainan ular tangga diulas dalam Sheth (2014) sebagai berikut,

“History Of Snake And Ladder Snake and Ladder is an ancient game having its roots of origin in Indian culture. It is known as Snake's Game in United Kingdom on a 10 x10 board. The participants have a die having the equal-spaced probability of 1/6 of each roll of a die.”

Artinya sejarah ular dan tangga. Ular dan Tangga adalah permainan kuno yang berakar dari budaya India. Permainan ini dikenal sebagai Game Snake di Kerajaan Italia pada papan 10 x10. Peserta memiliki dadu yang memiliki probabilitas sama dengan 1/6 dari setiap dadu.

Menurut *“Snakes and Ladders is also a game of complete chance—each student has an equal chance of landing on good or bad practices, therefore the game is equally fair to all”*, (Warburton and Madge 1994), menjelaskan bahwa permainan ular tangga juga merupakan permainan peluang penuh setiap siswa memiliki keseimbangan pendaratan pada praktik yang baik atau buruk, oleh karena itu permainan ini sama adilnya bagi semua orang. Sriningsih bahwa permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, Bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik-turun, maju mundur, ke atas ke bawah, dan lain sebagainya (Saputri 2019). Keterampilan Sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti, mematuhi aturan permainan, berani bergaul dengan teman-teman, berani berinteraksi dengan teman sebaya serta percaya diri untuk tampil maju kedepan. Keterampilan kognitif matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep berhitung.

Menurut Nurjatismika mengatakan permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan papan gambar yang bisa disesuaikan sesuai fungsinya, permainan ini bisa dikelompokkan sesuai dengan umur anak ataupun bentuk tampilan gambar, aturan permainannya, setiap pemain dimulai pada bidak yang terdapat di pojok kiri bawah, secara bergiliran melemparkan dadu, kemudian lihat angka berapa

yang muncul pada dadu. Bidak dapat berjalan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, bila pemain mendarat ujung bawah sebuah tangga, anak dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain, bila mendarat di kotak dengan ular, anak harus turun ke kotak ujung di bawah ular tersebut (Dewi, Putra, dan Wiryana 2016).

Selanjutnya Husna mendefinisikan permainan Ular Tangga adalah permainan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak, papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (Ningtyas 2018). Para pemain diundi untuk menentukan siapa yang jalan pertama kali dan seterusnya, pemain pertama mengocok dan melempar dadu, lalu melangkah pada kotak sesuai jumlah titik pada dadu, jika dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut mendapatkan kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak 6 langkah dan mengocok dadu kembali, bidak yang berhenti diekor ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya, jika bidak berhenti dibawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir dan pemain yang pertama kali tiba digaris finish adalah pemenangnya.

Menurut Ni Made Swasti Wulanyani (2013) permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan papan bergambar berbentuk kotak-kotak bertuliskan angka 1-100, akan tetapi pembuatan bidak bisa disesuaikan sesuai dengan fungsi dan tujuan permainan dan tidak ada aturan yang pasti. Permainan ular tangga ini menggunakan dadu yang mempunyai 6 sisi dan juga bidak untuk dijalankan. Apabila bidak berada di bawah tangga maka bidak bisa naik ke ujung tangga, sedangkan apabila bidak berada di kepala ular maka bidak harus turun menuju ke ekor ular. Apabila dadu menunjukkan angka 6 maka pemain bisa melempar dadu sebanyak 2 kali. Menurut Rikawarastuti (2018) bahwa,

“Development of online ladder snake game is a step forward in learning, because the use of learning media with online-based multimedia can improve self-efficacy (Tugun & Ozdamli, 2015). This research aims to develop a web-based dental health ladder snake game for oral health education of the elementary school students in Indonesia”.

Artinya bahwa Pengembangan permainan ular tangga online merupakan langkah maju dalam pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran dengan multimedia berbasis online dapat meningkatkan *self-efficacy* (Tugun & Ozdamli, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan ular tangga kesehatan gigi berbasis web untuk pendidikan kesehatan mulut siswa sekolah dasar di Indonesia.

Menurut Mulyani (2013) dalam bukunya yang berjudul “45 permainan tradisional anak Indonesia” menyatakan bahwa permainan ular tangga sebagai sarana bermain, ular tangga ini terdiri dari selebar papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, terdapat ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Terdapat sebuah tabung atau gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak tapi tumpul pada setiap sudutnya sehingga mudah menggelinding.

Pada sisi-sisi dadu terdapat bintik berjumlah 1 hingga 6 bintik. Dadu ini juga terbuat dari plastik. Lalu ada bidak yang terbuat dari plastik berbentuk kerucut. Pemain bisa bermain sendirian, bisa juga dengan 2-3 anak laki-laki maupun perempuan. Cara memainkan dengan bergantian satu per satu.

Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama dan secara bergiliran melemparkan dadu, bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, anak dapat langsung pergi keujung tangga yang lain, bila mendarat di kotak dengan ular, anak harus turun ke kotak di ujung bawah ular dan pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir, biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka enam dari dadu, anak mendapat giliran sekali lagi, bila tidak maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.

Permainan papan sudah ada sejak lama, diantaranya permainan (papan) ular tangga edukatif. Permainan (papan) ular tangga edukatif merupakan salah satu permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu serta terdapat ular dan tangga di dalam permainan. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga edukatif setiap orang dapat menciptakan papan sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, di dalam kotak tersebut tergambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ular tangga selama ini masih dianggap sebagai permainan yang murah, praktis, dan mudah untuk dibuat, namun permainan ular tangga ini, diyakini dapat menarik perhatian anak.

Langkah-langkah Bermain Ular Tangga

Menurut Wulanyani Tata cara permainan ular tangga adalah satu pemain memiliki satu bidak, setiap pemain mengocok dadu dan melihat jumlah titik yang ditunjukkan oleh dadu. Urutan pemain menjalankan bidak ditentukan berdasarkan dari jumlah titik dadu yang terbanyak. Setiap pemain menjalankan bidaknya masing-masing sesuai dengan jumlah titik dadu setelah dadu dikocok. Jika bidak berhenti pada kotak yang bergambar tangga atau ular maka pemain wajib mengambil kartu pertanyaan (Sudarmika et al. 2018). Menurut Warburton and Madge (1994) menjelaskan:

Ruler of the game (a) arengge the class into groups of four (three if there are odd numbers), (b) ensure that each group has all the necessary equipment for playing the game (board, dice, counters, good, and bad practice cards), (c) the order of play is determined by the throws the dice. The highest number starts, (d) in turn, each player trows the dice and moves the counter the number of spaces shown on the dice. Each time a six is thrown another throw may be taken. No two counters can occupy the same space; the last player must occupy the next available space nearest to the start, (e) if the counter lands on

the head of a snake, a bad practice card must be selected and read aloud. The player must then follow the download course of the snake, carrying on from that point, (f) if the counter land at the food a ladder, a good practice card must be selected and read aloud. The player then moves the counter to the top of the ladder, carrying on from that point, (g) the first to reach 100 is considered the winner but if a player exceeds the total of 100 when throwing the dice, she must stay in yhat place and continue to throw until reaching the axact number. In our implementation the game lasts between 30 and 50 minutes.

Dapat di pahami bahwa peraturan bermain ular tangga penguasa permainan (a) mengatur kelas menjadi kelompok empat (tiga jika ada angka ganjil), (b) memastikan bahwa setiap kelompok memiliki semua peralatan yang diperlukan untuk memainkan permainan (papan, dadu, penghitung, baik, dan buruk kartu latihan), (c) urutan permainan ditentukan oleh lemparan dadu. Jumlah tertinggi dimulai, (d) secara bergantian, setiap pemain melemparkan dadu dan menggerakkan penghitung jumlah ruang yang ditunjukkan pada dadu. Setiap kali enam dilemparkan lemparan lain dapat diambil. Tidak ada dua penghitung yang dapat menempati ruang yang sama; pemain terakhir harus menempati ruang berikutnya yang tersedia terdekat dengan permulaan, (e) jika penghitung mendarat di atas kepala ular, kartu latihan yang buruk harus dipilih dan dibaca dengan keras. Pemain kemudian harus mengikuti program unduhan ular, melanjutkan dari titik itu, (f) jika konter mendarat di tangga makanan, kartu latihan yang baik harus dipilih dan dibaca dengan keras. Pemain kemudian menggerakkan konter ke puncak tangga, meneruskan dari titik itu, (g) yang pertama mencapai 100 dianggap sebagai pemenang, tetapi jika pemain melampaui total 100 ketika melempar dadu, ia harus tetap di sana. tempat dan terus melempar sampai mencapai nomor sumbu. Permainan berlangsung dari 30 menit sampai 50 menit.

SIMPULAN

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian teori serta tinjauan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa permainan sangat penting untuk diberikan kepada anak, beberapa kegiatan yang dapat mengacu perkembangan anak. Beberapa ahli menyatakan bahwa kegiatan bermain sangat digemari oleh setiap anak-anak pada masa prasekolah dan pada umumnya sebagian besar waktu anak habis dipergunakan dengan kegiatan bermain. para ilmuan telah melakukan berbagai penelitian dan diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak, antara lain fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial, serta emosional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Islam Yapita Merupakan." 77–89.
- Crawford, Chris. 2000. *The Art Of Computer Game Design*.
- Daloukas, Vasilis, Maria Rigou, And Spiros Sirmakessis. 2012. "Is There A Place For

- Casual Games In Teaching And Learning?: The Snakes And Ladders Case.” *International Journal Of Game-Based Learning (Ijgbl)* 2(1):16–32.
- Dewi, A. A. Istri Ratna, D. B. K. T. N. G. R. Semara Putra, And Nyoman Wirya. 2016. “Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4(2).
- Dwi Charunia, Aningrum And S. R. I. Setyowati. 2018. “Pengaruh Permainan Maze Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A Di Tk Pertiwi Li Kalianyar Ngronggot Nganjuk.” *Paud Teratai* 7(3).
- Hildayani, Rini. 2014. N.D. *Psikologi Perkembangan*.
- Indriani, Mikke Novia, Isnarto Isnarto, And Scolastika Mariani. 2018. “The Implementation Of Pbl (Problem Based Learning) Model Assisted By Monopoly Game Media In Improving Critical Thinking Ability And Self Confidence.” *Journal Of Primary Education* 8(2):200–208.
- Kadek Suhardita. 2011. “Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa.” *Edisi Khusus* (1):127–38.
- Li, Lan. 2018. “Using Game-Based Training To Improve Students’ Assessment Skills And Intrinsic Motivation In Peer Assessment.” *Innovations In Education And Teaching International* 0(0):1–11.
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Langensari Publishing.
- Ni Made Swasti Wulanyani. 2013. “Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga.” 40(2):181–92.
- Ningtyas, Dhita Paranita. 2018. “Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga.” *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak* 4(2):180–94.
- Papalia, Diane E., Sally Wendkos Old, And Ruth Duskin Feldman. 2010. *Human Development*. 2nd Ed. Edited By Kharisma Putra Utama. Jakarta.
- Rikawarastuti, R., Poltekkes Kemenkes Jakarta I, Jl Wijayakusuma, And Raya No. 2018. “World Journal On Educational Technology : Current Issues Development Of Web-Based Dental Health Ladder Snake Game For Public Elementary School Students In Indonesia.” 10(1):20–28.
- Santrock, John W. 2017. *Life-Span Development*. 13th Ed. Edited By Erlangga. Jakarta.
- Saputri, Herliana Rahmi. 2019. “Pengembangan Permainan Ular Tangga Modifikasi (Socio Snake And Ladder) Untuk Meningkatkan Social Skill Anak Intellectual Developmental Disorder (Idd) Ringan.”
- Sheth, Jas R. 2014. “Snake And Ladder Based Algorithm For Steganographic Application Of Specific Streamline Bits On Prime Gap Method.” Pp. 12–16 In *2014 International Conference On Control, Instrumentation, Communication And Computational Technologies (Iccicct)*. Ieee.
- Sudarmika, Kadek Bisma, Desak Putu Parmiti, Alexander Hamonangan Simamora, And M. P. Se. 2018. “Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 9(2).

- Tarwiyah, Tuti And Jurusan Musik. 2014. “Cici Putri Dan Ulabang / Wak Wak Gung :”
- Warburton, Jeff And Clare Madge. 1994. “The Snakes And Ladders Of Research: Using A Board Game To Teach The Pitfalls Of Undergraduate Research Design.” *Journal Of Geography In Higher Education* 18(2):237–44.
- Wulan, Sri. 2015. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*.

ASESMEN PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA 3-4 TAHUN DI PAUD INKLUSI

Rosika Novia Megaswarie

IKIP PGRI Jember

itsme.chika@gmail.com

ABSTRAK

Asesmen merupakan langkah dasar untuk mengetahui perkembangan anak usia dini. Salah satu asesmen yang dilaksanakan adalah asesmen perkembangan motorik. Kurangnya pelaksanaan asesmen perkembangan motorik pada anak usia 3-4 tahun pada lembaga penyelenggara pendidikan untuk anak usia dini menjadi dasar dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan motorik anak berdasarkan hasil asesmen yang telah dilaksanakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif menggunakan test dan observasi dalam mengumpulkan data. Subyek penelitian adalah anak usia 3-4 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, ada beberapa anak belum mencapai tahapan perkembangan motorik berdasarkan milestone perkembangan anak. Hasil penelitian ini direkomendasikan sebagai dasar penyusunan program untuk mengembangkan keterampilan motorik anak.

Kata Kunci : *asesmen, perkembangan motorik*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting yang harus dipenuhi. Dalam sebuah pendidikan di lembaga formal (sekolah), setiap anak mendapatkan pembelajaran yang berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan. Tak jarang, pembelajaran tersebut belum sesuai dengan karakteristik anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, 2013, hlm. 17). Pembelajaran harus mampu mengembangkan kecakapan hidup anak dari berbagai aspek secara menyeluruh (*the whole child*) (Aghnaita, 2017, hlm. 220). Mengingat, setiap individu mengalami perkembangan yang berbeda-beda.

Perkembangan tersebut tidak hanya dalam satu aspek, melainkan seluruh aspek. Salah satunya adalah aspek motorik. Perkembangan motorik pada anak diwujudkan dalam satu tindakan yang berupa gerakan. Gerakan tersebut merupakan perakitan perilaku berpersepsi dan bertindak yang dikendalikan oleh otak.

Rusli (2006) menyatakan bahwa perilaku motorik (gerak) merupakan istilah generik yang mengarah kepada pengertian tentang gejala perilaku nyata yang teramati dan ditampilkan melalui gerak otot atau anggota di bawah control sistem persyarafan. Menurut Desmita (2009, hlm. 24), perkembangan motorik menyangkut kematangan dan penguasaan keterampilan fisik anak serta kemampuan mengontrol otot-otot tubuh. Lebih lanjut, Desmita (dalam Maulidiyah, 20017, hlm 51) menyebutkan bahwa perkembangan fisik-motorik anak mengikuti dua prinsip, yaitu prinsip chepalocaudal dan proximodistal. Sedangkan Hildayani (2014, hlm. 3.2) menjelaskan bahwa dalam prinsip chepalocaudal, perkembangan anak dimulai dari bagian atas tubuh hingga ke bagian bawah. Sedangkan prinsip proximodistal menjelaskan bahwa perkembangan anak dimulai dari bagian pusat tubuh ke arah luar tubuh.

Merencanakan sebuah pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik anak tidaklah semudah yang dibayangkan. Oleh karena itu, pada sekolah yang mendidik anak usia dini, dilakukan identifikasi dan asesmen terlebih dahulu. Asesmen tersebut biasanya dilakukan oleh guru maupun oleh ahli pada saat awal anak masuk sekolah.

Asesmen dapat diartikan sebagai proses untuk mendapatkan informasi dalam bentuk apa pun yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan tentang peserta didik, baik yang menyangkut kurikulum, program pembelajaran, iklim sekolah maupun kebijakan-kebijakan sekolah (Triani, 2012, hlm. 5).

Dalam melaksanakan asesmen pada penelitian ini, terdapat langkah-langkah yang perlu diperhatikan. Langkah tersebut antara lain:

1. Pelajarilah dan amatilah butir-butir instrument per indikatornya
2. Sediakanlah media yang diperlukan atau yang akan digunakan
3. Perhatikanlah dengan seksama gerakan yang dilakukan anak
4. Catatlah pada bagian keterangan jika gerakan yang dilakukan anak tidak sesuai dengan gerakan yang diminta
5. Sebagai bahan perbandingan gerakan yang dilakukan anak, perhatikanlah gambar percontohan yang menunjukkan gerakan yang seharusnya dilakukan anak
6. Setelah melakukan satu per satu indikatornya, maka analisislah secara kuantitatif dan kualitatif sebagaimana pada lembar yang telah disediakan.

Penelitian mengenai asesmen perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan motorik anak, sebagai dasar penyusunan program pembelajaran anak selanjutnya. Penelitian ini dilakukan dengan cara test menggunakan instrument asesmen yang telah disediakan. Pada saat pelaksanaan test, dilakukan observasi untuk mendeskripsikan hasil test tersebut. Dari hasil asesmen yang dilaksanakan, dianalisis menggunakan analisis triangulasi data, yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Analisis data menggunakan triangulasi data ini dipilih karena, penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan metode kualitatif. Data disajikan dalam bentuk naratif.

Tahap pelaksanaan asesmen yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua, yaitu asesmen klasikal dan asesmen individual. Dari asesmen klasikal yang dilakukan

pada 7 anak, terdapat 2 anak yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik. Sehingga dilakukan asesmen individual. Dari asesmen individual tersebut, diperoleh hasil perkembangan motorik anak sudah sesuai standar yang ditentukan. Dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata di atas 50%.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat ini (Noor, 2011, hlm. 34). Menurut Noor (2011, hlm. 33-34) pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Lab. School IKIP PGRI Jember dengan subyek anak usia 3-4 tahun yang berjumlah 7 anak. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan test keterampilan motorik anak. Observasi dilakukan dengan mengamati respon yang muncul dari anak ketika dilakukan asesmen, yaitu berupa respon terhadap instruksi yang diberikan. Sedangkan test dilakukan dengan menggunakan instrument asesmen perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun.

Penelitian mengenai asesmen perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun ini dilaksanakan melalui 2 tahap, yaitu:

Tahap I, Asesmen Klasikal

Sebelum melaksanakan asesmen klasikal, tahap pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan anak yang berusia 3-4 tahun. Ini dilakukan dengan bantuan guru kelas dengan melihat data anak. Selain itu, dengan melihat riwayat perkembangan anak, kemudian melaksanakan asesmen klasikal.

Asesmen klasikal merupakan asesmen yang dilaksanakan secara klasikal yang diikuti oleh seluruh anak berusia 3-4 tahun secara bersamaan. Di kelas ini, anak berusia 3-4 tahun ada 7 anak yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Tahap 2, Asesmen Individual

Asesmen individual dilaksanakan berdasarkan hasil asesmen klasikal. Beberapa anak yang perkembangan motoriknya belum sesuai dengan tahapan perkembangan motorik anak seusianya, dilakukan asesmen ulang secara individual. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang kondisi objektif anak. Hasil dari asesmen individual tersebut yang nantinya dianalisis sebagai dasar pembuatan program lanjutan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif menggunakan kerangka yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2007, hlm. 246) yang terdiri dari tiga fase, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Reduksi data dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh pada tahap I dalam penelitian ini, yaitu tentang perolehan data pada asesmen klasikal. Data yang sudah direduksi, kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat atau berupa naratif. Pada tahap I dan tahap II, data disajikan dalam

bentuk naratif, karena kedua tahap tersebut menggunakan teknik test dengan observasi mengenai perkembangan motorik anak berdasarkan hasil asesmen. Penarikan simpulan dilakukan setelah data direduksi dan disajikan dalam bentuk naratif dengan melihat hasil penelitian yang diperoleh.

PEMBAHASAN

Asesmen memiliki makna sebagai proses pengukuran dan non pengukuran melalui aturan tertentu untuk mendapat kriteria siswa yang diinginkan (Uno&Koni, 2013, hlm. 2). Dalam sebuah asesmen yang dilakukan, pengambilan keputusan berkaitan dengan program pembelajaran, baik dalam mutu pendidikan, kurikulum, maupun pengajaran yang berhubungan dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa tentang materi yang telah dipelajarinya melalui proses pengumpulan informasi (Basuki&Hariyanto, 2014, hlm. 153).

Secara umum, asesmen dibedakan menjadi dua, yaitu asesmen akademik dan asesmen perkembangan (Alimin, 2013). Asesmen akademik meliputi asesmen aritmatika dan asesmen membaca. Sedangkan asesmen perkembangan meliputi asesmen perkembangan kognitif, bahasa, emosi, sosial, dan motorik. Asesmen tersebut hendaknya dilaksanakan sejak anak usia dini. Karena, pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang pesat pada masa *golden age*.

Dalam penelitian ini, asesmen dilaksanakan pada anak usia dini. Asesmen yang dilaksanakan adalah asesmen perkembangan motorik. Tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan motorik anak usia dini, khususnya yang berusia 3-4 tahun.

Instrumen yang digunakan adalah instrumen asesmen perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun. Instrumen tersebut berdasarkan *milestone* perkembangan anak. Dalam instrumen tersebut terdapat empat aspek motorik, yaitu kekuatan otot (*moscular strange*), keseimbangan dinamis (*dinamic balance*), kesadaran ruang (*spatial awarness*), dan kesadaran tubuh (*body awarness*) (Barsch dalam Alimin (2013)).

Tabel Hasil Asesmen Perkembangan Motorik Individual

| No. | Nama Anak | Persentase Perdimensi (%) | | | | Persentase keseluruhan |
|-----|-----------|---------------------------|----|----|----|------------------------|
| | | MS | DB | BA | SA | |
| 1. | AZ | 75 | 42 | 66 | 39 | 56 |
| 2. | NA | 82 | 70 | 74 | 68 | 74 |

Berdasarkan asesmen individual, diperoleh skor rata-rata yang berbeda pada 2 anak tersebut. Skor yang diperoleh diperoleh AZ 56%, sedangkan NA 74%. Dari tabel di atas, terlihat bahwa perkembangan motorik AZ pada aspek kesadaran ruang masih belum sesuai dengan milestone perkembangan anak. Dalam aspek kesadaran ruang, anak belum mampu membedakan kiri dan kanan, sehingga sulit merespon instruksi dengan tepat. Selain aspek kesadaran ruang, kemampuan motorik anak

pada keseimbangan dinamis juga belum sesuai dengan *milestone*. Pada saat berjalan maupun berlari, anak masih belum mampu mengontrol gerakan, sehingga sering terjatuh. Sedangkan, pada 2 aspek lainnya, skor perolehan anak berada di atas standar yang ditentukan. Hal ini menunjukkan, bahwa poin dalam instrumen asesmen yang diinstruksikan, mampu direspon anak dengan baik.

Selain AZ, NA merupakan anak yang pada saat asesmen klasikal dilaksanakan, memperoleh skor yang di bawah standar yang ditentukan. Sehingga perlu asesmen ulang secara individual. Namun, pada saat asesmen individual, NA memperoleh skor di atas standar, yaitu 74%. Dari skor 74% itu, skor terendah berada pada aspek kesadaran ruang. Anak masih bingung membedakan kanan dan kiri. Sedangkan 3 aspek lainnya sudah sesuai dengan *milestone* perkembangan anak. Hanya perlu stimulasi dan penguatan agar keterampilan motorik anak dapat berkembang sesuai dengan *milestone* perkembangan anak seusianya.

Hasil asesmen tersebut dikatakan sesuai standar apabila skor yang diperoleh anak di atas 50%. Itu artinya, perkembangan motorik anak susah sesuai dengan *milestone* perkembangan motorik anak. Meskipun dalam kenyataannya harus dilakukan stimulasi dan penguatan agar tidak mengalami keterlambatan perkembangan dalam aspek motorik.

SIMPULAN

Perkembangan motorik merupakan salah satu perkembangan yang penting dalam kehidupan individu. Keterlambatan perkembangan motorik akan berdampak pada perkembangan yang lainnya. Pada anak usia dini, kemampuan motorik berkembang pesat pada masa *golden age*. Begitu pula keterlambatannya juga dapat diketahui pada masa itu juga. Untuk mengetahui perkembangan motorik anak, di lembaga yang menyelenggarakan pendidikan untuk anak usia dini dilakukan identifikasi dan asesmen. Asesmen tersebut bertujuan untuk mengetahui karakteristik anak, agar dapat diberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan anak. Asesmen tersebut juga sudah dilaksanakan di PAUD Inklusi di Jember, tepatnya di PAUD Inklusi Lab. School IKIP PGRI Jember. Dari hasil asesmen klasikal pada anak usia 3-4 tahun, ditemukan dua anak yang perkembangan motoriknya belum sesuai dengan *milestone* perkembangan anak, sehingga perlu diberikan layanan yang sesuai dengan kebutuhan anak tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita. 2017. *Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (kajian konsep perkembangan anak)*. Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak, 3(2), hal. 219-234.
- Alimin, Zaenal. 2013. *Asesmen dan Pembelajaran II*. Disampaikan pada materi perkuliahan Asesmen dan Pembelajaran II. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Basuki, Ismet dan Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hildayani, Rini. 2014. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Maulidiyah, Eka Cahya. 2017. *Asesmen Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun*. Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak, 1(1), hal. 45-64.
- Noor, Juliasyah. 2011. *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah (Edisi Pertama)*. Jakarta: Kencana.
- Rusli Lutan. 2006. *Teori Belajar Keterampilan Motorik: Konsep dan Penerapan*. Program Pasca Sarjana. Universitas Pendidikan Indonesia: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi, Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Triani, Nani. 2012. *Panduan Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Uno, Hamzah B. & Satria Koni. 2013. *Asesmen Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI METODE SENTRA DAN LINGKARAN: SOLUSI PERAN GURU PAUD DI ERA DISRUPSI

Ragil Dian Purnama Putri¹, Shopyan Jepri Kurniawan², Dewi Seruni³

Universitas Ahmad Dahlan

¹ragil1500005061@webmail.uad.ac.id

²shopyan1500001161@webmail.uad.ac.id

³dewi1600005290@webmail.uad.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penulisan ini adalah sebagai referensi khususnya bagi guru PAUD dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa di sekolah. Berkowitz dan Bier mendefinisikan karakter sebagai “The composite of those characteristic of the individual that directly motive and enable him or her to act as a moral agent, that is, to do the right thing.”. Tentu hal tersebut menjadi suatu tantangan bagi guru di era disrupsi saat ini. Oleh karena hal tersebut maka disini kami menawarkan suatu gagasan bagi guru di sekolah khususnya dalam meningkatkan kompetensi pendidikan karakter, melalui pengimplementasian metode pembelajaran metode sentra dan lingkungan dalam proses pembelajaran di era disrupsi, Metode sentra dan lingkaran adalah metode yang digunakan untuk melatih perkembangan anak dengan menggunakan pendekatan bermain yang sering disebut sebagai playing with learn atau learning through play. Metode sentra dan lingkaran adalah metode yang digunakan untuk melatih perkembangan anak dengan menggunakan pendekatan bermain yang sering disebut sebagai playing with learn atau learning through play. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan ini yakni melalui studi literatur. Studi literatur dilakukan untuk penguatan masalah serta solusi yang akan diangkat dalam penulisan ini. Sehingga diharapkan dari adanya penulisan ini dapat menjadi alternatif ataupun solusi bagi guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di era disrupsi.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Metode Sentra dan Lingkaran, Guru, Era Disrupsi

PENDAHULUAN

Sebagaimana telah tercantum dalam Undang-undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan pasal 3. Hal ini mensyaratkan bahwa pendidikan di Indonesia berorientasi pada pengembangan potensi dan karakter siswa agar senantiasa memiliki keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Putri & Nindiya (2018 : 13) maraknya kasus tawuran antar pelajar, antar mahasiswa dan kampung pada akhir ini telah menjadi sorotan publik. Peran orang tua dan guru saat ini telah diabaikan oleh anak karena perkembangan zaman dan

teknologi membuat arus globalisasi budaya asing lebih cepat masuk ke dalam negeri. Sehingga Agus (2012: 18) mengatakan bahwa sebagai alternatif yang bersifat preventif, pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda bangsa ini dalam berbagai aspek, serta dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa.

Hal ini dapat terwujud dengan dimulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD) yang saat ini menjadi titik fokus pemerintah. Review dari kebijakan yang dilakukan UNESCO tahun 2005 menunjukkan angka partisipasi anak di pendidikan usia dini baru mencapai 20% (UNESCO,2005). Akan tetapi yang terjadi di lapangan adalah Guru masih menjadi berperan besar dalam proses pembelajaran. Padahal keterlibatan dalam pembelajaran merupakan hal yang terpenting bagi siswa karena siswa yang ikut terlibat cenderung terlibat menjadi siswa berprestasi tinggi, sedangkan siswa yang tidak ikut terlibat lebih kemungkinan untuk tinggal kelas atau drop out dari sekolah (Woolfolk,2009).

Beberapa penelitian sebelum – sebelumnya mengungkapkan bahwa faktor seorang pendidik dalam melaksanakan tugasnya . Murid atau peserta didik berhak mendapatkan pelayanan yang bermakna (meaningful), seperti lingkungan yang bermanfaat untuk proses belajar yang efektif (Leikin & Dinur, 2011). Sedangkan hal tersebut senada dengan (Arifin & Fardana, 2014 : 189) mengajar yang efektif (effective teacher) dalam pekerjaan harian mereka.

AnitaYus (2011), penyelenggaraan PAUD baik pada jalur formal maupun nonformal banyak menui kritik. Pendekatan dan muatan akademik lebih mendominasi kegiatan belajar di lembaga PAUD ini. Kenyataan di lapangan menunjukan bahwa penyelenggaraan PAUD masih belum mengacu betul dengan tahap-tahap perkembangan anak (Depdiknas, 2006:1). Hampir keseluruhan waktu belajar anak dihabiskan untuk kegiatan akademik. Guru/pendidik yang memegang peranan penting di kelas,seringkali kurang bisa membawa pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak.Bahkan anak didik terkadang hanya duduk diam tak berkutik mendengarkan penjelasan dari guru atau menulis mengerjakan lembar/buku kerja. Baik dalam hal hafalan maupun kemampuan baca tulis, hitung, yang prosesnya seringkali mengabaikan tahapan perkembangan anak. (Munawaroh : 2015).

Bermain merupakan kebutuhan dasar bagi perkembangan anak.Dalam proses belajar, permainan merupakan cara yang baik yang dapat merangsang perkembangan anak. Proses belajar pun akan efektif ketika anak dalam kondisi senang dan nyaman. Begitu pula sebaliknya, pembelajaran tidak akan berjalan efektif dan emberikan hasil yang optimal ketika anak dalam kondisi tidak senang atau anak merasa dipaksa/terpaksa, takut, dan tidak nyaman saat belajar. (Munawaroh : 2015).

METODE PENULISAN

Metode penelitian dan/ penulisan yang digunakan adalah kajian kepustakaan. Data-data yang dipergunakan dalam penyusunan karya tulis ini berasal dari berbagai literatur kepustakaan yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji. Beberapa jenis referensi utama yang digunakan adalah buku, peraturan perundang-undangan, makalah seminar, prosiding, jurnal ilmiah edisi cetak maupun edisi online, hasil penelitian dan artikel ilmiah yang bersumber dari internet. Jenis data yang diperoleh variatif, bersifat kualitatif maupun kuantitatif.

Sumber data dan informasi didapatkan dari berbagai literatur dan disusun berdasarkan hasil studi dari informasi yang diperoleh. Penulisan diupayakan saling terkait antar satu sama lain dan sesuai topik yang dikaji. Data yang terkumpul diseleksi dan diurutkan sesuai dengan topik kajian. Kemudian dilakukan penyusunan karya tulis berdasarkan data yang telah dipersiapkan secara logis dan sistematis. Teknik analisis data bersifat deskriptif argumentatif. Simpulan didapatkan setelah merujuk kembali pada rumusan masalah, tujuan penulisan, serta pembahasan. Adapun kesimpulan ditarik dari uraian pokok bahasan karya tulis, serta didukung dengan saran praktis sebagai rekomendasi selanjutnya.

PEMBAHASAN

Pendidik PAUD

Pendidikan anak usia dini menjadi yang sangat diprioritaskan oleh pemerintah dan tidak dipungkiri bahwasanya adanya orang yang mendidik di sana. Pendidik adalah sebutan untuk seseorang yang berprofesi sebagai pendidik (Munandir, 2001). Atau orang yang mendidik (Setiawan, 2014). Bahkan juga diatur dalam undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2005 pasal 4 dikatakan guru sebagai tenaga profesional yang berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran (learn agent) adalah peran guru atau pendidik antara lain sebagai fasilitator (facilitator), pemotivasi (motivator), pemacu rekayasa pembelajaran (to drive instructional engineering) dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik yang berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional (Mulyasa, 2007).

Selain itu sebagai fasilitator maka pendidik memiliki peran dalam memberikan kemudahan belajar kepada seluruh peserta didik, agar dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas dan berani mengemukakan pendapat (Mulyasa, 2007)

Callahan dan Clark, (1988, dalam Mulyasa, 2007) mengemukakan bahwa motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Oleh karena itu, pendidik sebagai pemotivasi harus mampu membangkitkan motivasi belajar (growing of learning motivation) peserta didik sehingga tujuan dari proses belajar- mengajar dapat tercapai (to accomplish of teaching-learn process). Sedangkan sebagai pemacu rekayasa pembelajaran, guru harus mampu memberdayakan potensi peserta didik dan mengembangkan sesuai

dengan aspirasi dan cita-citanya. Hal tersebut dapat tercapai apabila guru mampu merekayasa pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik termotivasi dan mampu dalam mengeksplorasi kemampuannya. Terakomodasi dan tertumbuhkan minat, bakat, kemampuan, dan potensi-potensi yang dimiliki setiap peserta didik melalui metode yang akan penulis tuliskan yaitu metode sentra dan lingkaran. Guru harus mampu menjadi pemicu motivasi dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal (Mulyasa, 2007).

Peran guru sebagai inspirasi belajar mempersyaratkan guru untuk mampu memerankan diri sebagai sosok yang memberikan inspirasi pembelajaran bagi peserta didik, sehingga kegiatan belajar dan pembelajaran dapat membangkitkan berbagai pemikiran, imajinasi, kreativitas, gagasan, dan ide-ide baru (Mulyasa, 2007, Arifin, 2010). Selain dapat konteks pembelajaran maka guru harus mampu memberikan contoh yang baik dalam hidup dan berbudaya. Guru harus mampu membangkitkan kebesaran diri peserta didik dengan memiliki kebesaran diri atau percaya diri tersebut.

Pendidikan efektif merupakan gabungan antara pengetahuan, kemampuan, dan karakteristik personal (Kartz, 1993). Atas dasar itu, Colker (2008) merumuskan 12 karakteristik pendidik efektif bagi anak usia dini yang didasarkan pada kombinasi antara pengetahuan, kemampuan, dan karakteristik personal yang diungkapkan oleh Katz (1993) antara lain 1) Pasion pada anak-anak dan mengejar 2) tekun, 3) berani mengambil resiko 4) pragmatis, 5) sabar 6) fleksibel, 7) hormat, 8) kreatif, 9) otentik, 10) menyukai belajar 11) berenergi tinggi, 12) memiliki selera humor, 13) bersahabat, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli social, 18) tanggungjawab.

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter menjadi dasar masyarakat dalam menghadapi berbagai tantangan di jaman yang semakin maju (Rondiyah, A. A., Wardani, N. E., & Saddhono, K. 2017). Karakter menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari penyelenggaraan pendidikan. Agar karakter yang dimiliki siswa terbentuk baik. Pendidikan karakter sendiri merupakan salah satu cara dalam mengembangkan karakter siswa. Hal ini diyakini karena pendidikan karakter mengajarkan lebih dari sekedar teori, maka pendidikan karakter diciptakan. Pendidikan karakter diajarkan di sekolah. Jadi pendidikan akarakter merupakan suatu pemberian kepada siswa untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikiran, raga serta rasa dan karsa (Samani dan Hariyanto, 2012: 45). Artinya disini bahwa pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai budi pekerti, nilai moral dan watak. Diperkuat oleh Samani (2012:45) pendidikan karakter adalah proses mengembangkan peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa. Sebagai salah satu upaya dalam mengembangkan karakter, pendidikan karakter ini diterapkan. Tujuan dari

pelaksanaan pendidikan karakter mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan yang didasari oleh pemikiran yang matang dengan mempertimbangkan baik dan buruknya.

Dalam pendidikan karakter, terdapat beberapa karakter yang perlu dikembangkan. Menurut Rahmawati (2012) Nilai-nilai karakter yang ditanamkan mencakup: jujur, rasa ingin tahu, religious, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, peduli lingkungan, peduli sosial, toleransi disiplin, dan tanggungjawab. Sementara menurut Character Counts (dalam Tafsir, 2013: 43) di Amerika mengidentifikasi karakter-karakter yang menjadi pilar yaitu: 1. Dapat dipercaya, 2. Rasa hormat dan perhatian, 3. Tanggungjawab, 4. Jujur, 5. Peduli, 6. Kewarganegaraan, 7. Ketulusan, 8. Berani, 9. Tekun dan 10. Integritas. Karakter-karakter ini dikembangkan melalui pendidikan karakter.

Pendidikan karakter sebagai bentuk pembekalan generasi muda dalam pembekalan generasi muda untuk menghadapi perkembangan jaman yang membutuhkan nilai-nilai moral, budi pekerti dan watak. Pendidikan karakter sebagai dasar dalam membangun bangsa yang lebih kritis dalam menanggapi berbagai isu dan permasalahan bangsa. Pendidikan karakter perlu diajarkan di lingkungan sekolah sebagai bekal menghadapi perkembangan jaman. Di era disrupsi pendidikan karakter sebagai modal awal dalam menghadapi persaingan global. Di era disrupsi ini pun menuntut masyarakat yang mempunyai tanggungjawab, berani, jujur, dan siap menghadapi berbagai permasalahan serta mampu mengambil keputusan.

Menurut Mamur Asnami (2011:31) adalah segala sesuatu yang dilakukan guru untuk mempengaruhi peserta didik. Guru membantu dalam membentuk watak peserta didik dengan cara memberikan keteladanan, cara berbicara atau menyampaikan materi yang baik, toleransi dan berbagai hal yang terkaitnya (Putri dan Nindiya: 2018). Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil (Prasetyo dan Ravasinth, 2011:2).

Pada hakikatnya, pendidikan karakter merupakan suatu sistem pendidikan yang berupaya menanamkan nilai-nilai luhur kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Dalam pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah, semua komponen sekolah harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan dan pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ekstrakurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan dan etos kerja seluruh warga sekolah/lingkungan (Imam, 2012:4-5).

Metode Sentra dan Lingkaran

Dalam rangka mengatasi kelemahan dari pendidikan PAUD maka direktorat PAU pada tahun 2005 telah mengadopsi metode pembelajaran menggunakan pendekatan baru. Pendekatan tersebut disebut dengan pendekatan sentra dan lingkaran (metode seling yang diadopsi dari Creative Center for Childhood Research and Training (CCRCT) yang berkedudukan di Florida, Amerika Serikat. Pendekatan yang dilakukan oleh CCCRT tersebut dikenal dengan dengan BCCT (Beyond Center and Circle Time) Terdapat tiga fungsi dalam pendekatan BCCT yaitu : 1) melejitkan kecerdasan anak 2) penanaman nilai dasar 3) pengembangan kemampuan dasar (Direktorat PAUD , 2006, Arifin, 2009).

Metode sentra dan lingkaran adalah metode yang digunakan untuk melatih perkembangan anak dengan menggunakan pendekatan bermain (Depdikas:2005) yang disebut dengan playing with learn atau learning through play (Arifin:2009). Tiga jenis permainan tersebut adalah main sensorimotor (fungsional), main peran , dan main pembangunan. Saat dalam proses pembelajaran sentra dan lingkaran anak melalui empat jenis pijakan (scaffolding) untuk mendukung perkembangan anak yaitu ; 1) pijakan lingkungan main 2) pijakan sebelum main 3) pijakan selama main 4) pijakan setelah main (Phelps, 2005, Direktorat PAUD ,2006 Arifin 2009).

Pendekatan BCCT memiliki keunggulan yaitu anak : 1) anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah (naturalistic environment), 2) belajar akan lebih bermakna (learning with meaning) jika anak melakukan apa yang dipelajari bukan hanya mengetahui (learning by doing), 3) pembelajaran akan lebih bermakna dan mengena (Depdiknas,2005 Arifin 2009). Filosofi yang digunakan dalam metode pembelajaran dalam metode pembelajaran BCCT (Sentra dan lingkaran) adalah constructivism, yaitu bahwa pembelajaran tidak hanya dengan memperhatikan pendidik dan menghafal yang lebih menjadi materi pembelajaran, namun lebih pada peserta didik harus mengkonstruksikan pengetahuan pada diri mereka (Phelps, 2005).

SIMPULAN

Pendidikan karakter merupakan aspek yang paling penting untuk menjadi modal utama generasi muda untuk menghadapi jaman yang semakin berubah. Selayaknya pendidikan karakter sebaiknya diimplementasikan mulai sejak dini, untuk hal tersebut tidak terlepas dari peran seorang guru guru pun harus memiliki metode-metode yang mampu digunakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami dengan mudah. Penulis memberikan pandangan dengan metode sentra dan lingkaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. R. K., & Fardana, N. A. (2014). Peran Pendidik PAUD dalam Mengimplementasikan Pendidikan Karakter Melalui Metode Pembelajaran Sentra dan Lingkaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 3(3), 188-198.
- Arifin I (2009) Kepemimpinan kepala PAUD dalam mengimplementasikan pembelajaran sentra : studi kasus PAUD / KB unggulan Nasional Anak Saleh Malang. Yogyakarta Aditya Media
- Arifin I (2010). Kepemimpinan dan pendidikan karakter di Indonesia orasi ilmiah wisuda saranamagister IKAHA tebuireng Jombang, 31 Oktober Pantia wiuda IKAHA Tebuireng Jombang.
- Direktorat PAUD (2006). Pedoman penerapan pendekatan BCCT dalam pendidikan anak usia dini. Jakarta Direktorat PAUD Ditjen PLS Depdiknas.
- Leike, R., & Dinur S. (2011) *Patters of Flexibility: Teacher Behavior in Mathematical Discussion Eroupean Research in Matematics education*, 38, 56-64
- Mulyasa. E (2007) Standar kompetensi dan sertifikasi guru. Bandung : PT Remaja Rosadakarya Offset.
- Munandir. (2001). Ensiklopedia Pendidikan. Malang: UM- Press.
- Munawaroh, D. (2015). PELAKSANAAN MODEL SENTRA DAN LINGKARAN DALAM KEGIATAN MAIN ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN RUMAH IBU JONGKANG SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA. *E-Jurnal Skripsi Mahasiswa TP*, 4(1).
- Putri, Ragil Dian Purnama & Nindiya (2018). *Implementasi Nilai-nilai karakter KECE (Komunikatif, empatik, cinta damai, energik)* di sekolah dasar dalam pemanfaatan bonus demografi.
- Rahmawati, A.D, Utama & Sutarni S. (2012). *Strategi Penerapan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika (Studi Kasus di SMP Negeri 3 Ngrambe Kabupaten Ngawi): Naskah publikasi skripsi*. Surakarta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rondiyah, A. A., Wardani, N. E., & Saddhono, K. (2017, June). Pembelajaran Sastra Melalui Bahasa Dan Budaya Untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Kebangsaan Di Era Mea (Masayarakat Ekonomi Asean). In *Proceedings Education and Language International Conference* (Vol. 1, No. 1).
- Setiawan, E. (2014). Kamus Besar Bahasa Indonesia Online versi 1.3 Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (diakses pada 17 Juli 2019)
- Suyitno, Iman (2012) *Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal*. *Jurnal Pendidikan Karakter Tahun II, Nomor 1 Februari 2012*.
- Tafsir, A. (2013). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- UNESCO (2005), *Pendidikan Anak Usia Dini dan Kebijakan Keluarga*, Unesco Jakarta
- Wibowo, Agus, (2012). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Woolfolk, A. (2009). *Educational Psychology: Active Learning Edition, Terjemahan*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar

UPAYA PENCEGAHAN KEKERASAN SEKSUAL PADA REMAJA DISABILITAS MELALUI EDUKASI HAK KESEHATAN SEKSUAL DAN REPRODUKSI DI SMALB TPA (A,B.C) JEMBER

*(Prevention of Sexual Violence in Youth with Disabilities Through Education on
Sexual and Reproductive Health Rights at SMALB TPA (A, B.C) Jember)*

Sugihartatik

IKIP PGRI JEMBER

Email : Tatik.khodijah.misnati.com@gmail.com

ABSTRAK

Disetiap organ reproduksi manusia baik remaja disabilitas maupun remaja non disabilitas secara umum memiliki naluri yang sama yaitu, naluri seksual yang membutuhkan adanya penyaluran. Sementara masalah yang dihadapi remaja disabilitas adalah peningkatan hormon seksual yang berkembang pesat dengan minimnya pengetahuan tentang kesehatan reproduksi dan seksual sedangkan saat ini remaja disabilitas terpapar oleh media sosial (internet) yang menayangkan pornografi dan porno aksi yang dapat diakses dengan mudah serta semaraknya pergaulan bebas, sedangkan edukasi yang didapatkan remaja disabilitas tentang Hak Kesehatan Seksual dan Reproduksi dari orang tua, guru dan masyarakat belum cukup memadai. Berdasarkan dari kompleksitas masalah tersebut maka, penelitian ini bertujuan untuk menanamkan pengetahuan tentang pentingnya kesehatan seksual dan reproduksi pada remaja disabilitas dan bertujuan menjalin kerjasama dengan orang tua, guru dan remaja disabilitas itu sendiri untuk menanggulangi adanya tindakan kekerasan seksual yang rentan dialami oleh remaja disabilitas. Pendekatan yang dilaksanakan berupa pendekatan kualitatif yaitu dengan metode ceramah dan dialog interaktif kemudian teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, demonstrasi, diskusi, dan dokumentasi dalam 3 kelompok yaitu, Kelompok 1 (Siswa dan siswi SMALB A), Kelompok 2 (Siswa dan siswi SMALB B). Kelompok 3 (Siswa dan siswi SMALB C) dan masing-masing kelompok dibantu oleh dua Guru Pembimbing khusus. Hasil Penelitian menunjukan bahwa Remaja Disabilitas belum sepenuhnya memahami pentingnya membentengi diri dari kekerasan Seksual demi mencapai Hak Kesehatan Seksual dan Reproduksi.

Kata Kunci: Kekerasan seksual, remaja disabilitas, hak kesehatan reproduksi dan seksual

Abstract : In each human reproductive organ, both young people with disabilities and adolescents with disabilities generally have the same instinct, namely, sexual instincts that require distribution. While the problem faced by young people with disabilities is an increase in sex hormones that are rapidly developing with a lack of knowledge about reproductive health and sexuality while currently disabled youth are exposed to social media (internet) that display pornography and pornographic actions that are easily accessible and lively promiscuity, while the education that young people with disabilities get about sexual and reproductive health rights from parents, teachers and the community is not enough. Based on the complexity of the problem, this study aims to instill knowledge about the importance of sexual health and reproductive health in adolescents with disabilities and aims to collaborate with parents, teachers and youth with disabilities themselves to cope with acts of sexual violence that are vulnerable to youth with disabilities. The approach taken is in the form of a qualitative approach, namely the lecture method and interactive dialogue, then the data collection techniques are carried out by observation, interview, demonstration, discussion, and documentation techniques in 3 groups, namely Group 1 (Students of SMALB A), Group 2 (Students and student of SMALB B). Group 3 (Students and students of SMALB C) and each group is assisted by two special Guiding Teachers. The results of the study show that Disabled Youth have not fully understood the importance of fortifying themselves from sexual violence in order to achieve sexual and reproductive health rights.

Keywords: sexual violence, youth with disabilities, reproductive health and sexual rights

PENDAHULUAN

Disetiap organ reproduksi manusia baik remaja disabilitas maupun remaja non disabilitas secara umum memiliki naluri yang sama yaitu, naluri seksual yang membutuhkan adanya penyaluran. Sementara masalah yang dihadapi remaja disabilitas adalah peningkatan hormon seksual yang berkembang pesat dengan minimnya pengetahuan tentang kesehatan reproduksi dan seksual.

Saat ini banyak remaja disabilitas terutama disabilitas intelektual belum memiliki pemahaman yang utuh tentang tanggung jawab, etika dan moral bahwasannya penyaluran hasrat seksual itu butuh waktu dan kesiapan yaitu, ketika usia matang, organ reproduksi siap untuk melakukan pembuahan dan hanya boleh dilakukan bagi orang dewasa yang sudah siap secara mental,maupun fisik dengan penuh tanggung jawab dalam sebuah pernikahan

Sedangkan saat ini remaja disabilitas terpapar oleh media sosial (internet) yang menayangkan pornografi dan porno aksi yang dapat diakses dengan mudah serta semaraknya pergaulan bebas, sedangkan edukasi yang didapatkan remaja

disabilitas tentang Hak Kesehatan Seksual dan Reproduksi dari orang tua, guru dan masyarakat belum cukup memadai.

Hal ini ditegaskan oleh Ayatulloh Rohulloh Khomeini (Manajer SAPDA) bahwasannya banyak kasus tentang kekerasan seksual yang mengenai remaja disabilitas dilaporkan ke pada pihak Sentra Advokasi Perempuan difabel dan Anak Yogyakarta, bahkan ditemukan pula beberapa korban dari kekerasan seksual ini mengakibatkan remaja disabilitas terkena HIV dan AIDS, yang menyebabkan hal ini terjadi adalah remaja disabilitas tidak memahami konsekuensi atas aktivitas seksual yang aman, serta kurangnya pemahaman tentang kesehatan alat reproduksinya sehingga kekerasan seksual ini terjadi.

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan dari kompleksitas masalah tersebut diatas maka, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui seberapa besar pemahaman remaja disabilitas terhadap pengetahuan kesehatan reproduksi dan seksual
2. Menanamkan pengetahuan tentang pentingnya kesehatan seksual dan reproduksi pada remaja disabilitas
3. Menjalin kerjasama dengan orang tua, guru dan remaja disabilitas itu sendiri untuk menanggulangi adanya tindakan kekerasan seksual yang rentan dialami oleh remaja disabilitas.
4. Mengetahui seberapa banyak remaja disabilitas yang mengalami kekerasan seksual baik melalui media maya (sosmed) maupun pengalaman langsung.

METODE

1. Pendekatan yang dilaksanakan berupa pendekatan kualitatif yaitu dengan metode ceramah dan dialog interaktif kemudian teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, demonstrasi, diskusi, dan dokumentasi dalam 3 kelompok yaitu, Kelompok 1 (Siswa dan siswi SMALB A), Kelompok 2 (Siswa dan siswi SMALB B). Kelompok 3 (Siswa dan siswi SMALB C) dan masing-masing kelompok dibantu oleh dua Guru Pembimbing khusus.
2. Setelah mendengarkan pemaparan edukasi Hak Kesehatan Seksual dan Reproduksi dari peneliti melalui media tulisan, foto dan video selanjutnya setiap kelompok dengan bimbingan guru Pendamping Khusus yang telah ditunjuk menggambar anatomi tubuh manusia baik laki-laki dan perempuan dan menandai bagian tubuh manakah yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh orang lain untuk menanamkan otonomi pada diri setiap siswa
3. Setiap kelompok berdiskusi kemudian memaparkan hasil diskusi secara realistis jujur, dan terbuka dengan dialog interaktif sebagai sahabat bukan suatu dikte moral belaka dan sebuah penghakiman.

4. Dari setiap kelompok, peneliti mengambil dua anak sebagai sampel penelitian untuk diajak berdiskusi yang lebih intensif dengan dialog interaktif mengenai tindak kekerasan seksual yang telah dialami.
5. Menganalisis hasil data yang telah diperoleh melalui hasil diskusi, wawancara, gambar maupun video

HASIL

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa remaja disabilitas :

1. Remaja disabilitas sangat antusias dan penuh semangat mengikuti kegiatan edukasi Hak Kesehatan Seksual dan Reproduksi dalam Upaya pencegahan kekerasan seksual
2. Remaja disabilitas belum sepenuhnya memahami tentang kesehatan seksual dan reproduksi dan mengetahui cara membentengi diri dari tindakan kekerasan seksual yang rentan untuk dialaminya.
3. Ditemukenali beberapa remaja disabilitas terutama yang remaja disabilitas yang berjenis kelamin perempuan cenderung menerima kekerasan seksual baik dari teman sebaya atau orang-orang disekitar remaja disabilitas. Baik secara langsung maupun dengan cara sosial media (whatsapp dan face book)

PEMBAHASAN

A. Kekerasan Seksual

Fenomena kekerasan seksual yang dialami remaja disabilitas saat ini bagaikan gunung es yang mengambang di air. Fenomena ini telah dan sedang terjadi dalam kehidupan kita, bahkan kekerasan seksual terjadi di seluruh belahan dunia dan sangat rentan dialami oleh remaja disabilitas terutama remaja disabilitas intelektual.

Tindakan kekerasan seksual ini bisa berupa ujaran, tulisan, foto atau video yang diunggah di media sosial kemudian dengan sengaja diucapkan, didengar atau dilihat dengan inisiatif sendiri atau pun dipaksakan untuk diucapkan, diperdengarkan atau diperlihatkan dengan intimidasi psikologis bagi remaja disabilitas yang menjadi korban kekerasan seksual demi pelaku mencapai kepuasan hasrat seksual dan bisa juga berupa pemerasan, ancaman kerusakan fisik atau penetrasi secara paksa atau dipaksakan secara fisik walaupun sedikit dari vulva atau anus menggunakan benda, penis atau anggota tubuh lain-nya

Kondisi ini diperparah jika remaja disabilitas tidak bersekolah, sedangkan karena alasan ekonomi kedua orang tua remaja disabilitas harus bekerja diluar rumah dan tidak mampu membayar pengasuh untuk menjaga remaja disabilitas saat kedua orang tuanya bekerja. Keadaan seperti inilah yang memungkinkan remaja disabilitas sangat rentan mendapat tindakan kekerasan seksual dari seseorang.

Seseorang yang menjadi pelaku tindakan kekerasan seksual itu biasanya tidak jauh dari kehidupan remaja disabilitas itu sendiri. baik itu dari keluarga terdekat, tetangga bahkan orang yang baru dikenalnya melalui media sosial atau seseorang yang baru dikenalnya secara langsung.

Jika kekerasan seksual itu sampai terjadi maka pelaku dari tindak kekerasan seksual itu akan merasa puas, karena pelaku beranggapan bahwa remaja disabilitas yang menjadi korban tidak memiliki kekuatan untuk menolak dan membentengi diri dari tindakan kekerasan seksual ini dan pelaku merasa terbebas dari jeratan hukum, karena pelaku menganggap bahwa korban tidak berdaya atau merasa takut untuk mengadukan tindakan kejahatan seksual yang telah dialaminya kepada orang tua, dan orang tuapun merasa malu untuk melaporkan tindakan kekerasan seksual yang dialami anaknya pada pihak yang berwajib.

Sedangkan remaja disabilitas yang menjadi korban kekerasan seksual ini akan merasakan sebuah keputusan dalam hidup karena pengalaman buruk ini akan membekas begitu mendalam ke dasar jiwanya, bukan saja sebatas pembunuhan karakter, tapi hal ini bisa berdampak pada hancurnya masa depan remaja disabilitas yang bisa juga berbuntut kematian akibat keputusan, aborsi ilegal atau bahkan remaja disabilitas terkena penyakit Infeksi Menular Seksual (IMS dan PMS) dan lebih parahnya lagi remaja disabilitas yang menjadi korban kekerasan seksual ini bisa saja terjangkit virus HIV yang ditularkan oleh pelaku kekerasan seksual. sehingga korban dikucilkan termarginalisasi dari lingkup keluarga hingga masyarakat sekitar.

Dari berbagai alasan dan fenomena diatas maka Pihak Sentra Advokasi Perempuan Difabel dan Anak (SAPDA) Yogyakarta bekerja sama dengan Prodi Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Jember untuk memberikan edukasi yang intensif dan berkelanjutan yang diselenggarakan di berbagai tempat, baik itu di Kampus IKIP PGRI Jember, di Kecamatan Sukorambi maupun di Sekolah SMALB (A,B,C) TPA Jember.

Seminar tentang edukasi Kesehatan Reproduksi yang diselenggarakan di Kampus IKIP PGRI Jember melibatkan Semua Mahasiswa IKIP PGRI Jember semester 6 yang menempuh mata kuliah Kesehatan Reproduksi dan seksual Anak Berkebutuhan Khusus, juga melibatkan remaja disabilitas se wilayah jember, dan lembaga pemerintahan (BKKBN),

Setiap remaja disabilitas maupun mahasiswa yang mendapatkan edukasi dari seminar tersebut berkewajiban untuk mengedukasi dirinya sendiri, keluarga, masyarakat mengenai pentingnya kesehatan seksual dan reproduksi.

Edukasi tahap ke dua diadakan di kecamatan Sukorambi dengan melibatkan Mahasiswa Prodi PLB tersebut diatas dengan menggandeng Mahasiswa disabilitas maupun Mahasiswa non Disabilitas dari universitas lain (UNMUH, IAIN dan UNEJ) juga melibatkan Bapak dan Ibu Guru SMALB yang membawa serta murid-muridnya yang telah memasuki fase Pubertas.

Kemudian Edukasi ketiga diadakan di SMALB (A,B,C) Jember yang beralamatkan di TPA Bintoro Jember. Selanjutnya hasil dari edukasi yang disertai penelitian tersebut dipaparkan di Radio Republik Indonesi di Pro 2 FM.

B. Remaja Disabilitas

Masa remaja adalah masa yang bukan lagi anak-anak dan bukan dewasa dengan rentang usia 10-24 tahun, yang mana pada masa tersebut banyak perubahan yang terjadi secara pesat pada fisik maupun psikis. Remaja ingin dipahami, dimengerti mendapatkan penerimaan, pujian dan pemahaman tentang kesejatan diri termasuk tentang kesehatan seksual dan reproduksi,

Terjadinya perubahan pesat diatas berdampak pada kebingungan-kebingungan atau kegoncangan-kegoncangan jiwa remaja disabilitas sebagai periode "*sturm und drang*" atau pubertas. Ciri utama remaja yang sudah pada fase pubertas adalah pengalaman menstruasi untuk pertama kalinya (*menarche*) dan bagi remaja disabilitas yang berjenis kelamin laki-laki bermimpi melakukan hubungan suami istri untuk pertama kali atau sering disebut sebagai mimpi basah.

Sedangkan arti disabilitas menurut Hallaham D,P & Kaufman J.M,2006 adalah bentuk ketidakmampuan seseorang untuk melakukan sesuatu atau berkurangnya kapasitas untuk melakukan kegiatan atau beraktifitas dalam cara tertentu, disabilitas juga diartikan sebagai sebuah kekhususan yang menggambarkan adanya disfungsi atau berkurangnya suatu fungsi yang secara objektif dapat diukur atau dilihat karena adanya kehilangan atau kelainan dari bagian tubuh atau organ seseorang.

Remaja disabilitas secara signifikan berbeda dalam beberapa dimensi yang penting dari fungsi kemanusiaannya. Artinya bahwa remaja disabilitas secara fisik, psikologis, koqnitif atau sosial terhambat dalam mencapai tujuan-tujuan dan potensinya secara maksimal. Remaja disabilitas disini dapat dikategorikan sebagai remaja yang tuli, buta, mengalami gangguan bicara, hambatan fisik, intelektual maupun hambatan sosial dan emosional.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa secara perasaan, naluri dan hasrat seksual remaja disabilitas sama seperti remaja lainnya dan mereka juga memiliki potensi untuk dikembangkan dengan cara yang berbeda. Maka dari itu remaja disabilitas memiliki potensi untuk bertumbuh dan berkembang dan juga memiliki hak untuk mendapatkan pelayanan dalam segi kesehatan, kesejahteraan maupun pendidikan termasuk pendidikan kesehatan seksual dan reproduksi seperti anak bangsa yang bukan remaja disabilitas.

Namun demikian remaja disabilitas saat ini tidak sepenuhnya mendapatkan hak-haknya sebagai warga Negara. Bahkan dari penelitian terdahulu remaja disabilitas mengalami resiko untuk diperdagangkan oleh orang tuanya sendiri sebagai pekerja seksual.

Pun juga fakta dilapangan menyatakan bahwa remaja disabilitas terutama yang berjenis kelamin perempuan tidak diberikan hak untuk membuat keputusan tentang kesehatan reproduksi dan seksual bagi diri mereka sendiri, juga tidak diberikannya layanan pendidikan dan kebebasan untuk membuat keputusan tentang kesehatan Seksual dan kesehatan reprodoksi bagi diri mereka sendiri.

Selanjutnya remaja disabilitas yang mengalami pelecehan seksual tidak diberikan hak untuk membuat keputusan tentang hak kesehatan reproduksi dan seksualnya dengan mengalami aborsi dan sterilisasi yang dipaksakan.

Dari berbagai ulasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa remaja disabilitas membutuhkan penerimaan diri dari diri sendiri, orang tua, guru dan lingkungan yang mendukung untuk mereka bertumbuh dan berkembang dengan rasa aman dan nyaman dimanapun remaja disabilitas tersebut berada. Karena pola asuh dan lingkunganlah yang membentuk kepribadian remaja dan cakrawala berfikirnya terutama mengenai kesehatan reproduksi dan seksual.

Pemahaman positif tentang kesehatan reproduksi dan seksual penting juga untuk dimiliki agar remaja disabilitas terhindar dari resiko tinggi terhadap kehamilan di luar nikah, tertular penyakit seksual, aborsi yang tidak aman yang menyebabkan kematian. Pemahaman dan penerimaan diri yang positif ini adalah dasar pijakan yang kuat yang harus dimiliki oleh jiwa remaja disabilitas untuk memberangus tindak kejahatan kekerasan seksual yang dilakukan oleh orang yang tidak bertanggung jawab.

C. Hak Kesehatan Reproduksi dan Seksual

Manusia dikatakan sehat apabila dalam kondisi dan keadaan yang sejahtera secara fisik, mental maupun sosial dan merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak boleh dipisahkan menjadi sebuah sistem yang mencakup tentang fungsi dan proses reproduksi.

Sedangkan kata reproduksi berasal dari kata “re” yang bermakna kembali dan produksi yang bermakna menghasilkan. Yaitu sebuah keadaan kesehatan dimana organ kelamin laki-laki (testis) menghasilkan spermatozoid dan organ kelamin perempuan (ovarium) yang menghasilkan sel telur.

Menurut pakar biologi seks (*sex*) maupun seksualitas (*sexuality*) maknanya tidak berbeda secara signifikan. Keduanya membahas tentang jenis kelamin dengan segala sisi dan aspeknya dari hal-hal yang kecil hingga hal yang besar. dari hal-hal yang kasat mata hingga yang tak kasat mata.

Secara bahasa seks merupakan, kata benda yang bersifat netral dan pasif, apa adanya. Seks (*sex*) dalam KBBI artinya jenis kelamin, hal-hal yang berhubungan dengan alat kelamin, seperti senggama. Seksualitas juga berarti ciri, sifat, atau peranan seks, dorongan seks, dan kehidupan seks.

Sedangkan seksualitas dapat dipahami sebagai hal ikhwal yang berhubungan dengan seks. Jadi jelas sekali bahwa secara biologi maupun

bahasa tak jauh beda, seksualitas itu berakar dan bertumpu dan menyatu dengan seks itu sendiri, tidak bisa dipisahkan. sebagaimana makna kata/istilah seksual atau seksualitas adalah segala hal ihwal yang berhubungan dengan seks.

Sedangkan perilaku seks adalah segala perilaku atau perbuatan (lahir, batin, fisik, psikis, rasa, karsa, dan tindakan nyata) yang berhubungan atau berdasarkan seks. Semua perilaku yang berhubungan seks adalah perilaku seksual, baik yang sesuai dengan kaidah ilmiah, alamiah dan kaidah agama, maupun yang menyimpang.

Orientasi seksual adalah kodrat, sementara perilaku seksual adalah hasil konstruksi sosial. Karena itu, hukum Islam lebih berbicara tentang perilaku seksual bukan orientasi seksual. Islam mengecam semua perilaku seksual yang mengandung unsur pemaksaan, kekerasan, kekejian, ketidaknyamanan, tidak sehat dan tidak manusiawi. Seperti berzina, melacur, *incest* (hubungan seksual orang tua dan anak) dan segala bentuk penyimpangan seksual (*paraphilia*) yang berpotensi menularkan penyakit menular seksual termasuk penyakit HIV/AIDS

Ketika remaja sudah mengalami fase pubertas, mereka dapat menyalurkan hasrat seksualnya dengan mengalihkan orientasi seksualnya melalui ibadah, puasa, aktifitas yang bermakna seperti olahraga dan berkreatifitas untuk merancang masa depan dan mewujudkannya menjadi sebuah kenyataan.

Namun fase pubertas ini adalah masalah besar bagi remaja disabilitas yang harus diberikan solusi terutama disabilitas intelektual yang tidak memiliki kemampuan untuk mengalihkan hasrat seksual seperti remaja pada umumnya. Tentu akan melakukan aktifitas seksual yang tidak diinginkan karena inisiatif sendiri atau pengaruh lingkungan.

Dalam penelitian ini ditemukan salah satu siswi yang berinisial A, melakukan aktifitas membuka-buka kancing, memperlihatkan bagian dada dan gerakan-gerakan erotis saat mengalami hasrat seksual yang memuncak. Indikasi dari hal ini adalah adanya kekerasan seksual yang telah dialaminya sehingga dia menginginkan kembali hal yang telah dilaluinya.

Kemudian fakta kedua yang ditemukan adalah remaja disabilitas yang berinisial B melakukan tindakan-tindakan yang tidak terkontrol yang mengarah pada aktifitas seksual karena B telah mengalami pengalaman berhubungan seksual di tempat prostitusi karena pengaruh dari sopir orang tuanya.

Kedua hal diatas adalah dua buah contoh kecil yang terjadi dan dialami remaja disabilitas, yang harus menjadi perhatian kita sebagai orang tua, guru, masyarakat atau bahkan Negara untuk melindungi remaja disabilitas dari tindakan kekerasan seksual yang harus membuka kesadaran setiap diri agar memiliki pemahaman bahwa remaja disabilitas juga memiliki hak untuk dilindungi dan jangan sampai kualitas kehidupan remaja disabilitas malah

diturunkan dengan tindakan-tindakan kekerasan seksual yang tidak memanusiakan manusia dan menghancurkan masa depan remaja disabilitas.

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh dalam penelitian ditemukan bahwa banyak diantara remaja disabilitas yang mengalami tindak kekerasan seksual karena keterbatasan pemahaman tentang kesehatan reproduksi dan seksual yang mereka miliki.
2. Remaja disabilitas membutuhkan peran penting dari orang tua dan guru dalam memberikan cinta, penerimaan, perlindungan, rasa aman dan nyaman pada remaja disabilitas sangat dibutuhkan oleh remaja disabilitas untuk mencapai kehidupan yang bermakna
3. Edukasi Hak Kesehatan seksual dan reproduksi dalam pencegahan kekerasan seksual pada remaja disabilitas terbukti efektif untuk mencegah pencegahan kekerasan seksual dengan pelaksanaan edukasi secara berkelanjutan untuk membentuk karakter Sehat seksual dan reproduksi pada remaja disabilitas.

B. SARAN

1. Remaja Disabilitas

Remaja Disabilitas harus memiliki rasa cinta pada diri sendiri dengan menerima segala kekurangan yang ia miliki dan memiliki keyakinan bahwa dibalik kekurangan yang dimiliki remaja disabilitas juga memiliki kelebihan untuk berpotensi sukses.

Maka dengan rasa Cinta pada diri sendiri itulah Remaja disabilitas memiliki kemampuan untuk menjaga dan merawat dirinya termasuk menjaga kesehatan Seksual dan reproduksi serta memiliki keberanian untuk menolak secara tegas setiap tindakan kekerasan seksual dari siapapun.

2. Orang Tua dan Guru

Peneliti mengharapkan kepada orang tua dan guru untuk bersinergi memberikan pemahaman sejak dini kepada remaja disabilitas untuk menjaga kesehatan seksual dan reproduksi agar terhindar dari kekerasan seksual dengan cara memahami tentang arti privasi, anatomi dan otonomi bagi dirinya.

- a. Memahamkan kepada remaja disabilitas seksual untuk tidak mudah menerima ajakan seseorang yang baru dikenal atau seseorang yang berada disekitarnya untuk melakukan aktifitas seksual walaupun dengan imbalan.

- b. Memahamkan kepada remaja disabilitas untuk memiliki *privacy* dengan tidak melakukan aktifitas seksual (masturbasi) di tempat umum (sekolah, jalan, mall dan lain sebagainya).
- c. Memahamkan kepada remaja disabilitas untuk memiliki pengetahuan tentang anatomi yaitu seluruh bagian anggota tubuh, mana yang boleh disentuh oleh orang lain dan mana yang tidak boleh disentuh orang lain termasuk disentuh oleh orang tua maupun saudara
- d. Memahamkan tentang otonomi, yaitu dalam artian daerah kekuasaan untuk menjaga keselamatan diri, dengan memberikan batasan jarak terdekat dengan lengkarkan tangan secara berputar ke segala arah sebagai contoh yang mudah.
- e. Memahamkan kepada remaja disabilitas agar memiliki keberanian diri untuk menolak, berteriak, menggigit, menendang dan berlari saat terjadi keadaan dimana remaja disabilitas terancam oleh tindakan kekerasan seksual.

3. Masyarakat

- a. Seyogyanya masyarakat memiliki kesadaran dan pemahaman bahwa Remaja disabilitas berhak untuk dicintai dan diberikan kesempatan yang sama seperti anak bangsa lainnya untuk berkembang dengan potensi hebat dan unik yang melekat pada setiap diri remaja disabilitas
- b. Memberikan rasa aman dan nyaman pada remaja disabilitas untuk menjalani kehidupan dan masa depan yang cerah jangan sampai keadaan remaja disabilitas yang sedemikian rupa malah diturunkan kualitas kehidupannya dengan tindak kekerasan seksual.
- c. Dan selanjutnya remaja disabilitas, orang tua, guru atau masyarakat memiliki keberanian dan kesadaran untuk melaporkan pelaku tindakan kekerasan seksual pada remaja disabilitas agar pelaku tindakan kekerasan seksual memiliki efek jera dengan dihukum seberat-beratnya.

DAFTAR PUSTAKA

Haditono, Siti Rahayu, F. J. Monks, A. M. P. Knoers. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Cetakan 16. Revisi III. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

American School Health Association (ASHA) (2009) Quality sexuality education for student with disabilities or other special needs. Diakses 1 Mei 2019 dari [http://www.ashaweb.org/files/public/Resolutions/Quality Sexuality Education Disabilities, Pdf](http://www.ashaweb.org/files/public/Resolutions/Quality%20Sexuality%20Education%20Disabilities.Pdf)

PERAN GURU TERHADAP PERKEMBANGAN GENDER ANAK USIA DINI DI TK NEGERI SE-KABUPATEN SINTANG

Suryameng¹, Sarayati²

¹Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persada Khatulistiwa Sintang

suryamengb@gmail.com

sarayati39@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan peran guru terhadap perkembangan gender anak usia dini di TK Negeri se-Kabupaten Sintang. Jenis penelitian ini adalah deskriptif, dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling. Subjek penelitian terdiri dari dua orang guru dari TK Negeri 1 dan dua orang guru dari TK Negeri 2. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan melakukan data kondensasi, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran guru dalam menstimulasi perkembangan gender anak usia dini sudah baik, dilihat dari beberapa aspek yaitu yang pertama sebagai perencana pembelajaran, dalam hal ini guru sudah melakukan perencanaan pengenalan peran gender dalam pembelajaran, guru menyiapkan materi, menyusun rencana kerja harian, dan merencanakan metode dan teknik yang akan digunakan untuk mendukung perkembangan gender anak; yang kedua sebagai pelaksana pembelajaran guru mengarahkan apa yang sebaiknya dilakukan anak, guru memberi dorongan saat anak mengalami kesulitan, guru memberikan penguatan positif terhadap perilaku anak, guru menggunakan metode dan media yang mendukung perkembangan gender anak; yang ketiga sebagai evaluator pembelajaran guru memberikan evaluasi dengan menggunakan teknik asesmen yang sesuai dengan perkembangan gender anak, guru mampu mengatasi masalah terkait dengan perkembangan gender berdasarkan hasil laporan perkembangan anak, dan menyampaikan kepada orang tua.

Kata Kunci: Peran Guru, Perkembangan Gender Anak

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. (Permendikbud 137 tahun 2014).

Menurut Faqih (2017) Gender merupakan perbedaan perilaku antara laki-laki dan perempuan yang dikonstruksi secara sosial, yakni perbedaan yang diciptakan oleh manusia (bukan kodrat) melalui proses sosial dan kultural yang panjang.

Menurut Shepherd-Look (Desmita, 2009) menyatakan bahwa kebanyakan anak mengalami sekurang-kurangnya tiga tahap perkembangan gender, yaitu :

- a. Anak mengembangkan kepercayaan tentang identitas gender.
- b. Anak mengembangkan keistimewaan gender, sikap tentang jenis kelamin mana yang dikehendaki.
- c. Mereka memperoleh ketetapan gender, suatu kepercayaan bahwa jenis kelamin seseorang ditentukan secara biologis, permanen, dan tak berubah-ubah.

Guru TK yang dikategorikan sebagai pendidik anak usia dini, secara umum sama dengan pamong belajar, fasilitator, tutor dan lain sebagainya yang diidentikkan memiliki ciri atau sifat-sifat yakni: sebagai sosok yang memiliki kharisma, kemampuan merancang program pembelajaran, mampu menata dan mengelola kelas dengan efektif, efisien, sosok dewasa yang secara sadar dapat mendidik, mengajar, membimbing serta menjadikan guru sebagai profesi yang memerlukan keahlian khusus (Yamin, 2012: 30).

Hurlock (2009: 175) "Seorang guru yang ingin mendorong anak untuk belajar peran gender sederhana akan membiarkan anak laki-laki dan perempuan bermain dengan mainan yang mereka pilih sendiri, tanpa menghiraukan jenis kelamin."

Berbicara tentang pendidikan gender pada anak usia dini, tidak dapat terlepas dari dua aspek yang memiliki sebutan khusus, yaitu :

- a. Identitas Gender Menurut Santrock (2009) identitas gender adalah rasa seseorang sebagai laki-laki atau perempuan, yang diperoleh dari sebagian besar anak-anak pada waktu mereka usia 3 tahun. Hal serupa diungkapkan oleh Papalia, dkk (2011) bahwa identitas gender merupakan kesadaran seseorang tentang gendernya dan juga orang lain, menurut jenisnya hingga antara usia 2-3 tahun.
- b. Peran Gender Papalia, dkk (2011) menyebutkan peran gender adalah perilaku, perhatian, sikap, keterampilan dan pertimbangan ciri kepribadian sosial yang tepat dari laki-laki atau perempuan. Berbeda dengan pendapat di atas, Santrock (2009) menyebutkan bahwa peran gender merupakan sebuah harapan yang berisi tentang bagaimana seharusnya seorang laki-laki atau perempuan itu berpikir, bertindak,

dan merasa.

Berdasarkan data pra observasi di TK Negeri Kabupaten Sintang anak-anak diajarkan tentang gender. Kemudian dilakukan wawancara dengan tenaga pendidik, di lembaga PAUD anak mulai diajak memahami mengenai gender, mulai dari seragam, tempat duduk yang berbeda antara laki-laki dan perempuan, mainan yang berbeda dan juga anak diajak bermain peran untuk memahami peran-peran sosial.

Berdasarkan pada penting peran guru dalam menstimulasi perkembangan gender anak, maka peneliti tertarik untuk mendalami lebih jauh terkait dengan proses pendidikan berspektif gender yang dilakukan oleh guru di Taman Kanak-kanak Negeri se-Kabupaten Sintang.

Penelitian ini fokus pada bagaimana peran guru terhadap perkembangan gender anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Negeri se-Kabupaten Sintang. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan berikut: 1) bagaimana proses stimulasi perkembangan gender anak usia dini yang dilakukan oleh guru di taman kanak-kanak negeri se-kabupaten sintang, 2) bagaimana peran guru terhadap perkembangan gender anak usia dini di taman kanak-kanak negeri se-kabupaten sintang, 3) Apa saja kendala dalam melaksanakan stimulasi perkembangan gender anak usia dini yang dilakukan oleh guru di taman kanak-kanak negeri se-kabupaten sintang.

Penelitian ini diharapkan secara teoritis, memberi kontribusi ilmiah pada kajian tentang pentingnya menstimulasi perkembangan gender anak sejak usia dini, Secara praktisnya penelitian ini bermanfaat bagi guru dalam melaksanakan pendidikan pada pengenalan peran gender anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif (*qualitative approach*), dengan jenis penelitian adalah deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif analisis. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena mendeskripsikan pada bagaimana peran guru terhadap perkembangan gender anak usia dini di taman kanak-kanak negeri se-kabupaten sintang.

Waktu penelitian adalah bulan Maret-Juni 2019. Tempat atau lokasi penelitian yaitu TK Negeri 1 Sintang dan TK Negeri 2 Sintang. Kabupaten Sintang dengan wilayah yang cukup luas hanya memiliki 2 TK Negeri. Target atau sasaran penelitian yaitu dapat diseminarkan pada seminar nasional dan diprosidingkan, dapat juga digunakan sebagai bahan referensi bagi khasanah menstimulasi perkembangan gender sejak dini bagi peneliti selanjutnya.

Subyek dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan peran guru yang dapat menunjang dalam menstimulasi perkembangan gender anak. Subyek penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling* artinya peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena pertimbangan tertentu, (Sugiyono, 2012). Adapun yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah 1) Guru Kelompok A TK Negeri 1 Sintang, 2) Guru Kelompok B TK Negeri 1 Sintang, 3) Guru Kelompok A TK Negeri 2 Sintang, dan 4) Guru Kelompok B TK Negeri 2 Sintang.

Tahapan pengumpulan data terdiri dari 3 tahap yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap analisis data. Tahap perencanaan dimulai dari mengurus

perijinan dan administrasi terkait dengan rencana pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan menyusun instrument penelitian berupa panduan observasi, panduan wawancara, dan dokumentasi.

Pada tahap pengumpulan data peneliti terjun ke sekolah untuk melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi kepada responden terkait dengan peran guru terhadap perkembangan gender anak usia dini di taman kanak-kanak negeri se-kabupaten Sintang.

Tahap selanjutnya yakni tahap analisis data, setelah selesai proses pengumpulan data diperoleh sejumlah data kualitatif. Analisis dan pengolahan data berpedoman pada data yang terkumpul dari pertanyaan penelitian. Data kualitatif dari penelitian ini yaitu hasil pengamatan dan wawancara. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif memanfaatkan persentase hanya merupakan langkah awal dari proses analisis data (Arikunto, 2009). Dalam proses selanjutnya analisis data kualitatif terdiri dari empat alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu catatan lapangan, pengumpulan informasi, penyajian informasi, dan penarikan kesimpulan, Miles dan

Huberman, dalam (Sugiyono, 2014). Analisis data dilakukan secara deskriptif (*descriptive analysis*). Hasil analisis data disajikan dalam bentuk laporan penelitian.

PEMBAHASAN

Proses Stimulasi Perkembangan Gender Anak Usia Dini oleh Guru di Taman Kanak-Kanak Negeri se-Kabupaten Sintang

Berdasarkan pada hasil observasi proses stimulasi perkembangan gender anak usia dini oleh guru di TK Negeri Kabupaten Sintang adalah sebagai berikut: perencanaan dalam pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan gender anak di TK Negeri 1 dan TK Negeri 2 yaitu disusun dalam bentuk RKH mengacu pada Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009. Penyusunan RKH oleh guru sudah mencantumkan tema, indikator, kegiatan pembelajaran yang terdiri dari 4 tahap (kegiatan pra pembelajaran, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup), dan karakter yang ingin dikembangkan pada anak.

Berdasarkan hasil analisis penelitian ditemukan beberapa kekurangan diantaranya RKH yang disusun tidak memuat sub tema, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, hasil pembelajaran, dan instrumen penilaian perkembangan gender anak dalam pembelajaran.

Menurut Masitoh (2007:4.4) "Komponen-komponen dari perencanaan pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, isi (materi pembelajaran), kegiatan pembelajaran (kegiatan belajar mengajar), media dan sumber belajar, dan evaluasi."

Proses pelaksanaan dalam pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan gender anak di TK Negeri 1 dan TK Negeri 2 dilaksanakan melalui empat tahapan

kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pra pembelajaran, kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran dan kegiatan penutup pembelajaran.

Kegiatan pra pembelajaran yang dilakukan adalah kegiatan baris berbaris sambil menyanyikan lagu mars TK, berbaris masuk kelas, dan memberi salam kepada guru, selanjutnya pada kegiatan pra pembelajaran penggunaan metode pembiasaan dengan toilet training, anak berpakaian dan berpenampilan rapi ke TK, dan membiasakan anak untuk bersikap sopan serta mematuhi aturan di sekolah.

Kegiatan awal guru bercerita agar untuk memotivasi anak dan memfokuskan perhatian pada tema yang akan diajarkan. Kegiatan yang dilakukan oleh adalah mendongeng sesuai dengan tema pembelajaran hari itu yaitu tema pekerjaan. Sehingga memacu semangat anak-anak dalam mengikuti pelajaran.

Kegiatan inti yaitu anak-anak mewarnai gambar anak laki-laki dan perempuan, menggunting gambar pekerjaan orang dewasa, dan memilih permainan yang disukai anak dengan tidak menetapkan mana permainan untuk anak laki-laki dan permainan untuk anak perempuan.

Media yang digunakan dalam menstimulasi perkembangan gender anak adalah media visual. Jenis media visualnya adalah media gambar satu di antaranya lain seperti gambar, print out dan lukisan tangan seperti gambar utuh anak laki-laki dan perempuan, gambar seri berwarna untuk melatih anak melakukan kebersihan diri, dan gambar pekerjaan dan 8 profesi orang dewasa. Media gambar dibuat dan disiapkan sendiri oleh guru bersamaan dengan saat menyusun RKH.

Kegiatan penutup guru dan anak-anak melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan, berdiskusi dengan anak-anak tentang kegiatan pada hari tersebut, bernyanyi bersama, berdoa sebelum pulang, dan berbaris memberi salam kepada guru.

Proses penilaian dalam menstimulasi perkembangan gender anak di TK Negeri 1 dan TK Negeri 2 menggunakan catatan anekdot, lembar observasi, dan penilaian kinerja. Kemudian laporan perkembangan gender anak disampaikan kepada orang tua peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa proses stimulasi perkembangan gender anak usia dini oleh guru di TK Negeri se-Kabupaten Sintang sudah dilaksanakan dengan cukup baik oleh guru.

Peran Guru terhadap Perkembangan Gender Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri se-Kabupaten Sintang

Berdasarkan hasil wawancara peran guru TK sebagai perencana pembelajaran adalah merencanakan suatu kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan bersama peserta didik. Pada tahap perencanaan yang dilakukan guru adalah mempersiapkan materi yang cocok untuk menstimulasi perkembangan gender anak sebelum proses belajar mengajar berlangsung, guru menyusun rencana kerja harian, guru merencanakan metode yang akan digunakan pada pembelajaran, guru merencanakan media yang cocok untuk menstimulasi perkembangan gender anak,

dan guru merencanakan alat yang akan digunakan untuk menilai perkembangan gender anak.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa guru menyusun RKH tidak mencantumkan sub tema, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, hasil pembelajaran, dan instrumen penilaian perkembangan gender anak dalam pembelajaran.

Trianto (2011: 121) mengungkapkan bahwa persiapan dalam menyusun perencanaan pembelajaran, yaitu: "a) Perhatikan program belajar taman kanak-kanak selama satu semester. b) Deskripsikan setiap tema menjadi subtema. c) Lakukan analisis untuk memperkirakan berapa lama tema tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran, misalnya enam hari, dua minggu, atau yang lainnya. d) Perhatikan tema dan subtema.

Peran guru TK sebagai pelaksana pembelajaran adalah melaksanakan proses pengajaran berdasarkan apa yang telah direncanakan dan disusun oleh guru sebelumnya. Peran guru sebagai perencana pembelajaran yang dilakukan guru adalah mengarahkan apa yang sebaiknya dilakukan anak pada saat pembelajaran menstimulasi perkembangan gender, mengusahakan sumber belajar yang berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan dan proses pembelajaran menstimulasi perkembangan gender, memberi dorongan dan semangat saat anak mengalami kesulitan pada pembelajaran menstimulasi perkembangan gender, memberikan penguatan terhadap perilaku-perilaku positif anak, mengamati perilaku anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran menstimulasi perkembangan gender, metode yang digunakan guru untuk menstimulasi perkembangan gender anak diantaranya yaitu metode bercerita, metode bercakap-cakap, dan metode bermain peran serta pembiasaan pada kegiatan toilet training, anak berpakaian dan berpenampilan rapi ke TK, dan membiasakan anak untuk bersikap sopan serta mematuhi aturan di TK, guru menggunakan media visual, dengan jenis media cetak berupa gambar utuh anak laki-laki dan perempuan, gambar seri berwarna untuk melatih anak melakukan kebersihan diri, gambar pekerjaan dan 8 profesi orang dewasa.

Penggunaan keempat metode di atas dianggap tepat sasaran sebab seperti diungkapkan Trianto (2011: 94) "Metode bercerita berupa kegiatan menyimak tuturan lisan yang mengisahkan suatu peristiwa. Suardi (2012: 118) yang menyatakan: "Pemilihan metode yang tepat akan membangkitkan motivasi belajar siswa." Paciorek (2007: 128) mengatakan, "*sosiodramatic play clarifies the world of pretend versus real*. Trianto (2011: 94) mengungkapkan, "metode bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau bertanya-jawab antara anak dan guru atau anak dan anak." Selanjutnya Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 mengenai Standar Proses Perencanaan Pendidikan Anak Usia Dini tentang Prinsip-prinsip Pembelajaran menyatakan bahwa: "Kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap, berkesinambungan dan bersifat pembiasaan."

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan guru TK yaitu kegiatan pembukaan anak didik diorganisasikan secara klasikal dengan tujuan menggiring dan mengkondisikan anak menuju pada tema yang telah dipilih, kegiatan inti guru

membagi anak-anak menjadi beberapa kelompok sesuai dengan kegiatan yang telah ditetapkan, penempatan anak pada kelompok ini didasarkan pada minat anak. setiap kelompok digilir untuk melakukan tiga kegiatan yang telah ditetapkan yaitu mewarnai gambar anak laki-laki dan perempuan, menggunting gambar pekerjaan orang dewasa dan memilih permainan yang disukai anak dengan tidak menetapkan mana permainan untuk anak laki-laki dan permainan untuk anak perempuan. Guru memberi dorongan dan semangat saat anak mengalami kesulitan. Kemudian pada akhir kegiatan guru melakukan refleksi dengan mengajak anak-anak berdiskusi dan meminta anak mengemukakan apa yang mereka pelajari.

Peran guru TK sebagai evaluator pembelajaran adalah melakukan penilaian terhadap proses kegiatan belajar dan penilaian hasil kegiatan belajar. Guru menggunakan teknik assesmen yang sesuai untuk pengenalan peran gender dalam pembelajaran pada anak usia dini. Adapun teknik asesmen yang digunakan adalah lembar observasi, catatan anekdot dan penilaian kinerja. Guru melakukan penilaian dengan melakukan observasi atau pengamatan terhadap cara belajar anak baik secara individual maupun kelompok, guru mencatat apa yang dilakukan anak selama proses belajar menggunakan catatan anekdot dan guru menilai hasil karya anak guna melihat proses dan hasil karya anak baik secara individual maupun kelompok. Hasil hasil evaluasi perkembangan anak disampaikan kepada orang tua anak.

Guru mampu mengatasi masalah terkait dengan perkembangan berdasarkan hasil laporan perkembangan anak. Instrumen penilaian yang khusus menilai hasil karya anak saat mewarnai gambar anak laki-laki dan perempuan, menggunting gambar pekerjaan orang dewasa tidak dibuat secara khusus sebab guru melakukan penilaian hasil belajar dengan lembar penilaian yang memuat seluruh aspek perkembangan menggunakan indikator sesuai Permendinas Nomor 58 tahun 2009. Nilai diukur berdasarkan kategori belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Prosedur penilaian meskipun tidak dikhususkan sudah hampir sesuai dengan pendapat Rohman (2012: 20) yang menyatakan: "Evaluasi adalah langkah untuk menentukan keberhasilan suatu proses belajar mengajar, sekaligus menemukan kelemahan yang ada pada proses tersebut untuk diperbaiki.

Kendala dalam Melaksanakan Stimulasi Perkembangan Gender Anak Usia Dini yang Dilakukan oleh Guru di Taman Kanak-Kanak Negeri se-Kabupaten Sintang.

Kendala guru dalam melaksanakan stimulasi perkembangan gender anak usia dini di taman kanak-kanak negeri se-kabupaten Sintang, berdasarkan hasil analisis penelitian kendala yang ditemukan diantaranya adalah kurangnya waktu untuk menstimulasi gender anak menyebabkan proses pembentukan pemahaman konsep diri anak menjadi terhambat, adanya persilangan kebiasaan antara yang dilakukan orang tua di rumah dan guru di Taman Kanak-kanak, dan mengakarnya budaya berperilaku menstereotipekan gender berdasarkan jenis kelamin.

Kendala terjadinya bias gender dalam interaksi sosial antara guru dan anak di Taman Kanak-kanak Negeri se-Kabupaten Sintang yaitu guru menganggap kalau anak perempuan lebih patuh dan teratur dibanding anak laki-laki, anak perempuan tidak boleh merasa kuat dengan menampilkan kemampuan fisik seperti bermain panjat-panjatan, berlari-larian, anak laki-laki tidak boleh menangis, anak laki-laki yang berperilaku lemah lembut dianggap tidak laki-laki atau cenderung lebih keperempuanan. Selanjutnya adalah keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan media visual dengan jenis medianya adalah media gambar.

Kemudian tidak adanya sosialisasi mengenai peran gender untuk mengenalkan identitas sesuai jenis kelamin masing-masing baik bagi anak laki-laki maupun perempuan dan tidak tercantumnya peran gender secara khusus dan mendetail dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009.

Menurut Woolfolk (2007: 179): *"By age 4 or 5, children have developed a gender schema that describes what clothes, games, toys, behaviors, and careers are 'right' for boys and girls."* Selanjutnya Slavin (2011: 158) yang menyebutkan: "Guru cenderung menghukum wanita lebih cepat dan terang-terangan karena perilaku agresif daripada menghukum laki-laki.

Adapun upaya guru dalam mengatasi kendala tersebut adalah membuat gambar mengenai peran gender dan menempelnya di kelas; memasukkan materi untuk menstimulasi gender ke dalam Rencana Kegiatan Harian; dan mengatur posisi duduk anak campur antara anak laki-laki dan perempuan dalam satu kelompok. Meskipun demikian hambatan yang ditemukan peneliti mengenai budaya berperilaku menstereotipekan peran gender yang dilakukan oleh guru tanpa sadar masih belum teratasi karena keterbatasan media belajar dan kurangnya wawasan guru akan peran gender itu sendiri. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Santrock (2004: 157): "Stereotip gender adalah kategori yang merefleksikan kesan dan keyakinan tentang apa perilaku yang tepat untuk pria dan wanita."

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri se-Kabupaten Sintang mengenai peran guru terhadap perkembangan gender anak usia dini di TK Negeri se-Kabupaten Sintang maka disimpulkan bahwa:

- d. Proses stimulasi perkembangan gender dalam pembelajaran pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri se-Kabupaten Sintang mengacu pada Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 serta secara keseluruhan sudah diterapkan dengan cukup baik, hal ini dikarenakan guru menggunakan metode yang bervariasi, walaupun media yang digunakan masih terbatas pada media visual
- e. Peran guru terhadap perkembangan gender anak usia dini di TK Negeri se-Kabupaten Sintang yaitu peran guru sebagai perencana pembelajaran, peran guru sebagai pelaksana pembelajaran dan peran guru sebagai evaluator pembelajaran. Secara umum sudah dilakukan dengan cukup baik meskipun pada peran guru sebagai perencana tidak mencantumkan sub tema pelajaran dan

tujuan pembelajaran, peran guru sebagai pelaksana sudah menggunakan metode yang bervariasi.

- f. Kendala guru dalam melaksanakan stimulasi perkembangan gender anak usia dini adalah kurangnya waktu untuk menstimulasi gender anak, adanya persilangan kebiasaan antara yang dilakukan orang tua di rumah dan guru di Sekolah, sering terjadinya bias gender dalam interaksi sosial antara guru dan anak di Taman Kanak-kanak Negeri se-Kabupaten Sintang, keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran, tidak adanya sosialisasi mengenai peran gender dan tidak tercantumnya peran gender secara khusus dan mendetail dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Faqih, Mansour. (2017). *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hurlock, Elizabeth B. (2009). *Psikologi Perkembangan : Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Masitoh, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Paciorek, Karen Menke. (Editor). (2007). *Annual Edition: Early Childhood Education*. New York: McGraw-Hill
- Papalia, Diane E, Sally Wendkos Olds dan Ruth Ruskin Feldman. (2011). *Human Development*. Boston : McGraw Hill. Rahman
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Permendikbud No.58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini
- Rohman, Muhammad. (2012). *Kurikulum Berkarakter: Refleksi dan Proposal Solusi Terhadap KBK dan KTSP*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Santrock, John W. (2004). *Psikologi Pendidikan*; (Penterjemah: Tri Wibowo B.S.) New York: McGraw-Hill
- Slavin, Robert E. (2011). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*; (Penterjemah: Marianto Samosir); Jakarta: PT Indeks
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif & R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.

- , (2014). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif & R&D*. Bandung: PT. Alfabeta
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana
- Woolfolk, Anita. (2007). *Educational Psychology*. United States: Pearson Education
- Yamin, H.Martinis. 2012. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)

IMPLEMENTASI PERMAINAN KOOPERATIF UNTUK MELATIH KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Tisya Permatasari¹⁾, Hapidin²⁾, Karnadi³⁾

¹Universitas Negeri Jakarta

TisyaPermatasari_paud17s2@mahasiswa.unj.ac.id

²Universitas Negeri Jakarta

Hapidin1964@gmail.com

³Universitas Negeri Jakarta

Karnadi-pls@unj.ac.id

ABSTRAK

Di era revolusi industri 4.0 saat ini, kemajuan teknologi semakin berkembang yang menjadikan manusia sulit untuk terpisah dengan teknologi sehingga berdampak terhadap kemampuan sosialnya. Bersamaan dengan itu, era revolusi industri ini menuntut anak memiliki karakteristik mampu bekerja sama maupun berkolaborasi sehingga dapat bertahan pada era modern ini. Kemampuan sosial yang rendah juga akan berdampak terhadap kemampuan anak mengenal berbagai jenis emosi yang berujung lack of social skill dimana anak kesulitan dalam kemampuan membentuk, membina serta mempertahankan hubungan dengan orang lain. Pentingnya mengembangkan kemampuan sosial sebaiknya dimulai dari masa anak usia dini. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mengoptimalkan kemampuan sosial anak yaitu dengan permainan kooperatif. Permainan kooperatif akan mempermudah anak untuk berinteraksi intens dengan sesama, memberikan peluang anak untuk bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah masalah serta membantu anak memahami berbagai macam emosi yang terjadi saat interaksi berlangsung.

Kata kunci : Kecerdasan Interpersonal, Permainan Kooperatif, Anak Usia Dini, Era Revolusi Industri 4.0

PENDAHULUAN

Salah satu tuntutan yang wajib dimiliki anak pada era revolusi industri ini adalah kemampuan kerja sama maupun kolaboratif. Kemampuan kerja sama maupun kolaboratif didapat dari kecerdasan interpersonal yang dimiliki masing-masing individu. Kecerdasan interpersonal yang dimiliki anak berperan penting dalam perkembangan. Hal ini dikarenakan kecerdasan interpersonal berhubungan dengan kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain dalam bertukar interaksi. Selama melakukan interaksi, anak akan belajar mengenai emosi-emosi yang

ditampilkan orang lain dan memahami emosi diri sendiri yang akan menimbulkan kepekaan dalam membedakan dan merespon perilaku yang ditampilkan orang lain. Oleh karena itu kecerdasan interpersonal menjadi hal penting yang harus dimiliki.

Kecerdasan interpersonal seorang anak tidak dapat muncul dengan sendirinya, dibutuhkan latihan untuk dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal seorang anak. Disinilah peran guru sebagai pendidik anak usia dini untuk memberikan latihan keterampilan sosial kepada anak sejak usia dini. Anak usia dini dibiasakan untuk bersosialisasi dengan teman-teman sebaya, agar kemampuan sosial seperti komunikasi, simpati, empati, mau berbagi, dan saling bekerja sama dapat terjalin. Apabila anak memiliki kecerdasan interpersonal yang baik, maka anak akan mudah menyesuaikan diri dalam situasi atau lingkungan baru yang akan dihadapinya, baik itu dalam lingkungan keluarga, lingkungan teman sebaya dan lingkungan sekolah.

Pengembangan kemampuan sosial di dalam proses pembelajaran hendaknya dilakukan melalui pemberian pengalaman langsung kepada diri anak, tidak hanya terbatas melalui kegiatan tanya jawab, penugasan, percakapan maupun bercerita. Melalui pemberian pengalaman langsung, anak akan mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang telah dialami oleh anak. Pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan sosial anak salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan bermain.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dewi menyimpulkan bahwa penerapan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak, dimana metode bermain merupakan cara yang dirancang agar anak dapat mengembangkan kemampuan, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkahtlaku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, paham bahwa setiap perbuatan akan ada konsekuensinya, dapat melatih sifat kooperatif anak dan melatih anak menjalin hubungan yang baik dengan orang-orang yang ada dilingkungan sosialnya (Dewi, Asri, & Putra, 2016). Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan permainan yang dapat melatih sosial. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak adalah dengan permainan kooperatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anindya (2015) menyebutkan bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial anak secara efektif. Dimana kemampuan sosial dapat ditingkatkan melalui permainan kooperatif yang ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Bermain secara kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam bersosialisasi dan melatih emosional mereka tanpa meninggalkan dunia bermain. Apabila anak diberi permainan kooperatif secara berkala, maka akan dapat mengembangkan aspek kognisi, emosi dan sosial sehingga anak akan berkembang secara optimal.

Berkaitan dengan riset terdahulu yang pernah dilakukan, penelitian yang dilakukan oleh Handayani dengan judul "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui *Outdoor Learning* TK Pembina Kabupaten

Rembang”. Menjelaskan bahwa pembelajaran *outdoor* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak TK Pembina dimana pembelajaran yang dilakukan dengan metode alam terbuka dengan penekanan pendekatan melalui *eksperimental learning* (Handayani & Ampuni, 2019). Penelitian lainnya dilakukan oleh Adawiyah dengan judul: “Model Pembelajaran Proyek Bermuatan Budaya Lokal Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dan Visual-spasial” menjelaskan bahwa terdapatnya peningkatan yang signifikan terhadap kecerdasan interpersonal yang dimiliki anak yang terlihat dari hasil uji pre perlakuan dan post perlakuan (Adawiyah & Barat, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, penelitian yang dilakukan banyak berfokus pada pemberian model pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal, sedangkan pada studi literatur ini, kecerdasan interpersonal dapat dilatih dengan cara metode bermain kooperatif. Permainan kooperatif dapat dilakukan dengan cara kompetisi maupun non kompetisi (Syamsidah, 2015). Permainan kooperatif yang dilakukan secara kompetisi akan lebih efektif melatih kemampuan anak bekerja sama dalam sebuah kelompok.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur, dimana studi literatur merupakan jenis penelitian dengan menjawab permasalahan yang ada dengan meninjau literatur-literatur yang sesuai sehingga dapat diberikan solusi atas permasalahan tersebut. Literatur yang digunakan berupa buku, jurnal nasional maupun internasional serta tinjauan media-media masa yang sesuai.

PEMBAHASAN

Permainan Kooperatif

Dasar teori permainan kooperatif diambil dari metode pembelajaran kooperatif yang dilandasi oleh teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana anak harus secara individual menentukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Rusman, 2017). Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif menggalakkan anak berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok (Slavin, 2007). Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok yang didalamnya terdapat *sharing* proses antar anak. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih antar anak.

Pada anak usia dini, terdapat beberapa kategori permainan yang diklasifikasikan oleh Parten yang disebutkan dalam *Parten's Classic Study of Play* sebagai berikut: 1) *Unoccupied Play* / Permainan Rekapitulasi, 2) *Solitary Play* / Permainan Solitary, 3) *Onlooker Play*, 4) *Parallel Play*, 5) *Associative Play*, 6) *Cooperative Play* (Hurlock, 2008). Parten menjelaskan bahwa *cooperative play* (permainan kooperatif) merupakan permainan dalam kelompok yang terorganisasi, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan setiap anak mempunyai peranan sendiri-sendiri. Kelompok ini dipimpin dan diarahkan oleh satu atau dua orang anak sebagai

pimpinan kelompok. Pada kategori hubungan sosial ini anak secara aktif mengkoordinasikan kegiatan mereka, bertukar mainan, mengambil peran tertentu dan memelihara interaksi yang sedang berlangsung (Wiyani, 2014). Permainan pembagian kerja tiap anak mengambil peran yang berbeda dan saling melengkapi usaha yang lain (Papalia & Old, 2010)

Menurut Syamsidah, permainan kooperatif adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk mencapai suatu tujuan. (Syamsidah, 2015) Permainan ini dapat dilaksanakan secara berkompetisi dan dapat dilakukan di dalam maupun luar ruangan. Permainan kooperatif ini dapat mengasah kecerdasan interpersonal anak yaitu kecerdasan yang mengarah pada hubungan dengan orang lain, misalnya kerjasama, saling membantu dan bertanggung jawab.

Menurut kurniati, permainan kooperatif adalah permainan yang banyak menuntut anak untuk bekerja sama dan bisa bersifat kompetitif maupun tidak. Permainan kooperatif yang dilakukan secara kompetitif maka permainan kooperatif akan menghasilkan kemenangan dan kekalahan. Permainan kooperatif yang dilakukan dengan cara kompetitif akan memberikan kesempatan lebih banyak untuk mengembangkan keterampilan social anak (Kurniati, 2016).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa permainan kooperatif merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak yang melibatkan sekelompok anak dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugasnya masing-masing dan tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, sehingga dapat menumbuhkan keterampilan sosial emosional pada anak, dan melatih anak agar mampu berkomunikasi baik dengan lingkungannya, serta mampu bekerja sama.

Permainan kooperatif memiliki ciri-ciri atau karakteristik yang menjadi pembeda dengan permainan lainnya karena setiap permainan tentu memiliki karakteristiknya sendiri. Adapun ciri-ciri anak bermain kooperatif menurut Isjoni, sebagai berikut: 1) Setiap anak memiliki peran, 2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara anak, 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab juga terhadap teman-teman sekelompoknya, 4) Pendidik hanya berinteraksi dengan kelompok saat anak membutuhkan bantuan (Isjoni, 2010).

Kecerdasan Interpersonal

Beberapa ahli mengkaji kecerdasan interpersonal, salah satunya yang disampaikan oleh Gardner menyatakan kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan seseorang untuk berhubungan dengan orang disekitarnya yang meliputi kemampuan mengerti dan memahami perasaan orang lain, menciptakan relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga dapat bekerja sama dalam suatu team yang baik (Gardner, 2013). Berdasarkan penjelasan yang diungkap oleh Gardner, kecerdasan sosial yang dimiliki seseorang dapat terlihat dari kemampuan mengerti dan memahami perasaan orang yang disebut dengan empati. Dengan mempunyai kemampuan empati yang baik, seseorang akan mudah membangun hubungan dengan orang lain dan membina hubungan tersebut dalam waktu yang lama.

Armstrong juga mendeskripsikan kecerdasan interpersonal sebagai kemampuan mempresepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi serta perasaan orang lain (Armstrong, 2002). Armstrong menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal tidak hanya memahami perasaan orang lain namun juga peka terhadap perasaan orang lain yang ditunjukkan dengan dapat membedakan suasana hati, maksud dan motivasi seseorang. Adapun kegiatan yang mencakup kecerdasan ini adalah memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, berbagi, menyayangi, berbicara, sosialisasi, menjadi pendamai, permainan kelompok, dan kerja sama.

Sejalan dengan Gardner dan Armstrong, Lwin mendeskripsikan kecerdasan interpersonal sebagai kemampuan memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain, kemudian menanggapi secara layak (Lwin, May, & Khoo, 2008). kecerdasan interpersonal memungkinkan seseorang yang terlatih untuk membaca niat dan hasrat orang lain. Dengan kemampuan tersebut, memudahkan seseorang untuk menanggapi suasana hati maupun keinginan orang lain dengan tepat.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk berempati dengan memahami perasaan orang lain, senang bergaul dengan membentuk hubungan dengan orang lain serta mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar yang ditunjukkan dengan mampu mempertahankan relasi sosialnya.

Gardner mengidentifikasi beberapa komponen kecerdasan interpersonal yaitu: 1) Mengorganisir kelompok, 2) Merundingkan pemecahan, 3) Hubungan pribadi, 4) Analisis social (Gardner, 2013). Dapat disimpulkan bahwa mengorganisir kelompok merupakan keterampilan esensial seorang pemimpin yang menyangkut memprakarsai dan mengkoordinasi upaya menggerakkan orang. Di dalam bermain, bakat ini dimiliki anak yang mengambil keputusan apa yang akan dimainkan oleh setiap orang atau yang akan menjadi ketua regu, dan pada komponen merundingkan pemecahan, anak mempunyai kemampuan dalam mencapai kesepakatan. Anak akan mendamaikan perbantahan di tempat bermain, dan komponen hubungan pribadi ditunjukkan dengan sikap empati dan menjalin hubungan. Bakat yang memudahkan orang masuk ke lingkup pergaulan atau mengenali dan merespon dengan tepat perasaan dan keprihatinan orang lain, dan komponen terakhir dalam kecerdasan interpersonal adalah analisis social yaitu mampu mendeteksi dan mempunyai pemahaman tentang perasaan, motif, dan keprihatinan orang lain. Pemahaman akan bagaimana perasaan orang lain ini dapat membawa ke suatu keintiman yang menyenangkan atau perasaan kebersamaan.

Dalam buku yang ditulis oleh yaumi, secara khusus mengkarakteristikan kecerdasan interpersonal kedalam 10 kriteria yaitu: 1) Belajar dengan sangat baik ketika berada dalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lainnya, 2) Semakin banyak berhubungan dengan orang lain, semakin merasa bahagia, 3) Sangat produktif dan berkembang dengan pesat ketika belajar secara kooperatif dan kolaboratif, 4) Sangat menyukai interaksi jejaring social, 5) Senang

berpartisipasi dalam organisasi-organisasi sosial, keagamaan dan politik, 6) Senang mengikuti acara talk show tv dan radio, 7) Sangat pandai bermain dalam tim dari pada main sendirian, 8) Selalu merasa bosan dan tidak bergairah ketika bekerja sendiri, 9) Selalu melibatkan diri dalam berbagai aktivitas, 10) Sangat peduli dan penuh perhatian pada masalah-masalah dan isu-isu sosial (Yaumi, 2012). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar mengemukakan secara sederhana anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal tinggi, memiliki karakteristik seperti, anak cenderung suka berteman dan berkenalan dengan orang lain, senang berada disekitar orang lain, anak memiliki rasa ingin tahu mengenai orang lain dan ramah terhadap orang asing, cenderung senang menggunakan mainannya dengan teman-temannya, mengalah kepada anak lain, mengerti bagaimana menunggu gilirannya selama bermain, aktif dalam permainan kelompok, suka mengarahkan temannya, dan kompak bermain dengan teman-temannya (Bachtiar, 2017)

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yaitu: 1) suka dengan dunia sosial atau dunia bermasyarakat, 2) Cenderung dapat dengan mudah merespon secara positif orang-orang yang ada disekitar mereka. 3) Sangat peduli dan penuh perhatian pada masalah-masalah dan isu-isu sosial. Beberapa karakteristik tersebut mencerminkan pribadi yang bersifat extrovert.

Revolusi Industri 4.0

Kemajuan teknologi yang semakin canggih dan realita hidup manusia yang telah memasuki era revolusi teknologi secara fundamental mengubah gaya hidup, pekerjaan dan dunia ekonomi. Kondisi tersebut mengiring manusia memasuki era baru dalam bidang manufaktur dan industri yang disebut dengan revolusi industri keempat atau IR 4.0. Dimana telah banyak munculnya superkomputer, robotika, kendaraan tanpa pengemudi, editing genetik dan perkembangan neuroteknologi. Industri 4.0 adalah nama tren dari sistem otomatisasi industri, dimana terdapat pertukaran data terkini dalam teknologi pabrik. Istilah ini mencakup sistem siber fisik, internet untuk segala aktifitas, komputasi kognitif dan aktifitas lain berbasis jaringan. Revolusi industri 4.0 sering pula disebut revolusi industri generasi keempat yang ditandai dengan kemunculan super komputer, robot pintar, kendaraan tanpa awak, editing genetik dan perkembangan neuroteknologi yang memungkinkan manusia dapat mengoptimalkan fungsi otak.

Perkembangan revolusi industri saat ini di tandai dengan era disrupsi, yaitu era dimana banyaknya industri yang muncul dengan berbasis online/digital. Bukan hanya computer, notebook, dan lain sebagainya tetapi juga teknologi mobile yang setiap tahunnya selalu berubah menjadi lebih canggih. Gadget menjadi salah satu contoh yang menunjukkan bahwa dunia telah memasuki dunia industry 4.0, hal ini terlihat dari penggunaan gadget sebagai mobile phone untuk komunikasi secara online. Mengutip penjelasan menteri perindustrian RI Airlangga Hartato tentang apa itu revolusi industri 4.0 dan latar belakang kehadirannya di Indonesia, beliau menjelaskan bahwa sejatinya revolusi industri pertama dimulai sejak jaman pemerintahan Hindia Belanda

menduduki tanah air. Saat itu revolusi industri pertama hadir dalam konteks *steam engine* atau mesin uap untuk menggantikan tenaga manusia dan hewan. Revolusi industri kedua ditandai pada saat otomotif *general fort* membuat line produksinya di Hindia Belanda saat itu. Kala itu Industri otomotif ini berkembang pesat dan mendapat sambutan dari pemerintah Hindia Belanda. Revolusi ketiga diawali tahun 90-an dengan dimulai otomatisasi menjelang globalisasi. Globalisasi yang dikhawatirkan adalah lahirnya digitalisasi. Pada rapat APEC tahun 90-an disebutkan bahwa globalisasi untuk ASEAN akan dimulai di tahun 2020.

Revolusi industri keempat sendiri dimulai dengan revolusi internet, pemanfaatan *internet of things* pertama kali dilakukan oleh negara Jerman. Jerman pulalah yang mengglobalkan istilah industri 4.0 ke berbagai belahan dunia. Sejak tahun 2011 kita telah memasuki industri 4.0 yang ditandai meningkatnya konektivitas, interaksi dan batas antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya yang semakin konvergen melalui teknologi informasi dan komunikasi. Pada revolusi industri keempat terjadi lompatan besar teknologi bagi sektor industri dimana teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sepenuhnya secara optimal. Tidak hanya dalam proses produksi saja melainkan juga di seluruh rantai nilai industri sehingga melahirkan model bisnis yang baru berbasis digital guna mencapai efisiensi yang tinggi dan kualitas produk yang lebih baik. Industri nasional hendaknya melakukan pembenahan terutama dalam aspek penguasaan teknologi yang menjadi kunci penentu sistem industri 4.0 yaitu *internet of things*, *artificial intelligence*, *human machine interface*, teknologi robotik dan sensor serta teknologi printing 3D. Pengaruhnya Revolusi Industri 4.0 Terhadap Dunia Pendidikan. Presiden Joko Widodo meluncurkan gerakan “Making Indonesia 4.0” yang merupakan komitmen pemerintah memasuki era revolusi industri 4.0 ini.

Beberapa pihak mengungkapkan bahwa dunia pendidikan di Indonesia perlu juga mempersiapkan diri memasuki revolusi 4.0 ini dengan melakukan beberapa perubahan dalam menerapkan metode pembelajaran di sekolah, pertama yang fundamental adalah merubah sifat dan pola pikir anak didik, kedua bisa mengasah dan mengembangkan bakat anak dan yang ketiga lembaga pendidikan harus mampu mengubah model belajar disesuaikan dengan kebutuhan jaman. Menurut Mendikbud Muhadjir Effendy, bidang pendidikan perlu merevisi kurikulum dengan menambahkan lima kompetensi peserta didik dalam memasuki era revolusi 4.0 ini yaitu:

1. Memiliki kemampuan berpikir kritis
2. Memiliki kreatifitas dan kemampuan yang inovatif
3. Memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi
4. Bisa bekerja sama dan berkolaborasi
5. Memiliki kepercayaan diri

SIMPULAN

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian teori serta tinjauan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ketidakmampuan anak dalam membentuk, membina serta mempertahankan sosialnya atau biasanya yang disebut dengan *lack of social skill* dikarenakan kurangnya intensitas anak dalam berinteraksi dengan orang-orang sekitar. Kurangnya intensitas interaksi anak dengan lingkungannya dikarenakan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang masih banyak bersifat individu. Kurangnya anak dalam kegiatan yang sifatnya kerja sama maupun kolaboratif menjadi faktor rendahnya kecerdasan interpersonal anak.

Beberapa ahli menyatakan bahwa interaksi yang intens dapat diciptakan dengan mudah melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang cocok adalah bermain kooperatif. Permainan kooperatif yang dilakukan dapat memaksa anak untuk saling berkerja sama dan berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama. Kegiatan bekerja sama dan berinteraksi ini akan memudahkan anak untuk mengenal berbagai emosi yang ditampilkan teman-temannya dan berdampak terhadap melatih kemampuan sosialnya.

Melatih kemampuan sosial sejak dini akan berdampak terhadap masa mendatang. Salah satu kemampuan yang wajib dimiliki di era revolusi industri adalah kemampuan untuk bekerja sama dan berkolaborasi. Hal ini sangat membutuhkan kecerdasan sosial dan emosional yang baik untuk membina hubungan dengan orang lain selama melakukan kerja sama ataupun kolaborasi. Diharapkan pendidik dapat menyesuaikan pembelajaran yang diberikan dengan kondisi yang sesuai dengan era saat ini, sehingga anak dapat bertahan dalam perubahan kemajuan era yang sangat pesat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., & Barat, N. T. (2018). *Model pembelajaran proyek bermuatan budaya lokal dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal dan visual-spasial Developing project study model local culture content in increasing interpersonal and visual-spatial intelligence*. 5(1), 32–40.
- Armstrong, T. (2002). *7 Kind of Smart; Menentukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Bachtiar, M. Y. (2017). Interpersonal Pada Anak Kelas A Di Tk Buah Hati Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2).
- Gardner, H. (2013). *Multiple Intelligence* (1st ed.; Pray, ed.). Jakarta: Daras Buku.
- Handayani, S., & Ampuni, D. (2019). *UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI UOTDOOR LEARNING DI TK PEMBINA KABUPATEN REMBANG Pembina Rembang pembelajaran terlalu*. 6(1), 63–73.
- Hurlock, E. (2008). *Perkembangan Anak* (Edisi 6). Jakarta: Erlangga.
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

- Kurniati. (2016). *Permainan Tradisional & Peranannya dalam Mengembangkan keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Lwin, May, & Khoo, A. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jogjakarta: Grasindo.
- Papalia, D., & Old, S. (2010). *Human Development (Psikologi Perkembangan)* (Kesembilan). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan* (1st ed.). Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Slavin, E. (2007). *Cooperative Learning: Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Syamsidah. (2015). *Permainan Kooperatif untuk PAUD dan TK* (Pertama; Syamsidah, ed.). Ypgyakarta: Penerbit Gava Media.
- Wiyani, N. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini* (Pertama; Dharna, ed.). Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Yaumi, M. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Dian Rakyat.

KAJIAN KEBIJAKAN INFORMASI PUBLIK PADA PENYANDANG DISABILITAS (ANTARA IDEALITAS DAN REALITAS)

Viga Saputi ¹, Hermanto ²

¹Universitas Negeri Yogyakarta
vigasaputi.2018@student.uny.ac.id

²Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk mengkaji implementasi kebijakan informasi publik terhadap penyandang disabilitas berdasarkan idealitas yang telah dirumuskan. Kajian ini bermanfaat sebagai pertimbangan dalam menyediakan layanan informasi publik yang aksesibel untuk penyandang disabilitas. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan tehnik analisis dokumen. Data dikumpulkan melalui pengumpulan dokumen mencakup hasil penelitian, undang-undang, peraturan, jurnal, dan berbagai artikel di media masa. Instrumen kunci adalah peneliti sendiri. Penelitian menemukan bahwa: (1) penyediaan informasi oleh badan publik untuk penyandang disabilitas harus memenuhi asas-asas pelayanan publik yang mengutamakan keadilan dan non-diskriminatif diimbangi dengan akses informasi yang mudah, cepat, dan murah, (2) kebutuhan informasi untuk penyandang disabilitas di antaranya informasi visual dapat disajikan melalui tulisan, isyarat, dan gambar yang dapat diakses oleh penyandang tunarungu; informasi audio dan taktual dapat diakses oleh penyandang tunanetra; informasi dalam bahasa yang sederhana dan petunjuk yang jelas dapat diakses oleh penyandang tunagrahita dan autisme; serta informasi yang mudah diterima oleh penyandang disabilitas lain, dan (3) ketersediaan informasi publik berkaitan dengan literasi informasi bagi penyandang disabilitas sehingga pemerintah dapat mengoptimalkannya melalui pelatihan dan pemanfaatan teknologi.

Kata kunci: kebijakan, informasi publik, penyandang disabilitas.

PENDAHULUAN

Salah satu hak penyandang disabilitas yaitu mendapatkan kemudahan akses informasi mengenai bantuan, layanan, dan fasilitas yang tersedia. UU RI No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas pasal 1 butir 1 menyatakan bahwa penyandang disabilitas yaitu setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak. Melalui amanat UUD 1945 pasal 28F disebutkan, "Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan

menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia”. Memperoleh segala bentuk informasi melalui media yang sesuai menjadi sangat penting bagi tiap orang terutama penyandang disabilitas.

WHO memperkirakan 10% penduduk Indonesia (24 juta jiwa) adalah penyandang disabilitas. Menurut data PUSDATIN dari Kementerian Sosial pada tahun 2010, jumlah penyandang disabilitas di Indonesia mencapai 11.580.117 orang dengan 3.474.035 (tunanetra), 3.010.830 (tunarungu), 1.389.614 (tunagrahita), dan 1.158.012 (penyandang disabilitas kronis). Data World Bank (Pozzan, 2011) menyebutkan, 80% penyandang disabilitas yang tinggal di negara berkembang termasuk Indonesia mengalami kerentanan, keterbelakangan, dan hidup di bawah garis kemiskinan sehingga termarginalisasi dalam bidang ekonomi, politik, hukum, dan sosial budaya. Pemicunya menurut Saharuddin Daming (2013: 3-4), berpangkal dari sikap dan perilaku stereotip dari kalangan awam dan kaum intelektual. Selain itu juga sikap skeptis, minder, dan rasa rendah diri yang dialami penyandang disabilitas, keluarga, maupun masyarakat sekitar dalam memahami disabilitas. Faktor kurangnya informasi kepada publik mengenai konsep-konsep disabilitas juga dapat membentuk pola pikir publik yang diskriminatif.

Padahal dengan jumlah penyandang disabilitas yang demikian, seharusnya mereka memiliki ruang dan kesempatan yang sama dalam masyarakat untuk berkontribusi dan mengambil peran. Kontribusi inilah yang mampu membawa Indonesia berkembang menuju negara yang lebih maju. Perkembangan suatu negara merupakan representasi perkembangan penduduknya. Perkembangan dapat dijangkau dengan kemudahan mendapatkan informasi yang akurat dan relevan sehingga penerima informasi dapat mengambil keputusan yang tepat terhadap suatu kondisi atau masalah.

Para pemangku kebijakan seharusnya memiliki sikap keberpihakan terhadap hak-hak disabilitas terkait kebijakan yang akan dibuat. Seiring perkembangan teknologi, seharusnya teknologi menjadi alat penyebaran informasi yang tepat guna untuk seluruh lapisan masyarakat terutama dalam kawasan publik. Kita menyadari, teknologi sekarang ini seakan berada dalam genggaman sehingga segala informasi dapat dengan mudah dijangkau oleh semua orang.

Akan tetapi, suatu masalah muncul dalam mengakses informasi bagi penyandang disabilitas karena kebutuhannya tidak bisa disamakan dengan masyarakat umum. Seorang tunarungu akan membutuhkan bentuk informasi visual dengan bantuan teks dan bahasa isyarat daripada audio. Sementara seorang tunanetra membutuhkan informasi berupa audio maupun taktil dengan bantuan Braille. Oleh karena itu, adaptasi teknologi dibutuhkan untuk memudahkan penyandang disabilitas mengakses informasi sesuai tingkat disabilitasnya. Perlu adanya suatu kajian kebijakan informasi publik ditinjau dari idealitas dan realitasnya

untuk mengetahui tingkat aksesibilitas informasi yang telah disediakan pemerintah oleh penyandang disabilitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan tehnik analisis dokumen. Data dikumpulkan melalui pengumpulan dokumen mencakup hasil penelitian, undang-undang, peraturan, jurnal, dan berbagai artikel di media masa. Instrumen kunci adalah peneliti sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aksesibilitas Informasi Publik

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2008 menyatakan “Informasi adalah keterangan, pernyataan, gagasan, dan tanda-tanda yang mengandung nilai, makna, dan pesan, baik data, fakta maupun penjelasannya yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca yang disajikan dalam berbagai kemasan dan format sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara elektronik ataupun nonelektronik”. Sementara itu aksesibilitas berasal dari bahasa Inggris (*accessibility*) yang artinya kurang lebih kemudahan. Jadi aksesibilitas dapat dimaknai sebagai kemudahan yang diberikan kepada penyandang disabilitas sebagai kompensasi atas tingkat disabilitasnya.

Aksesibilitas informasi berkaitan dengan pelayanan publik. Pelayanan publik menurut Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 adalah kegiatan atau rangkaian kegiatan dalam rangka pemenuhan kebutuhan pelayanan sesuai dengan peraturan perundang-undangan bagi setiap warga negara dan penduduk atas barang, jasa, dan/atau pelayanan administratif yang disediakan oleh penyelenggara pelayanan publik. Oleh karena itu, aksesibilitas informasi publik merupakan kemudahan dalam mencari, menerima atau memperoleh informasi yang tersedia pada tempat-tempat umum misalnya bangunan umum, jalan umum, pertamanan dan pemakaman umum, dan transportasi umum. Aksesibilitas informasi ini bertujuan agar penyandang disabilitas ikut berpartisipasi aktif dalam masyarakat atas dasar kesetaraan sehingga hak atas pemerolehan informasi dapat terpenuhi.

Kebijakan Pemerolehan Informasi bagi Penyandang Disabilitas

Kebijakan yang mengatur hak penyandang disabilitas atas pemerolehan informasi diantaranya:

a. UUD 1945 pasal 28 F

UUD ini berbunyi, "Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia”.

- b. Deklarasi Umum Hak Asasi Manusia (DUHAM) Tahun 1948 pasal 19
Deklarasi ini berbunyi, “Setiap orang berhak atas kebebasan mempunyai dan mengeluarkan pendapat; dalam hal ini termasuk kebebasan menganut pendapat tanpa mendapat gangguan, dan untuk mencari, menerima dan menyampaikan keterangan-keterangan dan pendapat dengan cara apa pun dan dengan tidak memandang batas-batas”.
- c. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2011 mengenai Konvensi Hak-hak Penyandang Disabilitas pasal 21
Konvensi ini yang berisi, “Negara-Negara pihak harus mengambil semua kebijakan yang sesuai untuk menjamin bahwa penyandang disabilitas dapat menggunakan hak atas kebebasan berekspresi dan berpendapat, termasuk kebebasan untuk mencari, menerima, dan memberikan informasi dan ide atas dasar kesetaraan dengan yang lainnya dan melalui semua bentuk komunikasi sesuai pilihan mereka”.
- d. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas pasal 24
Pasal ini mengatur hak berekspresi, berkomunikasi, dan memperoleh informasi yang meliputi hak:
 - 1) kebebasan berekspresi dan berpendapat
 - 2) mendapatkan informasi dan berkomunikasi melalui media yang mudah diakses
 - 3) menggunakan dan memperoleh informasi dan komunikasi berupa bahasa isyarat, braille, dan komunikasi augmentatif dalam interaksi resmi

Meskipun banyak kebijakan telah dirumuskan dengan mempertimbangkan kebutuhan informasi bagi penyandang disabilitas, akan tetapi beberapa masalah muncul. Kendala bagi penyandang tunanetra, misalnya bangunan yang tidak memiliki akses Braille di *handle* tangga atau *lift*, informasi audio seperti talking lift yang belum tersedia, *warning block* di jalan umum, braille di *handphone* atau *keyboard* dan lainnya. Padahal penyandang tunanetra lebih membutuhkan informasi yang berupa audio dan perabaan sebagai optimalisasi indera. Sementara itu, penyandang tunarungu lebih membutuhkan informasi visual seperti bel peringatan kebakaran dengan lampu yang bisa berkedap-kedip, bahasa isyarat dan *running text*. Aksesibilitas informasi ini tidak hanya diperuntukkan bagi tunanetra dan tunarungu saja tetapi untuk penyandang disabilitas lainnya mencakup tunagrahita, tunadaksa, autis, dan tunaganda.

Suatu contoh, kondisi infrastruktur umum di Yogyakarta yang merupakan salah satu kota inklusi di kawasan Asia Tenggara diantaranya stasiun kereta api ternyata masih belum ada *running text* mengenai penjelasan soal pemberangkatan kereta. Bagi penyandang tunarungu hal ini seringkali membingungkan ketika kereta datang dan berangkat: kemana tujuannya, jam berapa berangkat dan di mana gerbong tempat duduk. Demikian juga, di halte Trans Jogja belum ada monitor yang

menjelaskan mengenai pemberangkatan, tempat turun dan belum ada pelayanan bahasa isyarat. Situasi serupa juga berlangsung di angkutan umum lainnya seperti bus dan taksi. Hanya Bandara Adi Sutjipto yang relatif aksesibel karena tersedia *running text* soal pemberangkatan dan tujuan (M. Syafii'ie, 2014: 280).

Diskriminasi juga terjadi dalam pembelajaran misalnya minimnya literatur yang bisa diakses tunanetra. Padahal tunanetra membutuhkan bahan ajar dalam bentuk huruf *braille* maupun bahan digital. Selain itu, banyak perguruan tinggi yang masih minim menyediakan instruktur bagi tunarungu. Sehingga akses mendapatkan pendidikan yang sama terhambat (Nadia, 2015: 46). Para penyandang disabilitas intelektual (tunagrahita) akan mengalami kesulitan mencari jalan di lingkungan yang baru apabila tidak terdapat petunjuk jalan yang jelas dan baku. Oleh karena itu, penambahan rambu-rambu atau petunjuk lingkungan lainnya seharusnya menggunakan format yang sudah dibakukan termasuk penggunaan bahasa yang sederhana (Didi Tarsidi, 2011: 203).

Hal di atas merupakan masalah serius yang harus segera ditangani. Jika pemerintah serius menyusun UU Disabilitas maka seharusnya dalam pelaksanaannya pemerintah juga serius mulai mengatasi dan memberi solusi terhadap layanan publik yang menyediakan informasi bagi penyandang disabilitas. Perlu adanya inovasi baru dan kerjasama dengan banyak pihak. Hal ini bukan hanya sebagai kewajiban pemerintah atas peng guguran tugas saja atau rasa iba, melainkan panggilan hati nurani dalam menyetarakan penyandang disabilitas dengan masyarakat pada umumnya dan memandang mereka sebagai suatu masyarakat utuh tanpa perbedaan.

Padahal kebutuhan akan informasi merupakan kebutuhan kognitif yang berdampak kepada kebutuhan psikologis dan jasmani. Orang-orang yang haus akan informasi akan melakukan berbagai cara untuk menjangkanya. Salah satu caranya melalui internet sebagai penyedia informasi terbesar tanpa batas. Seperti halnya hasil temuan penelitian terhadap tunarungu oleh Zulfia (2015: 12) yang menunjukkan sebagian besar tunarungu pada komunitas Gerkatin di Surabaya memanfaatkan/mengenal fasilitas-fasilitas yang disediakan internet, diantaranya search engine, e-mail, website, online journal dan messaging. Selain itu Mulkan (2016: 97) dalam penelitiannya menemukan terdapat dua karakteristik perilaku pencarian informasi pada penyandang tunanetra di UIN Sunan Kalijaga yaitu mereka membutuhkan pendampingan untuk informasi cetak misalnya di perpustakaan dan sikap mandiri untuk informasi melalui internet. Hal ini menunjukkan kebutuhan informasi khususnya untuk tunarungu dan tunanetra tidak dapat dipisahkan karena telah menjadi bagian dari hidupnya.

Akses informasi seharusnya menimbang bagaimana informasi, komunikasi dan teknologi dapat digunakan penyandang disabilitas dengan memperhatikan asas-asas keadilan dan non-diskriminatif. Berikut, asas-asas yang harus diperhatikan untuk idealitas pelayanan informasi bagi publik.

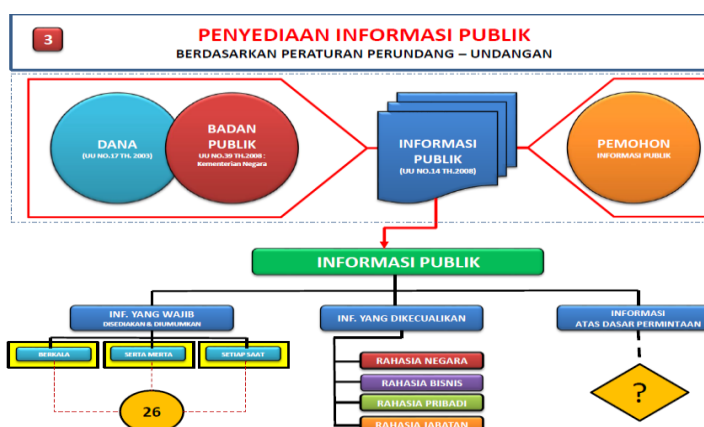
Tabel 1. Idealitas Pelayanan Informasi bagi Publik

| UU No 25/2009 tentang Pelayanan Publik | UU Nomor 19/2011 mengenai Konvensi Hak-hak Disabilitas | Felik (2014: 187) | M. Syafi'ie (2014: 275) |
|---|---|---|---|
| Pelayanan publik memperhatikan: 1) Asas-asas kepentingan umum; 2) Kepastian hukum; 3) Kesamaan hak; 4) Keseimbangan hak dan Kewajiban; 5) Keprofesionalan; 6) Partisipatif; 7) Persamaan perlakuan/tindakan diskriminatif; 8) Keterbukaan; 9) Akuntabilitas; 10) Fasilitas dan perlakuan khusus bagi kelompok rentan; 11) Ketepatan waktu; dan 12) Kecepatan, kemudahan dan keterjangkauan. | 1) Informasi sifatnya menyeluruh dalam format yang dapat diakses dan teknologi yang sesuai tanpa biaya tambahan; 2) Menerima dan memfasilitasi penggunaan bahasa isyarat, <i>Braille</i> , augmentatif dan komunikasi alternatif dan semua cara, gaya dan format komunikasi yang dapat diakses penyandang disabilitas sesuai pilihannya dalam interaksi resmi; 3) Mendesak entitas swasta yang menyediakan layanan kepada masyarakat umum, termasuk melalui internet, untuk memberikan informasi dan layanan pada format yang dapat diakses | 1) Permintaan informasi tidak perlu disertai alasan. Setiap anggota masyarakat berhak mendapat informasi yang dikelola setiap badan publik; 2) Akses bersifat sederhana, murah, cepat dan tepat waktu bertujuan menjamin hak masyarakat mendapat informasi; 3) Informasi harus akurat, utuh, benar dan dapat dipercaya yang merupakan bagian dari HAM. Prinsip ini mensiratkan agar setiap badan publik mendokumentasikan semua data secara baik dan benar; dan 4) Akses menganut prinsip maksimum dan | 1) Informasi dapat dipahami oleh penyandang disabilitas (tunarungu, <i>low vision</i> /netra atau kesulitan belajar); 2) Memodifikasi bentuk media informasi dalam format tertentu, misalnya mencetak dalam <i>font</i> yang besar agar dapat diakses oleh individu <i>low vision</i> ; 3) Layanan " <i>communication support</i> ", bertujuan agar disabilitas lebih memahami informasi yang ada, misalnya membacakan teks tertentu untuk tunanetra, menggunakan catatan atau tulisan ketika berkomunikasi |

| | | |
|---|---|---|
| penyandang disabilitas; | pengecualian menganut prinsip terbatas. | dengan penyandang rungu-wicara, |
| 4) Mendorong media massa, termasuk penyedia informasi melalui internet, untuk membuat layanan yang aksesibel; dan | Informasi publik bersifat terbuka dan mudah diakses oleh masyarakat. Namun terdapat pengecualian terhadap informasi yang dapat menimbulkan resiko terkait keselamatan, pertahanan dan keamanan. | menyediakan alat bantu dengar adaptif di bioskop. |
| 5) Mengakui dan mempromosikan bahasa isyarat. | | |

Kementerian Komunikasi dan Informasi sebagai instansi tertinggi dalam pelayanan informasi publik telah mengeluarkan mandatnya dalam mengelola informasi publik yang tepat. Tata kelola informasi publik telah diatur dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2008 mengenai Keterbukaan Informasi Publik. Sebelum menjadi informasi yang bisa diakses oleh *end user*, alur penyediaan informasi publik sebagai berikut.

Bagan 1. Penyediaan Informasi Publik (Sumber: Soekartono, 2017: 12)



Berdasarkan UU Nomor 14/2008 badan publik terdiri dari dua yaitu badan publik negara dan organisasi non pemerintah. Badan publik yaitu lembaga eksekutif, legislatif, yudikatif, dan badan lain yang fungsi dan tugas pokoknya berkaitan dengan penyelenggaraan negara, yang sebagian atau seluruh dananya bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara dan/atau Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah, atau organisasi non pemerintah sepanjang sebagian atau seluruh dananya bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara dan/atau Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah, sumbangan masyarakat, dan/atau luar negeri. Sementara itu pemohon informasi publik adalah warga negara dan/atau badan hukum Indonesia yang mengajukan permintaan informasi publik sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.

UU Nomor 14/2008 juga mengatur tentang hak dan kewajiban badan publik dan pemohon informasi publik pada bab III sebagaimana berhak mendapatkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat dan diwajibkan mencantumkan sumber informasi berdasarkan ketentuan perundang-undangan. Informasi yang diberikan menurut UU ini:

- a. Informasi wajib
 - 1) Berkala

Informasi yang berkaitan dengan Badan Publik; informasi mengenai kegiatan dan kinerja Badan Publik terkait; informasi mengenai laporan keuangan; dan/atau informasi lain yang diatur dalam peraturan perundang-undangan.

2) Serta Merta

Badan Publik wajib mengumumkan secara sertamerta suatu informasi yang dapat mengancam hajat hidup orang banyak dan ketertiban umum.

3) Setiap Saat

Informasi ini meliputi daftar seluruh Informasi Publik yang berada di bawah penguasaannya tidak termasuk informasi yang dikecualikan; hasil keputusan Badan Publik dan pertimbangannya; seluruh kebijakan yang ada berikut dokumen pendukungnya; rencana kerja proyek termasuk di dalamnya perkiraan pengeluaran tahunan Badan Publik; perjanjian Badan Publik dengan pihak ketiga; informasi dan kebijakan yang disampaikan Pejabat Publik dalam pertemuan yang terbuka untuk umum; prosedur kerja pegawai Badan Publik yang berkaitan dengan pelayanan masyarakat; dan/atau laporan mengenai pelayanan akses informasi publik sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.

- b. Informasi yang dikecualikan merupakan informasi yang tertutup dan tidak diberikan kepada publik karena pertimbangan tertentu yang dapat merugikan negara dan instansi.
- c. Informasi atas dasar permintaan merupakan informasi yang diajukan oleh pemohon untuk memperoleh Informasi Publik kepada Badan Publik terkait secara tertulis atau tidak tertulis.

Implementasi jenis-jenis informasi juga dapat diinformasikan menggunakan media elektronik atau digital. Bagi penyandang disabilitas, penyediaan informasi oleh badan publik harus diimbangi dengan akses informasi yang mudah, cepat, dan murah. Suatu contoh website dari instansi pemerintahan maupun non pemerintahan harus aksesibel untuk tunarungu, tunanetra, *low vision*, maupun disabilitas lainnya. BBC adalah stasiun televisi paling tua di Britania Raya dengan Inggris sebagai pusatnya. Orientasi sentral BBC adalah pelayanan publik dengan cara menyiarkan sebugas mungkin program, mencakup sebanyak mungkin kelompok yang ada di Britania Raya. Inilah mutu siaran yang ditekankan oleh BBC. BBC juga mengakomodasi akses informasi bagi penyandang disabilitas. Layanan yang ditawarkan yaitu penggunaan *screen reader* yang memungkinkan penderita gangguan penglihatan mengakses informasi dalam bentuk audio. BBC juga memanfaatkan teknologi *Dragon Naturally Speaking* yang memungkinkan pengguna dengan gangguan motorik mengakses laman BBC hanya dengan berbicara untuk menggerakkan kursor.

Begitupun dengan penyediaan fasilitas publik stasiun di Singapura. Informasi wajib mengenai kereta harus tersampaikan dengan jelas kepada konsumen. *Mass Rapid Transit* (MRT) atau kereta listrik di Singapura telah memiliki fasilitas aksesibilitas, seperti elevator, ramp, huruf Braille, pintu masuk lebar, atau toilet untuk penumpang disabilitas. Penumpang tunanetra dapat menggunakan plat Braille di lift

stasiun dan mengikuti petunjuk pada permukaan lantai yang dapat diraba dan akan membimbing mereka dari pintu masuk ke peron. Di ujung peron, petunjuk tersebut juga berfungsi sebagai tanda peringatan. Di atas kereta, informasi wajib mengenai nama stasiun dan petunjuk audio mengenai pergantian kereta diumumkan di setiap halte stasiun. Penyandang tunarungu dapat menemukan petunjuk waktu kedatangan dan tujuan dari kereta berikutnya pada Sistem Informasi Perjalanan Kereta Api atau *Rail Travel Information System* (RATIS) yang terletak di peron. Saat bepergian di jalur Utara-Selatan dan Timur-Barat, Sistem Informasi *Active Route Map Information System* (STARiS) yang ditampilkan akan memberitahukan stasiun kedatangan. Lampu yang berkedip merah juga dipasang pada pintu kereta untuk memperingatkan penumpang sebelum pintu menutup. Sementara itu, perpustakaan di Yogyakarta Grhatama Pustaka berusaha menyediakan layanan yang akses terhadap disabilitas misalnya untuk pengunjung tunanetra disediakan perpustakaan Braille dengan *electronic file*. Perpustakaan ini mengoleksi buku-buku umum, digital (*e-book*), dan jurnal.

Aksesibilitas informasi berkaitan erat dengan literasi. Pemerintah dapat mengoptimalisasikan kemampuan literasi informasi penyandang disabilitas melalui pelatihan. Tantangan untuk meningkatkan kemandirian penyandang disabilitas khususnya tunanetra telah menggerakkan (BPBI) Abiyoso untuk mengadakan pelatihan bagi penyandang tunanetra dalam mengoperasikan komputer, membuat dokumen dengan aplikasi Microsoft Office, membuat email, dan juga mengakses informasi di internet dengan memanfaatkan Software *Non Visual Desktop Acces* (NVDA). NDVA merupakan salah satu aplikasi *screen reader* yang berfungsi untuk mengidentifikasi dan menerjemahkan informasi yang tampil di layar ke *end user* melalui suara, ataupun braille *output device*. Melalui pelatihan ini, penyandang tunanetra mampu mengakses informasi secara mandiri. BLBI Abiyoso juga melakukan pelatihan pengoperasian *radio streaming* untuk tunanetra selama tiga hari di gedung Balai Literasi Braille Indonesia (BLBI) pada tahun 2018. Pelatihan ini didasarkan pada antusiasme penyandang tunanetra dalam pengoperasian *radio streaming* untuk memperoleh informasi. Selain itu, pelatihan ini juga memberi celah bagi penyandang tunanetra dalam profesinya ke depan terkait bidang penyiaran. BLBI juga berharap ke depan para penyandang tunanetra mampu mengelola radio sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian di atas, kesimpulan sebagai berikut:

1. Penyediaan informasi oleh badan publik untuk penyandang disabilitas harus memenuhi asas-asas pelayanan publik yang mengutamakan keadilan dan non-diskriminatif diimbangi dengan akses informasi yang mudah, cepat, dan murah.
2. Kebutuhan informasi untuk penyandang disabilitas diantaranya informasi visual dapat disajikan melalui tulisan, isyarat, dan gambar yang dapat diakses oleh penyandang tunarungu; informasi audio dan taktual dapat diakses oleh penyandang tunanetra; informasi dalam bahasa yang sederhana dan petunjuk

yang jelas dapat diakses oleh penyandang tunagrahita dan autis; serta informasi yang mudah diterima oleh penyandang disabilitas lainnya.

3. Ketersediaan informasi publik berkaitan dengan literasi informasi penyandang disabilitas sehingga pemerintah dapat mengoptimisasikannya melalui pelatihan dan pemanfaatan teknologi.

SARAN

1. Pemerintah menyusun aturan tegas untuk badan publik yang ada di Indonesia dalam membuat berita dan menyebarkan berita bagi disabilitas agar akurat, cepat, mudah, dan aksesibel.
2. Badan publik menyediakan informasi kepada penyandang disabilitas mengenai alat bantu mobilitas, teknologi alat bantu untuk penyandang disabilitas, termasuk semua bentuk bantuan, pelayanan, dan fasilitas yang ada atau tersedia.
3. Kementerian Komunikasi dan Informasi, badan publik, maupun perseorangan memastikan bahwa informasi dan dokumen-dokumen resmi yang dipublikasi kepada masyarakat dapat diakses oleh penyandang disabilitas termasuk saat di tempat umum.
4. Pemerintah butuh keseriusan dalam menyusun Peraturan Pemerintah dari Undang-Undang disabilitas dengan melibatkan peran kementerian lainnya terutama Kementerian Komunikasi dan Informatika terkait aksesibilitas informasi bukan hanya Kementerian Sosial saja.

POLA PENGASUHAN ORANGTUA PENGGANTI

Yasinta Maria Fono¹, Lara Fridani², Sri Martini Meilani³

¹Pendidikan Anak Usia Dini/Pascasarjana/Universitas Negeri Jakarta

yasintamariafono@gmail.com

²Pendidikan Anak Usia Dini/Pascasarjana/Universitas Negeri Jakarta

larafridani@yahoo.com

³Pendidikan Anak Usia Dini/Pascasarjana/Universitas Negeri Jakarta

srimartini@unj.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan anak usia 4-6 tahun yang diasuh oleh orangtua pengganti. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi dan hasil catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah model Campbell. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan dan triangulasi. Hasil penelitian ditemukan bahwa (1) orangtua pengganti anak yang orangtuanya bekerja di luar negeri (*migrant worker*) adalah kakek dan nenek (2) bentuk-bentuk pengasuhan yang dilakukan oleh orangtua pengganti cenderung bersifat fleksibel dan terikat dengan kontrol orangtua dari jauh,. Walaupun orangtua pengganti adalah kakek dan nenek, namun-mereka mengasuh dan menganggap cucu sebagai anak sendiri. Kakek dan nenek mengasuh dan mendidik anak dengan tegas dan proposional dimana dalam pengasuhan, mereka cenderung menggunakan gaya pengasuhan demokratis dan Autotarian (3) Dampak pengasuhan orangtua bisa dilihat pada perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di sekolah dan di masyarakat (4) pola asuh budaya setempat juga mempengaruhi pengasuhan orangtua kepada anak.

Kata Kunci: *parenting, anak usia dini, orangtua pengganti*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan salah satu modal dasar yang sangat berharga untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, perlu dipersiapkan sejak dalam kandungan agar kelak menjadi sumber daya manusia yang berkualitas, sehat, bermoral, dan berguna bagi masyarakat melalui pengasuhan yang baik. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa, merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa maju, yang tidak tertinggal dari bangsa-bangsa lain. Dengan kata lain, masa depan bangsa ditentukan oleh pengasuhan dan pendidikan yang diberikan kepada anak sebagai generasi bangsa. Orangtua merupakan penyedia utama pengasuhan anak dan strategi, relasi dan interaksi mereka akan berdampak pada aspek perkembangan anak (Desai, Reece, dan Shakespeare-Pellington, 2017).

Setiap anggota keluarga berinteraksi untuk mencapai tujuan hidup dan mereka memiliki peran dan tugas masing-masing. Mengasuh anak tidak hanya dibebankan kepada tanggung jawab seorang ibu namun ayah dan ibu bersama-sama dalam mengasuh anak [3]. Artinya bahwa ada kesejajaran antara pekerjaan dan kewajiban peran utama ayah dan ibu dalam keluarga sudah jelas, khususnya dalam hal mengasuh anak. Mengasuh anak bukan hanya tugas seorang ibu saja melainkan ayah dan ibu bekerja sama dalam mengasuh merawat dan mendidik anak, agar anak merasakan kasih sayang yang adil dari orangtua.

Pengasuhan orangtua kandung akan lebih optimal daripada pengasuhan anak dilakukan oleh kerabat lainnya [4]. Hal ini mengandung arti bahwa pengasuhan anak yang lebih berkualitas adalah pengasuhan oleh orangtua kandung yang secara umum lebih memiliki waktu untuk mengamati dan mengetahui perkembangan anak. Mengasuh anak adalah proses merawat anak dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan hidup mereka yang akan datang, pola asuh yang salah akan merusak perilaku anak di masa mendatang (Jiji Mary Antony, 2017). Oleh karena itu keluarga merupakan dasar dari perkembangan anak yang didalamnya terjadi interaksi yang intens antara anggota-anggotanya, terutama interaksi antara orang tua dan anak. Hal ini dikarenakan ayah dan ibu memiliki perannya masing-masing dalam mengasuh anak.

Di era modern, orangtua baik ayah maupun ibu menganggap bahwa tanggung jawab terbesar dalam pengasuhan adalah dengan memenuhi kebutuhan dan memberi fasilitas yang cukup bagi anak, sehingga yang dilakukan oleh orangtua adalah mencukupi segala kebutuhan mereka dengan bekerja sepanjang hari atau bekerja di luar negeri (*migrant worker*) sehingga menyerahkan pengasuhan kepada keluarga terdekat. Fenomena ini menjadikan orangtua tidak dapat terlibat langsung dalam proses pengasuhan anak.

Hal ini terjadi di Kampung Hobobelu Desa Ekoroka Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Propinsi NTT. Hasil observasi awal peneliti di lokasi, ditemukan beberapa keluarga dikampung tersebut pergi bekerja diluar negeri (*migrant worker*) sehingga pengasuhan anak dilimpahkan kepada keluarga terdekat, ada yang di asuh oleh paman dan bibi, kakek dan nenek serta kerabat dekat lainnya yang orangtua percaya. Dari hasil observasi dan wawancara, peneliti memilih satu anak yang diasuh oleh kakek dan nenek yang mana memiliki karakteristik yang berbeda dengan yang lainnya. Perbedaan sikap yang menonjol yaitu anak yang di asuh oleh orangtua pengganti (*grandparents*) lebih terlihat mandiri dan disiplin dibandingkan dengan anak yang diasuh oleh orangtua sendiri, maupun paman dan atau bibi. Hal ini, berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh [6], bahwa anak yang diasuh oleh orangtua pengganti (*grandparents*), memiliki sikap yang negatif dibandingkan dengan anak yang tinggal bersama dengan kedua orangtua.

Pengasuhan anak yang dilakukan oleh orangtua pengganti (*grandparents*) yang diakibatkan orangtua bekerja diluar negeri (*migran worker*) demi mencukupi kebutuhan keluarga, sehingga yang terjadi adalah pengasuhan anak sepenuhnya dilimpahkan kepada kakek dan nenek. Ada orangtua yang meninggalkan anaknya dibawah asuhan kakek dan nenek sejak anak berumur tiga tahun. Orangtua pergi bekerja ke luar negeri sebagai pekerja imigran bukan dengan sengaja meninggalkan tanggungjawab, akan tetapi karena tuntutan kebutuhan ekonomi yang harus dipenuhi. Kakek dan nenek dengan keterbatasan fisik karena pengaruh usia, harus membagi waktu untuk mengasuh anak dan juga harus bekerja di ladang demi kehidupan sehari-hari. Namun hal ini, tidak membuat kakek dan nenek merasa lelah tapi mereka merasa ada kebahagiaan tersendiri karena, kehadiran cucu di rumah membuat mereka merasa terhibur dan terbantu. Dalam hidup keseharian, kakek dan nenek membiarkan anak untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan yang ringan seperti menyapu halaman rumah, cuci piring, dan kadang pergi bersama neneknya untuk mencari kayu api di hutan.

Dari hasil wawancara ditemukan bahwa dalam mengasuh anak kakek dan nenek tidak pernah bersikap memanjakan melainkan mereka mengasuh cucunya secara –tegas dan proporsional. Tegas disini bukan mengekang ruang gerak anak, tetapi mengatur anak agar disiplin dan bisa bertanggungjawab terhadap orangtua dan dirinya sendiri. Pengasuhan orangtua pengganti (*grandparents*) tidak terlepas dari pandangan hidup wilayah dan budaya setempat dimana menurut orangtua pengganti (*grandparents*) mengasuh dengan mempertahankan pola-pola lama justru membuat anak lebih berkembang sesuai harapan. Sejalan dengan pendapat Santrock bahwa pengasuhan dapat dipengaruhi budaya, etnisitas, dan status sosial ekonomi. Budaya memiliki nilai-nilai yang digunakan sebagai tolok ukur yang menentukan baik-buruk, boleh-tidak boleh, benar-salah dalam ekspresi perilaku anak.

Breheny, Stephens, & Spilsbury (2013) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pengasuhan oleh orangtua pengganti (*grandparents*) tidak selamanya memiliki stigma negatif terhadap perkembangan anak, karena apabila kakek nenek mengasuh secara proporsional maka anakpun akan berkembang sebagaimana mestinya. Ketika kakek dan nenek membangun hubungan yang baik dan harmonis dengan cucu-cunya, Hubungan cucu dan kakek-nenek digambarkan berdasarkan kepedulian kakek-nenek (*grandparents*) terhadap kebutuhan cucunya. Kakek-nenek (*grandparents*) memantau dan menyeimbangkan tingkat interaksi yang tepat dengan cucu mereka.

Shakya, Usita, Eisenberg, Weston, & Liles, (2012) menyatakan bahwa terdapat masalah-masalah yang dihadapi kakek dan nenek dalam mengasuh cucunya, mulai dari masalah di level intrapersonal hingga level masyarakat. Masalah tersebut diantaranya berkaitan dengan kesehatan dan usia kakek nenek, konflik pribadi yang sering muncul, kesulitan berinteraksi dengan sistem sekolah anak, dan lain sebagainya. Artinya bahwa anak yang di asuh oleh orangtua pengganti akan mengalami berbagai gangguan kesehatan fisik juga akan sulit berinteraksi dengan orang lain.

Kemudian berkaitan dengan sikap anak, anak yang diasuh oleh kakek dan nenek cenderung suka membantah, suka berbohong dan pemalas. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Tan, Buchanan, & Griggs, (2009) justru membuktikan bahwa terdapat peran positif dari pengasuhan oleh kakek dan nenek bagi anak yang ditinggalkan oleh orangtua demi sebuah pekerjaan. Peran positif tersebut berkaitan dengan penyesuaian diri anak di kalangan remaja atau pertemanannya. Selain itu, Statham, (2011) dalam hasil penelitiannya juga memaparkan bahwa terdapat dampak positif yang timbul dari pengasuhan kakek dan nenek yaitu beberapa tahun sejak kecil anak memiliki kosa kata yang lebih baik. Dampak-

dampak yang terjadi disebabkan oleh berbagai alasan seperti kakek dan nenek memiliki akses yang rendah untuk mengatur anak ketika bersama dengan kelompok bermainnya. Artinya bahwa anak dari orangtua merantau memiliki kognitif yang baik, sikap keberanian dalam menyelesaikan konflik dengan temannya, bertanggung jawab atas diri sendiri dan mandiri dalam mengerjakan tugas-tugasnya, serta sudah bisa mengenal terkait waktu bermain, waktu istirahat, dan waktu belajar.

Berdasarkan uraian masalah dan hasil penelitian terdahulu di atas, maka peneliti merasa perlu untuk mengkaji lebih dalam melalui metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang tujuannya untuk mendeskripsikan secara keseluruhan mengenai bagaimana pengasuhan orangtua pengganti terhadap anak yang orangtuanya bekerja di luar negeri di kampung Hobobelu Desa Ekoroka Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di rumah orangtua pengganti di kampung Hobobelu Desa Ekoroka Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan studi kasus digunakan untuk memperoleh informasi terperinci tentang bagaimana pengasuhan anak bagi orangtua pekerja migran yang dilakukan oleh orangtua pengganti yang berkaitan dengan perilaku tertentu, sikap dan motivasi. Metode penelitian studi kasus dipilih oleh peneliti untuk mencermati secara mendalam tentang pengasuhan anak pekerja migran yang dilakukan oleh kakek dan nenek yang merupakan orangtua pengganti.

Penelitian berjudul pengasuhan anak yang dilakukan oleh orangtua pengganti, bertujuan untuk mendeskripsikan: orangtua pengganti yang mengasuh anak yang orangtuanya bekerja diluar negeri, bentuk-bentuk pengasuhan yang dilakukan oleh orangtua pengganti, dampak pengasuhan orangtua pengganti pada perilaku anak dan dampak pengasuhan orangtua pengganti dalam pemberian asuhan kepada anak. Peneliti juga mengamati karakteristik pola asuh budaya setempat.

Observasi dilakukan langsung oleh peneliti serta juga terlibat langsung dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh sumber data dengan menggunakan pedoman observasi.

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara tak terstruktur. Wawancara dilakukan kepada pihak-pihak yang mampu memberikan data sesuai dengan masalah yang diteliti.

Tahap penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus menggunakan model dan proses penelitian menurut Campbell Cara analisis penjadohan Campbell ditujukan untuk mencapai konseptual dalam pemetaan konsep hasil lapangan. Pertama, data dan informan menghasilkan serangkaian pernyataan, informasi yang diperoleh dari informan menggambarkan konsep. Kedua, informasi yang didapatkan dihubungkan dengan pernyataan yang serupa sehingga pengelompokan pernyataan memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian yang digambarkan melalui peta konsep. Peta konsep ini membantu peneliti untuk menggabungkan dan membangun konseptual materi (Yin, 2014).

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan di lapangan bahwa orangtua pengganti yang mengasuh anak yang orangtuanya bekerja diluar negeri adalah kakek dan neneknya sendiri. Kakek dan nenek memiliki peran dalam memberikan dukungan ekonomi dan emosional. Kakek dan nenek menjadi fungsi utama keluarga sebagai sarana memberikan pengalaman untuk interaksi

sosial bagi anak. Interaksi yang mendalam, mengasuh dan berusaha memberikan rasa nyaman bagi cucu. Kakek dan nenek yang pekerjaan hanya sebagai seorang petani harus bekerja keras juga mengasuh anak cucunya.

Dalam mendidik perilaku anak, orangtua pengganti juga memberikan ketentuan berupa hadiah dan hukuman bagi cucunya. Jika anak melakukan sebuah pekerjaan dengan baik, membantu neneknya cuci piring, menaati perintah kakek dan neneknya, bangun pagi tanpa dibangunin, kakek dan nenek akan memberikan hadiah berupa pujian, kadang membelikan barang mainannya, agar anak ini merasa diperhatikan oleh mereka. Jika anak berbuat salah, maka kakek dan nenek akan memberikan hukuman yang ringan sebagai teguran kepada anak bahwa apa yang dilakukan itu keliru.

Walaupun orangtua pengganti adalah kakek dan nenek namun tetap mengasuh anak dengan baik, mereka menganggap cucu mereka seperti anak mereka, sehingga dalam proses pengasuhan kebutuhan pokok anak, dipenuhi dan diperhatikan dengan baik. Kakek dan nenek selalu mengajarkan cucunya tentang keteladanan, salah satunya yaitu tentang bagaimana belajar sopan santun melalui bahasa krama. Kakek dan nenek menerapkan bahasa krama karena itu sebuah tanda untuk mematuhi orang yang lebih tua dan agar dapat berperilaku baik di dalam lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Manusia sebagai makhluk sosial yang mempunyai peran untuk saling mengerti dan memahami satu sama lain.

Selain itu kakek dan nenek menyatakan bahwa mereka mendidik cucunya SR dengan pembiasaan, melalui tingkah laku, keterampilan, dan kecakapan, tertentu salah satunya dalam hal menata baju, dan sepatu. Kakek dan nenek sama-sama juga menanamkan tanggungjawab melalui pembinaan perhatian dalam bentuk akhlak, moral, dan spiritual. Dengan cara mereka yang selalu memperhatikan cucu ketika belum pulang bermain. Kakek dan nenek selalu khawatir dan gelisah jika cucunya belum juga pulang. Apalagi neneknya, pasti menyusul untuk menjemput cucunya, pulang ke rumah.

Ketika waktu berdoa Nenek selalu mengingatkan cucunya untuk berdoa bersama. Karena takut jika cucunya ketika besar nanti terjerumus ke arah yang salah, dan ini merupakan bekal spiritual sang cucu. juga mengajarkan tentang arti terimakasih yang kaitannya dengan moral sang cucu, ketika di masakin apa adanya, dan ketika di kasih uang saku pas-pasan harus mengucapkan syukur pada Tuhan. Nilai-nilai ini tentu sangat bermanfaat untuk sang cucu, agar sang cucu dapat tumbuh dengan pribadi yang baik.

Pola asuh orangtua pengganti memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan tingkah laku anak, karena orangtua dengan model pola asuh otoriter akan cenderung menghasilkan anak dengan ciri kurang matang, kurang kreatif dan inisiatif, tidak tegas dalam menentukan baik buruk, benar salah, suka menyendiri, kurang supel dalam pergaulan, ragu-ragu dalam bertindak atau mengambil keputusan karena takut dimarahi. Sementara anak yang diasuh dengan pola permisif menunjukkan gejala cenderung terlalu bebas dan sering tidak mengindahkan aturan, kurang rajin beribadah, cenderung tidak sopan, bersifat agresif, sering mengganggu orang lain, sulit diajak bekerjasama, sulit menyesuaikan diri dan emosi kurang stabil. Sedangkan anak yang diasuh dengan pola demokratis menunjukkan kematangan jiwa yang baik, emosi stabil, memiliki rasa tanggungjawab yang besar, mudah bekerjasama dengan orang lain, mudah menerima saran dari orang lain, mudah diatur dan taat pada peraturan atas kesadaran sendiri (Dwiyanti, 2013).

Pola asuh yang diterapkan oleh orangtua pengganti tidak lepas dari pengaruh nilai dalam budaya tertentu terutama budaya lokal tempat menetapnya keluarga. Menurut mereka, bahwa dengan menerapkan budaya dan nilai setempat dapat meningkatkan

keberhasilan anak.. Pola asuh yang diterapkan oleh orangtua juga tidak lepas dari pengaruh nilai dalam budaya tertentu terutama budaya lokal tempat menetapnya sebuah keluarga (Kotchick & Forehand, 2002). Santrock juga mengatakan hal yang sama bahwa pengasuhan dapat dipengaruhi budaya, etnisitas, dan status sosial ekonomi. Budaya memiliki nilai-nilai yang digunakan sebagai tolok ukur yang menentukan baik-buruk, boleh-tidak boleh, benar-salah dalam ekspresi perilaku anak (Fitria, 2016).

Budaya juga mempengaruhi tingkah laku anak. Apalagi budaya ngada yang ekstrim dengan berbagai ritual adat yang mana di dalamnya terkandung makna dan nilai bagi perilaku anak. Seringkali orang tua mengikuti cara-cara yang dilakukan oleh masyarakat dalam mengasuh anak, kebiasaan-kebiasaan masyarakat disekitarnya dalam mengasuh anak, karena pola-pola tersebut dianggap berhasil dalam mendidik anak kearah kematangan (Rahman & Yusuf, 2012).

SIMPULAN

Peran pengasuhan yang orangtua berikan adalah kepada orangtua pengganti. Orangtua pengganti adalah orang yang dipercayakan dan di anggap mampu oleh orangtua dalam menjaga, merawat dan mengasuh anak. Orangtua yang tidak bisa merawat anak secara langsung akan melimpahkan tugas pengasuhan orang-orang terdekat mereka, misalnya paman, bibi atau kakek dan nenek.

Bentuk pengasuhan yang diberikan oleh orangtua pengganti adalah pengasuhan yang bersifat fleksibel dan dalam kontrol orangtua kandung. Keterlibatan control orangtua adalah untuk mengontrol orangtua pengganti bagaimana kebutuhan pokok anak. Bentuk pengasuhan yang diberikan adalah secara demokratis dan autotarian. Walaupun orangtua pengganti adalah kakek dan nenek sendiri, mereka tetap menganggap cucu mereka seperti anak, apalagi kakek dan nenek sudah tua sehingga hadirnya cucu dirumah adalah sebuah kebahagiaan bagi kakek dan nenek.

Pola asuh yang diterapkan oleh orangtua pengganti tidak lepas dari pengaruh nilai dalam budaya tertentu terutama budaya lokal tempat menetapnya keluarga. Dapat disimpulkan bahwa pola pengasuhan orangtua pengganti sangat mempengaruhi perkembangan dan perilaku anak. Pengasuhan yang baik akan berdampak pada sikap dan perilaku anak. Pengasuhan orangtua pengganti tidak selamanya memberikan stigma yang negative seperti yang tertuang pada hasil penelitian terdahulu. Anak yang diasuh oleh orangtua pengganti juga bisa berkompetensi dengan anak-anak yang tinggal bersama kedua orangtuanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima, 2015.
- [2] C. Coore Desai, J. A. Reece, and S. Shakespeare-Pellington, "The prevention of violence in childhood through parenting programmes: a global review," *Psychol. Heal. Med.*, vol. 22, pp. 166–186, 2017.
- [3] S. Tegariyani and P. Santoso, "Mom Worked : Patterns of Parenting and Attachment by Children," vol. 244, no. Ecpe, pp. 189–192, 2018.
- [4] H. Rooth and U. Forinder, "Competent parents with natural children : Parent and child identities in manual-based parenting courses in Sweden," 2018.
- [5] S. S. V. Jiji MaryAntony, "Original Research Article," vol. 4, no. 94, pp. 5806–5811, 2017.
- [6] O. W. Edwards, "School perceptions of children raised by grandparents," *J. Appl. Sch. Psychol.*, vol. 34, no. 1, pp. 86–100, 2018.
- [7] N. Fitria, "Pola Asuh Orang Tua Dalam Mendidik Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Aspek Budaya Lampung," *J. Fokus Konseling*, vol. 2, no. 2, pp. 99–115, 2016.
- [8] M. Breheny, C. Stephens, and L. Spilsbury, "Involvement without interference: How grandparents negotiate intergenerational expectations in relationships with grandchildren," *J. Fam. Stud.*, vol. 19, no. 2, pp. 174–184, 2013.
- [9] H. B. Shakya, P. M. Usita, C. Eisenberg, J. Weston, and S. Liles, "Journal of Gerontological Social Work Family Well-Being Concerns of Grandparents in Skipped Generation Families Family Well-Being Concerns of Grandparents," no. August 2013, pp. 37–41, 2011.
- [10] J. Tan, A. Buchanan, and J. Griggs, "Grandparenting and Adolescent Adjustment in Two-Parent Biological ," vol. 23, no. 1, pp. 67–75, 2009.
- [11] J. Statham, "Grandparents providing child care Briefing Paper," no. 10, 2011.

PENGARUH *FOAM ART* TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS SENI ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI 1 PADANG

Yuliani Eka Putri

Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Negeri Jakarta

Email: yulianiekaputri7@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Foam Art terhadap kreatifitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk quasy eksperimen. Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 88 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 79. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Foam Art sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

Kata Kunci: *Foam Art, Perkembangan kreativitas seni anak*

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 kurikulum 2013 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini memperhatikan segala kebiasaan dan pengetahuan dasar yang dibutuhkan anak sesuai dengan perkembangannya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum memasuki pendidikan dasar, melalui pendidikan anak usia dini, anak dibina sejak lahir hingga usia 6 tahun. Pembinaan dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Pendidikan anak usia dini dilakukan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal maupun non formal.

Jiwa kreatif dalam diri anak usia dini diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memfasilitasi sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas seni. Sifat-

sifat alami inilah yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan agar sifat kreatif mereka tidak hilang. Sifat alami anak usia dini itulah yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas seni tersebut, antara lain suka berpetualang, rasa ingintahu yang tinggi serta banyak bertanya. Melalui kreativitas seni anak dapat berkreasi melalui suatu benda yang sesuai dengan minat, bakat dan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, kreativitas juga mampu meningkatkan kualitas kehidupan anak dimasa sekarang maupun dimasa mendatang. Menurut pendapat Enday (2014:14) yang menyatakan bahwa kreativitas seni adalah

Kemampuan dalam kepekaan mengamati berbagai masalah melalui indera, kelancaran mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah, keluesan melihat masalah dan kemungkinan pemecahannya, kemampuan merespon atau membuat gagasan orisinil, kemampuan menciptakan karya seni, kemampuan memadukan unsur-unsur seni dan kemampuan menata letak (komposisi).

Kreativitas seni adalah Kegiatan stimulasi kreatif, bermutu berupa karya seni yang mempunyai nilai unik dan bermuara pada kelahiran karya seni yang dilakukan dengan mengkreasikan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar dengan memadukan unsur-unsur seni yang ada agar nantinya anak bisa menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah yang dihadapinya dalam menghasilkan suatu karya seni.

Kreativitas Seni anak berkaitan dengan menciptakan sesuatu yang baru berupa ide-ide kreatif dari anak yang berhubungan dengan kemampuan mereka berimajinasi dengan memadukan unsur-unsur seni dalam menciptakan sebuah karya seni baru. Kreatifitas membutuhkan suatu proses dan kreatifitas berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu, yang dapat diamati adalah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh seseorang, salah satunya yaitu dengan penggunaan *foam art*.

Usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Anak-anak usia sekolah taman kanak-kanak dapat belajar melalui benda-benda yang ada sekitarnya. Dengan melihat benda-benda yang ada disekitarnya anak-anak dapat berimajinasi dan berfantasi dengan membentuk benda-benda tersebut menjadi sebuah karya seni. Pola asuh orang tua dan guru bisa menghambat anak berkreasi. Misalkan saja disekolah anak-anak tidak bebas lagi berkreasi bahkan mengembangkan imajinasinya, anak-anak dilarang banyak bertanya, dilarang menggambar dan membuat benda-benda aneh, hal tersebut dapat menghambat kreatifitas anak.

Mulyasa (2012:20) menyatakan kreatifitas anak usia dini penting untuk dikembangkan karena:

Anak rentang usia tiga sampai enam tahun, sudah dapat menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginan dan imajinasinya melalui benda-benda yang ada disekitarnya, seperti menciptakan pesawat terbang dari botol aqua, membuat mobil dari kulit jeruk bali, membuat pistol dari pelepah pisang, membuat teropet dari batang padi dan rumah dari kardus bekas.

Foam Art adalah lembaran karet tipis dengan aneka macam warna yang biasa digunakan untuk membuat berbagai kreasi yang cantik dan menarik. *Foam Art* menurut Hardiana (2015:4) adalah

styroform warna yang digunakan untuk membuat aneka Pernik yang unik. Sedangkan menurut Indria (2015:4) *Foam Art* merupakan karet tipis dengan aneka macam warna. Dengan aneka macam warna-warni ini bisa membuat gambar atau hasil karya yang dibuat anak timbul dan seolah-olah seperti gambar hidup. Selain itu, dalam penggunaan medianya aman bagi anak karena bahan dasarnya lunak dan memiliki aneka macam warna yang disukai anak-anak. sehingga menimbulkan rasa kepuasan dan kesenangan tersendiri bagi anak.

Dengan anak berkreasi menggunakan media *foam art* yang memiliki berbagai macam warna-warni dan bahan yang aman sehingga anak diberikan kesempatan dan kebebasan dalam berkreasi membuat suatu benda sesuai dengan apa yang ada didalam pikirannya. Pendapat Cucu (2005:110) Salah satu nilai kegunaan dari media yaitu “mengkonkritkan konsep-konsep abstrak”.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *quasy eksperimen*. *Quasy eksperimen* merupakan salah satu bagian dari metode eksperimental *Quasy eksperimental* dengan jenis *nonequivalent control group design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dari *foam art* terhadap variabel terikat perkembangan kreativitas anak setelah digunakan. Menurut pendapat Sugiyono (2006:114) menyatakan bahwa “desain *quasi eksperimen* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Populasi dalam penelitian ini adalah Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang. Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang berada dibawah pimpinan Ibu Desi Eka Wijayanti, S. Pd dan memiliki 7 orang tenaga pendidik. Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik *cluster sampling*.

Berdasarkan konsep di atas, maka kelompok yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B4 dan B2. Dimana kelompok B4 dijadikan Kelompok eksperimen dan kelompok B2 dijadikan kelompok kontrol dengan pertimbangan jumlah anak kedua kelompok sama yaitu masing-masing 10 orang. Usia anak sama, tingkat kemampuan anak yang sama, fasilitas belajar yang sama dan latar belakang kemampuan guru yang sama dan rekomendasi dari guru kedua kelompok serta kepala Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

Instrument dalam penelitian ini menggunakan format *checklist* untuk penilaiannya. Dalam kurikulum 2013 (2015:17) Format *checklist* memuat indikator pencapaian perkembangan yang sudah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan kegiatan harian (RPPH). Format *checklist*, berisi indikator perkembangan untuk mengukur

ketercapaian tujuan dan kompetensi dasar yang ditetapkan di RPPM. Dengan alternatif kriteria penilaian untuk masing-masing kisi-kisi instrumen yakni; (1) Berkembang sangat baik/BSB diberi skor 4, (2) Berkembang sesuai harapan/BSH diberi skor 3, (3) Mulai Berkembang/MB diberi skor 2 dan (4) Belum Berkembang/BB diberi skor 1.

Menurut pendapat Suharsimi (2014:211) menyatakan bahwa validitas adalah “suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Reliabilitas tes merupakan suatu ukuran ketepatan suatu tes apabila diteskan ke objek yang sama. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Namun sebelum itu terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Untuk melakukan analisis perbedaan tersebut, perlu dilakukan uji normalitas. Menurut Syafril (2010:211):

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan sebelum mengolah data dengan teknik korelasi product moment, regresi, t-tes, dan anava dan sebagainya. Teknik yang sering digunakan untuk uji normalitas data adalah teknik uji Liliefors.

Uji *Liliefors* dilakukan untuk mengetahui suatu data berdistribusi normal atau tidak, setelah diketahui data berdistribusi normal baru dilakukan uji homogenitas. Salah satu teknik yang sering digunakan untuk menguji homogenitas varians populasi adalah dengan menggunakan uji *Bartlett*. Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan. Yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan t- test. Menguji data yang telah diperoleh tersebut dengan rumus t-test.

HASIL

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Sebelum melakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian.

Hasil *pre-test* kemampuan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang pada kelas eksperimen (B4) dan kelas Kontrol (B2) diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen yaitu 63 dan angka rata-rata kelas kontrol 61. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 0,851 dibandingkan dengan α 0,05 ($t_{tabel}=2,10092$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1) = 18$. Dengan demikian $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,851 < 2,10092$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **ditolak** atau H_0 diterima.

Disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kreativitas seni anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian berdasarkan hasil kemampuan kreativitas seni anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil *post-test* diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen yaitu 88 dan angka rata-rata kelas kontrol 79.

Hasil analisis data *post-test* yang dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 2,848 dibandingkan dengan α 0,05 ($t_{tabel}=2,10092$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1) = 18$. Dengan demikian $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $2,848 < 2,10092$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **diterima** atau H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa *foam art* sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak negeri 1 padang.

Berdasarkan hasil *pre-test* terlihat bahwa rata-rata kelas eksperimen (B4) yaitu 63 dan rata-rata kelas kelas control (B2) yaitu 61, setelah diberikan *treatment* terlihat hasil *post-test* kemampuan kreativitas seni anak pada kelas eksperimen menggunakan *foam art* lebih meningkat dengan rata-rata 88 sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan kreasi kertas karton memperoleh rata-rata 79. Dapat disimpulkan bahwa media *foam art* sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

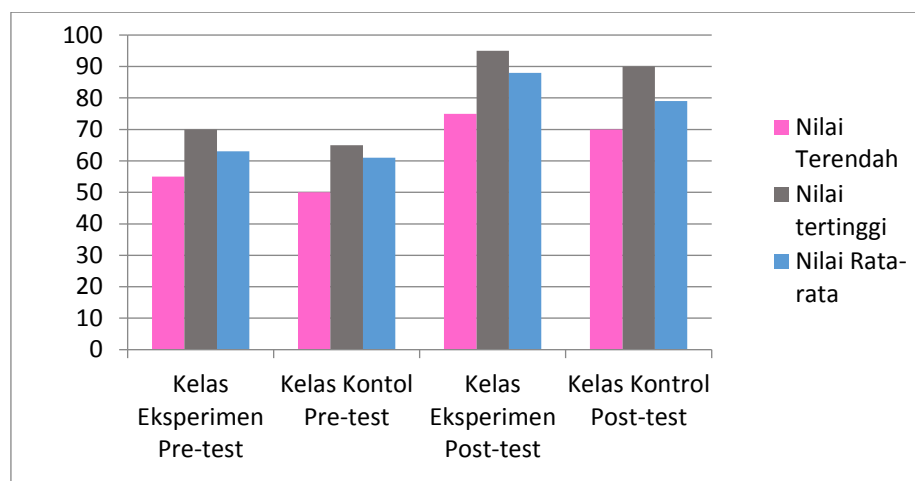
Perbandingan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*, yang tujuannya untuk melihat apakah ada perbedaan nilai *post-test* dan nilai *pre-test* anak dapat dilihat di tabel berikut 1:

Tabel 1.

Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai *Pre-Test* dan Nilai *Post-Test*

| Variabel | <i>Pre-test</i> | | <i>Post-test</i> | |
|-----------------|-----------------|---------|------------------|---------|
| | Eksperimen | Kontrol | Eksperimen | Kontrol |
| Nilai Tertinggi | 70 | 65 | 95 | 90 |
| Nilai Terendah | 55 | 50 | 75 | 70 |
| Rata-rata | 63 | 61 | 88 | 79 |

Berdasarkan tabel di atas, terlihat perbandingan hasil penilaian nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Pada *pre-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak kelas eksperimen adalah 70 dan kelas kontrol adalah 65 dan nilai terendah di kelas eksperimen adalah 55 dan kelas kontrol 50. Perhitungan rata-rata kelas eksperimen dan kontrol di *pre-test* yaitu kelas eksperimen 63 dan kelas kontrol 61. Pada *post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak pada kelas eksperimen adalah 95 dan kelas kontrol adalah 90 dan nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 75 dan kontrol 70. Perhitungan rata-rata pada *post-test* di kelas eksperimen 88 dan kelas kontrol 79. Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* terlihat pada nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh anak. Terlihat pada rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *post-test*. Pada *post-test* rata-rata menjadi lebih meningkat dari rata-rata *pre-test* setelah diberikan *treatment*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk grafik 1 berikut:



Grafik 1

Data Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan Kreativitas Seni Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan grafik 1 diatas terlihat bahwa sebelum dilakukan *post-test* nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh anak pada *pre-test* kelas eksperimen yaitu 70 dan 55 serta kelas kontrol 65 dan 55. Dengan rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 63 dan kelas kontrol 61. Setelah dilakukan *treatment* sehingga nilai akhir anak pada *post-test* meningkat pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbandingan nilai terlihat anak pada kelas eksperimen berkembang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu nilai tertinggi yang berhasil dicapai anak pada kelas eksperimen yaitu 95 sedangkan kelas kontrol 90. Sedangkan nilai terendah yang didapat anak kelas eksperimen adalah 75 dan kelas kontrol 70 dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh anak pada kelas eksperimen yaitu 88 dan kelas kontrol 79.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas seni anak lebih berkembang melalui *foam art* dibandingkan dengan kreasi kertas karton terlihat dari nilai rata-rata yang berhasil dicapai anak yaitu kelas eksperimen 88 sedangkan kelas kontrol 79.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kemampuan kreativitas seni anak yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap *pre-test* diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen yaitu 63 dan angka rata-rata kelas kontrol yaitu 61. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar **0,851** dibandingkan dengan α 0,05 ($t_{tabel} = 2,10092$) dengan derajat kebebasan $dk (N_1-1)+(N_2-1)=18$. Dengan demikian $t_{hitung} < t_{tabel}$, yaitu $0,851 < 2,10092$ maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **ditolak** atau H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan kreativitas seni anak di kelas eksperimen yang menggunakan kreasi *foam art* dengan kelas kontrol yang menggunakan kreasi kertas karton.

Berdasarkan hasil kemampuan kreativitas seni anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap *post-test* diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen yaitu 88 dan angka rata-rata kelas kontrol yaitu 79. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar **2,8481** dibandingkan dengan α 0,05 (t_{tabel} , = **2,10092**) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=18$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,8481 > 2,10092$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **diterima** atau H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan kreativitas seni anak di kelas eksperimen yang menggunakan *foam art* dengan kelas kontrol yang menggunakan kertas karton.

Usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas seninya. Anak-anak usia sekolah Taman Kanak-kanak dapat belajar melalui benda-benda yang ada sekitarnya. Dengan melihat benda-benda yang ada disekitarnya anak-anak dapat berimajinasi dan berfantasi dengan membentuk benda-benda tersebut menjadi sebuah karya seni. Pola asuh orang tua dan guru bisa menghambat anak berkreasi. Misalkan saja disekolah anak-anak tidak bebas lagi berkreasi bahkan mengembangkan imajinasinya, anak-anak dilarang banyak bertanya, dilarang menggambar dan membuat benda-benda aneh, hal tersebut dapat menghambat kreatifitas seni anak.

Mulyasa (2012:20) menyatakan kreatifitas seni anak usia dini penting untuk dikembangkan karena:

“Anak rentang usia tiga sampai enam tahun, sudah dapat menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginan dan imajinasinya melalui benda-benda yang ada disekitarnya, seperti menciptakan pesawat terbang dari botol aqua, membuat mobil dari kulit jeruk bali, membuat pistol dari pelepah pisang, membuat teropet dari batang padi dan rumah dari kardus bekas.”

Kegiatan pembelajaran menggunakan *foam art* ini sangat menarik bagi anak terlihat anak sangat aktif dan antusias pada saat melakukan kegiatan. Menurut Hamzah dan Nurdin (2012: 71) Strategi pembelajaran yang aktif dalam proses pembelajaran adalah “siswa diharapkan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berfikir, berintegrasi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya”. Karna kegiatan *foam art* ini untuk mengembangkan kreativitas seni merupakan kegiatan baru bagi anak disekolah tersebut belum pernah dilakukan kegiatan *foam art*. Dalam kegiatan *foam art* ini anak-anak diberi kesempatan dan kebebasan dalam berkreasi sesuai dengan apa yang ada difikirannya.

Media *foam art* ini menggunakan bahan-bahan yang menarik bagi anak karna bahan-bahan ini belum pernah digunakan disekolah tersebut untuk berkreasi dan baru bagi anak sehingga membuat anak senang dalam melakukan kegiatan berkreasi menggunakan *foam art*. Menurut Riana dalam Rayandra (2011:29) menyatakan bahwa “melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik”. Sehingga semakin

menarik suatu media semakin menyenangkan bagi anak serta dapat meningkatkan kemampuan kreativitas seni anak.

Menurut pendapat Cucu (2005:110) salah satu nilai kegunaan dari media yaitu "mengkonkritkan konsep-konsep abstrak". Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak usia dini bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pendidikan. Salah satu media konkrit yang dapat mengembangkan kreativitas seni anak yaitu dengan menggunakan *foam art*. *Foam Art* menurut Hardiana (2015:4) adalah *styroform* warna yang digunakan untuk membuat aneka Pernik yang unik. Sedangkan menurut Indria (2015:4) *Foam Art* merupakan karet tipis dengan aneka macam warna.

Menurut Dwi dan Nur (2011:5) kreasi adalah hasil daya cipta, yang merupakan ciptaan buah pikiran.

Peneliti menggunakan kegiatan *foam art* ini didalam kelas (B4) di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang, terlihat semua anak bersemangat untuk mencobanya karena kegiatan ini baru bagi anak-anak di Taman Kanak-kanak tersebut sebelumnya anak-anak belum pernah melakukannya. Melalui kegiatan *foam art* ini anak dapat mengembangkan kreativitas seninya karna dengan anak berkreasi menggunakan bahan yang aman dan beraneka warna ini anak diberi kesempatan dan kebebasan dalam berkreasi membuat sesuatu sesuai dengan apa yang ada didalam fikirannya tentang apa yang dilihatnya di lingkungannya sehari-hari.

Sedangkan dikelas kontrol (B2) peneliti menggunakan kreasi kertas karton hanya sebagian anak yang bisa berkreasi. Hal ini mengakibatkan hanya sebagian anak yang mampu berkreasi dan berkembang kreativitasnya dan kegiatan seperti ini membuat anak kurang semangat dalam melakukan kegiatan tersebut. Jadi hasil kemampuan kreativitas seni anak di kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil kemampuan kreativitas seni anak di kelas kontrol, dapat dilihat dari rata-rata nilai anak kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *foam art* sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat Pengaruh dalam penggunaan *foam art* dalam mengembangkan kemampuan kreativitas seni anak dibandingkan menggunakan kreasi kertas karton biasa. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen (kelas B4) yang menggunakan *foam art* dibandingkan dengan kelompok kontrol (kelas B2) yang menggunakan kertas karton. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan *foam art* mempengaruhi kemampuan kreativitas seni anak, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kelompok eksperimen (kelas B4) lebih tinggi (88) dibandingkan dengan kelompok kontrol (kelas B2) dengan nilai rata-rata (79).

Berdasarkan uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $(2,8481 > 2,10092)$, yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan kreativitas seni anak yang menggunakan *foam art* dengan kemampuan kreativitas seni anak yang menggunakan kertas karton. Dengan demikian penggunaan *foam art* terbukti dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

Kepada pengajar Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang, penggunaan *foam art* ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mengembangkan kegiatan kreativitas seni anak usia dini bagi para pendidik anak usia dini, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan arahan dalam pendidikan anak dan sebagai alat penunjang pembelajaran di taman kanak-kanak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, khususnya dalam kemampuan kreativitas seni anak. Kepada peneliti selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat menerapkannya pada kelompok atau sampel yang lebih besar atau menerapkannya untuk mengembangkan kemampuan kreativitas seni anak. Kepada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dapat memperbanyak sumber bacaan dan inspirasi sehingga jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cucu Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamzah B Uno dan Nurdin Mohamad. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardiana, Iva. 2015. *50 Kreasi Foam Art*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum
- Indira. 2015. *Kreasi Bingkai Foto dari Foam Art*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Pedoman Penilaian Hasil Pembelajaran Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Permendikbud. 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permendikbud.
- Rayandra Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Pesada Press.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.

**HOLISBEK ICE
SEBAGAI PENDEKATAN PENGUATAN LAYANAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

(Studi kasus pendampingan di lembaga Pendidikan Anak
Usia Dini Rujukan dengan Pendekatan Holisbek ICE
Kecamatan Sukajadi Kota Bandung, Jawa Barat)

Itje Sandra Suminar

ABSTRAK

HOLISBEK ICE, sebagai model Pembangunan dan Pengembangan Masyarakat Pembelajar entry point Layanan Anak, Perempuan dan Keluarga”. Secara Holistik (dengan memperhatikan seluruh aspek diri, kebutuhan dan pemenuhan hak seperti: pendidikan, kesehatan gizi, pengasuhan, Perlindungan dan Kesejahteraan (baca: ekonomi keluarga), Integratif (Proses Pelibatan seluruh stake holder terkait dalam mewujudkan layanan), Sosial Budaya (latar belakang penerima manfaat, yang mempengaruhi proses integrasi layanan, dengan memperhatikan nilai-nilai social budaya lokal, sehingga terwujud pemenuhan layanan secara utuh). Ekonomi keluarga (Peningkatan kesejahteraan yang diterima penerimaan manfaat, baik materi maupun non materi (spirit pikir lahir batin, asah asih asuh), merupakan imbas dari kegiatan usaha yang terbangun berdasarkan kajian Holisbek berbasis innovative Collaborative educative. Pendekatan Holisbek ICE, dalam penerapan Pemenuhan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini Bermutu (PAUD HIBER), di Kota Bandung, terbukti lebih efektif, dan dimanis. Secara tidak langsung pendekatan ini mendorong inovasi-inovasi dari penyelenggara kegiatan, kekuatan kolaborasi dan kerjasama antar pihak lebih tampak. Yang paling penting dengan pendekatan ini, adalah pembelajaran dari semua pihak, baik penerima manfaat langsung maupun pihak-pihak berkepentingan, karena pendekatan ini melibatkan seluruh unsur terkait dengan memperhatikan dimensi Sosial Budaya dan Ekonomi keluarga berbasis inovasi, kolaborasi dan edukasi. Pembelajaran yang dapat dipetik (Educating), bahwa layanan PAUD secara Holistik Integatif Berdimensi Sosial Budaya dan Ekonomi keluarga, memberikan manfaat kepada seluruh stake holder terkait atau pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu bagi anak, guru, orang tua anak, Perguruan/ Akademisi Tinggi dalam pengembangan keilmuan, Masyarakat, Regulator/ Pemerintah pengambil kebijakan, Lembaga Mitra (Ormit), Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), dan Swasta. Dengan demikian, Pendekatan Holisbek ICE, dapat dijadikan “Metode/ teknik/ alat” alternatif dalam pengkayaan multi disiplin ilmu, khususnya Tadkala Perguruan Tinggi hadir untuk masyarakat dan negara.

Kata Kunci : *Holisbek ICE, PAUD HIBER, Bandung*

A. PENDAHULUAN

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013, tentang Pendidikan Anak Usia Dini Holistik Integratif (PAUD HI), menjelaskan bahwa Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif adalah upaya pengembangan anak usia dini yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan esensial anak yang beragam dan saling terkait secara simultan, sistematis, dan terintegrasi. Hasil penelitian mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50 %, hingga usia 8 tahun mencapai 80 %, sehingga para ahli menyebut periode perkembangan masa kanak-kanak sebagai masa emas (golden age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. PAUD Holistik Integratif, dimaksudkan memberikan layanan yang menyeluruh bagi anak usia dini, meliputi aspek pendidikan, Kesehatan gizi, Pengasuhan dan perawatan, Perlindungan, dan Kesejahteraan. Artinya, bahwa dalam pelaksanaan layanan Anak usia Dini tidak hanya tanggung jawab dina pendidikan. Pada realisasinya, penerapan PAUD Holistik Integratif, tidaklah mudah diterapkan/ dibumikan di tingkat masyarakat lokal. Sekalipun sudah dipopulerkan sejak tahun 2006 (Bapenas), diiringi program nasional “Program Pendidikan dan Pengembangan Anak Usia Dini (PPAUD, 2006-2013), program kerjasama Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, Kerajaan Belanda, dan Bank Dunia. Dilanjut dengan Program Generasi Cerdas Desa (GCD, 2016-saat ini), kerjasama kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Desa Percepatan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi. Kemudian Program Stunting (100 hari pertama kelahiran), sebagai hasil keputusan rapat koordinasi tingkat menteri patang tanggal 12 Juli 2017, dipimpin Langsung Wakil Presiden Yusuf Kala, bahwa pencegahan stunting penting dilakukan dengan pendekatan multi sektor melalui sinkronisasi program-programnasional, lokal dan masyarakat. Dari rangkaian program diatas, bermuara untuk layanan anak usia dini, yang tidak mudah dalam penerapannya di tingkat lokal,sekalipun dikawal regulasi terkait. Artinya, perlu adanya terobosan inovasi strategi penerapannya (adaptable), yang bersahabat di tingkat lokal, mudah dipahami, praktis implementasi. Holistik Integratif Berdimensi Sosial Budaya dan Ekonomi berbasis inovasi, colaborasi, dan edukasi disingkat Holisbek ICE, merupakan salah satu terobosan alternatif pendekatan penguatan layanan anak usia dini, sebagai hasil kajian penulis bersama jati Luhung dan Organisasi Mitra, dalam pengembangan implemantasi layanan PAUD Holistik Integratif (2014-2018). Temuan berangkai Holistik Intgratif Ekonomi (HIE,2014), HolistikIntgratif Budaya Ekonomi (HIBE, 2016), selanjutnya disebut Holistic Integratif Culture and Economic (HICE), Holistik Intgratif Budaya Sosial Ekonomi (HISBE, 2016), kemudian dipopulerkan dengan PAUD HIBER (Holistik Integratif Bermutu/ Holistik Integratif berdimensi Sosial Budaya Ekonomi), mendapat penghargaan Duta PAUD Nasional untuk Bunda PAUD Kota Bandung (2017). Terakhir, penulis sempurnakan pendekatan itu menjadi Holistik Intgratif Sosial Budaya Ekonom keluarga; Innovative Collaborative, Educative (Holisbek ICE; 2018), berdasakan hasil kajian implementasi PAUD HIBER. Holisbek ICE, sebagai pengkayaan model Pembangunan dan pengembangan masyarakat,

Juga model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Pendekatan ini, selain untuk meningkatkan kualitas layanan satuan PAUD, juga dalam mengantarkan sumber daya manusia yang utuh dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari anak di lingkungannya, Baik di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun lingkungan secara geografis (Keluarga, RT, RW, Kelurahan/ Desa, kecamatan, Kota/kabupaten, Pusat/ Nasional, Internasional), tanpa menyalahi standar kurikulum dan aturan terkait dengan memperhatikan dimensi sosial, budaya, dan ekonomi keluarga, berbasis inovasi, kolaborasi, dan edukasi.

B. Maksud dan Tujuan

1. Maksud Pendekatan

Penerapan pendekatan Holistik ICE, melalui Kegiatan Pengembangan Pendidikan anak Usia Dini, dimaksudkan upaya penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang menyeluruh dan komprehensif yaitu tidak hanya memberikan pelayanan pendidikan saja, akan tetapi memberikan pelayanan yang mencakup kebutuhan yang berkaitan dengan kesehatan dan gizi, pola pengasuhan dan perlindungan untuk anak. Dengan memperhatikan dimensi sosial, budaya, dan ekonomi keluarga, yang mendorong inovasi kolaborasi dan edukasi bagi seluruh stake holder terkait.

2. Tujuan pendekatan

Secara umum tujuan diselenggarakannya Penyelenggaraan PAUD Holistik Integratif melalui Kegiatan Pengembangan Pendidikan anak Usia Dini adalah terpenuhinya kebutuhan esensial anak usia dini secara utuh meliputi kesehatan dan gizi, rangsangan pendidikan, pembinaan moral emosional dan pengasuhan sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai kelompok umur, tanpa pengecualian yang tidak terpenuhi di satuan PAUD. Adapun tujuan khusus pendekatan pendampingan

kegiatan Pengembangan PAUD adalah tersosialisasi

Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini Holistik Integratif berdimensi sosial budaya dan ekonomi, bisa digunakan dalam pendampingan fasilitasi lembaga PAUD rujukan dalam pemenuhan layanan anak usia dini secara optimal, seperti halnya pendampingan yang dilaksanakan di puskesmas di lembaga PAUD Rujukan Kecamatan di Kota Bandung.

3. Holistik ICE dalam Pendampingan

- a. Mempermudah sosialisasi layanan PAUD Holistik integratif bermutu
- b. Mewujudkan PAUD bermutu, menyeluruh terintegrasi secara sosial, budaya, dan ekonomi keluarga.
- c. Mendorong kemampuan lembaga membangun kemitraan layanan sesuai kebutuhan layanan.

C. Kolaborasi Lintas Sektor Terkait

Penerapan layanan pendidikan anak usia Dini Holistik Integratif bermutu (PAUD HIBER), di Kota Bandung adalah contoh baik implementasi pendekatan Holistik ICE. Holistik ICE, sebagai pendekatan yang fleksibel dapat diterapkan

sesuai kebutuhan dan kondisi wilayah, bersifat adaptable. Kekutan mendasar metode ini adalah kolaborasi/ kemitraan antar pihak dalam mendorong optimalisasi pemenuhan layanan Anak Usia Dini secara menyeluruh terintegrasi secara sosial budaya dan ekonomi keluarga, berbasis inovasi, kolaborasi, dan edukasi. PAUD HIBER adalah nama program Pemerintah Daerah Kota Bandung, berperan sebagai pelaksana kebijakan pemerintah pusat, sekaligus berperan aktif dalam mengelola kegiatan/ program PAUD HIBER. Disamping itu mendirikan kelompok kerja (pokja) PAUD HIBER yang terdiri atas berbagai komponen pemilik peran dari Perangkat Daerah (PD) terkait di Kota Bandung, sebagaimana tertuang dalam pedoman PAUD HIBER bagi pengelola, diantaranya sebagai berikut;

1. Dinas pendidikan melaksanakan pelayanan pendidikan, meliputi bimbingan teknis, supervisi, pelatihan, pendampingan evaluasi dan pelaporan terkait layanan PAUD HIBER . Sebagai leading sector layanan PAUD, dalam mengintegrasikan kegiatan-kegiatan lintas sektor terkait, mitra, perguruan tinggi, lembaga mitra, organisasi masyarakat, dan unsur lainnya dalam memenuhi layanan satuan PAUD berkualitas dan sumber daya manusia seutuhnya.
2. Dinas kesehatan memberikan dukungan layanan PAUD Hiber, Pendekatan Holisbek, terkait dengan bidang kewenangannya meliputi, pemeriksaan kesehatan, gizi, imunisasi, pemberian vitamin kepada anak, dan penyuluhan kesehatan untuk orang tua, dan program-program lainnya yang dokoordinasikan oleh dinas kesehatan.
3. Dinas sosial memberikan dukungan layanan PAUD HIBER, terkait dengan bidang kewenangannya meliputi : pelayanan perlindungan, rehabilitasi untuk anak yang mengalami kasus kekerasan, atau penelantaran, dan penyuluhan kepada orangtua.
4. Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana (DP2KB) memberikan dukungan layanan PAUD HIBER, terkait dengan bidang kewenangannya, misalnya: layanan pengasuhan di satuan PAUD, termasuk penyuluhan tentang pengasuhan kepada orangtua.
5. Dinas kependudukan dan catatan sipil memberikan dukungan layanan PAUD Hiber dengan Pendekatan Holisbek, terkait dengan bidang kewenangannya, misalnya: memberikan perlindungan hak-hak sipil anak, seperti: memiliki identitas akta kelahiran.
6. Dinas pemberdayaan perempuan perlindungan anak dan pemberdayaan masyarakat (DP3APM), memberikan dukungan layanan Pendekatan Holisbek ICE, terkait dengan bidang kewenangannya, misalnya : mengintegrasikan program-program pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak dalam proses layanan PAUD HIBER
7. Dinas Koperasi, Usaha Mikro, Kecil dan Menengah, melaksanakan pelayanan, bimbingan teknis, supervisi, advokasi; fasilitasi layanan PAUD HIBER dengan mengoptimalkan daya dukung yang ada di masyarakat.
8. Polres dan polsek melaksanakan pelayanan, bimbingan teknis, supervisi, advokasi; pelatihan, evaluasi dan pelaporan terkait layanan keamanan dan

ketertiban di satuan PAUD. Termasuk penyuluhan tentang jaminan keamanan dan perlindungan hukum dari tindak penelantaran, dan kekerasan terhadap anak didalam keluarga.

9. Perangkat Daerah lainnya, yang memiliki keterkaitan langsung ataupun tidak langsung dalam pengembangan PAUD HIBER sesuai dengan kewenangan masing-masing.

D. Implementasi Pendekatan Holistik ICE

Berikut adalah penerapan pendekatan Holistik ICE, di lembaga PAUD Rujukan Tunas Harapan Kota Bandung pada program pengembangan PAUD Holistik Integratif (baca: PAUD Hiber), dalam mendorong terpenuhi layanan PAUD Holistik Integratif berdimensi sosial, budaya, dan ekonomi. Dengan melihat perubahan sebelum dan setelah pendampingan PAUD Hiber, meliputi aspek layanan Pendidikan, kesehatan GIZI, Pengasuhan dan Perawatan, Perlindungan, dan Kesejahteraan, sebagaimana berikut :

1. Aspek Pendidikan

Sebelumnya, belum ada kemitraan secara khusus, aspek Pendidikan terkait layanan Pendekatan Holistik ICE (Holistik Integratif Berdimensi Sosial Budaya dan ekonomi, Innovative, Collaborative, & educative) Setelah pendampingan, lembaga :

- a. Memiliki program kerja yang mengintegrasikan semua dimensi sosial, budaya, dan ekonomi, sebagai bagian dari pengembangan PAUD yang Holistik Integratif.
- b. Mengembangkan kurikulum yang mengintegrasikan semua dimensi sosial, budaya, dan ekonomi sebagai bagian dari pengembangan PAUD yang Holistik Integratif.
- c. Memiliki SDM pendidik dan tenaga kependidikan paham tentang pengintegrasian dimensi sosial, budaya, dan ekonomi. Sebagai bagian dari pengembangan PAUD yang Holistik Integratif.
- d. Meningkatnya kesiapan pengelolaan PAUD Pada tahap ini diawali dengan brainstorming dengan pengelola, kemudiandengan guru-guru. Selanjutnya antara guru-guru berbagi tugas dalam merancang pembelajaran dengan memperhatikan dimensi sosial budaya dan ekonomi. Fase ini, sebelum melakukan pengembangan kurikulum pendamping melakukan observasi khusus sehari di lembaga PAUD Tunas Harapan, untuk mengetahui proses persiapan, pelaksanaan dan mengahiri pembelajaran. Setelah itu dilakukan refleksi bersama antara pengelola dan guru-guru. Khususnya untuk menyiapkan SDM pendidik dan tenaga kependidikan berkualitas, pendamping memberikan

arahan bagaimana cara menerapkan layanan Pendekatan Holistik ICE, yaitu, pengembangan dari PAUD HI dilengkapi dengan aspek sosial budaya dan ekonomi keluarga berbasis Inovatif, Collaborative, Educative. Selanjutnya lembaga diarahkan juga cara merancang pembelajaran Pendekatan Holistik ICE yang

diselaraskan dengan kurikulum PAUD 2013, NSPK PAUD HI. Untuk memudahkan ritme kerja pendidik dan pengelola (efektif dan efisien), maka jumlah guru dibagi sesuai dengan dimensi, dan masing-masing bertanggung jawab untuk merancang pembelajaran dari persiapan sampai evaluasi. Sementara pengelola berperan sebagai supervisor. Pada saat bersamaan, dilakukan juga kaji tindak terhadap pembelajaran Anak Usia Dini di TK Tunas Harapan, dengan pendekatan TPM (Teaching Pyramid Method), yaitu pendekatan dalam menanamkan pembiasaan/ karakter disiplin, jujur dan mandiri, dari PGPAUD UPI Bandung.

- e. Mendorong pengelola dalam peningkatan kompetensi dalam berbagai kegiatan, pelatihan, dan pelibatan di kegiatan penguatan layanan, dengan Pendekatan Holistik ICE, khususnya dalam menata kolaborasi lintas sektor kecamatan setempat.

2. Kesehatan/gizi

Sebelumnya, belum ada kemitraan secara khusus, terkait layanan kesehatan/ gizi dan pengasuhan Pendekatan Holistik ICE Setelah pendampingan: Meningkatnya kualitas kesehatan dan gizi anak usia dini, dengan cara pembelajaran yang telah dilaksanakan di lembaga PAUD Rujukan, meliputi pembiasaan aktivitas sehari-hari anak-anak dalam cuci tangan, gosok gigi, dan lainnya yang dikorelasikan dengan dimensi sosial budaya dan ekonomi. Pembinaan diantaranya, diberikan pelatihan pengelolaan P3K yang diselenggarakan oleh Fakultas kedokteran UNPAD, serta pengelolaan gizi anak usia dini bersama Ilmu kesehatan Masyarakat (IKM) UNPAD.

3. Pengasuhan dan perawatan

Sebelumnya, belum ada kemitraan secara khusus, terkait layanan Pendekatan Holistik ICE. Setelah pendampingan, memberikan perlakuan yang adil dan setara terhadap semua anak dengan memperhatikan kebutuhan khusus dari setiap anak. Tampak Meningkatnya kepedulian dan kesadaran atas pentingnya Pendekatan Holistik ICE. pembelajaran secara Holistik Integratif berdimensi sosial budaya dan ekonomi. Anak merasakan kehangatan (asuhan) layanan melalui layanan satuan PAUD dengan melibatkan orang tua (parenting), sesuai dengan situasi dan kebutuhan pembelajaran. Dalam kegiatan pendidikan berbasis keluarga (Parenting), diantaranya : kegiatan bersama anak dan orang tua,

4. Perlindungan

Sebelumnya, Belum ada kemitraan secara khusus, terkait layanan layanan Pendekatan Holistik ICE (Holistik Integratif Berdimensi Sosial Budaya dan ekonomi) Setelah pendampingan, Memberikan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan orang tua dan keluarga dalam pengasuhan, perlindungan, dan kesejahteraan anak. Ada arahan untuk melakukan koordinasi dengan pihak terkait apabila ada permasalahan keselamatan anak. Khususnya kekerasan dalam rumah dan

lingkungannya. Memberikan pemahaman kepada orang tua apabila terjadi kekerasan, dengan menghubungi call center pengaduan.

5. Kesejahteraan

Belum ada kemitraan secara khusus, terkait layanan kesejahteraan Pendekatan Holistik ICE (Holistik Integratif Berdimensi Sosial Budaya dan ekonomi) Setelah pendampingan, Menyediakan fasilitasi terhadap orangtua dan masyarakat untuk terlibat dalam pengembangan program yang mengintegrasikan dimensi sosial, budaya, dan ekonomi. Sebagai bagian dari pengembangan PAUD yang holistik dan integratif. Pengembangan model kolaborasi, meliputi perkumpulan orang tua dan guru (POMG), sebagai upaya mensejahterakan antar pihak, dengan cara:

- a. Mengundang seluruh orang tua dalam kegiatan parenting Tunas Harapan.
- b. Memberikan informasi, apa itu parenting dan manfaatnya.
- c. Bagaimana kaitannya dengan Pendekatan Holistik ICE.
- d. Mengadakan pemilihan pengurus Perwakilan yang diambil dari tiap kelas.
- e. Merancang kegiatan parenting selama satu tahun, meliputi:
 - 1) Ekonomi (kewirausahaan)
 - 2) Budaya
 - 3) Sosial (berbagi)
 - 4) Kegiatan hari besar agama dan nasional
 - 5) Family gathering Pelaksanaan kegiatan
 - 6) Evaluasi kegiatan, Serah terima jabatan
 - 7) Pendidikan dalam pengasuhan anak
 - 8) Kesehatan (fisik dan gizi anak)

6. Dimensi Budaya

Belum ada kemitraan secara khusus, terkait dimensi budaya dengan Pendekatan Holistik ICE (Holistik Integratif Berdimensi Sosial Budaya dan ekonomi). Setelah pendampingan,

- Menyediakan fasilitasi terhadap orangtua dan masyarakat untuk terlibat dalam pengembangan program yang mengintegrasikan dimensi sosial, budaya Sebagai bagian dari pengembangan PAUD yang Holistik Integratif.
- Terbangun kolaborasi proses layanan PAUD berdimensi budaya, yaitu : Tunas Harapan menerapkan layanan PAUD secara Holistik Integratif berdimensi Sosial Budaya dan Ekonomi, secara bertahap berdasarkan kekuatan/ potensi lembaga, dengan memprioritaskan
- Antara Tunas Harapan, Bengkel Studi Budaya, Dinas Budaya dan Pariwisata, Konferensi Asep-Asep (KAA), Komite Olah Raga Tradisional (Kohati), dan Jati Luhung, Kantor Kecamatan Kecamatan Sukajadi.
- Khususnya dalam dalam Pabaru Sunda (22 September 2017), peserta didik, guru, pengelola dan orang tua berkesempatan tampil

di puser dayeuh Kota Bandung, Jawa Barat. Mengenalkan hari-hari sunda, kaulinan sunda (permainan anak-anak),

7. Dimensi Sosial

Awalnya, belum ada kemitraan secara khusus, terkait layanan Pendekatan Holistik ICE (Holistik Integratif Berdimensi Sosial Budaya dan ekonomi) Setelah pendampingan, lembaga;

- Menyediakan fasilitas terhadap orangtua dan masyarakat untuk terlibat dalam pengembangan program yang mengintegrasikan dimensi sosial, Sebagai bagian dari pengembangan PAUD yang Holistik Integrative
- Meningkatnya internalisasi nilai-nilai agama dan pemanfaatan social budaya lokal dalam pengembangan Anak Usia Dini untuk membentuk anak berakhlak mulia
- Anak dapat belajar sesuatu secara konkrit dan nyata dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Anak mendapat pengalaman baru dalam kegiatan yang membangun simpati, dan empati terhadap orang lain. Misalnya kunjungan ke rumah yatim, kegiatan sosial bersama, menabung, dan infak.
- Meningkatkan kemampuan pendidik dan tenaga kependidikan anak usia dini, dalam membangun kepekaan sosial

8. Dimensi Ekonomi

Semula, belum ada kemitraan secara khusus, terkait layanan dimensi ekonomi dengan Pendekatan Holistik ICE (Holistik Integratif Berdimensi Sosial Budaya dan ekonomi Setelah pendampingan :

- a. Meningkatkan pengetahuan anak tentang ekonomi keluarga yang mendorong terbentuknya mental kewirausahaan yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Pengembangan pengetahuan keterampilan dan kemampuan dalam pengembangan ekonomi keluarga.
- c. Pelibatan orang tua anak (Parenting), dalam bidang ekonomi, dengan proses membangun pola ekonomi dalam menabung dan pengadaan bahan pokok dengan pangan dan pertanian terkait dengan gerakan makan sayur dan ikan (Bidang Ekonomi Dinas Pertanian)
- d. Kerjasama dengan produk Cornet
- e. Market day, bazar

9. Innovative, Colaborative, Educative

Sebelumnya, Belum ada kemitraan/ pola kolaborasi secara khusus, terkait layanan Pendekatan Holistik ICE (Holistik Integratif Berdimensi Sosial Budaya dan ekonomi) Setelah pendampingan;

- a. Meningkatnya kualitas dan intensitas koordinasi dan integrasi penyelenggaraan penguatan pendidikan anak usia dini. Mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pemantauan hingga evaluasi.

- b. Menguatnya akses jaringan orang tua dengan stake pihak terkait yang mendukung pelaksanaan Pendekatan Holistik ICE.
- c. Meningkatnya kreativitas membangun jaringan kerjasama untuk meningkatkan layanan PAUD, pemberdayaan ekonomi masyarakat, dan internalisasi nilai-nilai sosial budaya.
- d. Meningkatnya dukungan dari berbagai pihak terkait, baik pemerintah maupun swasta, antara lain berupa dukungan integrasi, kolaborasi dengan dibangun terobosan-terobosan kemitraan, sesuai dengan pengembangan Pendekatan Holistik ICE (Holistik Integratif berdimensi Sosial Budaya dan ekonomi), meliputi, telah terbangunkemitraan/ kolaborasi, meliputi:
 - 1) Pemerintah
 - Dinas Pendidikan
 - Dinas Kebudayaan dan Pariwisata
 - Dinas pertamanan dan Pangan
 - Kelurahan Cipedes, dalam menujukkan 1 RW 1 PENDEKATAN Holistik ICE.
 - Kecamatan Sukajadi Melakukan sosialisasi
 - 2) Perguruan Tinggi
 - UPI Bandung, Laboratorium Pendidikan Masyarakat, dan PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
 - UNPAD Bandung, Pusat studi desentralisasi pembangunanpartisipatif.
 - Komitment, Pusat Studi PAUD dan Keluarga, UPI.
 - 3) Lembaga Mitra/ Tokoh Masyarakat
 - Jati Luhung, fasilitator penerapan PAUD Hiber dengan pendekatan Holistik ICE.
 - Pendampingan mewujudkan layanan PAUD 1 RW 1 PAUD.
 - Dimensi budaya, sebagai prioritas yang dikuatkan, selanjutnya sosial dan ekonomi. Pendekatan budaya, langkah prioritas dalam membangun kemitraan, melalui Bengel studi budaya (Besdaya),Konferensi Asep-Asep (KAA), Jati Luhung.
 - Bestdaya (bengkel Studi Budaya), Mengkenalkan kalender sunda
 - Melibatkan Tunas Harapan dalam partisipan Pabarbaru sunda yang diresmikan Walikota Bandung, 22 September 2017.
 - Bersama Konferensi Asep-Asep (KAA), mengenalkan hari-hari dan hitungan Sunda.
 - KOTI (Komite Olah raga Tradisional Indonesia), mengenalkan Organisasi Masyarakat
 - Bunda PAUD se Kota Bandung.
 - 4) Media :
 - Jabar Ekspres Dalam pengembangan Jabar Ekspres
 - PGPAUD (Pendidikan guru PAUD),

Dalam penguatan kelembagaan bekerja sama dengan jati luhung, laboratorium pendidikan masyarakat, PGPAUD (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini) Universitas Pendidikan Indonesia.

E. Temuan

1. PAUD HIBER, adalah sebuah model pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini holistik Integratif (PAUD HI), sebagai bentuk inovasi Dinas Pendidikan Kota Bandung untuk mengembangkan/melejitkan Layanan pendidikan anak usia dini holistik integrative berdimensi sosial budayadan ekonomi, dengan pendekatan Holisbek ICE
2. PAUD HI Meliputi aspek pendidikan, kesehatan gizi, pengasuhan, perlindungan dan kesejahteraan, sebagaimana tertuang pada Peraturan Presiden No. 60 Tahun 2013 tentang PAUD Holistik Integratif. Sementara Pendekatan Holisbek ICE menambahkan aspek dimensi sosial budaya dan ekonomi, yang sebelumnya disebut HISBE yaitu singkatan dari Holistik Integratif Sosial Budaya dan Ekonomi
3. Program PENDEKATAN Holisbek ICE juga, dicanangkan langsung oleh Wali Kota Bandung, Ridwan Kamil, didampingi Kepala Dinas Pendidikan Kota Bandung Elih Sudiapermana dan Bunda PAUD Kota Bandung Atalia Praratya Ridwan Kamil. Pencanaan dilakukan di Bale Asri Pusdai, Jalan Diponegoro Kota Bandung, Rabu 25 Oktober 2017. Saat bersamaan, sekaligus MoU Walikota Bandung dengan dengan Camat se Kota Bandung, untu mendukung melejitkan layanan PENDEKATAN Holisbek ICE di kota Bandung.
4. Penerapan PENDEKATAN Holisbek ICE di Kecamatan Sukajadi, TK Tunas Harapan, Kelurahan Cipedes, Kecamatan Sukajadi Kta Bandung, Sebelum pendampingan, secara keseluruhan kegiatan layanan PAUD di lembaga tersebut belum seutuhnya menerapkan layanan PAUD secara Holistik Integratif sebagaimana tertuang dalam Perpres no 60 tahun 2013 dan NSPK PAUD HI, tahun 2015. Saat dan setelah pendampingan, TK Tunas Harapan menerapkan layanan PAUD secara Holistik Integratif berdimensi Sosial Budaya dan Ekonomi, secara bertahap berdasarkan kekuatan/ potensi lembaga, dengan memprioritaskan dimensi budaya, sebagai prioritas yang dikuatkan, selanjutnya sosial dan ekonomi. Pendekatan budaya, langkah prioritas dalam membangun kemitraan, melalui Bengkel studi budaya (Besdaya), Konferensi Asep-Asep (KAA), Jati Sebagai konsekuensi MoU dari Camat Kecamatan Sukajadi, bersama bekerja sama TK Tunas Harapan, Yayasan Jati Luhung, Lab.Pendmas UPI Bandung, melaksanakan persiapan sosial, melaksanakan pelatihan bagi pelatih penerapan Pendekatan Holistic Integratif Cultur and Economics (HICE Approach) angkatan pertama, dimana peserta (mahasiswa), belajar langsung dari masyarakat, selanjutnya masyarakat dapat memanfaatkan datanya, untuk kepentingan program dan meningkatkan kualitas layanan anak usia dini di Kecamatan Sukajadi.
5. Wujud Kemitraan yang terbangun, dan berlangsung berdasarkan aspek layanan, meliputi :

- a) Dalam penguatan kelembagaan bekerja sama dengan Jati Luhung, Laboratorium Pendidikan Masyarakat, PGPAUD (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Indonesia, dan Pusat Studi desentralisasi Administrasi Negara UNPAD.
 - b) Untuk aspek kesehatan gizi, bekerjasama dengan Fakultas kedokteran UNPAD, ikut serta dalam pelatihan pengelolaan P3K di satuan PAUD.
 - c) Bidang budaya, bermitra dengan Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung, Bengkel Studi Budaya, Konferensi Asep-Asep (KAA), Yayasan Jati Luhung.
 - d) Bidang ekonomi, dengan proses membangun pola ekonomi dalam menabung dan pengadaan bahan pokok dengan pangan dan pertanian terkait dengan gerakan makan sayur dan ikan, dengan Dinas Pangan dan Pronas.
 - e) Pendekatan Holistik ICE, dalam penerapan Program PAUD Hiber di Kota Bandung, terbukti lebih efektif, dan dimanis. Secara tidak langsung pendekatan ini mendorong inovasi-inovasi dari penyelenggara kegiatan, kekuatan kolaborasi dan kerjasam antar pihak lebih tampak. Yang paling penting dengan pendekatan ini, adalah pembelajaran dari semua pihak, baik penerima manfaat langsung maupun pihak-pihak berkepentingan. Mengapa demikian? Karena dengan pendekatan HICE, melibatkan seluruh unsur dengan memperhatikan dimensi sosial budaya dan ekonomi lokal.
6. Dari sisi pembelajaran (Educating), payana PAUD secara holistic interaktif berdimensi siosial budaya dan ekonomi, memberikan manfaat kepada seluruh penerima manfaat dan pihak-pihak yang berkepentingan, sebagaimana berikut meyakinkan seluruh stake holder terkait, manfaat dari Layanan PendekatanHolistik ICE dengan pendekatan Holistik Integratif Colaborasi dan Edukasi (HICE)
- 1) Bagi anak, Anak dapat belajar sesuatu secara konkrit dan nyata dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya, baik di lembaga PAUD, rumah, dan masyarakat.
 - 2) Bagi guru :
 - Dalam hal ini guru merasa tertuntut untuk kreatif dalam melaksanakan pembelajaran di satuan PAUD. Khususnya Melatih guru, untuk berfikir kritis dan analitik terhadap model pembelajaran di kelas anak/ taman bermain.
 - Melatih/ pembiasaan menuangkan ide/ karya tulis secara sistematis dan taktis.
 - Menginspirasi banyak hal bagi guru, dengan banyak hal yang baru dan layanan Holistik Integratif berdimensi sosial, budaya dan ekonomi, dalam penerapan dimensi sosial budaya dan ekonomi, guru berbagi peran/ pembagian tugas dalam merancang pembelajaran/ kegiatan meliputi aspek : layanan PAUD Holistik Integratif dengan memperhatikan aspek sosial budaya dan ekonomi.

- 3) Bagi orang tua, memberikan pembelajaran bersama bagi orangtua, anak dan lembaga PAUD.
- 4) Akademisi/ Perguruan Tinggi/ Keilmuan, memberikan ruang, dalam kajian keilmuan untuk anak usia dini, meliputi: pendidikan, kesehatan/ gizi dan perawatan, pengasuhan, perlindungan, dan kesejahteraan dengan memperhatikan dimensi sosial budaya dan ekonomi, juga sebagai media pengembangan keilmuan.
- 5) Bagi masyarakat, membangun kepekaan bersama dari masyarakat terhadap kepedulian untuk layanan anak usia dini. Dengan melihat langsung dampak dari pembelajaran Pendekatan Holistik ICE.
- 6) Bagi Regulator, mempermudah dalam menentukan kebijakan, dan memastikan tepat sasaran. Berdasarkan hasil kajian secara partisipatif. Adanyakomitment dalam mendukung terealisasinya layanan Anak Usia Dini secara utuh.
- 7) Bagi Lembaga mitra (Ormit), memberikan ketegasan dalam peran dan fungsi lembaga mitra dalam menjalankan tugasnya, berdasarkan koridor yang disepakati dan ketentuan aturan terkait.
- 8) Bagi Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), optimalisasi dalam berperan serta fasilitasi layanan anak usia dini dan keluarga, dalam mendorong percepatan pembangunan.
- 9) Bagi Swasta, sebagai bentuk tanggung jawab sosial dengan menyisihkan keuntungannya, sesuai dengan ketentuan yang ada.

F. Rekomendasi

1. PAUD HIBER di Kota Bandung, launching pada oktober 2017, oleh Walikota Bandung Ridwan Kamil, dapat dijadikan ruang belajar bagi berbagai stakeholder terkait dengan Pendekatan HOLISBEK ICE, khususnya bagi praktisi pendidikan/ Perguruan Tinggi dalam pengkayaan aplikasi keilmuan dari berbagai keilmuan terkait.
2. Dengan pelibatan Perguruan Tinggi, tentunya program dapat tersosialisasi dengan baik hingga ke setiap RW dan RT di daerah kota Bandung, dengan catatan dikawal ahlinya.
3. Walau secara keseluruhan informasi mengenai Program PAUD Hiber dengan Pendekatan Holistik ICE sudah sampai, namun kejelasan mengenai program dan bagaimana teknisnya masih terus disosialisasikan di kalangan pemerintah RT dan RW.
4. Pemerintah Kota Bandung, sudah cukup baik melakukan sosialisasi tentang PAUD HIBER. Namun hal yang penting dilakukan adalah pendampingan, dimana banyak sekali kendala dimasyarakat adalah masalah pendampingan dalam pelaksanaan, jangan sampai ada pemerintah RW yang bahkan tidak tau mengenai Program.
5. Pemerintah Kecamatan, kelurahan, dan RW/RT, perlu dibangun pola komunikasi yang terintegrasi satu sama lain, dengan seluruh pihak berkepentingan.
6. Pendampingan perlu dilakukan secara rutin, mengingat banyak sekali pemerintah RW maupun RT yang usianya sudah tidak lagi muda, sehingga

terdapat kendala dalam penyampaian informasi dan bahkan gerak geraknya menjadi lamban.

7. Optimalisasi peranserta lembaga pendidikan seperti Universitas khususnya jurusan yang linear dengan masalah PAUD ini. Yang harusnya mampu membantu perkembangan informasi mengenai layanan PAUD Holistik Integratif Bermutu dengan Pendekatan Holisbek ICE bagi masyarakat. Namun realita yang ada sering kali terjadi keterlambatan informasi, sehingga perlu pemerintah menggandeng universitas dalam mensosialisasikan Program dengan Pendekatan HOLISBEK ICE. Lebih dari itu, keseriusan dari Universitas dalam melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi. Ada point tentang pemberdayaan masyarakat, dan sebaiknya Universitas memberikan fasilitas yang memadai bagi mahasiswanya untuk melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi, terutama point Pengabdian Pada Masyarakat.

G. Tindak Lanjut

1. Menyamakan Persepsi istilah PAUD, PAUD Holistik Integratif, PAUD Holistik Integratif Bermutu (layanan PAUD Holistik Integratif berdimensi Sosial Budaya, dan Ekonomi), PAUD Holistik Integratif berdimensi Sosial Budaya dan Ekonomi berbasis inovasi, kolaborasi, dan edukasi (Holisbek ICE).
2. Perlu ditindaklanjuti pola kemitraan antar pihak. Kemitraan yang sudah terbangun, perlu diperkuat dengan MoU (mitra kesepakatan kerjasama), antar pihak dalam peningkatan layanan Pendidikan Anak Usia Dini di satuan PAUD, Khususnya di TK Tunas Harapan, dan se-Kecamatan Sukajadi.
3. Optimalisasi peranserta antar pihak pemangku kepentingan, dalam mewujudkan komitmen untuk meningkatkan mutu layanan anak usia dini di Kota Bandung.
4. Pengelolaan data di tingkat terendah, untuk mewujudkan Profile layanan PAUD dan keluarga di tingkat lokal
5. Draft MoU Kemitraan yang telah terbangun, hendaknya ditindaklanjuti dengan MoU, terdiri dari :
6. Tunas Harapan/ Lembaga : penerima manfaat (User), bekerjasama dengan Aparat Kecamatan Sukajadi, dalam desiminasi melakukan PAUD sosialisasi dan Hiber dengan pendekatan Holisbek ICE di kecamatan Sukajadi.
7. PGPAUD & Penmas FIP-UPI : Pengembangan kurikulum pendidikankarakter dan budaya
8. BESTDAYA/KAA Jati Luhung : Pengkayaan pembelajaran PENDEKATAN Holisbek ICE dalam dimensi budaya, Penguatan kelembagaan PENDEKATAN Holisbek ICE dan konsolidasi antar pihak.
9. Jabar Espres : Mendukung publikasi layanan PENDEKATAN Holisbek ICE

H. Penutup

Demikian makalah ini saya susun, untuk dijadiam bahan pembelajaran dan kajian bagi keilmuan terkait penguatan layanan Anak Usia Dini termasuk model inklusi.