

RECEP

Research in Early
Childhood Education and
Parenting

Vol. 1. No. 1. November 2020



**PRODI PGPAUD
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH PURWAKARTA**

JURNAL RESEACRH ON EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND PARENTING

Penanggung Jawab

Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.

Pemimpin Redaksi

Dr. Finita Dewi, S.S., M.A.

Redaktur

Risty Justicia, S.Pd., M.Pd.

Mitra Bestari

Mirawati, M.Pd. (UPI Kampus Cibiru)

Faizatul Faridy, M.Pd. (UIN Ar-Raniry Banda Aceh)

Dinar Nur Inten, M.Pd. (UNISBA)

Nika Cahyati, M.Pd. (STKIP Muhammadiyah Kuningan)

Irfan Fauzi Rahmat, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Cirebon)

Nurul Shofiatin Zuhro, M.Pd. (Universitas Sebelas Maret)

Elis Komalasari, M.Pd. (IAIN Batu Sangkar)

Siti Noor Rochmah, M.Pd. (STKIP 11 April Sumedang)

Lutfatulatifah, M.Pd. (IAIN Syekh Nurjati Cirebon)

Choiril Anwar, M.Pd. (Universitas Islam Sultan Agung)

Dr. I Ketut Sudarsana, S.Ag., M.Pd.H. (Universitas Hindu Negeri I Bagus Sugriwa
Denpasar)

Duhita Savira Wardani, M.Pd. (IKIP SILIWANGI)

Penyunting Pelaksana

Tia Citra Bayuni, M.Pd. (UPI Kampus Purwakarta)

Gia Nikawanti, S.Psi., M.Pd. (UPI Kampus Purwakarta)

Alamat Redaksi/Distributor

PGPAUD - UPI Kampus Purwakarta

Jl. Veteran No. 8 Purwakarta jawa barat Tlp. (02164) 200395

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, akhirnya Jurnal RECEP (*Research in Early Childhood Education and Parenting*), perdana menerbitkan artikel-artikel dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini yang membahas isu-isu strategis yang hangat dibicarakan baik dalam tataran akademis maupun praktis.

Jurnal RECEP Volume 1 Nomor 1 Tahun 2020 didominasi oleh artikel yang berhubungan dengan *Early Childhood Development, Parenting, Innovation, Management, Evaluation And Assessment, Learning Media, STEM And STEAM, Language And Literacy, Art And Creativity, And Critical Issue In Early Childhood Education*

Nomor ini dimulai dengan artikel yang ditulis oleh Violiza Atika Zahra dan Atika Zahra Furi yang berjudul, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui *Game Outbound Tower Building Cup*”. Artikel ini membahas cara meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini yaitu motorik halus. Dalam artikel ini, penulis mengeksplorasi kemampuan motorik halus anak usia dini dan *game outbound tower building cup*. Dengan memberikan gambaran mengenai penggunaan *game* dalam mengajar di luar kelas, pembaca akan dibawa pada suatu pemahaman bahwa kelas dalam arti luas tidak hanya terbatas pada dinding dan tembok melainkan dapat dilakukan di lapangan, di perpustakaan, ataupun di luar kelas.

Artikel kedua ditulis oleh Fisca Azhar Silfanny dan Finita Dewi, yang berjudul “Analisis Tiga Aplikasi *Augmented Reality* untuk Mengenalkan Alfabet Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini”. Artikel ini mengupas penggunaan aplikasi yang sesuai untuk anak dalam belajar mengenal huruf alphabet bahasa Inggris. Dengan memberikan gambaran mengenai hasil analisis tiga aplikasi tersebut, pembaca akan dibawa pada suatu pemahaman tentang cara menggunakan dan mengenalkan aplikasi *Augmented Reality*.

Masih berkisar pada Pendidikan Anak Usia Dini, artikel ketiga ditulis oleh Nur Azizah, Suci Utami Putri, dan Nahrowi Adjie, yang berjudul “STEAM Berbantuan *Augmented Reality* Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Artikel ini menelaah secara kritis pandemi yang terjadi di Indonesia, dan bagaimana penggunaan aplikasi dalam pembelajaran dapat mengatasi kejenuhan anak usia dini terutama dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak. Dengan memberikan gambaran mengenai kemampuan bahasa yang dikembangkan dalam STEAM berbantuan *Augmentd Reality* pembaca akan dibawa pada pemahaman bahwa *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic* dapat diajarkan pada anak usia dini dengan cara yang tepat.

Artikel selanjutnya ditulis oleh Ula Naila dan Idat Muqodas dengan judul “Hubungan Kecerdasan Emosi Dan Karakter Pada Anak Usia Dini di TK Kabupaten Purwakarta”. Artikel ini menelaah secara mendalam kecerdasan emosi dan karakter pada anak usia dini. Dengan memberikan gambaran mengenai hubungan antara kecerdasan emosi dan karakter pembaca akan dibawa pada pemahaman bahwa adanya hubungan dalam menumbuhkan kecerdasan pada anak usia dini dengan cara yang tepat dan berkesinambungan.

Artikel kelima yang ditulis oleh Hayani Wulandari dan Yogi Khusnul Khotimah ini berjudul “Pembelajaran Tari Kreatif dalam Membangun Kecerdasan Majemuk Anak Usia 5-6 Tahun”. Artikel ini membahas bagaimana pembelajaran tari pada anak usia dini dapat meningkatkan kecerdasan majemuk. Kecerdasan yang masih berkembang harus diarahkan dan dikembangkan dengan cara tepat.

Nomor ini diakhiri dengan artikel yang ditulis oleh Rina Mustika, Jojor Renta Maranatha dan Risty Justicia yang berjudul “Analisis Peran Ibu Tunggal Dalam Pendidikan Seks Pada Anak

Usia Dini”. Dengan melakukan analisis peran ibu tunggal dalam pendidikan seks pada anak, penulis mengungkapkan bahwa pendidikan seks harus dikenalkan dan dipahami oleh anak sejak usia dini. Pembelajaran dapat berlangsung di rumah dengan orang tuanya sehingga anak mampu memiliki proteksi pada dirinya secara mandiri.

Terbitnya nomor ini juga atas kerja keras dan perhatian dari banyak pihak, oleh karena itu redaksi mengucapkan terimakasih kepada mitra bestari yang berkenan memberikan masukan kepada redaksi dan juga mereview tulisan yang ada. Juga kepada anggota redaksi yang juga meluangkan waktu untuk bekerja agar Jurnal RECEP ini dapat terbit dengan baik. Semoga tulisan-tulisan dalam jurnal ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan banyak pencerahan untuk hal yang lebih baik terutama dalam pendidikan anak usia dini.

Purwakarta, 30 November 2020

Editorial Team Jurnal RECEP

RECEP

RESEARCH IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND PARENTING

Vol.1, No.1, November 2020

DAFTAR ISI

	Halaman
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI GAME OUTBOND TOWER BUILDING CUP PADA ANAK KELOMPOK A DI TK X SEMARANG	
Violiza Vila Delima dan Atika Zahra Furi	(1-16)
ANALISIS TIGA APLIKASI <i>AUGMENTED REALITY</i> UNTUK MENGENALKAN ALFABET BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI	
Fisca Azhar Silfanny dan Finita Dewi	(17-34)
STEAM BERBANTUAN <i>AUGMENTED REALITY</i> UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN	
Nur Azizah, Suci Utami Putri, dan Nahrowi Adjie	(35-46)
HUBUNGAN KECERDASAN EMOSI DAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI DI TK KABUPATEN PURWAKARTA	
Ula Naila dan Idat Muqodas	(47-54)
PEMBELAJARAN TARI KREATIF DALAM MEMBANGUN KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA 5-6 TAHUN	
Hayani Wulandari dan Yogi Khusnul Khotimah	(55-64)
ANALISIS PERAN IBU TUNGGAL DALAM PENDIDIKAN SEKS PADA ANAK USIA DINI	
Rina Mustika, Jojor Renta Maranatha, dan Risty Justicia	(65-72)



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI GAME OUTBOND TOWER BUILDING CUP PADA ANAK KELOMPOK A DI TK X SEMARANG

Violiza Vila Delima*, Atika Zahra Furi**

* PG PAUD Universitas IVET/Qomarul Huda Gunungpati Semarang

** PG PAUD Universitas IVET

Email : violisza@gmail.com

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 02 Sep 2020

First Revised 16 Sep 2020

Accepted 16 Nov 2020

Publication Date 30 Nov 2020

Kata Kunci :

Kemampuan

Motorik Kasar

Game Outbound

Tower Building Cup

The limited knowledge of teachers in developing a learning media motivated this research to improve thebaa quality of the learning activity process, especially children's fine motoric skills through the implementation of the outbound tower building cup game. The research methodology used is classroom action research, which is an activity carried out by observing events that occur in the classroom so that learning practices are of higher quality. The conclusion from the results of this study is that the application of the tower building cup game can improve gross motor skills in kindergarten children aged 4-5 years at X Kindergarten.

ABSTRAK

Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran memotivasi pelaksanaan Penelitian ini untuk dapat memperbaiki kualitas dari proses kegiatan belajar khususnya kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan *game outbound tower building cup*. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu kegiatan yang dilaksanakan dengan mengamati kejadian-kejadian yang terjadi di dalam kelas agar praktek pembelajaran lebih berkualitas. Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa penerapan *game tower building cup* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak TK usia 4-5 tahun di TK X, Semarang.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini menjadi suatu aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, karena merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pemberian rangsangan seluruh aspek perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini seharusnya dapat memberikan rangsangan (stimulasi) dari lingkungan terdekat untuk mengoptimalkan kemampuan anak. Saat ini telah banyak berbagai sekolah Taman Kanak-kanak (TK) memberikan pendidikan yang baik dan berkualitas demi mengembangkan kemampuan dan bakat dalam diri anak tersebut. Oleh karena itu,, diperlukan usaha dari guru untuk memberikan kualitas dalam mengajar dan mendidik anak.

Masa anak usia dini salah satunya dikenal sebagai masa bermain dan belajar. Hampir sebagian waktunya digunakan untuk bermain. Dengan bermain itulah anak TK tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan dalam dirinya. Salah satunya perkembangan fisik motorik anak. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak TK karena mempengaruhi perkembangan lainnya (Fitriani, 2018). Perkembangan kemampuan motorik kasar dapat distimulasi dengan berbagai macam permainan salah satunya seperti *game tower building cup*. Dengan *game* tersebut anak secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan antara lain: berjalan, berlari, meloncat, koordinasi, ketangkasan, dan kerjasama. (Lutan dalam Gustiana, 2014)

Pada sebuah lembaga Taman Kanak-kanak yang banyak terjadi adalah kurangnya kegiatan pembelajaran yang melatih kemampuan fisik motorik anak di dalam dan di luar kelas (Alim, 2015). Menurut Yulsofriend, dkk. (2019) kegiatan pembelajaran lebih banyak difokuskan pada kemampuan motorik halus dari pada motorik kasar seperti mewarnai, menggambar, meronce dan menggunting. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran menjadi salah satu permasalahan yang harus segera dicarikan solusi.

Gerakan motorik kasar anak terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Hidayanti, 2013 menyatakan bahwa anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan mental yang baik pula karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga rasa percaya dirinya akan terus meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan motorik kognitifnya. Unsur utama yang berperan penting dalam stimulasi perkembangan motorik anak-anak adalah guru dan orangtua. Gerakan motorik kasar anak adalah suatu kemampuan yang memerlukan koordinasi sebagian besar dari tubuh anak (Sunardi & Sunaryo dalam Farida, 2016). Oleh karena itu, sangat memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar anak yang memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu dapat membuat anak dapat berlari, meloncat, berjinjit dengan tumit, merangkah, menaiki sepeda serta berdiri dengan satu kaki (Sujiono dalam Saripudin, 2019). Untuk dapat merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk berlari, meloncat, berjinjit, memanjat, meremas, berdiri dengan satu kaki, berjalan di papan titian dan sebagainya. Menurut Sujiono dalam Saripudin (2019) bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Berikut tahap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 4-5 tahun:

Tabel 1. Tahap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

No	Perkembangan	Stimulus
1	Anak diharapkan dapat berjalan pada garis lurus ke depan atau ke belakang	Ajak anak berjalan lurus menyusuri satu baris ubin dan kakinya tidak keluar dari kotak-kotak ubin tersebut. Minta anak berjalan lurus ke depan atau ke belakang (mundur).
2	Berjalan di atas papan Keseimbangan	Selanjutnya, buatlah “papan” keseimbangan dari batu bata yang disusun berjajar memanjang, lalu minta anak berjalan di atasnya. Saat berjalan di trotoar pun, Anda dapat meminta si kecil berjalan meniti di pinggir trotoar.
3	Dapat melompat sambil berlari	Ajak anak mengangkat satu kakinya, biarkan ia berpegangan di dinding. Sambil bernyanyi, ajak ia melompat-lompat dengan satu kakinya. Kemudian, secara perlahan ajak ia bergerak ke suatu tempat. Bila anak terlihat mulai berani dan dapat menjaga keseimbangannya, cobalah melepas tangannya agar ia tak berpegangan lagi.
4	Melompat di tempat dengan 1 kaki	Gambarlah beberapa lingkaran besar di lantai. Minta anak melompat menuju lingkaran tersebut. Ingatkan agar setelah melompat dan mencapai lingkaran, ia harus segera berdiri tegak. Lakukan kegiatan ini sambil diiringi lagu agar tercipta suasana gembira untuk memberi semangat.
5	Melompat ke depan 10 kali tanpa terjatuh	Buatlah kotak berjumlah 10 dan mintalah anak didik untuk melompat ke depan sesuai jumlah kotak yang ada
6	Mampu berlari, menikung dan berhenti secara efektif/terkontrol.	Ajaklah anak untuk lomba lari dengan membuat jalur lombanya menikung

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak menurut Rahyubi dalam Baan, dkk. (2020), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak yaitu sebagai berikut: perkembangan sistem saraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, aspek psikologis, usia, jenis kelamin, serta bakat dan potensi.

Di Indonesia kegiatan *outbound* telah dijadikan sebagai kegiatan yang rutin untuk dilakukan. Tidak hanya orang dewasa saja, anak-anak pun juga dapat ikut serta dalam berbagai macam *game outbound*. *Outbound* menurut Setiawati (2021) merupakan salah satu metode pembelajaran modern yang memanfaatkan keunggulan alam. Kegiatan ini dapat menjadi sebuah pengalaman yang membekali seseorang dalam menghadapi tantangan yang lebih nyata dalam persaingan di kehidupan sosial masyarakat. *Outbound* sepertinya sudah menjadi kegiatan yang favorit. Fakta ini dapat dikatakan luar biasa karena begitu banyak

metode pendidikan yang muncul dan tenggelam selama periode ini. Wijayanti dalam Mustanirah (2018), berbagai macam manfaat *outbound* bagi anak usia dini: 1) Menumbuhkan Kepercayaan Diri; 2) Melatih Kerjasama Dengan Teman; 3) Meningkatkan Kemandirian; 4) Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah; 5) Melatih Motorik Kasar Anak; 6) Menumbuhkan Rasa Cinta Pada Alam.

Game tower building cup adalah permainan yang dimainkan secara bersama-sama. Anak-anak dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang, dengan menerapkan beberapa aturan seperti: tiap kelompok berdiri di garis *start* terlebih dahulu, kemudian guru memberikan sebuah pertanyaan mengenai bagaimanakah bentuk sebuah menara. Setelah itu guru memberikan contoh membuat menara dengan cara menyusun beberapa gelas plastik yang sudah disiapkan. Permainan *game* tersebut dimainkan secara bergantian antar teman kelompok. Permainan bisa dimulai setelah hitungan ke tiga, anak yang di urutan pertama bisa langsung lari dan menyusun gelas yang pertama, kemudian dilanjutkan dengan anak urutan kedua menyusun gelas gelas yang kedua, dan begitu seterusnya sampai gelas tersusun menjadi sebuah menara yang tinggi.

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memperbaiki kualitas dari proses kegiatan belajar khususnya kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan *game outbound tower building cup*. Agar dapat menambah pengetahuan guru dalam mengembangkan sebuah media sesuai dengan tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif tindakan kelas (PTK). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian dengan mengadakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk dapat diobservasi dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran (Widayati : 2008). Penelitian tindakan kelas ini tidak dilakukan sendiri karena membutuhkan bantuan dan kerja sama guru kelas di TK Qomarul Huda Gunungpati.

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di TK Qomarul Huda Gunungpati, Jalan Pandean RT 01 RW 09 Pandean, Kelurahan Pandean, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Kemudian penelitian dilakukan pada tanggal 2 April sampai 2 Juni, yang terdiri atas pra siklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian ini dilakukan pada Tahun Ajaran 2019/2020. Selanjutnya subjek dalam penelitian ini berjumlah 27 anak, yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 15 anak laki-laki.

Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Menurut Prihantoro (2019), Penelitian Tindakan kelas terdiri dari 4 langkah, rancangan ke 4 langkah ini adalah :

- a) Perencanaan
- b) Dalam penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menggambarkan keberhasilan dan kekurangan keseluruhan dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak
- c) Pelaksanaan

- d) Menyusun tema dan sub tema untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPPH
- e) Observasi dan Evaluasi
- f) Menulis atau mencatat hasil yang terjadi supaya memperoleh hasil yang akurat.
- g) Refleksi yang dilakukan secara bersiklus

Memecahkan masalah yang ada melalui memperbaiki proses belajar dan mengajar yang kurang tepat serta meningkatkan kemampuan anak. Kegiatan refleksi ini tepat dilakukan setelah guru pelaksana sudah melakukan tindakan dan kemudian didiskusikan dengan peneliti

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akan dijadikan acuan penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif. Teknik pengumpulan data kualitatif diambil melalui observasi dan dokumentasi.

- a) Dokumentasi
Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan lapangan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda, dan sebagainya (Nilamsari, 2014).; Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar secara konkret mengenai kegiatan kelompok anak didik dan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung digunakan dokumentasi foto.
- b) Observasi
Observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan meliputi kegiatan pemutusan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto dalam Utami, 2019). Metode observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan bagaimana aktivitas anak didik dalam pembelajaran melalui lembar pengamatan
- c) Wawancara
Menurut Arikunto dalam Mukhlisoh, (2019), wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan sejumlah pertanyaan dan diwawancarai yang memberikan jawaban itu. Wawancara dipergunakan untuk memperoleh informasi atau data berupa ucapan, pikiran, gagasan, perasaan, dan kesadaran sosial. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat pengumpulan data yang berbentuk pertanyaan yang diajukan secara langsung kepada anak didik dan teman sejawat di tempat penelitian

DEFINISI OPERASIONAL

- a) Kemampuan Motorik Kasar, gerakan yang melibatkan sebagian besar otot-otot besar dari otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.
- b) *Game Outbound Tower Building Cup*, sebuah permainan menyusun seperti bentuk menara dengan tujuan melatih kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan media gelas plastik warna-warni.

TEKNIK ANALISA DATA

Indikator Keberhasilan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari observasi dan penelitian langsung dari anak didik oleh peneliti, maka kita sudah langsung bisa mendapatkan data.

Setelah melaksanakan observasi dan unjuk kerja, peneliti juga melakukan musyawarah atau diskusi dengan teman sejawat. Peneliti cukup memakai lembar tugas, dengan

memberikan tanda *checklist* pada tempat yang disediakan dan sedikit memberi komentar, narasi atau saran perubahan tingkah laku anak didik dalam game *outbound tower building cup*. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan anak didik. Hal-Hal yang perlu dipersiapkan antara lain : 1) persiapan sarana; 2) penguasaan materi; 3) pemanfaatan dan penggunaan alat peraga; 4) keaktifan anak didik dalam melakukan kegiatan; dan 5) keaktifan anak didik dalam tanya jawab dan diskusi. Peneliti juga melakukan observasi terhadap perubahan tingkah laku anak didik. Beberapa tingkah laku anak didik yang diamati adalah 1) anak didik tidak memperhatikan penjelasan guru; 2) anak didik mengganggu teman; 3) anak didik ada yang bermain sendiri; 4) anak didik tidak aktif dalam demonstrasi; 5) anak didik tidak tertarik dengan kegiatan yang disajikan guru; 6) anak didik yang kurang faham dan tidak mau bertanya. Maka, pengamatan tentang perubahan tingkah laku dilaksanakan setiap siklus agar mengetahui sikap perubahan dan dapat mengambil kesimpulan mana yang harus dilakukan dan dengan metode apa yang paling tepat, serta mana sarana yang masih harus dilengkapi. Cara mencari persentase adalah sebagai berikut :

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

P = Prosentase

F = Jumlah anak yang di nilai pada aspek yang diamati

n = Jumlah seluruh anak di kelas

Tabel 2. Bobot Persentase Indikator Keberhasilan

No.	Prosentase	Kategori
1	0 % - 40 %	Kurang
2	41% – 60 %	Cukup
3	61 % – 75 %	Baik
4	76 % – 90 %	Sangat Baik

Tabel 3. Lembar Aspek Penilaian Kinerja Anak

Variabel	Indikator	Aspek Penilaian		Skala Penilaian			
		No		BSB	BSH	MB	BB
(Fisik Motorik Kasar) <i>Game tower building cup</i>	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar (FM 4.3)	1	Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan .				

Variabel	Indikator	Aspek Penilaian		Skala Penilaian			
		No		BSB	BSH	MB	BB
		2	Anak diharapkan dapat berjalan lurus ke depan atau ke belakang.				
		3	Anak dapat berlari dengan membawa gelas di tangannya				
		4	Anak dapat menyusun gelas menjadi sebuah Menara				
		5	Anak mampu melakukan gerakan berlari menikung, zigzag, lurus, dan berhenti secara efektif.				

Tabel 4. Lembar Aspek Kinerja Guru

No	Aspek kinerja guru yang dinilai	Skor Maksimal	Skor Pengamatan
A.	Persiapan		
1.	Kemampuan guru menyiapkan kelas sesuai dengan tema		
2.	Kemampuan guru menyiapkan murid (baris, senam, do'a, dll)		
3.	Kemampuan guru dalam menyiapkan kondisi mental / psikologis dan fisik anak untuk mengikuti pelajaran		
4.	Kemampuan guru memberikan apersepsi		
B.	Pelaksanaan		
1.	Kemampuan guru menjelaskan kegiatan inti		
2.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran		
3.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		
4.	Menyampaikan materi dengan jelas dan sesuai dengan tingkat kemampuan anak		
5.	Kemampuan guru menggunakan alat peraga saat menerangkan sesuai dengan fungsinya		
6.	Kemampuan guru mengatur area yang digunakan dalam PBM		
7.	Kemampuan guru membebaskan dan mengontrol murid saat memilih area		
8.	Kemampuan guru membujuk dan menempatkan murid dari area yang telah penuh		
9.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		
C.	Penutupan		
1.	Kemampuan guru mengulas / review kegiatan yang telah dilaksanakan		
2.	Keterampilan guru melaksanakan penilaian pekerjaan siswa		

No	Aspek kinerja guru yang dinilai	Skor Maksimal	Skor Pengamatan
3	Intonasi suara		
4	Penggunaan bahasa yang terstandar dan dapat dipahami anak		
5	Keserasian dalam busana (pakaian, sepatu, rambut, kerudung, dll)		
6	Sikap terhadap siswa (ramah, luwes, sabar, membantu siswa yang mengalami kesulitan, dll)		
7	Penampilan gaya tubuh (<i>body language</i>)		
	TOTAL SKOR		

Keterangan :

Penilaian dilakukan mulai dari 1 – 5

Kategori Sangat Baik : Lebih dari 85

Kategori Baik : 70 – 84

Kategori Cukup : 60 – 69

Kategori Kurang : Kurang dari 60

Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini berupa gelas plastik warna warni agar menarik minat anak. Guru menjelaskan tentang bagaimana cara permainan *game tower building* dan juga tentang aturan permainan. Guru menjelaskan kepada anak-anak bahwa anak-anak harus berlomba menyusun gelas menjadi sebuah menara yang tinggi secara bergantian. setiap satu anak menyusun satu gelas pada tiap kelompoknya. Disana anak-anak sudah diberikan alas untuk menyusun gelas menjadi sebuah menara satu persatu. Anak pertama menyusun gelas pertama, anak kedua menyusun gelas kedua begitu seterusnya sampai gelas tersebut tersusun menjadi sebuah menara yang tinggi. Guru memberikan aba-aba dan *game tower building cup* dimulai. Semua sangat bersemangat berlari dan berlomba untuk menyusun gelas plastik tersebut menjadi sebuah menara yang tinggi.



Gambar anak bermain *tower building cup*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini disajikan mulai dari pra siklus, siklus satu dan siklus dua dengan tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan, hasil observasi dan evaluasi. Seperti yang akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

a) Hasil Penelitian pada Pra Siklus

Tabel 5. Hasil Persentase Pra Siklus

No	Nama Anak	Kemampuan Yang Dicapai			
		BB	MB	BSH	BSB
1	R1		√		
2	R2		√		
3	R3			√	
4	R4		√		
5	R5			√	
6	R6				√
7	R7				√
8	R8	√			
9	R9	√			
10	R10	√			
11	R11		√		
12	R12	√			
13	R13	√			
	Jumlah	5	4	2	2
	Prosentase	38,46 %	30,76 %	15,39 %	15,39 %

Dari observasi sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa dari 13 anak diketahui ada 2 anak yang berkembang sangat baik melakukan kegiatan motorik kasar dengan nilai prosentase 15,39%, sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan dengan nilai prosentase 15,39% atau 2 anak, anak yang mulai berkembang dengan nilai prosentase 30,76% atau 4 anak dan anak yang belum berkembang atau belum bisa melakukan gerakan motorik kasar adalah 5 anak dengan prosentase 38,46%.

Berdasarkan dari data uraian diatas dapat diketahui bahwa prosentase anak yang dapat melakukan kegiatan motorik kasar masih rendah. Anak-anak masih kesulitan dalam melakukannya, sehingga belum dapat digolongkan dalam kriteria berkembang sesuai harapan. Kondisi tersebut yang dapat menjadi landasan peneliti dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui *game tower building cup*.

b) Hasil Penelitian pada Siklus 1

1. Tahap Perencanaan Tindakan pada Siklus 1

Didasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada pra siklus. Diketahui bahwa kendala yang terjadi pada pra siklus adalah masalah kurangnya pemahaman tentang kegiatan yang menggunakan fisik motorik bahkan banyak anak didik yang belum sempurna menggunakan

otot-otot tangan dan kakinya. Dengan demikian pada siklus I ini guru diharapkan memperbaiki kualitas dan kuantitas dalam memotivasi anak didik.

2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru sedangkan teman sejawat sebagai observer. Adapun pembelajaran dilaksanakan dengan prosedur berikut :

- 1) Menggali pengetahuan awal anak didik
- 2) Anak didik diberikan motivasi awal sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Guru mengawali dengan memberikan penjelasan tentang *game tower building cup* .
- 4) Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan tema di sekolah Alam Semesta “Teman-teman pernah melihat matahari?” sebagian anak didik menjawab, “Pernah Bu!” Kemudian Guru bertanya lagi “matahari muncul pagi hari atau malam hari ya?” serempak anak-anak menjawab “Pagi hari Bu!” Kemudian guru mengajak anak didik untuk keluar kelas dan menunjukkan matahari kepada anak-anak.
- 5) Guru menjelaskan tentang tata cara dan urutan untuk melaksanakan *game tower building cup* di siklus I ini, sedikit berbeda pada pra siklus. Karena anak didik yang belum bisa menyelesaikan permainan tower building cup, maka harus berjalan jinjit mundur ke belakang dengan membawa gelas. Sehingga permainan lebih menarik.
- 6) Guru menyiapkan anak didik untuk berbaris sesuai urutan dan membagi menjadi 3 kloter, tiap satu kali permainan dapat diikuti 4-5 anak.
- 7) Guru meminta anak didik untuk memeragakan apa yang sudah dijelaskan tentang *game tower building cup* .
- 8) Guru akan memulai untuk menghitung, saat hitungan anak-anak dapat memulai bermain dengan berlari membawa gelas satu persatu kemudian disusun menjadi sebuah menara.
- 9) Anak didik melaksanakan *game tower building cup* dan bagi yang mengalami kesulitan, guru akan membantu dan memberikan motivasi kepada anak-anak didik.

3. Hasil Observasi dan Evaluasi

Tahapan ini dapat dilihat bagaimana guru sudah mulai melaksanakan pembelajaran dengan metode percakapan dan unjuk kerja, yang dapat dilihat anak didik diajak untuk mendengarkan penjelasan tentang *game tower building cup* dan mengajak anak untuk bermain *game tower building cup* .

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pengamat melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan anak didik, yang diamati antara lain :

- 1) Persiapan sarana dan prasarana yang akan digunakan selama proses perbaikan pembelajaran.
- 2) Penguasaan materi oleh guru untuk proses perbaikan.
- 3) Penggunaan dan pemanfaatan alat peraga oleh guru.
- 4) Bahasa yang digunakan guru untuk menjelaskan dalam proses kegiatan berlangsung.
- 5) Apakah guru memberikan kesempatan anak didik untuk bertanya.
- 6) Ada berapa anak didik yang belum menyelesaikan permainan tradisional bekelan.
- 7) Apakah guru membantu anak didik yang belum bisa menyelesaikan *game tower building cup*

Tabel 6. Hasil Persentase Siklus I

No	Nama Anak	Kemampuan Yang Dicapai			
		BB	MB	BSH	BSB
1	R1			√	
2	R2			√	
3	R3			√	
4	R4				√
5	R5				√
6	R6				√
7	R7				√
8	R8	√			
9	R9		√		
10	R10	√			
11	R11			√	
12	R12		√		
13	R13		√		
	Jumlah	2	3	4	4
	Prosentase	15,39 %	23,07 %	30,77 %	30,77 %

Dari tabel diatas anak didik yang sudah mulai faham tentang *game tower building cup* dan berkembang sangat baik sebanyak 4 anak didik (30,77%), yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak didik (30,77%), dan yang sudah mulai berkembang ada 3 anak (23,07%), sedangkan yang belum berkembang terdapat 2 anak (15,39%).

1. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I, dari 13 anak didik yang mengikuti pembelajaran didapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Aspek mendengarkan penjelasan guru tentang *game tower building cup* belum mendapatkan nilai yang diharapkan karena masih masih dibawah nilai 70 atau keseluruhan anak-anak sudah mulai memperhatikan saat guru menjelaskan.
- 2) Aspek kemampuan anak untuk dapat berlari dan menyusun gelas menjadi sebuah menara mendapat nilai 70 atau keseluruhan anak didik sudah mulai memahami cara bermain *tower building cup*.
- 3) Aspek melaksanakan permainan dengan aturan yang sudah dibuat mendapat nilai kurang dari 70 atau keseluruhan anak didik belum berhasil dengan baik.
- 4) Aspek menyebutkan warna gelas yang digunakan untuk bermain *game tower building cup* mendapat nilai 70 atau keseluruhan anak sudah mulai bisa membedakan warna.
- 5) Aspek kemampuan menghitung jumlah gelas yang digunakan untuk disusun menjadi sebuah menara mendapat nilai 70 atau keseluruhan anak sudah bisa berhitung.

c) Hasil Penelitian pada Siklus 2

1. Tahap Perencanaan Tindakan pada Siklus 2

Dalam perbaikan pembelajaran bidang pengembangan motorik kasar yaitu permainan *game tower building cup*. Akhirnya penulis melakukan perbaikan sebagai berikut :

- 1) Penyusunan RKH
- 2) Menggali pengetahuan awal anak didik
- 3) Anak didik diberikan motivasi awal sebelum pembelajaran dimulai
- 4) Penyusunan skenario permainan *game tower building cup*
- 5) Memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah cara bermain *game tower building cup*
- 6) Anak didik diminta untuk mempraktekan permainan *game tower building cup*
- 7) Anak didik diberi tes akhir siklus I
- 8) Menyiapkan instrumen observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Adapun pembelajaran dilaksanakan dengan prosedur berikut :

- 1) Menggali pengetahuan awal anak didik
- 2) Anak didik diberikan motivasi awal sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Guru mengawali dengan memberikan penjelasan tentang manfaat adanya matahari.
- 4) Guru menjelaskan tentang tata cara dan urutan permainan *game tower building cup* di siklus II ini, yang sedikit berbeda pada pra siklus dan siklus I. Selain anak didik yang belum bisa menyelesaikan *game tower building cup* harus berjalan jinjit mundur ke belakang dengan membawa gelas yang diletakan di telapak tangan, di siklus II ini anak didik yang aktif atau dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik akan mendapat *reward* atau penghargaan berupa pin berbentuk bintang. Sehingga permainan lebih menarik dan anak didik lebih semangat melaksanakan permainan *game tower building cup*.
- 5) Guru menyiapkan anak didik untuk berbaris sesuai urutan dan membagi menjadi 3 kloter, tiap satu kali permainan dapat diikuti 4-5 anak
- 6) Guru meminta anak didik untuk memeragakan apa yang sudah dijelaskan tentang *game tower building cup* .
- 7) Guru akan memulai untuk menghitung, saat hitungan anak anak dapat memulai bermain dengan berlari membawa gelas satu persatu kemudian disusun menjadi sebuah menara.
- 8) Anak didik melaksanakan *game tower building cup* dan bagi yang mengalami kesulitan, guru akan membantu dan memberikan motivasi kepada anak-anak didik

3. Hasil Observasi dan Evaluasi

Tahapan ini dapat dilihat bagaimana guru sudah mulai melaksanakan pembelajaran dengan metode percakapan dan unjuk kerja, yang dapat dilihat anak didik diajak untuk mendengarkan penjelasan tentang apakah manfaat dari *game tower building cup* dan mengajak anak untuk bermain *game tower building cup* .

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pengamat melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan anak didik, yang diamati antara lain :

- 1) Persiapan sarana dan prasarana yang akan digunakan selama proses perbaikan pembelajaran.
- 2) Penguasaan materi oleh guru untuk proses perbaikan.
- 3) Penggunaan dan pemanfaatan alat peraga oleh guru.
- 4) Bahasa yang digunakan guru untuk menjelaskan dalam proses kegiatan berlangsung.
- 5) Apakah guru memberikan kesempatan anak didik untuk bertanya.
- 6) Ada berapa anak didik yang belum menyelesaikan permainan tradisional bekelan.

- 7) Apakah guru membantu anak didik yang belum bisa menyelesaikan *game tower building cup*

Tabel 7. Hasil Persentase Siklus I

No	Nama Anak	Kemampuan Yang Dicapai			
		BB	MB	BSH	BSB
1	R1				√
2	R2				√
3	R3				√
4	R4				√
5	R5				√
6	R6				√
7	R7				√
8	R8	√			
9	R9			√	
10	R10			√	
11	R11				√
12	R12				√
13	R13				√
	Jumlah	1	0	2	10
	Prosentase	7,69 %	0 %	15,39%	76,92 %

Dari tabel diatas anak didik yang sudah mulai faham tentang *game tower building cup* dan berkembang sangat baik meningkat menjadi 10 anak dengan nilai persentase (76,92%), yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak didik (15,39%) dan yang sudah mulai berkembang ada 1 anak (7,69%), sedangkan yang belum berkembang terdapat 1 anak (7,69%).

Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I, dari 13 anak didik yang mengikuti pembelajaran didapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Aspek mendengarkan penjelasan guru tentang *game tower building cup* belum mendapatkan nilai yang diharapkan karena masih dibawah nilai 60 atau keseluruhan anak-anak yang belum bisa memperhatikan dengan baik saat guru menjelaskan..
- 2) Aspek kemampuan anak untuk dapat berlari dan menyusun gelas menjadi sebuah menara mendapat nilai 50 atau keseluruhan anak didik masih kurang memahami cara bermain *game tower building cup*
- 3) Aspek melaksanakan permainan dengan aturan yang sudah dibuat mendapat nilai kurang dari 70 atau keseluruhan anak didik belum berhasil dengan baik.
- 4) Aspek menyebutkan warna gelas yang digunakan untuk bermain *game tower building cup* mendapat nilai 70 atau keseluruhan anak sudah mulai bisa membedakan warna.
- 5) Aspek kemampuan menghitung jumlah gelas yang digunakan untuk disusun menjadi sebuah menara mendapat nilai 70 atau keseluruhan anak sudah bisa berhitung

Pembahasan

Pelaksanaan siklus I, keaktifan anak didik dan kemampuan guru dalam pelaksanaan *game tower building cup* sudah mengalami peningkatan yang cukup baik apabila dibandingkan

dengan pra siklus. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang diperoleh pada saat pembelajaran siklus I yang berlangsung. Karena belum mencapai target yang ditentukan maka peneliti mengadakan siklus II.

Dalam pelaksanaan siklus I anak didik sudah banyak mengerti tentang *game tower building cup*, pada siklus II anak didik akan lebih tertarik bahkan semua anak didik merasa senang dan gembira karena mendapatkan *reward* atau penghargaan dari guru, sehingga suasana menjadi sangat ramai dan menyenangkan.

Pada aspek kegiatan kemampuan guru dalam melakukan apresiasi dan pemberian motivasi, kemampuan guru dalam penguasaan materi, penyampaian materi secara runtut, melaksanakan pembelajaran dan melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi, kemampuan guru dalam mengkoordinir anak untuk melakukan kegiatan *game tower building cup* sudah sangat baik dengan prosentase hasil penilaian kegiatan guru mencapai rata-rata 85%.

Penggunaan *game tower building cup* ternyata memang mampu meningkatkan fisik motorik pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Qomarul Huda Gunungpati. Karena dalam *game tower building cup* anak-anak akan dapat menggerakkan otot-otot tangan dan kakinya sehingga fisik motorik kasar anak dapat berkembang. Lewat permainan ini, anak didik juga dapat bermain dan mendapatkan banyak manfaat.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa di dalam penggunaan *game tower building cup* dapat meningkatkan fisik motorik kasar anak di TK Qomarul Huda Gunungpati. Untuk mengetahui lebih jelas perubahan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Pengamatan Kegiatan Anak Didik Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Anak	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	R1	MB	BSH	BSB
2	R2	MB	BSH	BSB
3	R3	BSH	BSH	BSB
4	R4	MB	BSH	BSB
5	R5	BSH	BSB	BSB
6	R6	BSB	BSB	BSB
7	R7	BSB	BSB	BSB
8	R8	BB	BB	BB
9	R9	BB	MB	BSH
10	R10	BB	BB	MB
11	R11	MB	BSH	BSB
12	R12	BB	MB	BSB
13	R13	BB	MB	BSH

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa penggunaan *game tower building cup* dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Qomarul Huda Gunungpati Semarang, *game tower building cup* merupakan salah satu permainan yang sangat menyenangkan dan mudah untuk dipahami oleh anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game tower building cup* dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Qomarul Huda Gunungpati. Hal tersebut dapat ditandai dengan peningkatan hasil belajar anak pada pra siklus ada 2 anak yang berkembang sangat baik (15,39%), pada siklus I meningkat menjadi 4 anak yang berkembang sangat baik (30,77%), dan pada siklus II bertambah lagi menjadi 9 anak yang dapat berkembang sesuai harapan (69,23%). Melihat hasil akhir pada siklus II, maka kemampuan hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik telah tercapai sesuai target yang diharapkan

DAFTAR RUJUKAN

- Alim, M. L. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Melambungkan dan Menangkap dengan Berbagai Media Anak Usia Dini di TK Al-Fajar Pekanbaru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 83-93.
- Agusriani, Ade. 2015. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan Kepercayaan diri melalui Bermain Gerak di Kelompok B TK Melati Sulawesi Selatan*. Jurnal Sulawesi Selatan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Asep Deni Gustiana. (2011). *Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik dan Kognitif AUD*.
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati, N. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Bungamputi*, 6(1).
- Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2).
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25-34.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195-200.
- Magfiroh, L., Wulandari, R. T., & Maningtyas, R. T. (2019). Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pkk 3 Gunungsari Pasuruan. *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-10.
- Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76-87.
- Mukhlisoh, M., & Suwarno, S. (2019). Implementasi Manajemen Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 11(1), 56-75.
- Mustanirah, M., Huda, H., & Ridwan, R. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Outbond Pada Anak Usia Dini. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 64-70.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177-181.
- Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.

- Rocmah, L. I. (2012). Model Pembelajaran Outbound untuk Anak Usia Dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 173-188.
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 1(1), 114-130.
- Setiawati, N. A. (2021). Penerapan Metode Outbond Pada Sekolah Alam Untuk Menciptakan Pembentukan Leadership. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 3(2), 21-34.
- Utami, T. W. P., Nasirun, M., & Ardina, M. (2019). Studi Deskriptif Kemandirian Anak Kelompok B di PAUD Segugus Lavender. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 151-160.
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1).
- Yulsyofriend, Y., & Ismet, S. (2019). Stimulasi Motorik Halus Anak Melalui Metode Mind Mapping Bagi Guru-Guru Paud Di Kecamatan Aur Birugo Tigo Baleh Kota Bukittinggi. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 163-173.



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

ANALISIS TIGA APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK MENGENALKAN ALFABET BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI

Fisca Azhar Silfanny*, Finita Dewi*

*Prodi PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

Email : fiscazhr@student.upi.edu

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 07 Sep
2020

First Revised 21 Sep 2020

Accepted 18 Nov 2020

Publication Date 30 Nov 2020

Kata Kunci :

Anak usia dini,
Augmented Reality,
Alfabet

This research was conducted to determine the features of relevant applications as a learning media and the introduction of the English alphabet for early childhood. In practice, this research uses a qualitative approach to content analysis. Objects in this study consisted of three Augmented Reality applications, namely Alphanum, AR Flashcards, and AR Animals. Based on the research results, it is known that three Augmented Reality applications are included in the category of learning media suitable for early childhood. Concerned with the introduction of the English alphabet for early childhood, AR Flashcards is a learning media that is very suitable for learning the English alphabet for early childhood. The two other applications, namely Alphanum and AR Animals, are suitable for learning media in the introduction of the English alphabet for early childhood.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui fitur-fitur aplikasi yang relevan sebagai media pembelajaran dan pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Penelitian ini pada prakteknya menggunakan pendekatan kualitatif dengan *analysis content*. Obyek dalam penelitian ini terdiri dari ketiga aplikasi *Augmented Reality* yaitu *Alphanum*, *AR Flashcards*, dan *AR Animals*. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa tiga aplikasi *Augmented Reality* termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini. Berkaitan dengan pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini *AR Flashcards* merupakan media pembelajaran yang sangat sesuai dalam pembelajaran alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Adapun kedua aplikasi lainnya yaitu *Alphanum* dan *AR Animals* sebagai media pembelajaran yang sesuai dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sudah dipakai oleh berbagai negara di belahan dunia. Di Indonesia, pembelajaran bahasa Inggris sudah dilakukan sejak usia dini. Periode paling sensitif dalam perkembangan bahasa anak ialah umur dua sampai tujuh tahun (Khairani, 2016, hlm.6). Menurut Chomsky (Anggraini, V. 2019) Otak manusia memiliki kapasitas bawaan untuk memperoleh bahasa. Anak memperoleh bahasa dengan LAD (*Language Acquisition Device*) yaitu kemampuan alamiah anak untuk berbahasa. Perkembangan Bahasa merupakan sebuah proses kematangan sistem berpikir yang menghasilkan persepsi, Komunikasi, dan interaksi sosial.

Pemberian stimulus berupa pembelajaran bahasa pada anak biasanya terdiri dari membaca, menulis, dan berhitung. Perkembangan bahasa anak berkembang dengan mendengar dan memahami bahasa secara lisan dimana mereka belajar bahwa bahasa melekat dalam sistem bahasa-simbol (Fatmawati, F. 2017). Perkembangan kemampuan bahasa ini mengharuskan anak menguasai simbol yang dapat mewakili bunyi bahasanya dalam penulisan dan untuk membaca simbol (Lieberman, 1973, dalam Scarborough, 2002, dalam Otto, 2015, hlm. 7). Sebelum ke tahap belajar menulis dan berhitung, modal utama yang perlu dimiliki adalah kemampuan membaca. Membaca (Mu'alimah, S. 2020) adalah suatu penafsiran yang bermakna dari cetakan atau simbol verbal tulisan. Langkah utama yang perlu dilakukan sebelum mampu membaca adalah pengenalan konsep alfabet.

Safitri, D. I. (2019) menjelaskan, berkaitan dengan perencanaan pembelajaran dalam pengenalan alfabet, ada beberapa capaian perkembangan bagi anak usia 4 – 5 tahun, diantaranya mengenal simbol huruf, dan membuat coretan bermakna. Sedangkan bagi anak usia 5 – 6 tahun terdiri dari, menyebutkan simbol – simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda sekitar, dan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi / huruf awal yang sama (Asmawati, 2014, hlm. 78).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti masih menemukan banyak anak-anak yang kesulitan dalam mengenal kosakata bahasa Inggris khususnya alfabet, banyak dari mereka yang masih kebingungan dalam hal pelafalan. Pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan anak untuk mengenal alfabet dan cara pelafalannya.

Menurut John Dewey (Charlotte, 2014, hlm. 64) “anak usia dini memerlukan media belajar yang bersifat aktif dan interaktif serta berpusat pada anak”. Penggunaan media

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar anak dengan pembelajaran yang menarik sehingga anak tidak mudah jenuh dalam menerima materi ajar (Fitria, 2014, hlm. 59). Menurut Wulansari, B. Y. (2017) media pembelajaran pada dasarnya memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya sebagai berikut.

Media pembelajaran dapat menjadikan konsep materi abstrak menjadi konkret, media pembelajaran bukan merupakan benda yang sifatnya berbahaya, terintegrasi dengan lingkungan anak, meningkatkan motivasi, kreativitas, dan inovatif anak, seragam pengamatan dan fokus anak, serta mengontrol arah belajar anak.

Menurut O'gtady (2007) dalam Mazhabi (2016, hlm. 58) anak memerlukan interaksi dengan lingkungan untuk dapat memahami konteks dan makna dari bahasa itu sendiri.

Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran konkret adalah media berupa benda sesungguhnya untuk menstimulasi anak dalam belajar. Namun, tidak semua benda konkret dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, sehingga untuk memahami materi yang bersifat abstrak dapat dibantu dengan media pembelajaran seperti gambar, film, dan lain sebagainya. Warsita (2014, hlm. 84) menyatakan bahwa media visual yang sifatnya abstrak dapat diatasi dengan visualisasi berbentuk gambar, foto, lukisan, kartun, maupun tulisan hias.

Media pembelajaran bahasa Inggris yang sangat dianjurkan oleh para ahli adalah penggunaan media kombinasi fonem (bunyi) dengan media kartu bergambar (*Flashcards*). Media kartu bergambar (*flashcards*) dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bunyi dan kata. Dalam hal ini, media pengenalan alfabet bahasa Inggris *Augmented Reality* adalah media yang sangat sesuai dengan pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini (Rahmawati, F. (2021).

Augmented Reality menurut Mustaqim & Kurniawan (2017, hlm. 37) merupakan teknologi interaktif berupa objek diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata secara *real time*. Menurut Sinduningrum, dkk. (2019, hlm. 145) dengan penggunaan teknologi *Augmented Reality*, anak dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pengenalan huruf dan kosakata yang membosankan dapat diminimalisir, menyenangkan dan dapat menarik perhatian anak.

Dunleavy dan Dede (dalam Saputri, 2017, hlm. 1360) menyatakan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dapat meningkatkan pengalaman belajar yang didasari oleh dua kerangka teoritis antara lain *situated learning theory* and *constructivist learning theory*. "*Situated learning theory* merupakan kegiatan pembelajaran yang terjadi dalam konteks tertentu dan kualitas pembelajaran adalah hasil dari interaksi antara manusia, tempat, benda, proses dan budaya terhadap konteks tertentu" (Saputri, 2017, hlm. 1360). Sedangkan *constructivist*

learning theory merupakan suatu proses belajar secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman realita melalui pengamatan dan interaksi mereka (Waseso, 2018, hlm. 63).

Penelitian terkait media pembelajaran *Augmented Reality* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini sudah banyak dilakukan baik dari sisi pengembangan aplikasi *Augmented Reality* maupun penerapannya. Moeis dan Pangala (2016) mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk mengenalkan bahasa inggris pada anak usia dini. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah perangkat lunak aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android. Selain itu, Wahyuni, dkk. (2016) mengembangkan sebuah aplikasi *Smartphone Augmented Reality* untuk pengenalan alat transportasi dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris bagi anak usia dini.. Berdasarkan hasil penelitian, Media pembelajaran *Augmented Reality* ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran mengenal alat transportasi. Penelitian dari Sinduningrum, dkk. (2019) Penelitian ini berfokus pada pelatihan kepada guru-guru dan orang tua murid terkait aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android sebagai media alfabet pada usia dini. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan nilai dari *Pretest* dan *Posttest* sehingga aplikasi ini terbukti dapat membantu Guru dan orang tua untuk mempraktekan model belajar Alfabet untuk anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut. Peneliti ingin menggali lebih dalam terkait aplikasi *Augmented Reality* dalam pengenalan Alfabet bahasa Inggris pada anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada analisis media *Augmented Reality* dalam pengenalan Alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Adapun aplikasi yang akan dianalisis antara lain *Alphanum*, *AR Flashcards*, dan *AR Animal*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini pada prakteknya menggunakan pendekatan kualitatif dengan *analysis content*. Menurut Arikunto (2009) dalam Novianto & Mustadi (2015, hlm.8) penelitian analisis konten digunakan untuk memahami pesan simbolis terhadap sebuah informasi dalam bentuk dokumen, lagu, artikel, lukisan, karya, dan lain sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Tujuan dari penelitian analisis konten adalah untuk mendeskripsikan fitur-fitur yang tersedia dalam media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk mengenalkan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini.

Objek dalam penelitian ini adalah tiga aplikasi *Augmented Reality* untuk mengenalkan alfabet bahasa Inggris anak usia dini yang terdiri dari *Alphanum*, *AR Flashcards*, dan *AR Animals*. Peneliti memilih tiga aplikasi tersebut karena dalam fitur aplikasinya berisi tentang pengenalan alfabet bahasa Inggris anak usia dini. Setiap aplikasi yang dipilih memiliki karakteristik dan keunggulannya masing – masing.

Alphanum adalah sebuah aplikasi *Augmented Reality* untuk mengenal simbol simbol huruf dan angka beserta cara pelafalannya. *AR Flashcards* dan *AR Animal* adalah aplikasi *Augmented Reality* yang digunakan untuk mengenal huruf dan kosakata binatang beserta pelafalannya. Perbedaan antara aplikasi *AR Flashcards* dan *AR Animal* terletak pada fiturnya. *AR flashcards* memiliki fitur berupa audio pelafalan huruf dan kosakata, sedangkan pada fitur audio *AR Animal* hanya berupa kosakatanya saja. Namun, pada *AR Animal* memiliki beberapa fitur lain mengurutkan huruf, dan fitur pengetahuan yang lebih dalam tentang binatang.

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara menganalisis fitur dari tiga aplikasi *Augmented Reality* sehingga diperoleh kumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data berupa studi dokumentasi dan observasi. Studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengkaji dokumen yang berkaitan dengan ketiga aplikasi *Augmented Reality* untuk memperoleh gambaran mengenai ketiga aplikasi yang dianalisis. Adapun Dokumen yang dikumpulkan berupa identitas aplikasi dimulai dari pengembang, target pengguna, hingga latar belakang dari pembuatan aplikasi. Observasi dilakukan dengan cara menganalisis indikator yang sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian. Adapun Aspek yang diamati terdiri dari kesesuaian fitur dengan indikator pemilihan media pembelajaran bagi anak usia dini dan indikator pencapaian perkembangan anak usia dini dalam aspek keaksaraan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi dokumentasi dan observasi yang dilakukan terhadap tiga aplikasi *Augmented Reality*, setiap aplikasi memiliki karakteristiknya masing - masing. Berikut merupakan deskripsi dari tiga aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini.



Gambar 1. Logo Aplikasi *Alphanum*

Alphanum merupakan aplikasi berbasis *Augmented Reality* yang dirancang untuk mengenalkan alfabet dan angka dalam bahasa Inggris kepada anak. *Alphanum* merupakan aplikasi *Augmented Reality* yang dikembangkan oleh MSAHKOO Studios. MSAHKOO Studios merupakan sebuah perusahaan asal India yang bergerak dibidang jasa berupa periklanan, pembuatan konten media sosial, animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi dan film studio. Aplikasi *Alphanum* terdiri dari dua fitur utama, yaitu fitur pengenalan alfabet dari A sampai Z dan fitur pengenalan angka dari 0 sampai 9 dalam bahasa Inggris.



Gambar 2 Logo Aplikasi *AR Flashcards*

AR Flashcards merupakan aplikasi *Augmented Reality* yang memproyeksikan objek *flashcards* menjadi bentuk tiga dimensi dan diikuti audio berupa cara pelafalan objek. *AR Flashcards* dikembangkan oleh Heath Mitchell dan David Callahan pada tahun 2012. *AR Flashcards* merupakan aplikasi *flashcards* pertama yang ada di *App Store*. Saat ini aplikasi *AR Flashcards* telah memiliki berbagai jenis *flashcards* baik yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar. Adapun jenis *flashcards*nya terdiri dari *AR Flashcards Addition*, *AR Flashcards Space*, *AR Flashcards Animals Alphabet*, *AR Flashcards Shapes and Colors*.



Gambar 3 Logo Aplikasi *AR Animals*

Aplikasi *AR Animals* dikembangkan oleh GRINTEAM LTD. *AR Animals* adalah aplikasi *Augmented Reality* yang dirancang khusus untuk mengenal hewan. Penggunaan *object marker* pada aplikasi ini dibagi menjadi dua, yaitu menggunakan *flashcards* yang dapat diunduh secara gratis dan menggunakan buku yang dapat dipesan langsung dalam halaman

website *AR Animals*. *AR Animals* memiliki beragam fitur yang dapat membantu anak dalam mengenal lebih jauh mengenai materi binatang.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis tiga aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran anak usia dini yang terdiri dari aplikasi *Alphanum*, *AR Flashcards*, dan *AR Animals*, hampir memiliki nilai persentase yang tidak jauh berbeda. *AR Flashcards* dan *AR Animals* memperoleh hasil persentase yang sama sebagai aplikasi media pembelajaran anak usia dini berbasis *Augmented Reality*. *AR Animals* memperoleh hasil tertinggi sebagai media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini yaitu sebesar 81,25%. Adapun kedua aplikasi lainnya, *AR Flashcards* memperoleh sebesar 75% dan *Alphanum* memperoleh hasil 68,75%.

Aplikasi *Augmented Reality* termasuk ke dalam jenis media pembelajaran semi konkret. Sejalan dengan Arsyad (2014, hlm. 5) bahwa media pembelajaran konkret adalah benda asli yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi *Augmented Reality* terdiri dari *Object* maya yang diproyeksikan ke dalam dunia nyata secara *real time*. Anak tidak akan memperoleh pengalaman indera peraba karena *object* tidak dapat dirasakan teksturnya. Adapun gambar yang diproyeksikan dapat diamati oleh anak dari berbagai sudut karena berupa visualisasi secara nyata.

Aplikasi *AR Flashcards* terdiri dari *flashcards* animasi huruf dan binatang yang dapat diproyeksikan oleh *Augmented Reality*. *AR Flashcards* juga terintegrasi oleh audio berupa pelafalan alfabet dan kosakata. Berbeda dengan *Alphanum* dan *AR Animals*, dimana pada kedua aplikasi ini sudah terintegrasi oleh gambar yang divisualisasikan ke dalam objek nyata, namun hanya diikuti oleh satu jenis audio. Pada aplikasi *Alphanum* dan *AR Animals* memiliki perbedaan pada konten materi, dimana dalam aplikasi *Alphanum* lebih memfokuskan kepada pengenalan huruf alfabet, dan pada *AR Animals* berfokus pada pengenalan kosakata binatang. Hal ini sejalan Saurina (2016, hlm. 97) *Augmented Reality* dirancang untuk membangkitkan persepsi pengguna dalam memahami informasi dari sebuah objek. Aplikasi *Augmented Reality* merupakan jenis media pembelajaran berbasis audio visual dimana didalamnya terdapat animasi yang diproyeksikan secara *real time*. Ketiga aplikasi ini sudah memiliki animasi yang dapat divisualisasikan secara tiga dimensi, sehingga dapat memudahkan anak dalam memahami konsep materi yang sifatnya abstrak dengan mengenal bentuk

Pemilihan media pembelajaran bagi anak usia dini harus mempertimbangkan aspek keamanan anak. Ketiga aplikasi *Augmented Reality* ini memiliki komponen berupa *object marker* yang dapat dicetak. Dalam hal ini, harus memperhatikan penggunaan bahan yang tidak

berbahaya bagi anak. Misalnya jika ingin mencetak *flashcards* dan dilaminating, maka harus dipastikan masing – masing sudutnya tidak tajam agar tidak membahayakan anak.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* merupakan jenis media yang memanfaatkan kemajuan teknologi dalam penerapannya. Ketiga aplikasi ini dirancang dengan tujuan untuk membantu anak dalam pembelajaran. Dalam aplikasi ini tidak ditemukan konten yang berbahaya bagi anak.

Adapun dalam penggunaannya, ketiga aplikasi *Augmented Reality* ini membutuhkan bantuan *Smartphone* untuk mengakses aplikasi tersebut. Ketiga aplikasi ini dapat diakses secara *offline*, namun dalam penerapannya tetap diperlukan adanya pengawasan dan bimbingan dari orang dewasa agar tidak terjadi hal yang diinginkan. Bimbingan dari orang dewasa juga dapat membantu anak memperoleh pengetahuan baru dengan lebih optimal. Hal ini sesuai dengan Chusna (2017, hlm. 328) yang menyatakan bahwa fungsi dari pengawasan itu sendiri agar tidak terjadi kecanduan terhadap *gadget* dan membantu anak untuk tetap bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Aplikasi *AR Flashcards* dan *AR Animals* dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak karena berisi konten yang sangat sesuai dengan lingkungan belajar anak. Kedua aplikasi ini berisi materi tentang binatang. Binatang sendiri merupakan salah satu tema yang tercantum dalam pembelajaran di PAUD.



Gambar 4 *AR Flashcards* sebagai media pengenalan alfabet dan binatang

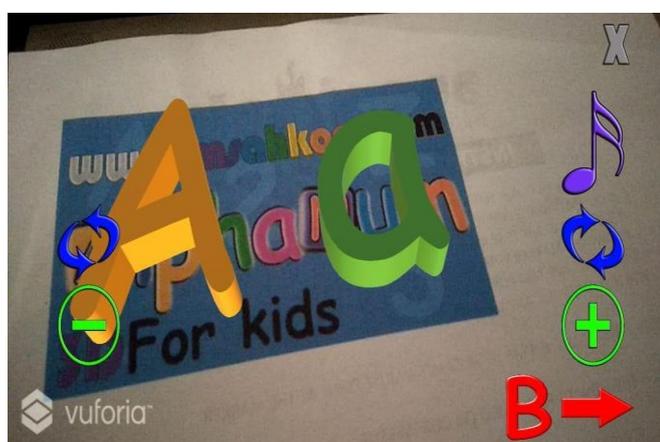
Aplikasi *AR Flashcards* dan *AR Animals* memiliki *flashcards* untuk pengenalan alfabet dan kosakata berbagai jenis binatang, seperti binatang darat, air, dan unggas. Urutan *flashcards* dalam aplikasi *AR Flashcards* disesuaikan dengan huruf alfabet dari A hingga Z. Perbedaan dari kedua aplikasi ini terletak pada animasinya, dimana *AR Flashcards*

menggunakan gambar kartun binatang sebagai animasi yang diproyeksikan, *AR Animals* menggunakan gambar binatang yang lebih realistis dalam mengenalkan binatang.



Gambar 5 *AR Animals* sebagai media pengenalan binatang

Sejalan dengan Saurina (2016, hlm.96), dalam penelitiannya menyatakan bahwa Binatang merupakan makhluk yang menarik bagi anak usia dini. Saurina (2016, hlm.96), juga menjelaskan bahwa dengan mempelajari binatang anak akan mengenal berbagai jenis binatang. Anak akan memahami binatang sebagai makhluk hidup memerlukan makan dan tempat tinggal sehingga akan tumbuh rasa kasih sayang dan sikap menghargai makhluk hidup.



Gambar 6 *Alphanum* Sebagai media pengenalan alfabet

Aplikasi *Alphanum* juga merupakan media pembelajaran yang sesuai untuk dikategorikan sebagai media pembelajaran terintegrasi dengan lingkungan anak. *Alphanum* tidak berisi fitur yang sesuai dengan tema dan subtema pembelajaran di PAUD, namun alfabet sendiri merupakan salah satu capaian perkembangan anak usia dini khususnya dalam perkembangan bahasa dalam aspek keaksaraan. Aplikasi *Alphanum* dapat diterapkan dalam segala jenis tema pembelajaran PAUD, yaitu dengan mengkombinasikan aplikasi *Alphanum* dengan media lain yang disesuaikan dengan tema pembelajaran dan perkembangan anak usia dini.

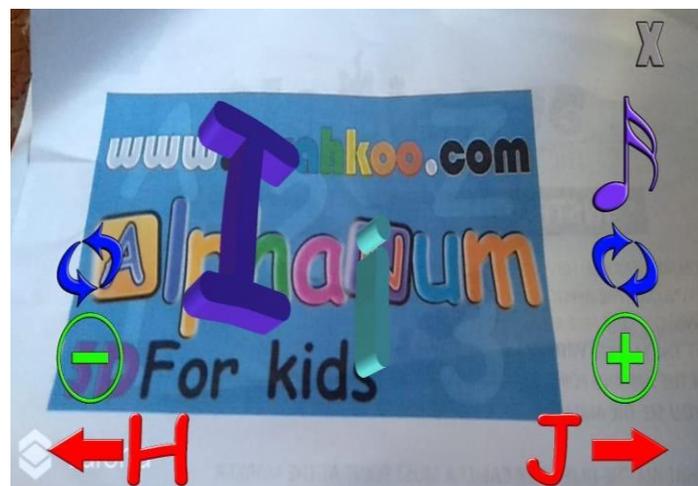
Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar sehingga anak tidak mudah jenuh dalam menerima materi (Fitria, 2014, hlm. 59). Aplikasi *Augmented Reality*

mampu memproyeksikan objek maya ke dalam objek nyata sehingga dapat membantu anak meningkatkan fokus belajar. Fitur animasi dari ketiga aplikasi *Augmented Reality* sudah terdiri dari berbagai warna yang dan bentuk yang menarik untuk dapat memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan efektif.



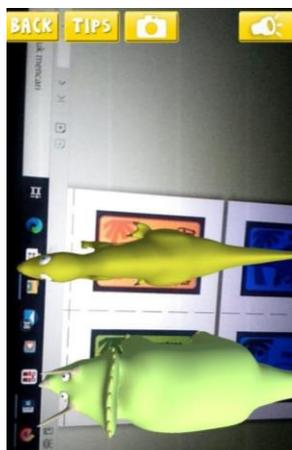
Gambar 7 Fitur *food* dalam mengenalkan jenis makanan binatang

Aplikasi *AR Animals* sangat sesuai dalam membantu meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Dalam aplikasi ini memiliki beberapa fitur tambahan yang memungkinkan anak dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai materi binatang. Adapun fitur tersebut terdiri dari *walk*, *talk*, *food*, dan *animate*. Fitur *walk* digunakan untuk mengenalkan cara binatang berjalan. Fitur *talk* digunakan untuk mengenal suara binatang. Fitur *food* sebagai pengenalan jenis makanan binatang. Fitur *animate* merupakan animasi dimana binatang yang diproyeksikan dapat bergerak. Cara menggunakan fitur – fitur tersebut dapat dilakukan dengan mengklik ikon yang sesuai dengan fitur yang ingin digunakan.



Gambar 8 Aplikasi *Alphanum* dengan Fitur *Rotate* dan *Zoom*

Aplikasi *Alphanum* dan *AR Flashcards* termasuk dalam kategori sesuai dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Aplikasi *Alphanum* memiliki fitur berupa *rotate* dan *zoom*. Fitur *rotate* memungkinkan anak dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai materi huruf alfabet dengan cara memutar objek ke segala arah. Fitur *zoom* berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil objek huruf alfabet.



Gambar 9 Fitur pengenalan dinosaurus dalam *AR Flashcards*

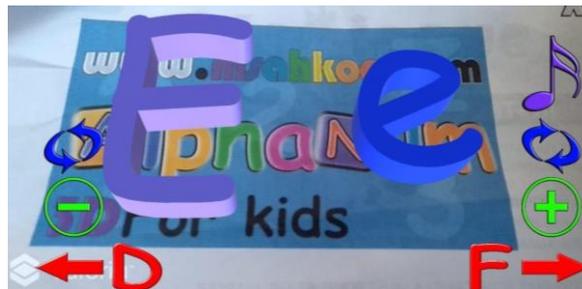
Sedangkan *AR Flashcards* memiliki *flashcards* tambahan berupa gambar macam-macam dinosaurus. Fitur ini memungkinkan anak mengenal lebih dalam mengenai jenis – jenis binatang. *Flashcards* tambahan ini juga dapat ditampilkan ke dalam media *Augmented Reality*.

John Dewey (Charlotte, 2014, hlm. 64) juga menyatakan “anak usia dini memerlukan media belajar yang bersifat aktif dan interaktif serta berpusat pada anak”. Penggunaan ketiga aplikasi ini dapat membantu anak untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur tambahan pada setiap aplikasi tersebut dapat membantu meningkatkan motivasi belajar bagi anak usia dini.

Berkaitan dengan hasil analisis tiga aplikasi *Augmented Reality* sebagai pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini, ketiga aplikasi hampir memiliki nilai persentase berbeda. *AR Flashcards* memperoleh hasil persentase tertinggi sebagai aplikasi media pembelajaran anak usia dini berbasis *Augmented Reality*, dimana hasilnya sudah 100% sangat sesuai dengan keempat indikator dalam pengenalan alfabet anak usia dini. *AR Flashcards* merupakan aplikasi yang memiliki fitur lengkap yaitu terdiri dari *flashcards* alfabet dan binatang, Animasi, dan audio pelafalan alfabet beserta kosakata binatang. Adapun dua aplikasi lainnya yaitu, *Alphanum* dan *AR Animal* memperoleh hasil yang sama sebagai media pengenalan alfabet bahasa Inggris. Kedua aplikasi tersebut memperoleh nilai sebesar 75% dengan rincian 50% sangat sesuai, 18,75% sesuai, dan 6,25 % tidak sesuai. Berikut merupakan

pemaparan hasil analisis yang diperoleh dari empat indikator sebagai media pengenalan alfabet bagi anak usia dini:

Konsep huruf alfabet adalah proses awal seorang anak dalam membedakan karakter simbol huruf. Sebelum belajar membaca, anak harus dikenalkan dengan jenis-jenis dan karakter huruf alfabet terlebih dahulu. Pembelajaran bahasa Inggris khususnya alfabet bagi anak usia dini diperlukan perlakuan khusus karena alfabet sendiri merupakan simbol yang sifatnya abstrak bagi anak usia dini.



Gambar 10 Fitur Aplikasi *Alphanum* dalam mengenalkan bentuk huruf besar dan kecil

Aplikasi *Alphanum* dan *AR Flashcards* sangat sesuai dalam mengenalkan simbol huruf bagi anak usia dini. Kedua aplikasi ini memiliki fitur pengenalan huruf alfabet yang terdiri dari huruf besar dan huruf kecil yang tentunya ditampilkan dalam *Augmented Reality*. Aplikasi *Alphanum* memiliki satu *object marker* yang dapat menampilkan huruf alfabet secara tiga dimensi. Sedangkan pada *AR Flashcards* *object marker* yang digunakan berupa *flashcards* pengenalan huruf dan kosakata binatang.



Gambar 11 Fitur Aplikasi *AR Flashcards* dalam mengenalkan bentuk huruf besar dan kecil

Aplikasi *AR Animals* termasuk ke dalam kategori media pembelajaran yang sesuai dalam mengenalkan simbol huruf bagi anak usia dini. *AR Animals* Sama seperti *AR*

Flashcards, *AR Animals* menggunakan *flashcards* sebagai *object marker*. Namun, Aplikasi ini tidak mengenalkan simbol huruf kecil alfabet. Pada aplikasi ini, simbol huruf yang tertera pada *flashcards* hanya berisi kosakata binatang menggunakan huruf kapital. Adapun keunggulan aplikasi *AR Animals* dalam mengenalkan huruf yaitu aplikasi ini memiliki fitur menyusun huruf alfabet dari kosakata binatang. *Flashcards* binatang yang telah *discan* akan menampilkan huruf – huruf alfabet yang melayang secara acak. Adapun cara menyusunnya yaitu dengan menekan huruf secara berurutan.



Gambar 12 Fitur aplikasi *AR Animals* dalam menyusun huruf

Penggunaan aplikasi *Augmented Reality* memudahkan anak dalam mengenal simbol huruf. *Augmented Reality* dapat memproyeksikan objek gambar berupa alfabet maupun kosakata binatang secara nyata. Hal ini sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan bahasa anak, khususnya dalam aspek keaksaraan dimana anak usia 4 – 5 tahun dapat mengenal simbol huruf alfabet (Sahaswati, 2019, hlm. 3).

Pengenalan alfabet merupakan tahap dimana anak mulai mengidentifikasi bunyi dalam alfabet. Perkembangan bahasa berupa pengenalan alfabet ini menuntut anak mampu menggunakan simbol huruf alphabet (Lieberman, 1973, dalam Scarborough, 2002, dalam Otto, 2015, hlm. 7). Adapun indikator capaian perkembangan bahasa anak usia 5 – 6 tahun dalam aspek keaksaraan salah satunya terdiri dari menyebutkan simbol – simbol huruf yang dikenal (Asmawati, 2014, hlm. 78).



Gambar 13 Ikon Audio pada Aplikasi *Alphanum*

Aplikasi *Alphanum* dan *AR Flashcards* memungkinkan anak untuk dapat melafalkan huruf. Kedua aplikasi ini memiliki fitur audio pelafalan huruf alfabet dalam bahasa Inggris. Fitur audio ini dapat diputar berulang kali dengan cara mengetuk layar pada aplikasi *AR Flashcards* dan ikon audio dalam aplikasi *Alphanum*. Sesuai dengan pernyataan menurut

O'gtady (dalam Mazhabi, 2016, hlm. 58), dimana anak perlu mendalami sendiri pengetahuan yang ia butuhkan dan mengoreksi kesalahannya. Anak dapat berlatih cara pelafalan alfabet berulang – ulang hingga akhirnya ia mampu melafalkan huruf dengan benar.

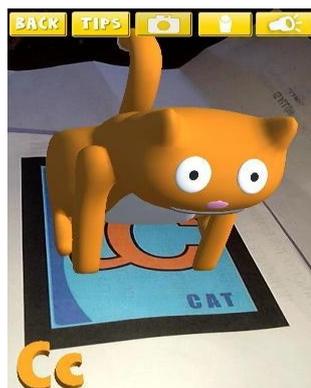
Berbeda dengan kedua aplikasi tersebut, *AR Animals* tidak terdiri dari audio pelafalan huruf. *AR Animal* lebih berfokus pada pengenalan binatang beserta kosakatanya dalam bahasa Inggris. *AR Animals* hanya memiliki audio cara pelafalan kosakata binatang dalam bahasa Inggris.

Indikator capaian perkembangan bahasa anak usia 5 – 6 tahun dalam aspek keaksaraan salah satunya terdiri dari mengenal suara huruf awal Dewi (2017) .Perkembangan bahasa anak berkembang dengan mendengar dan memahami bahasa secara lisan (Otto, 2015, hlm 5). Dalam hal ini, media pembelajaran *Augmented Reality* dapat membantu anak mempelajari kosakata secara konkret dan pelafalan yang benar.



Gambar 14 Fitur audio pelafalan kosakata binatang pada *AR Animals*

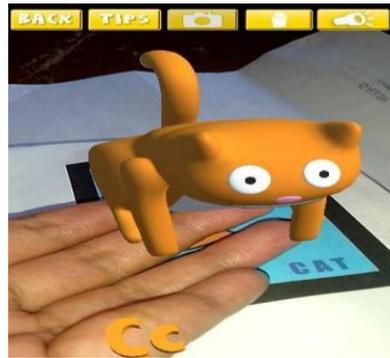
Aplikasi *AR Flashcards* dan *AR Animals* sudah memiliki fitur yang sangat sesuai dalam mengenal suara huruf awal benda sekitar. Aplikasi ini memiliki fitur yaitu berupa pelafalan kosakata binatang dalam bahasa Inggris. Fitur audio ini dapat diputar berulang kali dengan cara mengetuk layar pada aplikasi *AR Flashcards* dan ikon audio dalam aplikasi *AR Animals*. Hal ini sejalan dengan O'gtady (dalam Mazhabi, 2016, hlm. 58) bahwa anak akan belajar cara melafalkan kata dengan baik apabila sumber belajarnya dapat memberikan contoh pelafalan kata dengan benar.



Gambar 15 Fitur *AR Flashcards* dalam pengenalan suara huruf awal kosakata binatang

Cooper (2009, hlm. 88) menyatakan bahwa media pembelajaran bahasa Inggris yang sangat dianjurkan oleh para ahli adalah kombinasi fonem (bunyi) dengan media kartu bergambar (*Flashcards*). Ketiga aplikasi ini sudah cukup sesuai dengan pernyataan tersebut dimana terdapat gambar yang diproyeksikan diikuti dengan audio pelafalan dalam bahasa Inggris. *AR Flashcards* dan *AR Animals* sudah terdapat kombinasi *Flashcards* dan audio.

Berbeda dengan kedua aplikasi tersebut, aplikasi *Alphanum*, tidak menggunakan *flashcards* sebagai *object marker*. Aplikasi *Alphanum* tidak memiliki fitur yang sesuai untuk pengenalan suara huruf awal benda sekitar. Aplikasi *Alphanum* lebih berfokus pada pengenalan alfabet dalam bahasa Inggris dari mulai simbol hingga cara pelafalan hurufnya.



Gambar 16 Aplikasi *AR Flashcards* memungkinkan anak dapat berinteraksi dengan menyentuh objek

Menurut O'gtady (dalam Mazhabi, 2016, hlm. 58) anak memerlukan interaksi dengan lingkungan untuk dapat memahami konteks dan makna dari bahasa itu sendiri. Aplikasi *AR Flashcards* dan *AR Animals* merupakan aplikasi yang sangat sesuai untuk membantu anak belajar mengenal alfabet bahasa Inggris khususnya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Pada aplikasi *AR Flashcards* anak dapat berinteraksi dengan menyentuh objek huruf dan animasi yang diproyeksikan secara tiga dimensi. Sedangkan pada *AR Animals*, anak dapat berinteraksi dengan cara menyusun huruf yang ditampilkan dari kosakata binatang dan menyentuh objek animasi binatang yang diproyeksikan.



Gambar 17 Aplikasi *AR Animals* memungkinkan anak dapat berinteraksi dengan menyentuh objek

Aplikasi *Alphanum* juga termasuk ke dalam kategori media pembelajaran yang sesuai dalam membantu anak berinteraksi dengan lingkungan khususnya dalam pengenalan simbol

alfabet. Aplikasi ini tidak terdapat objek animasi benda, karena konten dalam aplikasi ini hanya mengenalkan simbol huruf. Namun, dalam aplikasi ini, anak dapat berinteraksi dengan menyentuh simbol huruf, memutar huruf ke segala arah, serta memperbesar dan memperkecil huruf.



Gambar 18 Aplikasi *Alphanum* memungkinkan anak dapat berinteraksi dengan menyentuh objek

Sejalan dengan Saurina (2016, hlm. 98) dalam penelitiannya mengemukakan, *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam belajar menggunakan daya imajinasinya. Ketiga aplikasi ini dapat membantu anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Anak juga dapat memperoleh pemahaman dan pengalamannya dalam menyentuh objek nyata.

KESIMPULAN

Aplikasi *Augmented Reality* merupakan jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan bagi anak usia dini, salah satunya dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa tiga aplikasi *Augmented Reality* termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis yang memaparkan bahwa ketiga aplikasi tersebut sesuai dengan keempat indikator media pembelajaran anak usia dini.

Berkaitan dengan pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini *AR Flashcards* merupakan media pembelajaran yang sangat sesuai dalam pembelajaran alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini karena fitur yang terdapat pada aplikasi *AR Flashcards* sangat sesuai dengan keempat indikator pengenalan alfabet bahasa Inggris anak usia dini. *AR Flashcards* sudah memiliki fitur yang lengkap terdiri dari *flashcards* alfabet dan kosakata binatang yang terintegrasi pada audio pelafalan alfabet beserta kosakatanya.

Adapun kedua aplikasi lainnya yaitu *Alphanum* dan *AR Animals* sebagai media pembelajaran yang sesuai dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis yang memaparkan bahwa ketiga aplikasi tersebut sesuai dengan

tiga indikator, dan tidak sesuai dengan satu indikator dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris anak usia dini. *Alphanum* sendiri aplikasi yang berfokus pada pengenalan huruf, sehingga tidak terdapat fitur yang mengenalkan suara huruf awal dari benda sekitar. Sedangkan *AR Animals*, tidak memiliki fitur yang dapat membantu anak dalam melafalkan huruf alfabet dalam bahasa Inggris.

Ketiga aplikasi ini dapat diakses secara *offline* dengan cara mengunduh aplikasi terlebih dahulu. Penggunaan ketiga aplikasi *Augmented Reality* ini dilakukan dengan bantuan *smartphone*, sehingga dalam penerapannya harus dengan pengawasan dan bimbingan dari orang dewasa agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan. Bimbingan dari orang dewasa juga dapat membantu anak memperoleh pengetahuan baru agar lebih optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, V. (2019). Stimulasi keterampilan menyimak terhadap perkembangan anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 30-44.
- Charlotte, A. H. (2014). Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini versus budaya lokal. *Cakrawala Dini*, 5, (2). 64-65.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17, (20). 326-328.
- Dewi, Y. A. S. (2017). Korelasi efektivitas komunikasi dan latar belakang etnis/suku orangtua terhadap perkembangan bahasa anak di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 3(1).
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini*. 5, (2), 59.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan sumber dan media pembelajaran. *Educational*, January, 10.
- Khairani, A. I. (2016). Pendidikan bahasa Inggris untuk anak usia dini. 6.
- Mazhabi, Z. (2016). Pengajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini beberapa hal yang harus diperhatikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1, (2). 53-38.
- Moeis, D. & Pangala, A. P. (2016). Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak dengan pemanfaatan *augmented reality* berbasis android. *SIBerPro*, 2, (2). 67.
- Mu'alimah, S. (2020). *Pemanfaatan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal dan menulis huruf hijaiyyah pada anak usia dini di RA Sabilul Khoirot Jojo Mejobo Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Mustaqim, I & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1, (1). 37-40.
- Novianto. A. & Mustadi, A. (2015). Analisis buku teks muatan tematik integratif, *scientific approach*, dan *authentic assessment* Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 45, (1). 8-15.
- Safitri, D. I. (2019). Pengaruh bermain flashcard dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak surya bahari lampung timur (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan *augmented reality* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan hasil belajar. *JUTISI*, 6, (1). 1359-1361

- Saurina, N.(2016). Pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan *augmented reality*. *Jurnal IPTEK*, 20, (1). 98-
- Sinduningrum, E., Rosalina, R. & Hilda, A. M. (2019). Pemanfaatan teknologi *augmented reality* untuk media pengenalan huruf alfabet pada anak usia dini. *Jurnal SOLMA*, 8, (1), 145-
- Wahyuni, D. S., Saurina, N. & Karyanto, N. W. (2016). *Augmented reality technology* untuk pengenalan alat transportasi pada anak usia dini (Studi Kasus KB Islam Terpadu Wildani 2 Surabaya). *Melek IT: Information Technology Journal*, 2, (1). 27,
- Wulansari, B. Y. (2017). Model pembelajaran berbasis alam sebagai alternatif pengembangan karakter peduli lingkungan. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 5(2), 95-105.



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

STEAM BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nur Azizah*, Suci Utami Putri**, Nahowi Adjie**

* TK Rabbani Purwakarta

** PGPAUD UPI Purwakarta

Email : nurazizahbks@gmail.com

Article History:

Submitted/Received 08 Sep
2020

First Revised 22 Sep 2020

Accepted 20 Nov 2020

Publication Date 30 Nov 2020

Kata Kunci :

STEAM AR
Augmented Reality
Perkembangan Bahasa
Anak Usia Dini

ABSTRACT

This study aims to describe the process and analyse the effectiveness of the application of STEAM assisted by augmented reality to develop language skills in children aged 5-6 years. This study uses mixed methods with concurrent embedded research design. The study was given to 4 children and was conducted at Gg. Tanjung 1 RT. 35 RW. 06 District of Central Nagri, Purwakarta Regency. Data collection using observation. Data analysis using qualitative and quantitative analysis. STEAM to develop language skills in children aged 5-6 years consisted of 3 sessions in which there were augmented reality STEAM steps, namely reflection, research, discovery, application, and communication. The use of augmented reality at the reflection and research stages makes children know more information about the objects displayed. The resulting projects are an aeroplane project, a training project, and a fire engine project.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan menganalisis efektivitas penerapan STEAM berbantuan *augmented reality* untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan *mixed methods* dengan desain penelitian *concurrent embedded*. Penelitian diberikan terhadap 4 anak dan dilakukan di Gg. Tanjung 1 RT. 35 RW. 06 Kecamatan Nagri Tengah, Kabupaten Purwakarta. Pengumpulan data menggunakan observasi. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Penerapan STEAM berbantuan *augmented reality* terdiri dari 3 sesi yang didalamnya terdapat langkah-langkah STEAM *augmented reality* yaitu *reflection, research, discovery, application, dan communication*. Penggunaan *augmented reality* pada tahap *reflection* dan *research* membuat anak mengetahui lebih banyak informasi mengenai objek yang ditampilkan. Proyek yang dihasilkan yaitu proyek pesawat, kereta, dan mobil pemadam kebakaran.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang berada pada masa keemasan. Masa dimana anak sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Masa emas ini hanya berlangsung sekali dalam fase kehidupan manusia. Selain itu, masa emas ini sangat berhubungan dengan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek perkembangan anak usia dini merupakan peningkatan kesadaran dan kemampuan anak untuk mengenal dirinya dan berinteraksi dengan lingkungannya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialaminya (Wahyuningsih, dkk, 2020). Aspek-aspek pengembangan yang perlu diperhatikan pada anak usia dini adalah bahasa, kognitif, sosial emosional, moral, kepribadian serta motorik (Suyanto, 2005 (dalam Dewi & Mailasari, (2020)).

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah bahasa. Bahasa adalah alat untuk menyatakan perasaan dan buah pemikiran kepada orang lain. Perkembangan bahasa merupakan perkembangan suatu bentuk komunikasi secara lisan, tertulis atau isyarat-isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol (Santrock, 2007 (dalam Wathi., Parmiti., & Antara (2017)). Maka dari itu, keterampilan berbahasa seseorang harus dilatih sejak masa kanak-kanak, agar anak tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul di tengah-tengah masyarakat.

Aspek perkembangan bahasa memiliki peran penting terhadap aspek perkembangan lain. Hal ini sejalan dengan salah satu prinsip perkembangan anak usia dini menurut Bredekamp dan Coople (dalam Shunhaji & Fadiyah, 2020) yaitu aspek perkembangan bahasa, fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Perkembangan bahasa sangat berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Ketika anak berpikir, anak akan mengeluarkan hasil pemikiran tersebut dalam sebuah bahasa. Selain kognitif, perkembangan bahasa juga berkaitan dengan perkembangan sosial emosional anak.

Dalam kehidupan bermasyarakat dapat kita lihat bahwa penggunaan bahasa seorang anak dapat menentukan atau menggambarkan perilaku anak tersebut. Jika seorang anak menguasai bahasa dengan baik dan benar, maka anak tersebut akan dipandang lebih dimata masyarakat, karena ucapan adalah cerminan diri. Perkataan yang keluar dari mulut anak sering menjadi pembangun hubungan yang baik dan menentukan kualitas diri anak tersebut. Dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan bahasa memiliki peran yang sangat penting terhadap keberhasilan aspek perkembangan lainnya. Ketika anak mengalami keterlambatan dalam berbicara atau hambatan berbicara maka akan berpengaruh pada kehidupan sosialnya. Menurut Fitriyani., dkk (2019) anak-anak dengan keterlambatan berbicara lebih sering mendapat stigma buruk, yang mengakibatkan kepercayaan diri anak menjadi rendah, karena mereka dianggap tidak dapat berpartisipasi dalam belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan disekitar mereka dengan baik. Jika tidak diatasi sejak kecil, hal tersebut akan terus berlanjut sampai dewasa dan kemampuan akademik serta kehidupan sosialnya akan mengalami masalah.

Oleh karena itu diperlukan layanan pendidikan yang dapat mengakomodasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Layanan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) mampu menjembatani agar proses perkembangan anak tidak mengalami hambatan pada masa perkembangan yang sangat diperlukan untuk modal berinteraksi dengan lingkungannya. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Sujiono., 2009 dalam Istiana, Y. (2017).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di lembaga PAUD, stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini menggunakan media pembelajaran. Namun, Penggunaan media pembelajaran yang sering digunakan saat ini berupa media 2D. Selain itu, penggunaan media 2D tersebut sangat didominasi oleh guru. Keterlibatan anak sangat minim ketika menggunakan media 2D sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah. Dengan karakteristik penggunaan media seperti demikian, maka stimulasi perkembangan bahasa menjadi tidak optimal, oleh karena itu diperlukan penggunaan media dalam bentuk 3D yang diintegrasikan di dalam aktivitas belajar anak yang lebih dominan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengintegrasikan penggunaan media *augmented reality* di dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM.

Augmented reality merupakan konsep aplikasi yang menggabungkan dunia fisik dengan dunia digital, tanpa mengubah bentuk objek fisik tersebut. Sehingga anak akan lebih senang bermain menggunakan *augmented reality* karena objek yang ditampilkan berupa objek 3 dimensi. *Augmented reality* dalam pendidikan memberikan dampak positif, yaitu menarik untuk pembelajaran multi-modal, meningkatkan kontrol siswa terhadap konten pendidikan, membuka peluang untuk pembelajaran kolaboratif, memotivasi siswa untuk terlibat aktif, dan mengubah suatu yang abstrak menjadi konkrit (Atmajaya, 2017). Konten yang terdapat pada *augmented reality* berupa teknologi yang mampu menggabungkan objek maya dalam dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan nyata, kemudian memproyeksikan objek-objek tersebut secara real time, sehingga dapat menstimulasi kemampuan menyimak, mendapatkan kosakata baru, dan kemampuan bahasa lainnya (Yudiantika, Pasinggi, Sari, & Hantono (2013)). Selain itu, penggunaan teknologi *augmented reality* mudah dioperasikan guru karena menggunakan *smartphone*.

Augmented reality dapat diintegrasikan dengan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering Art & Math*) untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak. Liang (2013) menekankan bahwa *augmented reality* memiliki potensi penerapan dalam pendekatan STEM. Sejalan dengan hal tersebut, Sirakaya (2018) berdasarkan hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa *augmented reality* dalam pendidikan STEM mendukung pembelajaran dan proses pembelajaran. *Augmented reality* dapat menjadi media dalam penerapan salah satu komponen STEAM yaitu komponen teknologi. STEAM mengaitkan 5 bidang ilmu yaitu sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Menurut Tritiyatma (2017) (dalam Imamah., & Muqowim, 2020), pembelajaran dengan pendekatan STEAM merupakan pembelajaran kontekstual, dimana anak akan diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi yang dekat dengan dirinya. Kolaborasi, kerjasama, dan komunikasi akan muncul dalam proses pembelajaran karena pendekatan ini dilakukan secara berkelompok. Dengan mengintegrasikan *augmented reality* dengan STEAM anak dapat menggunakan berbagai fitur yang terdapat pada *augmented reality* sehingga banyak kesempatan untuk mendengar, berlatih menggunakan kosa kata, dan berkolaborasi dengan anak-anak lain. Dengan begitu, proses stimulasi perkembangan bahasa anak tidak berkembang hanya 1 arah.

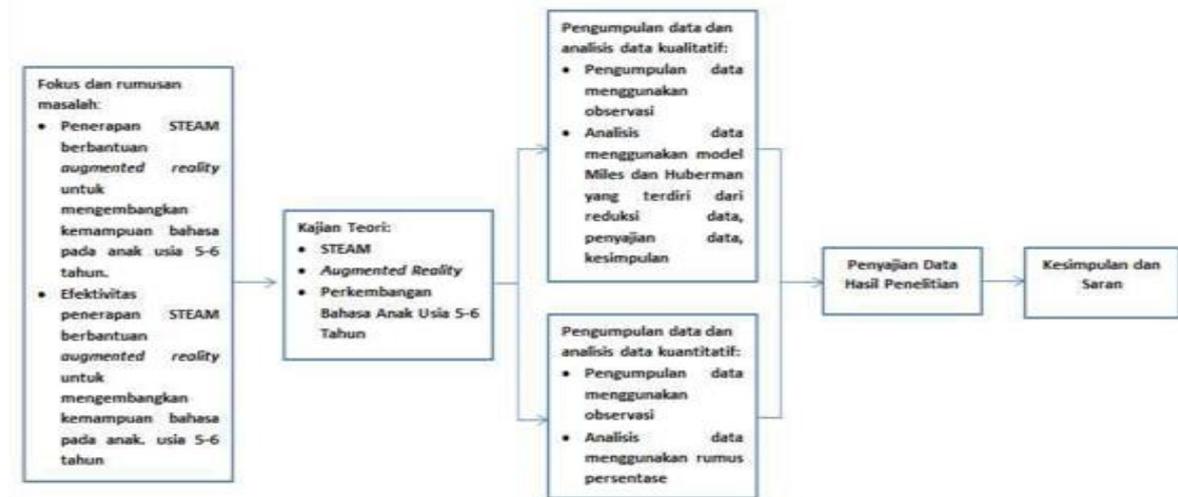
Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Efektivitas Penerapan STEAM berbantuan *Augmented Reality* untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kombinasi (*mixed methods*). Menurut Creswell (2014) (dalam Firdausi, Asikin, & Wuryanto, (2018)) penelitian kombinasi (*mixed method*) merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan atau mengasosiasikan penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. *Mixed methods* terbagi menjadi dua model utama yakni model *sequential* (urutan) dan model *concurrent* (campuran). Model *sequential* (urutan) dibagi menjadi dua yakni *sequential explanatory* (pembuktian) dan *sequential exploratory*. Model *concurrent*

(campuran) dibagi menjadi dua yakni model *concurrent triangulation* (campuran kuantitatif dan kualitatif secara berimbang) dan model *concurrent embedded* (campuran penguatan/metode kedua memperkuat metode pertama) (Sugiyono, 2011 (dalam Gunawan (2019))).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian *concurrent embedded*. Menurut Sugiyono (2014) (dalam Firdausi, Asikin, & Wuryanto, (2018)) menyebutkan bahwa metode kombinasi atau desain *concurrent embedded* (campuran tidak berimbang) adalah metode penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan cara mencampurkan kedua metode tersebut secara tidak seimbang. Metode ini digunakan secara bersama-sama dalam waktu yang sama, tetapi independen untuk menjawab rumusan masalah. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif sebagai metode primer sedangkan penelitian kuantitatif sebagai metode sekunder, kemudian dianalisis dengan metode gabungan *mix*. Berikut langkah-langkah penelitian *mixed method* dengan desain *concurrent embedded* dan kualitatif sebagai data primer:



Gambar 1. *Concurrent Embedded Design* Data Primer Kualitatif

Penelitian ini fokus menjawab 2 rumusan masalah yaitu bagaimana penerapan STEAM berbantuan *augmented reality* untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun dan bagaimana efektivitas penerapan STEAM berbantuan *augmented reality* untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun. Kajian teori yang diperlukan dalam penelitian ini mengenai STEAM, *augmented reality*, dan perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun. Pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif menggunakan observasi. Lembar observasi terdiri dari 3 bagian yaitu lembar observasi aktivitas belajar anak, lembar observasi aktivitas mengajar guru, dan lembar observasi perkembangan kemampuan bahasa anak. Analisis data kualitatif menjadi data primer dalam penelitian ini. Sedangkan analisis data kuantitatif menjadi data sekunder. Analisis data kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan rumus persentase. Penyajian data dilakukan setelah mendapatkan hasil analisis kualitatif dan kuantitatif. Kesimpulan dan saran menjadi langkah terakhir dalam tahapan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat 7 indikator perkembangan kemampuan bahasa anak dengan STEAM AR yaitu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menjawab

pertanyaan yang lebih kompleks, mengerti beberapa perintah secara bersamaan, memahami aturan dalam suatu permainan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, dan melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan (PERMENDIKNAS Nomor 58 Tahun 2009).

Indikator pertama dalam perkembangan kemampuan bahasa anak dengan STEAM adalah mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. Indikator tersebut terjadi pada langkah awal penerapan STEAM AR yaitu *reflection*. Pada tahap *reflection* guru mulai menampilkan objek gambar yang terdapat pada *augmented reality* yaitu obyek pesawat, obyek kereta, dan obyek mobil pemadam kebakaran. Lalu anak-anak menjawab objek gambar yang ditampilkan. Indikator ini terlihat ketika anak mampu menyebutkan huruf-huruf yang terdapat pada kata pesawat, kereta, dan mobil pemadam kebakaran.

Perkembangan kemampuan bahasa anak dilihat dari indikator mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. Kemampuan anak dalam mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya pada STEAM AR sesi I masuk pada kriteria mulai berkembang dengan persentase 75% dan berkembang sesuai harapan dengan persentase 25%. Pada STEAM AR sesi II masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 100%. Sedangkan pada STEAM AR sesi III masuk pada kriteria mulai berkembang dengan persentase 75% dan berkembang sesuai harapan dengan persentase 25%. Pada sesi I ke sesi II terdapat peningkatan persentase. Hal ini dikarenakan anak sudah mampu menyebutkan beberapa huruf yang ada pada kata pesawat yang menjadi objek pada sesi I. Sesi II anak mampu menjawab semua huruf yang terdapat pada kata kereta.

Namun, pada sesi III terlihat penurunan persentase hal ini dikarenakan jumlah huruf-huruf yang terdapat pada kata mobil pemadam kebakaran terlalu banyak. Sehingga anak-anak belum mengetahui beberapa huruf yang ada didalamnya. Stimulus yang diberikan guru kepada anak untuk meningkatkan indikator mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya pada tiap sesi STEAM AR adalah dengan mengenalkan huruf-huruf pada anak. Pengenalan huruf dilakukan ketika mengenalkan objek gambar pada tiap sesi STEAM AR.

Pada sesi I guru mengenalkan huruf-huruf yang terdapat pada objek gambar pesawat. Guru melakukan stimulus dengan bertanya pada anak “ada huruf apa saja pada kata pesawat?”. Dengan stimulus tersebut, anak-anak menyebutkan huruf yang terdapat pada kata pesawat. Ketika ada 1 anak yang mampu menyebutkan seluruh huruf yang terdapat pada kata pesawat, anak lain mengikuti dengan menyebutkan huruf tersebut. Pada akhirnya anak lain mengenal suara huruf tersebut. Sembari anak menyebutkan huruf-huruf tersebut, guru menuliskan huruf-huruf pada *white board*.

Dalam hal ini, stimulus yang guru berikan masuk kepada kegiatan membaca yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan (Purwati, 2019). Selain itu, stimulus ini juga terdapat kegiatan menyimak yang dilakukan anak ketika tidak mengetahui beberapa huruf yang terdapat pada objek yang ditampilkan. Dengan menyimak anak mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, ekspresi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan dalam Mardiana, Margiati, Halidjah (2015)).

Selain itu, guru melakukan stimulus dengan mengarahkan anak untuk menulis nama masing-masing anak pada desain gambar yang telah dibuat bersama teman 1 kelompoknya. Setelah anak menulis namanya, guru bertanya pada anak “huruf apa saja yang terdapat pada

nama kalian?”. Lalu anak menyebutkan huruf tersebut. Dalam hal ini stimulus yang guru berikan masuk kepada kegiatan menulis. Menurut Webster dalam Erlianda., dkk (2019) kemampuan menulis bagi anak usia 5-6 tahun diartikan sebagai suatu kegiatan membuat pola atau menuliskan kata-kata, huruf-huruf ataupun simbol-simbol pada suatu permukaan dengan memotong, mengukur atau menandai dengan pena. Ketika anak sudah mampu menulis dan menyebutkan huruf, maka guru akan berhenti bertanya. Namun, ketika anak tersebut belum mampu menyebutkan huruf yang tersebut guru stimulus kembali dengan menunjukkan suatu barang yang terdapat huruf atau kata di dalamnya.

Setelah memaparkan indikator pertama mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, terdapat indikator kedua yaitu menjawab. Pertanyaan yang lebih kompleks pada STEAM AR sesi I masuk pada kriteria belum berkembang dengan persentase 75% dan mulai berkembang dengan persentase 25%. Pada STEAM AR sesi II masuk pada kriteria mulai berkembang dengan persentase 75% dan kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 25%. Begitu juga dengan STEAM AR sesi III terlihat peningkatan karena masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 75% dan mulai berkembang dengan persentase 25%.

Pada indikator menjawab pertanyaan yang lebih kompleks terdapat peningkatan pada sesi II dan III. Hal ini karena pada tiap sesi guru memberikan stimulus dengan penggunaan *augmented reality* dengan menampilkan objek 3D dari pesawat, kereta, dan mobil pemadam kebakaran. Pada sesi I guru baru mengenalkan penggunaan *augmented reality* secara sederhana dan belum mengeksplorasi lebih luas mengenai penggunaan *augmented reality*. Sementara pada sesi II dan III guru menstimulus dengan memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplor penggunaan *augmented reality*. Dengan begitu anak memiliki banyak informasi mengenai objek yang ditampilkan pada tiap sesi STEAM AR. Seperti kereta berjalan di rel kereta bukan di jalan raya seperti kendaraan lain pada umumnya. Kereta memiliki banyak bagian-bagian seperti gerbong kereta, kepala kereta, uap/mesin kereta, roda, dan bagian-bagian lainnya. Anak mengetahui suara mesin kereta, mengetahui bahwa kereta dikendarai oleh seorang masinis, dan pengetahuan lainnya.

Sehingga, dengan bantuan *augmented reality* dan stimulus guru dengan memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplor *augmented reality* dapat membuat anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang lebih kompleks yang diajukan guru. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Bressler & Bodzin (2013) dengan mengintegrasikan *augmented reality* dengan STEAM anak dapat menggunakan berbagai fitur yang terdapat pada *augmented reality* sehingga banyak kesempatan untuk mendengar, berlatih menggunakan kosa kata, dan berkolaborasi dengan anak-anak lain. Dengan begitu, proses stimulasi perkembangan bahasa anak tidak berkembang hanya 1 arah. Anak juga dapat memiliki lebih banyak informasi yang menjadi dasar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang guru ajukan.

Selain itu, pada indikator menjawab pertanyaan yang lebih kompleks terdapat pertanyaan yang menjadi dasar pembuatan proyek pada tiap sesi STEAM AR. Coba kalian lihat, disini ada 1 pilot dan 3 orang penumpang pesawat. Penumpang tersebut ingin pergi dari Jakarta menuju Lampung menggunakan pesawat. Tapi ternyata, belum ada pesawat untuk

penerbangan Jakarta-Lampung. Sementara, penumpang tersebut harus tiba di Lampung sore hari ini karena ada saudaranya yang sedang sakit. Apa yang harus dilakukan? (anak berpikir menjawab pertanyaan yang diberikan). Ketika pertanyaan ini dipaparkan guru, semua anak belum mampu menjawab. Namun, guru menstimulasi anak dengan membuat pertanyaan coba kalian disini ada pilot dan ada 3 orang penumpang yang ingin naik pesawat. Tapi apa yang yang belum ada disini? pada saat diajukan pertanyaan seperti ini pada sesi I baru ada 1 anak yang sudah mulai paham apa yang guru maksud.

Sementara anak lain baru mengerti dan memahami maksud pertanyaan tersebut pada sesi II dan sesi III. Guru menstimulus dengan pertanyaan yang lebih sederhana dan mudah dimengerti anak sampai pada pertanyaan yang membuat anak lebih berpikir dan menganalisa lebih dalam mengenai permasalahan yang guru lakukan. Hal ini bertujuan agar anak terbiasa berpikir, menganalisis suatu masalah bersama teman, dan menyelesaikan permasalahan tersebut dengan sebuah proyek. Dalam penerapan STEAM membangun pengetahuan anak, seperti berpikir kreatif, dapat memecahkan masalah serta dapat menemukan solusi yang mereka hadapi (Yildirim, 2020 dalam Siron., dkk, 2020).

Setelah memaparkan indikator kedua mengenai menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, terdapat indikator ketiga yaitu mengerti beberapa perintah secara bersamaan. Kemampuan anak dalam mengerti beberapa perintah secara bersamaan pada STEAM AR sesi I masuk pada kriteria belum berkembang dengan persentase 50% dan kriteria mulai berkembang dengan persentase 50%. Pada STEAM AR sesi II masuk pada kriteria mulai berkembang dengan persentase 50% dan kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 50%. Pada STEAM AR sesi III terdapat peningkatan yang sangat signifikan dan masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 100%. Stimulus yang guru berikan pada sesi I yaitu dengan memberikan informasi kepada anak bahwa anak diperintahkan untuk membuat desain kereta yang menjadi acuan untuk membuat proyek kereta, menceritakan desain kereta di depan teman-teman dan guru, dan pemilihan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat proyek kereta.

Ketika anak mampu memahami perintah-perintah tersebut, artinya mampu menjalankan indikator memahami beberapa perintah secara bersamaan. Pada sesi II anak masih diarahkan guru untuk dapat membuat desain proyek bersama teman dan desain proyek tersebut menjadi acuan dalam pembuatan proyek, menceritakan desain yang sudah dibuat didepan teman-teman dan guru, dan memilih alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat proyek pada setiap sesi. Pada sesi III stimulus yang diberikan guru lebih kompleks karena anak-anak harus memahami perintah-perintah yang diberikan. Guru menstimulus dengan mendatangi setiap kelompok dan berkata “nanti desain ini jadi contoh untuk kalian buat proyek yah, kalau kalian beri warna merah pada desain mobil pemadam kebakaran maka ketika membuat proyek juga beri warna merah, kalau pada desain mobil pemadam kebakaran ada jendela, roda, badan mobil, mesin mobil, tangga, selang, pada saat buat proyek mobil pemadam kebakaran juga nanti ada yah bagian-bagian mobil tersebut”. Sehingga anak dapat lebih memahami maksud yang guru perintahkan. Pada saat pembuatan proyek guru mendatangi setiap kelompok dan melihat pengerjaan proyek pada tiap kelompok.

Guru melakukan stimulus dengan memperlihatkan desain gambar yang sudah anak buat dan mengajukan pertanyaan pada anak. “coba lihat, pada desain ini kalian membuat badan

mobil, 4 roda, 4 jendela, 1 buah selang dan lain sebagainya. Ketika buat proyek juga kalian membuat bagian-bagian tersebut yah. Warnanya juga coba dilihat lagi pake warna apa pada desain gambar”. Begitu juga ketika anak menceritakan desain proyek yang sudah dibuat dan pemilihan alat dan bahan untuk membuat proyek. Stimulus ini efektif membuat anak mengerti dan memahami perintah yang diberikan. Sejalan dengan yang diungkapkan Direktorat PAUD (2008) bahwa anak usia 5-6 tahun sudah mampu mengerti dan melaksanakan perintah secara bersamaan.

Indikator keempat yang terdapat pada perkembangan kemampuan bahasa anak melalui STEAM AR yaitu memahami aturan dalam suatu permainan. Berikut Gambar 4.28 persentase indikator memahami aturan dalam suatu permainan aturan dalam suatu permainan pada STEAM AR sesi I masuk pada kriteria belum berkembang dengan persentase 100%. Pada STEAM AR sesi II masuk pada kriteria mulai berkembang dengan persentase 100%. Persentase pada sesi ini terlihat peningkatan karena anak mulai mampu memahami aturan dalam suatu permainan. Sedangkan pada STEAM AR sesi III masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 100%.

Pada indikator memahami aturan dalam suatu permainan, terdapat peningkatan pada semua anak dari mulai belum berkembang pada STEAM AR sesi I, mulai berkembang pada STEAM AR sesi II, dan berkembang sesuai harapan pada STEAM AR sesi III. Indikator ini masuk pada tahap *application* dimana anak membuat proyek mulai dari pesawat pada sesi I, kereta pada sesi II, dan mobil pemadam kebakaran pada sesi III. Stimulus yang guru berikan untuk meningkatkan indikator memahami aturan dalam suatu permainan adalah dengan mengingatkan waktu yang diberikan guru dan mengingatkan berjalannya waktu untuk mengerjakan proyek pada setiap sesi. Ketika anak sudah selesai sebelum waktunya habis, guru akan mengarahkan anak untuk mengecek kembali kesesuaian proyek dengan desain proyek, melengkapi bagian-bagian proyek yang masih kurang, menyesuaikan dengan aturan yang dibuat sebelumnya seperti proyek pesawat dapat menampung 1 pilot dan 3 orang penumpang pesawat. Aturan lainnya adalah mengerjakan proyek secara berkelompok. Guru menstimulus dengan membuat kelompok yang terdiri dari 2 kelompok dan berisi 2 anak.

Setiap kelompok harus menyelesaikan 1 proyek pada tiap sesi. Guru juga mengarahkan anak untuk menjalin kerjasama dan komunikasi dengan teman 1 kelompoknya untuk dapat menyelesaikan proyek. Ketika ada anak yang tidak mau bekerjasama dan berkomunikasi dalam pengerjaan proyek, maka guru akan mengarahkan anak untuk mau membuat proyek bersama teman. “ayo F kerjakan proyeknya bersama K ya. coba dibagi-bagi tugasnya, F mau membuat bagian apa? K mau membuat bagian apa? setelah semua jadi, coba disatukan ya sayap kanan dan kirinya, dan stimulus lain yang dapat membuat anak mau bekerjasama dan berinteraksi dengan teman 1 kelompok”. Hal tersebut sejalan dengan apa yang diungkapkan Suyanto (2005) bahwa untuk melatih anak belajar bahasa dapat dilakukan dengan cara berkomunikasi melalui belajar dan bermain dalam kelompok (*cooperative play* dan *cooperative learning*).

Selain itu, guru menstimulasi anak dengan mengarahkan setiap kelompok untuk mengecek proyek yang dibuat mampu mengatasi permasalahan yang dipaparkan guru atau tidak. Jika tidak guru mengarahkan setiap kelompok untuk melakukan evaluasi terhadap

proyek tersebut. Dalam hal ini STEAM mendorong pembelajaran yang didasarkan pada teori pembelajaran sosiokultural dan konstruktivis. Teori sosiokultural mengarah ke teori konstruktivis, yang merupakan pendekatan untuk belajar berdasarkan teori Vygotsky (1978). Sedangkan teori sosiokultural menekankan pentingnya interaksi anak dengan orang lain dan lingkungannya untuk mendapatkan pemahaman. Selain itu, teori konstruktivis menekankan pentingnya memberikan anak dengan pengalaman belajar yang otentik di mana mereka dapat menghubungkan masalah dan situasi dunia nyata dengan tugas yang diberikan (Wilson, 1996). Kedua teori ini sangat dominan diterapkan pada pembelajaran STEAM AR. Teori pembelajaran sosiokultural terlihat jelas pada saat anak bersama teman 1 kelompoknya membuat proyek pada tiap sesi. Dalam hal ini terdapat interaksi antar teman sehingga menimbulkan proses komunikasi. Sedangkan teori pembelajaran konstruktivis terlihat ketika anak menghubungkan masalah yang dipaparkan guru dengan proyek yang dibuat pada setiap sesi. Anak mendapatkan pengalaman belajar yang otentik dan bermakna. Sehingga proses komunikasi dengan teman dan pembelajaran yang bermakna pada setiap sesi STEAM AR sangat berdampak pada kemampuan bahasa anak.

Indikator kelima yang terdapat pada perkembangan kemampuan bahasa anak melalui STEAM AR yaitu berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. Persentase Indikator Berkomunikasi Secara Lisan, Memiliki Perbendaharaan Kata, serta Mengenal Simbol-Simbol untuk Persiapan Membaca, Menulis dan Berhitung. Kemampuan anak dalam berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung pada STEAM AR sesi I masuk pada kriteria belum berkembang dengan persentase 50% dan kriteria mulai berkembang dengan persentase 50%. Pada STEAM AR sesi II masuk pada kriteria mulai berkembang dengan persentase 75% dan kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 25%. Sedangkan pada STEAM AR sesi III masuk pada kriteria mulai berkembang dengan persentase 25% dan kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 75%.

Dapat disimpulkan bahwa pada indikator berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung terdapat peningkatan karena stimulus yang diberikan guru pada tiap sesi STEAM AR. Seperti menulis nama sendiri, menghitung jumlah bahan yang digunakan, menghitung jumlah bagian-bagian pada objek yang dibuat, berkomunikasi dengan guru, dan stimulus lainnya. Maka dari itu indikator ini mengalami peningkatan pada tiap sesinya. Indikator ini masuk pada tahap *application* dimana anak membuat proyek langsung menggunakan barang-barang yang tersedia. Dalam hal ini anak usia dini menjadi insinyur pemula (DeJarnette, 2018, hlm.30). Selain itu proses komunikasi dan kolaborasi pada tahap ini juga sangat dominan. Robelan (dalam DeJarnette, 2018) mengatakan bahwa kegiatan STEAM menyediakan anak-anak dengan lingkungan alami untuk komunikasi dan kolaborasi.

Indikator keenam yang terdapat pada perkembangan kemampuan bahasa anak melalui STEAM AR yaitu memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Persentase indikator memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Kemampuan anak dalam memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain pada STEAM AR sesi I masuk pada kriteria belum berkembang dengan persentase 50% dan mulai berkembang dengan persentase 50%. Pada STEAM AR sesi II

masuk pada kriteria mulai berkembang dengan persentase 75% dan kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 25%. Sedangkan pada STEAM AR sesi III masuk pada kriteria mulai berkembang dengan persentase 25% dan berkembang sesuai harapan dengan persentase 75%. Dapat disimpulkan bahwa pada indikator memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain terdapat peningkatan. Hal ini dikarenakan pada saat presentasi setiap sesi STEAM AR anak semakin baik dan jelas dalam penjabaran proyek yang telah dibuat. Ketika satu kelompok sedang menceritakan proyek yang telah dibuat, kelompok lain mendengarkan kelompok tersebut bercerita. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Makhmudah (2020) bahwa melatih anak belajar bahasa dapat dilakukan dengan bercerita atau mendongeng, bercerita atau mendongeng ini sendiri merupakan salah satu upaya yang tepat, karena untuk tahapan anak usia dini mereka masih lebih suka dengan cerita-cerita yang menarik. Jika terdapat anak yang tidak mau menceritakan proyek yang telah dibuat, guru menstimulus dengan mengajukan beberapa pertanyaan sampai anak tersebut mau bercerita. Dalam hal ini pembelajaran STEAM menyediakan kesempatan bagi anak dalam lingkungan alami untuk kolaborasi dan komunikasi (Robelan dalam Dejarnette, 2018). Dengan begitu kemampuan bahasa anak dapat meningkat karena anak dapat menambah kosakata baru dan berani menyampaikan ide yang telah dibuat dalam bentuk proyek.

Indikator terakhir yang terdapat pada perkembangan kemampuan bahasa anak melalui STEAM AR yaitu melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan. Kemampuan anak dalam melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan pada STEAM AR sesi I masuk pada kriteria belum berkembang dengan persentase 50% dan mulai berkembang dengan persentase 50%. Pada STEAM AR sesi II masuk pada kriteria mulai berkembang dengan persentase 75% dan berkembang sesuai harapan dengan persentase 25%. Sedangkan pada STEAM AR sesi III masuk pada kriteria mulai berkembang dengan persentase 25% dan berkembang sesuai harapan dengan persentase 75%.

Dapat disimpulkan bahwa pada indikator melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan terdapat peningkatan karena anak pada setiap sesi STEAM AR anak mampu bercerita kembali ketika teman 1 kelompoknya selesai bercerita. Anak kelompok pertama maju dan masing-masing anak menceritakan proyek yang dibuatnya. Anak pertama bercerita dan anak kedua juga bercerita. Setelah anak kedua selesai bercerita, anak pertama kembali melanjutkan cerita dari anak kedua. Begitu juga ketika anak pertama selesai bercerita, anak kedua kembali melanjutkan cerita mengenai proyek yang telah dibuat. ketika anak tidak mampu melanjutkan cerita, guru melakukan stimulus dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang memunculkan anak untuk melanjutkan cerita. Stimulus tersebut seperti “ayo J lanjutkan cerita N, coba lihat apa yang belum diceritakan tadi? bagian warna yang digunakan pada proyek sudah diceritakan belum? nah, coba ceritakan”. Dengan begitu anak mampu melanjutkan cerita dan menjelaskan dengan lengkap proyek yang telah dibuat. Dalam hal ini bahasa menjadi sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain (Hurlock, 1978 (dalam Aprinawati (2017))). Maka dari itu guru mengarahkan anak untuk bercerita secara utuh pada proyek yang telah dibuat.

KESIMPULAN

Penerapan STEAM berbantuan *augmented reality* untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari 3 sesi yang didalamnya terdapat langkah-langkah STEAM *augmented reality* yaitu *reflection, research, discovery, application, dan communication*. Penggunaan *augmented reality* pada tahap *reflection* dan *research* membuat anak mengetahui lebih banyak informasi mengenai objek yang ditampilkan sehingga anak dapat menggunakan informasi tersebut untuk membuat desain proyek dan proyek pada tiap sesi. Penerapan STEAM *augmented reality* terdiri dari 2 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 2 anak. Masing-masing kelompok menghasilkan 1 proyek pada tiap sesi STEAM *augmented reality*. Proyek yang dihasilkan yaitu proyek pesawat pada sesi I, proyek kereta pada sesi II, dan proyek mobil pemadam kebakaran pada sesi III. Pada setiap sesi anak sangat antusias dan terbantu dengan penggunaan teknologi *augmented reality*. Perkembangan kemampuan bahasa pada anak yaitu belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik.

Penerapan STEAM berbantuan *augmented reality* efektif untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari 2 poin pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV mengenai deskripsi kemampuan perkembangan bahasa anak dan persentase kemampuan perkembangan bahasa anak. Pada pembahasan deskripsi kemampuan perkembangan bahasa anak mengalami peningkatan pada tiap sesi STEAM AR. Persentase kemampuan perkembangan bahasa anak terdiri dari III sesi. Pada sesi I terdapat 2 anak yang sudah mulai masuk kriteria 2 anak mulai berkembang (MB) dengan persentase 50% dan 2 anak yang masuk kriteria belum berkembang dengan persentase 50%. Pada *augmented reality* sesi II terdapat 1 anak yang masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 25% dan 3 anak yang masuk kriteria mulai berkembang (MB) dengan persentase 75%. Sedangkan pada sesi III ini terdapat 3 anak yang sudah mulai masuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan 1 anak yang masuk kriteria mulai berkembang.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72-80.
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi augmented reality untuk pembelajaran interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227-232.
- Bressler, D. M., & Bodzin, A. M. 2013. A mixed methods assessment of students' flow experiences during a mobile augmented reality science game. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(6), 505-517.
- Dejarnette, Nancy K. 2018. Implementing STEAM in the Early Childhood Classroom. *European Journal of STEM Education*, 3(3).
- Dewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 220-235.
- Erlianda, T., Fauzi, A., & Amri, K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Menulis di Atas Pasir. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 74-85.
- Firdausi, Y. N., Asikin, M., & Wuryanto, W. (2018, February). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA). In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 1, pp. 239-247).

- Fitriyani, F., Sumantri, M. S., & Supena, A. (2019). Language development and social emotions in children with speech delay: case study of 9 year olds in elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 23-29.
- Gunawan, H. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Multiliterasi Pada Perkuliahan Pembelajaran Berbicara. *Metabasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 1(1).
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 263-278.
- Istiana, Y. (2017). Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 20(2), 90-98.
- Mardiana, E., Margiati, K. Y., & Halidjah, S. (2015). Penerapan Metode Latihan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(12).
- Makhmudah, S. (2020). Penanaman nilai keagamaan anak melalui metode bercerita. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2).
- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Purwati, B. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar pada Kelompok B TK Pertiwi Terara. *BINTANG*, 1(1), 123-140.
- Sirakaya, M., & Cakmak, E. K. (2018). The effect of augmented reality use on achievement, misconception and course engagement. *Contemporary Educational Technology*, 9(3), 297-314.
- Siron, Y., Nuryanah, A. I., Huraerah, H., & Rahmani, N. F. (2020). Wajah TK Berbasis Islam: Kesiapan Guru dalam Menerapkan Pembelajaran STEM. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 4(2), 171-192.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim*, 2(1), 1-30.
- Wahyuningsih, dkk. 2020. Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Wu, H. K., Lee, S. W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. *Computers & education*, 62, 41-49.
- Yudiantika, A. R., Pasinggi, E. S., Sari, I. P., & Hantono, B. S. (2013). Implementasi Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum. *Yogyakarta: Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (KNASTIK), Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana*, 2-11.



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

HUBUNGAN KECERDASAN EMOSI DAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI DI TK KABUPATEN PURWAKARTA

Ula Naila*, Idat Muqodas**

*SPS Al-Falah Sukatani-Purwakarta

**Prodi PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

Email : idadmuqodas@upi.edu

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 09 Sep
2020

First Revised 23 Sep 2020

Accepted 23 Nov 2020

Publication Date 30 Nov 2020

Kata Kunci :

Kecerdasan Emosi,
Karakter,
Anak Usia Dini.

The research aims to determine the level of emotional intelligence, character children aged 4-6 years and find the relationship between two variables. Quantitative Research using Correlation Studies is the method in research, through data collection by distributing the questionnaire link online. The research location is at the residence of each parent of early childhood students in Purwakarta Regency, with a population of 18 schools and 138 children as subjects. Based on the results of Pearson Correlation Test regarding self-awareness with 6 aspects of a child's character, the relationship has a score of 1.048. Meanwhile, the results of the Pearson Correlation Test regarding managing emotions with 6 aspects of character have a score of 1.913. There is a significant relationship to emotional intelligence and character in children through the r value of 0.41 in the medium correlation category.

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat kecerdasan emosi, karakter pada anak usia 4-6 tahun dan mencari hubungan antara kedua variabel tersebut. Penelitian Kuantitatif menggunakan Studi Korelasi menjadi metode dalam penelitian tersebut, melalui cara pengumpulan data yaitu membagikan link kuesioner secara online. Lokasi penelitian bertempat di kediaman masing-masing orang tua/wali siswa-siswi TK/PAUD Kabupaten Purwakarta, dengan perolehan populasi sebanyak 18 sekolah dan subjek sebanyak 138 anak. Berdasarkan hasil Uji Korelasi Pearson mengenai kesadaran diri dengan 6 aspek karakter anak hubungannya memiliki skor 1,048. Sedangkan hasil Uji Korelasi Pearson mengenai mengelola emosi dengan 6 aspek karakter yang sama memiliki skor 1,913. Terdapat hubungan signifikan terhadap kecerdasan emosi dan karakter pada anak melalui harga r sebesar 0,41 berkategori korelasi sedang.

PENDAHULUAN

Emosi menjadi bagian dari sikap maupun perilaku yang muncul terhadap suatu perasaan atau keadaan psikologis dalam bertindak (Sabiq, Z. 2012). Setiap anak tentunya mempunyai cara yang berbeda-beda untuk mengungkapkan emosinya (Ilham, I. 2020), biasanya disini orang tua menjadi model atau cerminan bagi anaknya. Orang tua yang pintar mengajarkan kecerdasan emosi pada anak akan berdampak baik untuk kehidupan anak dimasa yang akan datang. Untuk melatih kecerdasan emosi anak sebaiknya segala perilaku yang anak lakukan jangan dibatasi, hal ini kebanyakan menjadi kasus sebagian orang tua membatasi perilaku anaknya walaupun anak tersebut mampu melakukan apa yang harus ia lakukan (Firdaus, S. 2014).

Mengembangkan kecerdasan pada anak usia dini menyangkut kepada perasaan yang sedang terjadi, apabila anak dapat menyesuaikan diri dengan orang lain, maka anak tersebut memiliki tingkat emosi yang baik dan mudah menyesuaikan diri dalam pergaulannya (Tanu, I. K. 2017). Suatu peristiwa yang terjadi apabila menggunakan emosi akan lebih berkesan dalam dirinya sendiri, karena emosi menggambarkan ciri khas individu itu sendiri dan dapat mengukur seberapa besar tingkat kecerdasan emosi yang dialami (Eva, L. M., & Kusriani, M. 2016).

Berbicara mengenai kecerdasan emosi tentu ada hubungannya dengan karakter, karena karakter dapat menjadikan nilai untuk penyesuaian kebiasaan bagi setiap individu. Pendidikan karakter pada anak lebih besar kaitannya melalui lingkungan sekolah, namun tidak setiap sekolah juga memperhatikan lebih pendidikan karakternya (Wuryandani, dkk, 2014). Apabila dibandingkan dengan lingkungan keluarga, tidak sedikit banyak orang tua menanamkan nilai karakter pada anak. Hal ini dapat disebabkan karena orang tua yang sibuk bekerja, atau anak yang tidak hidup bersama orang tua mereka secara langsung. Karakter yang dibiasakan di lingkungan keluarga juga menjadikan cerminan bagi anak, pembiasaan yang baik sejak kecil akan menjadikan model kebiasaan yang baik pula dimasa yang akan datang (Rosikum, R. 2018). Pembiasaan dalam karakter ini tentunya mempunyai berbagai macam tingkatan yang berbeda-beda tergantung bagaimana suatu individu tersebut memperoleh pendidikan karakternya (Harun, C. Z. 2013).

Karakter tentunya berhubungan dengan *personality* yang berpengaruh terhadap pengetahuan, perasaan, dan perilaku moral. (Hadisi, L. 2015) Pendidikan karakter ini mempunyai makna yang lebih tinggi dari pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar atau salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan yang baik dalam kehidupan suatu individu (Ramdhani, M. A. 2014). Karena setiap individu tentunya memiliki karakter yang berbeda-beda, maka pembiasaan karakternya juga pasti bermacam-macam hal ini bergantung pada lingkungan keluarga, sekolah bahkan masyarakat setempat (Supranoto, H. 2015).

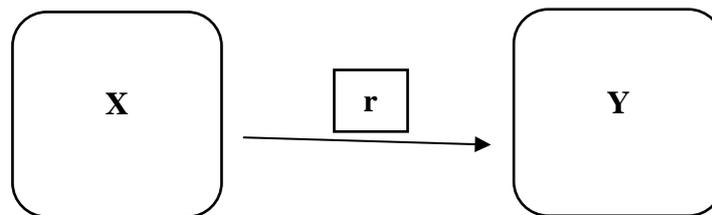
Pendidikan karakter bagi anak usia dini membentuk suatu mental juga karakter bangsa di masa yang akan datang, seperti dalam membentuk sikap kejujuran, kedisiplinan, toleransi, kemandirian, rasa ingin tahu yang besar dan bagian dari makhluk sosial (Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. 2018). Untuk itu kebiasaan inilah yang sebaiknya ditanamkan sejak dini baik itu dimulai dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah bahkan untuk di lingkungan masyarakat. Hal ini perlu diterapkan sebaik mungkin karena sama halnya dengan mengelola emosi, dimana orang dewasa menjadi model bagi anak setiap perilaku atau karakter yang terbentuk biasanya akan mudah melekat pada anak.

Penelitian terkait kecerdasan emosi dan karakter pada anak usia dini belum banyak ditemukan, bahkan penulis juga belum menemukan penelitian yang menggunakan dua variabel

ini. Namun, penulis menemukan beberapa referensi yang berhubungan terkait penelitian kecerdasan emosi dan karakter pada anak usia dini dengan penelitian secara terpisah. Berdasarkan penelitian, anak menunjukkan bahwa 55% perasaan diungkapkan melalui isyarat nonverbal, misalnya melalui ekspresi wajah dan sikap tubuh, sementara itu 38% perasaan yang tersisa disampaikan melalui nada suara dan 7% diungkapkan melalui kata-kata sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh *Psikolog Alber Mehrabian* (dalam Mulyadi, 2011). Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa sulitnya anak untuk mengungkapkan perasaannya, akan tetapi pada usia 3-5 tahun anak mulai bekerjasama untuk mengungkapkan perasaan marahnya karena pada usia ini anak menguasai banyak perbendaharaan kata. Untuk itu kecerdasan emosi mempunyai hubungannya dengan karakter pada anak karena hal ini bergantung pada perasaan apa yang sedang anak rasakan pada saat itu juga (Rahayu, 2014). Maka dalam penelitian ini penulis mencoba untuk mencari seberapa besar hubungan antara kecerdasan emosi dan karakter walaupun hanya beberapa aspek saja yang dikaitkannya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kuantitatif studi korelasional (*correlational study*) dipilih karena merasa cocok dalam penelitian ini, sesuai dengan tujuannya untuk menguji atau menggambarkan hubungan antara kecerdasan emosi dan karakter pada anak usia dini. Metode korelasional menghasilkan suatu pemaparan untuk menghasilkan suatu hubungan baik secara positif maupun negatif (Panjaitan, M. 2018). Korelasi dalam penelitian ini merupakan model paradigma sederhana karena menggambarkan dua variabel bebas yaitu kecerdasan emosi dan karakter juga satu variabel terikat yaitu anak usia dini. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam desain pada penelitian sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Hubungan Antar Variabel Penelitian Sugiyono (2015, hlm 66)

Populasi dalam penelitian ini yaitu Orang tua siswa-siswi TK/PAUD yang berada di sekolah kabupaten purwakarta. Dikarenakan situasi dan kondisi wabah *Covid-19*, peneliti memiliki keterbatasan dalam pengumpulan data populasi. Dari 17 kecamatan, 9 kelurahan dan 138 desa di kabupaten purwakarta hanya dapat terkumpul kurang lebih 1-4 dari kecamatan yang berbeda dengan jumlah populasi yang di dapat yaitu 18 sekolah. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 138 sample, dari setiap masing-masing sekolah tentunya berbeda jumlah responden yang masuk.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berpacu pada instrumen atau kisi-kisi mengenai kecerdasan emosi oleh Yusuf, S (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2004) dijabarkan dalam pemetaan sistematis berdasarkan aspek, unsur dan ciri-ciri kecerdasan emosi yang berupa kesadaran diri juga cara mengelola emosi pada anak. Untuk instrumen atau kisi-kisi mengenai karakter yaitu oleh Nuraeni (dalam hafidhoh Husnul, H., & Diana, R. R. 2021) menjelaskan tentang nilai-nilai karakter pada anak usia dini diantaranya kejujuran, kedisiplinan, toleransi, kemandirian, rasa ingin tahu yang besar dan bagian dari makhluk sosial. Setiap instrumen atau kisi-kisi yang telah dibuat akan dibedakan pula berdasarkan jenis kelamin melalui google form. Pengumpulan data dilakukan secara online dengan bantuan dari orang tua siswa-siswi yang bertempat di kediamannya masing-masing dan bersedia untuk mengisi formulir yang sudah dibuat.

Definisi operasional variabel penelitian ini yaitu mengenai kecerdasan emosi, karakter dan anak usia dini. Melalui kecerdasan emosi tentunya anak akan belajar bagaimana ia dapat merasakan lalu mengungkapkan apa yang sedang dirasakan saat itu juga, sama halnya dengan karakter dimana anak akan belajar untuk memahami sikap atau perilaku dirinya sendiri baik itu dalam aspek kejujuran, kedisiplinan, toleransi, kemandirian, rasa ingin yang besar dan bagian dari makhluk sosial. Apabila dikaitkan dengan pengertian anak usia dini yaitu dimana pada masa inilah perkembangan anak begitu pesat dan biasanya pada masa ini pula anak pandai menirukan suatu perilaku orang dewasa.

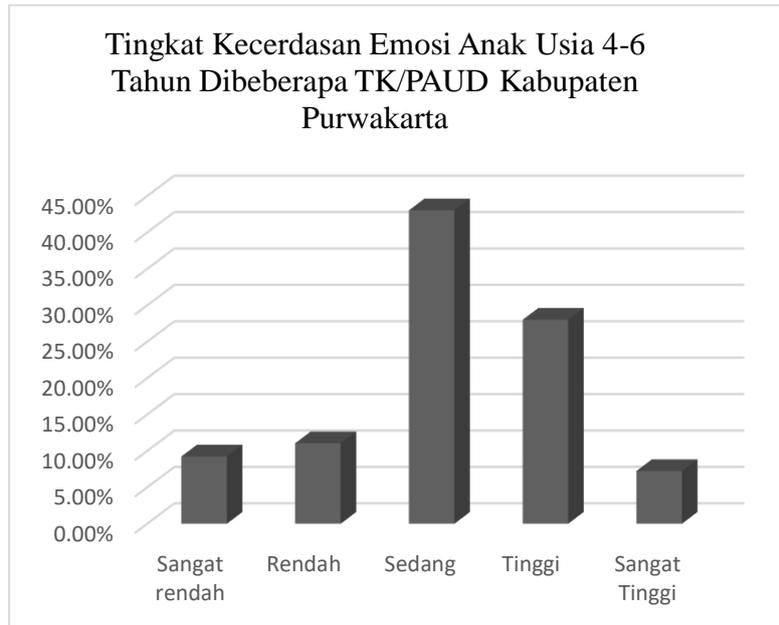
Teknik analisis yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu memantau bagaimana sikap atau perilaku yang muncul pada anak berdasarkan ciri-ciri kecerdasan emosi dan nilai-nilai dari karakter. Kemudian orang tua siswa/siswi mengisi semua aspek tersebut dan memberikan nilai berupa angka 1-4, yang mana dalam penilaian itu juga akan didapatkan skor sementara. Faktor pendukung lainnya untuk teknis analisis yang dilakukan yaitu *Uji Validitas dan Reliabilitas*, *Uji Korelasi Pearson Variabel*, uji korelasi pearson per-aspek variabel, korelasi *product moment* dan koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui hasil data secara *online* yaitu *google form* yang dilaksanakan pada tanggal 24 Juni 2020 sampai 3 Agustus 2020 selama 10 hari dengan hasil responden sebanyak 138 dari total 18 TK/PAUD yang berada di Kabupaten Purwakarta. Analisis data awal yang dilakukan peneliti yaitu melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap masing-masing variabel dan aspek antar variabel. Hasil yang diperoleh dari uji validitas dan reliabilitas baik dalam masing-masing variabel atau berdasarkan aspek antar variabel menyatakan semua data valid, karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan $Alpha > r_{tabel}$ dengan r_{tabel} yang diperoleh dari 138 responden senilai 0,1396.

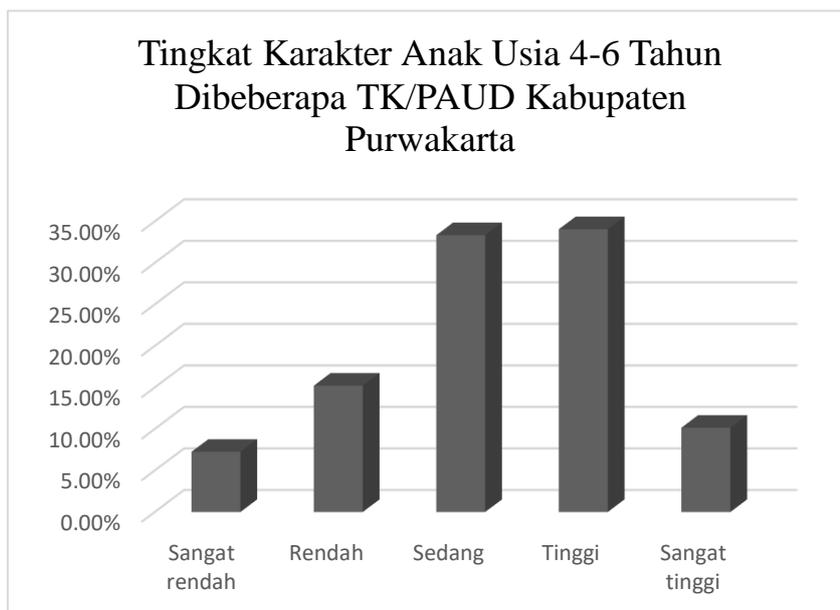
Analisis rekapitulasi data angket diketahui bahwa skor aktual kecerdasan emosi sebesar 9.996 dan sebesar 12.144 skor ideal maka sebesar 82% hasil persentase, menunjukkan bahwa analisis data angket memiliki kategori yang baik. Sedangkan perolehan analisis rekapitulasi data angket pada karakter diketahui bahwa skor aktual diperoleh adalah 10.281 dan skor ideal sebesar 12.144 dengan nilai persentase yang diperoleh 83%, menunjukkan kategori yang dimiliki baik. Hal ini dapat dikatakan keduanya memiliki kategori yang baik, artinya orang tua atau guru sudah dapat memaksimalkan tingkat kecerdasan emosi dan karakter baik itu diungkapkan secara langsung maupun melalui gerakan tubuh. Senada dengan penelitian oleh *Psikolog Alber Mehrabian* (dalam Noer, M. A., & Sarumpaet, A. 2017), bahwa sebesar 55% perasaan dapat dilepaskan melalui gerakan tubuhnya, misalnya melalui ekspresi wajah dan sikap tubuh, sementara itu 38% perasaan dapat disampaikan secara langsung misalnya melalui teriakan dan 7% diungkapkan melalui perkataannya.

Selanjutnya hasil perolehan tingkat kecerdasan emosi anak usia 4-6 tahun di TK/PAUD Kabupaten Purwakarta berdasarkan masing-masing responden dapat diutarakan sebanyak 10 anak (7,24%) mempunyai tingkat kecerdasan emosi sangat tinggi, 39 anak (28,2%) mempunyai tingkat kecerdasan emosi tinggi, 60 anak (43,4%) mempunyai tingkat kecerdasan emosi sedang, 16 anak (11,5%) mempunyai tingkat kecerdasan emosi rendah dan 13 anak (9,24%) mempunyai tingkat kecerdasan emosi sangat rendah. Berikut sajian gambar diagram batangnya :



Gambar 2. Tingkat Kecerdasan Emosi

Sementara itu hasil perolehan tingkat karakter anak usia 4-6 tahun di TK/PAUD Kabupaten Purwakarta berdasarkan masing-masing responden dapat diutarakan sebanyak 14 anak (10,14%) mempunyai tingkat karakter sangat tinggi, 47 anak (34,05%) mempunyai tingkat karakter tinggi, 46 anak (33,33%) mempunyai tingkat karakter sedang, 21 anak (15,21%) mempunyai tingkat karakter rendah dan 10 anak (7,24%) mempunyai tingkat karakter sangat rendah. Selanjutnya, disajikan gambar diagram batangnya :



Gambar 3. Tingkat Karakter

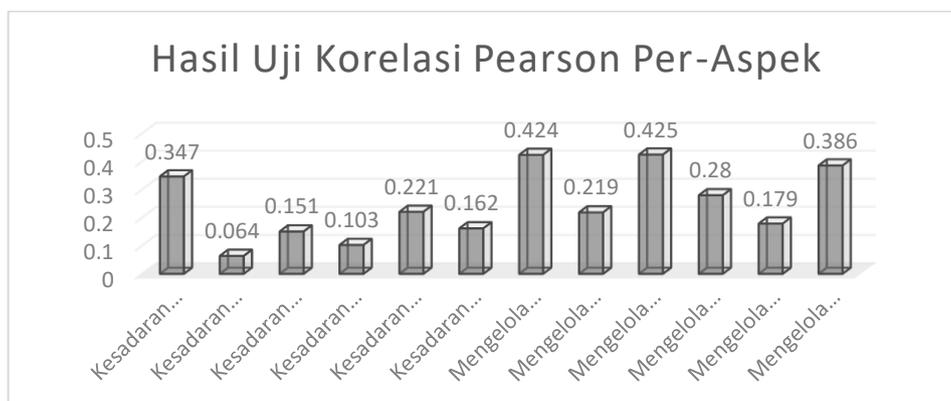
Berdasarkan signifikansi hasil Uji Korelasi Pearson juga membuktikan bahwa antara dua variabel terdapat hubungan dengan ketentuan $pearson\ correlation > r_{tabel}$ atau diperoleh $0,737 > 0,1396$. Dengan hasil arah signifikansi yang positif setelah diinterpretasikan ke dalam tabel pengklasifikasian korelasi ternyata memiliki derajat hubungan korelasi yang kuat. Dikatakan kuat, hal ini berhubungan pada setiap kebiasaan individu akan mencerminkan

kebiasaan interaksi antar manusia. Untuk mengetahui lebih dalam lagi peneliti melakukan Uji Korelasi Pearson per-aspek, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Uji Korelasi Pearson

No	Nama Aspek		Hasil Uji Korelasi Pearson	r_{tabel}	Arah Hubungan	Kriteria
	Kecerdasan Emosi	Karakter				
1	Kesadaran Diri	Kejujuran	0,347	0,1396	Positif	Korelasi Lemah
2	Kesadaran Diri	Kedisiplinan	0,064	0,1396	Positif	Korelasi Sangat Lemah
3	Kesadaran Diri	Toleransi	0,151	0,1396	Positif	Korelasi Sangat Lemah
4	Kesadaran Diri	Kemandirian	0,103	0,1396	Positif	Korelasi Sangat Lemah
5	Kesadaran Diri	Rasa Ingin Tahu Yang Besar	0,221	0,1396	Positif	Korelasi Lemah
6	Kesadaran Diri	Bagian Dari Makhluk Sosial	0,162	0,1396	Positif	Korelasi Sangat Lemah
7	Mengelola Emosi	Kejujuran	0,424	0,1396	Positif	Korelasi Sedang
8	Mengelola Emosi	Kedisiplinan	0,219	0,1396	Positif	Korelasi Sangat Lemah
9	Mengelola Emosi	Toleransi	0,425	0,1396	Positif	Korelasi Sedang
10	Mengelola Emosi	Kemandirian	0,280	0,1396	Positif	Korelasi Sangat Lemah
11	Mengelola Emosi	Rasa Ingin Tahu Yang Besar	0,179	0,1396	Positif	Korelasi Sangat Lemah
12	Mengelola Emosi	Bagian Dari Makhluk Sosial	0,386	0,1396	Positif	Korelasi Lemah

Berdasarkan hasil klasifikasi terhadap masing-masing aspek kecerdasan emosi dengan karakter, maka dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 4. Diagram Uji Korelasi Pearson Per-Aspek

Maka dalam uji korelasi pearson per-aspek dapat dikatakan bahwa untuk meningkatkan kecerdasan emosi dalam kesadaran diri anak lebih melekat hubungannya dengan sikap

kejujuran memiliki hasil skor paling tinggi yaitu 0,347 karena melalui kesadaran diri ini setiap anak dapat peka terhadap lingkungan atau keadaan di sekitarnya dengan cara berkata atau berperilaku jujur. Selain itu cara mengelola emosi pada anak hubungan yang paling melekat yaitu sikap toleransi dengan perolehan skor 0,425 karena melalui sikap toleransi ini anak akan tahu bagaimana ia harus mengontrol atau mengendalikan emosinya sendiri. Hasil uji korelasi per-aspek yang didapat hanya berdasarkan perolehan skor yang dilakukan secara *online*, hal ini menjadi keterbatasan bagi peneliti karena tidak dapat melihat secara langsung bagaimana sikap dan juga perilaku yang dilakukan oleh anak.

Setelah mempertimbangkan hasil uji korelasi pearson selanjutnya peneliti melakukan *Korelasi Product Moment*, dengan hasil harga $r = 0,41$ antara kecerdasan emosi dan karakter pada anak usia 4-6 tahun berkategori korelasi sedang. Harga $r = 0,41$ menggunakan r_{tabel} untuk $n = 138$ dan kesalahan 5% maka $r_{tabel} = 0,1396$. Dari hasil perhitungan ternyata $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_a diterima, dengan demikian korelasi senilai 0,41 itu signifikan dan berdasarkan hasil perhitungan $t_{tabel} > t_{hitung}$ sama hasilnya yaitu dengan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, karena $1,6576 > 0,3211$.

Hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosi dengan karakter pada anak usia 4-6 tahun. Mashar, R. 2011, dalam artiannya jika anak yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi mampu menguasai gejala emosi, menjalin hubungan yang manis dengan orang lain, mengelola stres dan memiliki kesehatan mental yang baik. Melalui menjalin hubungan yang manis dapat dikategorikan kedalam karakter karena setiap menjalin hubungan tentunya didasarkan kepada suatu perilaku yang timbul terhadap seseorang. Sebagaimana yang diutarakan oleh Mulyasa, 2011 bahwa karakter sebagai upaya untuk membantu perkembangan jiwa bagi anak baik lahir maupun batin, dari sifat alaminya menuju ke arah peradaban manusia yang lebih baik lagi.

Hubungan antara kecerdasan emosi dan karakter pada anak usia 4-6 tahun dikatakan signifikan dan arahnya positif maka peneliti melakukan perhitungan koefisiensi dengan jumlah sampel 138 anak, diperoleh $r = 0,41$ maka koefisien determinasi sebesar $0,41^2 = 0,17 \times 100\% = 17\%$. Sebagian kecil dari kecerdasan emosi ini berpengaruh terhadap karakter dapat berasal dari keadaan yang terangsang mencangkup perubahan yang disadari, mendalam sifatnya dan disertai suatu perubahan perilaku. Orang tua menjadi figur yang terbaik dimata anaknya, setiap perilaku biasanya anak menirunya baik dalam cara meniru gaya bicara bahkan sampai bagaimana cara meluapkan emosinya sendiri. Selain lingkup keluarga, lingkungan sekolah dapat mendidik anak yang berkarakter, berbudaya, dan bermoral. Didukung dengan pendapat (Rahmat, N. dkk. 2017) menyatakan guru merupakan teladan bagi siswa dan memiliki peran yang sangat besar dalam pembentukan karakter siswa sejak dini. Setiap perbuatan yang dilakukan oleh anak, pastinya mempunyai cara masing-masing.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini yaitu bahwa tingkat kecerdasan emosi dan karakter anak masuk kedalam kategori baik, karena memperoleh persentase antara 82% dan 83%. Berdasarkan hasil uji korelasi pearson per-aspek dalam kesadaran diri erat hubungannya dengan sikap kejujuran pada anak dan dalam mengelola emosi erat hubungannya dengan sikap toleransi pada anak. Adanya hubungan signifikan dengan arah positif terhadap kecerdasan emosi dan karakter anak usia 4-6 tahun di TK/PAUD Kabupaten Purwakarta, melalui hasil koefisien korelasi harga $r = 0,41$ berkategori sedang. Maka koefisien determinasi sebesar $0,41^2 = 0,17 \times 100\% = 17\%$ dengan demikian dapat dikatakan 17% kecerdasan emosi dapat dijelaskan oleh karakter yang dimiliki dan sebesar 83% sisanya dijelaskan oleh variabel di luar kecerdasan emosi.

DAFTAR RUJUKAN

- Eva, L. M., & Kusriani, M. (2016). Hubungan kecerdasan emosional dan berpikir kreatif terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3).
- Firdaus, S. (2014). Peranan Orang Tua Dalam Mendidik Kecerdasan Emosional Anak Usia 6-12 Tahun Dalam Perspektif Pendidikan Islam.
- Hadisi, L. (2015). Pendidikan karakter pada anak usia dini. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 50-69.
- Hafidhoh Husnul, H., & Diana, R. R. (2021). Nilai-nilai karakter dalam film animasi the good dinosaur dan relevansinya terhadap perkembangan anak usia dini. *Incremental Pedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1-16.
- Hariyanti. (2012). Peningkatan kinerja guru paud dalam rangka pengembangan karakter peserta didik. E-prosiding universitas PGRI Semarang. Viewed 13 September 2019.
- Harun, C. Z. (2013). Manajemen pendidikan karakter. *Jurnal pendidikan karakter*, 4(3).
- Ilham, I. (2020). Perkembangan emosi dan sosial pada anak usia sekolah dasar. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 162-180.
- Nita, Rahayu. (2014). Pendidikan karakter bagi anak usia sekolah dasar melalui semiotik gerak tari beskalan. *1(1). hal,23-32*.
- Noer, M. A., & Sarumpaet, A. (2017). Konsep adab peserta didik dalam pembelajaran menurut az-zarnuji dan implikasinya terhadap pendidikan karakter di Indonesia. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 181-208.
- Panjaitan, M. (2018). Pengaruh lingkungan kerja terhadap produktivitas kerja karyawan. *Jurnal Manajemen*, 3(2), 1-5.
- Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. (2018). Implementasi nilai karakter pada anak usia dini melalui metode pembelajaran field trip. In *Seminar Nasional dan Call for Paper "Membangun Sinergitas Keluarga dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas* (pp. 217-225)
- Rahmat, N., Sepriadi, S., & Daliana, R. (2017). Pembentukan karakter disiplin siswa melalui guru kelas di SD Negeri 3 Rejosari kabupaten Oku Timur. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 229-243.
- Ramdhani, M. A. (2014). Lingkungan pendidikan dalam implementasi pendidikan karakter. *Jurnal pendidikan universitas garut*, 8(1), 28-37.
- Rosikum, R. (2018). Pola Pendidikan Karakter Religius pada Anak melalui Peran Keluarga. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 293-308.
- Sabiq, Z. (2012). Kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual dan perilaku prososial santri pondok pesantren nasyrul ulum pamekasan. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 1(2).
- Supranoto, H. (2015). Implementasi pendidikan karakter bangsa dalam pembelajaran SMA. *Jurnal Promosi*, 3(1), 36-49.
- Tanu, I. K. (2017). Pentingnya pendidikan anak usia dini agar dapat tumbuh dan berkembang sebagai generasi bangsa harapan di masa depan. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 19-29.
- Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2014). Pendidikan karakter disiplin di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(2).



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PEMBELAJARAN TARI KREATIF DALAM MEMBANGUN KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Hayami Wulandari* & Yogi Khusnul Khotimah**

*PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

**TPA Prasetya Bangsa Islamic School Purworejo

Email : hayaniwulandari@upi.edu

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 10 Sep 2020

First Revised 24 Sep 2020

Accepted 25 Nov 2020

Publication Date 30 Nov 2020

Kata Kunci :

Tari kreatif

Kecerdasan majemuk

Anak usia 5-6 tahun

This article deals with the application of creative dance learning in building compound intelligence. Creative dance is a movement made by children by the export of dance concepts and devising the child's skill ideas. The purpose of this study is to learn the application of deep creative dance learning to build a compound intelligence. This study is a qualitative descriptive study with a sample research sample research is a teacher and 8 children aged 5-6 years in one of the kindergarten in the plered district. Studies have shown that creative dance can build compound child intelligence

ABSTRAK

Artikel ini membahas mengenai penerapan pembelajaran tari kreatif dalam membangun kecerdasan majemuk. Tari kreatif merupakan gerakan yang dibuat oleh anak dengan mengeksplorasi konsep tari dan mengembangkan ide keterampilan anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran tari kreatif dalam membangun kecerdasan majemuk. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan sampel penelitian Sampel penelitian adalah guru dan 8 orang anak usia 5-6 tahun pada salah satu TK di Kecamatan Plered. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tari kreatif dapat membangun kecerdasan majemuk anak.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai sarana pemupukan dan pengembangan kreativitas anak, harus dikelola dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus dibekali kemampuan yang memadai mengenai bagaimana membelajarkan anak didiknya. (Munandar, 1983, hal. 84-85), Kreativitas anak dapat dirangsang dan akhirnya anak memiliki kemampuan memecahkan masalah secara kreatif. Namun dalam kenyataannya, strategi pembelajaran yang diterapkan di sekolah tampak masih lebih mengutamakan pengembangan intelektual daripada pemupukan kreativitas anak.

Menurut Rachman (2016) tuntutan orang tua kepada anak agar mampu menguasai calistung sejak dini membuat lembaga PAUD menerapkan pembelajaran calistung yang menurut kebijakan pemerintah ini dilarang. Pembelajaran calistung yang memaksa dan dilakukan terburu-buru akan membuat anak menjadi pemberontak, jenuh, dan tidak siap memasuki jenjang SD. Lembaga PAUD sebaiknya mempertimbangkan pembelajaran calistung dan beralih menggunakan pembelajaran berprinsip melalui bermain. Pembelajaran calistung dapat diterapkan melalui bermain dengan pengenalan huruf, angka dengan konsep sederhana secara bertahap melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Yulianti (2016 : 31) tari adalah kesenian yang berkaitan dengan gerakan tubuh manusia. Tarian merupakan kesenian wadah untuk mengekspresikan suatu hal. Tari kreatif atau gerak kreatif (*creative movement*) digunakan sebagai cara mengekspresikan anak secara bebas untuk mengembangkan imajinasinya. Anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan cara mengekspresikan imajinasi yang ada dalam diri anak (Antara, 2015 : 113). Pembelajaran tari kreatif bertujuan memperkuat dan melancarkan stimulus dan respon yang anak miliki dalam pembelajaran, sehingga menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan (Riada dan Agus 201 : 29).

Exploring the concept atau mengeksplorasi konsep merupakan tahap untuk mengeksplorasi tarian yang terarah disertai dengan pembentukan gerakan, yang bertujuan agar tubuh stabil dalam menciptakan sebuah gerakan. Selain mengeksplorasi gerakan yang diberikan, anak juga dapat berkreativitas dalam menciptakan gerakan-gerakan baru. Karena pada tahap ini anak bergerak atau menciptakan gerakan sesuai dengan kreativitasnya dan kegiatan ini berlangsung selama 5 menit.

Developing skills atau pengembangan kemampuan merupakan tahap pengembangan kemampuan yang diperoleh pada saat mengeksplorasi gerakan, kemudian anak dilatih kemampuannya untuk bergerak dan menari, dengan menggabungkan gerakan hasil kreasinya yang diperoleh dari mengeksplorasi yang berlangsung selama 5-10 menit.

Creating (Menciptakan) yaitu melakukan improvisasi atau melakukan gerakan yang tidak direncanakan dengan kata lain, anak dibebaskan untuk melakukan tarian bebas berdasarkan pemahaman mereka dengan durasi sekitar 5 menit, yang nantinya akan digabungkan menjadi suatu tarian yang utuh dengan memberikan sedikit struktur gerakan yang sederhana.

Cooling Down atau pendinginan merupakan tahap untuk melakukan evaluasi terhadap pemahaman dan kemampuan pada setiap anak berdasarkan tarian yang telah dibuatnya, serta melakukan relaksasi untuk mengurangi stres. Pada tahap pendinginan berlangsung selama 5-10 menit.

Sintak tari kreatif menurut Merry Joice yaitu *Presentation* (Presentasi), menyampaikan materi yang akan dipelajari oleh anak dengan menggunakan bantuan visual, verbal, material, atau gestur tubuh yang berkaitan dengan materi. Salah satu metodenya dengan menggunakan pertanyaan dan tantangan hal tersebut agar anak dapat mencari tahu sendiri.

Exploration (Eksplorasi) anak diberi kesempatan untuk mengeksplor suatu gerakan yang telah ia temukan. Kemudian anak bereksperimen dengan ruang, tenaga, waktu.

Form (Membentuk), mengajak anak untuk menyusun gerakannya sendiri untuk menempatkan bentuk gerakan dari awal sampai akhir.

Adapun sintak tari kreatif teori hipotetik yang dibuat oleh Hayani Wulandari, M.Pd. kombinasi dari teori Gilbert dan Mery Joyce sintak tersebut yaitu *warming up, exploring, developing skill, cerating, form, dan presenting*.

Tari kreatif ini yaitu aktivitas yang melibatkan gerak fisik yang digunakan untuk mengekspresikan diri sendiri yang melibatkan pikiran, tubuh dan semangat. Sehingga anak berfokus pada gerakan tari yang akan mereka buat. Dengan melalui tari kreatif guru dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak. Kecerdasan tersebut meliputi kecerdasan musikal, kinestetik, intrapersonal, interpersonal, dan naturalis.

(Jamaris, 2014 : 124) menyebutkan kecerdasan majemuk adalah kemampuan berkembang dari hasil interaksi anak dengan lingkungan Kecerdasan majemuk terdiri dari Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Intrapersonal, Kecerdasan Interpersonal, dan Kecerdasan Naturalis. (Mufarizuddin, 2017 : 63).

Menurut Elfiadi (2017 : 44), kecerdasan musik untuk anak usia 5 sampai 6 tahun adalah anak belajar melatih kepekaan bunyi dan nada serta ritme, kemampuan anak memainkan musik, dan menjelaskan jenis musik Kecerdasan musikal menurut Solin (2019 : 131) adalah kemampuan mendengarkan musik, memahami lagu dengan mengamati, kemampuan membedakan nada kemampuan memainkan alat musik, kemampuan membentuk instrumen, dan kemampuan apresiasi musik yang disenanginya. Sefrina dalam Desvita (2019 : 33) mengatakan bahwa salah satu cara menstimulasi kecerdasan musikal anak yaitu menyediakan fasilitas bermain musik sendiri dan melibatkan anak dalam kegiatan bermusik. (Widhianawati, 2011) berpendapat bahwa lagu atau musik dapat mengembangkan kecerdasan musikal, dibuktikan dari meningkatnya anak yang senang bermain alat musik, bersenandung dan bernyanyi, mudah mengenal dan menghafal lagu, dan peka terhadap bunyi-bunyian di sekitar.

Pengembangan kecerdasan musikal anak dapat diasah dengan menyanyi, mencipta lagu, memainkan alat musik dan sebagainya. Anak yang memiliki kecerdasan musikal umumnya menyukai banyak jenis alat musik dan selalu tertarik untuk memainkan alat musik, mudah mengingat lirik lagu dan peka terhadap suara-suara, mengerti emosi yang terkandung dalam sebuah lagu, senang mengumpulkan lagu, baik CD, kaset, atau lirik lagu, mampu menciptakan komposisi musik, senang bermain dengan suara dan menyukai serta mampu bernyanyi.

Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang menggunakan keterampilan anggota tubuhnya untuk melakukan gerak seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasta karya. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini mudah belajar dengan membaca gerak- gerak yang anggun dan pandai menggunakan bahasa tubuh.

Kecerdasan interpersonal menurut adalah keahlian seseorang agar menyadari hal yang dirasakan oleh orang yang berada di sekitar (Wulandari, 2016) Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memilah dan menyampaikan pemikiran mengenai hal yang dirasakan oleh orang yang berada di sekitar kita dengan merespon berdasarkan kemampuan dengan cara yang efisien. Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal cenderung menyukai dan efektif dalam hal berkomunikasi, berinteraksi, berempati dan bersimpati, memimpin dan mengorganisasikan kelompok, berteman, menyelesaikan dan menjadi mediator konflik, menghormati pendapat dan hak orang lain, melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang, sensitif atau peka pada minat dan motif orang lain, dan handal bekerja sama dalam tim.

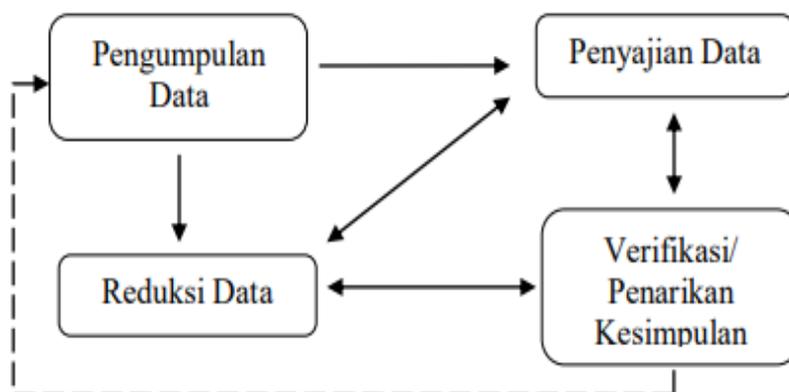
Kecerdasan naturalis dapat dikembangkan dengan cara terlibat di alam terbuka dengan cara mengamati tanaman, hewan, menanam biji-bijian, menanam tumbuhan, menanam bunga,

mengamati pertumbuhannya, memelihara, membuat gambar metamorfosis kupu-kupu, membuat papan jenis daun, bercakap-cakap (Astuti, 2016 : 271). Kecerdasan naturalis dapat dioptimalkan dengan pembelajaran *outing class*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Herawati, 2020 : 429) mengatakan bahwa anak yang mempunyai kecerdasan naturalis menyukai bermain di luar ruangan. Hasil penelitian yang telah dilakukan (Maryanti et al, 2019 : 30) menyatakan bahwa *outing class* meningkatkan kecerdasan naturalis

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Desain penelitian Deskriptif. (Moleong, 2011) Deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Peneliti mengumpulkan data mengenai pembelajaran tari kreatif anak usia 5-6 tahun dalam membangun kecerdasan majemuk yang dilakukan oleh guru sesuai dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Partisipan penelitian ini adalah guru taman kanak-kanak dan anak usia 5-6 tahun di salah satu taman kanak-kanak yang berada di Kecamatan Plered, Kabupaten Purwakarta. Sampel penelitian dilakukan secara *purposive sampling*. Alasan peneliti memilih sampel *purposive sampling* karena yang menerapkan pembelajaran tari kreatif terbatas sehingga terpilihlah *purposive sampling*. *Purposive sampling* (Sugiyono, 2012) adalah pemilihan sampel yang dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang sudah diketahui sebelumnya.

Proses analisis data berlangsung saat proses pembelajaran tari kreatif berlangsung dan setelah proses pembelajaran tari kreatif. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni proses pengumpulan data dan penyusunan data secara baik yang didapat melalui proses observasi, wawancara, dan dokumentasi serta bagian-bagian tertentu yang berkaitan dengan penelitian ini. proses yang dilakukan dalam analisis data sejalan dengan Miles and Huberman (Sugiyono, 2012), yaitu:



Gambar 1. SEQ Gambar_3.4. * ARABIC 1. Analisis Data Kualitatif (Sumber: Teori Miles and Huberman)

Reduksi Data

Merupakan langkah awal dalam menganalisis data. Tujuan dari reduksi data agar mempermudah peneliti dalam memahami data yang telah dikumpulkan. Data yang telah

dikumpulkan melalui observasi, wawancara direduksi, dirangkum memilih hal-hal yang pokok dan penting sesuai dengan fokus penelitian.

Tahapan reduksi yang dilakukan membuat ringkasan, menelusuri tema, membuat partisi, membuat memo. Bentuk analisisnya menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi.

Penyajian data

Peneliti menyajikan data-data yang telah di reduksi data sudah tersusun dan terperinci kemudian data di analisis untuk adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan selanjutnya. Penyajian data berupa uraian atau laporan hasil penelitian.

Penarikan kesimpulan

Dari proses pengumpulan data, peneliti mencatat semua yang terjadi selama proses pembelajaran tari kreatif. Dari data-data yang sudah direduksi dan disajikan, kemudian peneliti menarik kesimpulan akhir yang akurat sesuai dengan proses pengumpulan data dengan disertai bukti-bukti yang valid.

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada TK di Kecamatan Plered menunjukkan bahwa pembelajaran tari kreatif dalam membangun kecerdasan majemuk anak mendapatkan respon yang baik dari setiap kecerdasannya. Pembelajaran tari kreatif yang dilaksanakan sesuai dengan sintak tari kreatif hasil analisis teori hipotetik Hayani Wulandari, M.Pd.

1. Pertemuan Pertama

Pada observasi pertama dilaksanakan pada hari kamis, 30 Januari 2020 pukul 08.00-10.30 WIB. Tema yang diambil yaitu binatang ayam. Observasi dilakukan kurang lebih selama 3 jam yang terfokus pada kemampuan kecerdasan kinestetik dan musikal.

Pada kegiatan *warming up* guru mengajak anak untuk mengeksplor gerakan dengan memberikan stimulus memperlihatkan gambar ayam. Anak menggerakkan anggota tubuhnya sesuai dengan arahan dari guru. Memasuki kegiatan *eksploring* anak melakukan berbagai gerakan ayam seperti mengepakkan sayap, berjalan, mematuk, dan bergoyang. Setelah mengeksplorasi gerakan, guru mengajak anak untuk mengembangkan keterampilan (*developing skill*) dengan memberikan hitungan pada setiap gerakan.

Gerakan yang sudah diberi hitungan guru membebaskan anak untuk menyusun gerakan yang akan ditampilkan terlebih dahulu. Setelah gerakan tersusun, anak diberikan kesempatan untuk memperagakan. Guru memberikan kesempatan anak untuk mempresentasikan tarian yang dengan diiringi musik. Saat kegiatan musikal guru mengajak anak untuk menghitung setiap gerakan dan menari dengan musik yang dimainkan, agar anak mampu bergerak sesuai irama.

Tabel 1. Hasil Kecerdasan Kinestetik

Indikator	BB	MB	BSH	BSB
I	-	-	25%	75%
II	-	-	13%	88%

Keterangan:

I : Kesenangan anak terhadap kegiatan yang melibatkan fisik

II: Memiliki Koordinasi motorik yang baik

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik indikator pertama lebih banyak anak menyukai kegiatan yang melibatkan fisik dengan jumlah 75% berkembang

sangat baik. kemudian indikator kedua banyak anak yang memiliki koordinasi motorik baik dengan jumlah 88% berkembang sangat baik.

Hasil diatas menunjukkan bahwa anak mampu mengikuti kegiatan dengan melibatkan fisik seperti bergerak dan menari tanpa bimbingan dan stimulus yang lebih mendalam. Anak mampu menirukan gerakan berdasarkan unsur tari sesuai dengan arahan guru. Anak dapat melakukan gerakan tangan dan kaki secara bersama tanpa adanya kesulitan dan hambatan serta anak mampu mengkoordinasikan antara tubuh dan pikiran. Hal tersebut dapat diperkuat dengan pendapat Amstrong (2009) bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang menggunakan keterampilan anggota tubuhnya untuk melakukan gerak seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasta karya.

Tabel 2. Hasil Kecerdasan Musikal

Indikator	BB	MB	BSH	BSB
I	-	-	50%	50%
II	-	-	38%	64%

Keterangan:

I : Memiliki sensitifitas pada musik

II: Senang Bernyanyi

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pencapaian pembelajaran tari kreatif dapat membangun kecerdasan musikal anak. Terlihat pada indikator pertama dengan jumlah 50% anak yang berkembang sesuai harapan dan 50% anak yang berkembang sangat baik. indikator kedua banyak anak yang senang bernyanyi dengan jumlah 64% berkembang sangat baik.

Tabel di atas menunjukkan bahwa anak memiliki sensitivitas pada musik terlihat bahwa anak memiliki sensitivitas pada musik anak mampu mengikuti tempo saat menghitung pada setiap gerakan dan mengikuti irama lagu yang dimainkan. Saat kegiatan mereka bernyanyi bersama-sama dengan lantang. Menunjukkan bahwa anak menyukai kegiatan bernyanyi. Sejalan dengan pendapat (Widhianawati, 2011) bahwa lagu atau musik dapat mengembangkan kecerdasan musikal, dibuktikan dari meningkatnya anak yang senang bermain alat musik, bersenandung dan bernyanyi, mudah mengenal dan menghafal lagu, dan peka terhadap bunyi-bunyian di sekitar.

2. Pertemuan Kedua

Observasi hari kedua dilaksanakan pada hari kamis, 6 Februari 2020 pukul 08.00-10.30 WIB. Tema yang digunakan yaitu binatang kuda. Observasi dilakukan kurang lebih 3 jam yang terfokus pada kemampuan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal.

Pada perkembangan interpersonal guru mengajak anak untuk berdiskusi yang dilakukan pada saat kegiatan *eksploring* mendiskusikan gerakan yang dilakukan oleh kuda. Diskusi yang dilakukan oleh anak pada saat kegiatan *creating*, anak berdiskusi dengan teman-temannya terkait mengurutkan gerakan. Saat kegiatan *form* dan *presenting* anak melakukan gerakan secara bersama dengan kelompok, serta memperhatikan kelompok yang sedang tampil. Pada perkembangan interpersonal guru memotivasi anak untuk menjadi ketua kelompok dan mendorong anak untuk tidak malu tampil di dengan kelas.

Tabel 3. Hasil Kecerdasan Interpersonal

Indikator	BB	MB	BSH	BSB
I	-	-	-	100%
II	-	-	-	100%

Keterangan:

I : Suka berteman dan bersosialisasi

II: Senang dengan keramaian dan aktivitas sosial

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa indikator pertama dan kedua anak berkembang saat baik dengan jumlah 100%. Maka, dapat di analisis bahwa anak senang berteman dan bersosialisasi, melalui kegiatan diskusi dan berkelompok, anak senang melakukan kegiatan aktivitas sosial dengan bekerja sama membuat gerakan dan menari tanpa bimbingan yang mendalam dari guru. Hal tersebut pendapat diperkuat dengan pernyataan Gardner (Campbell, 2002) bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang untuk bisa memahami dan berkomunikasi dengan orang lain, melihat perbedaan dalam perasaan, temperamen, motivasi, dan kemampuan.

Tabel 4. Hasil Kecerdasan Intrapersonal

Indikator	BB	MB	BSH	BSB
I	-	-	12.5%	78.5%
II	-	-	12.5%	78.5%

Keterangan:

I : Memiliki pemahaman diri yang baik

II: Senang beraktivitas sendiri

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa indikator pertama dan kedua anak yang sudah memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan sama dengan jumlah 12.5%, serta berkembang sangat baik dengan jumlah 78.5%. Pembelajaran tari kreatif dapat membangun kecerdasan intrapersonal anak. Anak memiliki pemahaman diri yang baik, anak tidak malu saat menampilkan tarian dan memiliki kepercayaan diri untuk menjadi ketua kelompok meskipun tidak semua anak mempunyai kesempatan menjadi ketua kelompok. Serta anak mengikuti irama lagu yang dimainkan, dan sabar dalam menunggu giliran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Gardner (Campbell, 2002) bahwa kecerdasan intrapersonal melibatkan pemikiran dan perasaan kita. semakin baik pemikiran dan perasaan tersebut dikelola, semakin baik hubungan dunia batin dengan pengalaman dunia luar.

3. Pertemuan Ketiga

Observasi hari ketiga dilaksanakan pada hari kamis, 13 Februari 2020 pukul 08.00-10.30 WIB. Tema yang digunakan yaitu tumbuhan. Observasi dilakukan kurang lebih 3 jam yang terfokus pada kemampuan kecerdasan naturalis.

Guru mengajak anak untuk melihat fenomena alam secara langsung dengan mengajak belajar diluar ruangan berkegiatan pada siang hari. Pada kegiatan *eksploring* anak diberikan kesempatan untuk mengamati tumbuhan yang berada di sekitar sekolah dan mengajak untuk bercakap-cakap mengenai merawat tamanan, anak menunjukan gerakan menyiram tanaman, memberi pupuk, tumbuhan bergerak, dan melambai.

Setelah gerakan sudah didapat anak memberikan hitungan 1x8 pada setiap gerakan. Guru membagi anak menjadi 3 kelompok lalu mengarahkan anak untuk berdiskusi menentukan gerakan yang anak di kakukan terlebih dahulu. Kemudian pada kegiatan *forum* anak menunjukkan gerakan yang sudah mereka susun. Kegiatan terakhir *presenting*, mempresentasikan tarian yang sudah di buat dengan iringan musik.

Tabel 5. Hasil Kecerdasan Naturalis

Indikator	BB	MB	BSH	BSB
I	-	-	12.5%	78.5%
II	-	-	12.5%	78.5%

Keterangan:

I : Menyukai fenomena alam

II: Menyenangi dan menyayangi binatang dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa indikator pertama dan kedua seimbang dengan jumlah 12.5% berkembang sesuai harapan, serta 78.5% berkembang sangat baik. Pada indikator tersebut terlihat anak menyukai fenomena alam, dengan anak senang melakukan aktivitas pada siang hari, serta senang melakukan aktivitas di luar ruangan. Anak juga menyenangi dan menyayangi binatang serta lingkungan sekitar dengan anak menceritakan kegiatannya tentang merawat tumbuhan dirumah dan anak diajarkan untuk membuang sampah pada tempatnya. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Gardner (Campbell, 2002) bahwa ciri anak yang memiliki kecerdasan naturalis menyukai fenomena alam, peka terhadap benda alam, serta senang menjelajahi lingkungan alam dan lingkungan manusia dengan penuh ketertarikan dan antusiasme.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah diuraikan di atas , maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tari kreatif dapat membangun kecerdasan majemuk anak usia 5-6 tahun. Pembelajaran tari kreatif dapat dilakukan dengan tahapan kegiatan yang meliputi *warming up, exploring, developing skill, creating, form, dan presenting*. guru berperan aktif dalam memberikan informasi kepada anak seperti arahan untuk membagi kelompok, mengarahkan anak untuk berdiskusi, motivasi anak supaya berani menampilkan tarian, dan membimbing anak mengeksplorasi gerakan, sehingga anak terstimulus imajinasinya dengan menggunakan tari kreatif dalam mengembangkan kecerdasan majemuk. Adapun kecerdasan yang dikembangkan yaitu, kecerdasan kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis.

Guru diharapkan mampu memahami materi pembelajaran tari kreatif dan melakukan peran sesuai dengan keprofesionalannya agar tujuan pembelajaran tari kreatif dapat tercapai sesuai dengan rancangan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, Putu Aditya 2015. Pengembangan Bakat Seni Anak Pada Taman Kanak-kanak, Vol 10 No 1 2015
- Astuti, W. 2016. Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis *Multiple Intelligences* di TK Tunas Harapan Tambakrejo Ngaglik Sleman Vol 1
- Elfiadi. 2017. Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini Jurnal Itqan Vol No 2
- Herwati, Y. 2020. Pengaruh Permainan *Ludo Adventure* terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Vol 4 No 1
- Jamaris, M. 2014. Pengembangan Instrumen Baku Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini. PARAMETER : Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Vol 25 No 2
- Kusumastuti, Eny. 2017 Proses Pembelajaran Gerak dan Lagu Yang Kreatif Berdasarkan Kurikulum 2013 Di TK Miryam Semarang. Jurnal Seni Tari
- Maryanti, S, dkk. 2019. Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Metode Pembelajaran Outing Class Pada Kelompok B TK Asyiyah X Kota Bengkulu. Jurnal Ilmiah POTENSIA, Vol 4 No 1 2019
- Moleong, L. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mufarizuddin. 2017. Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Vol 1 No 2 2017

- Rachman, Yenni. 2019. Mengkaji Ulang Kebijakan Calistung Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Minat* Vol 2 No 1 2019
- Riadi, Agus. 2008. Model Pembelajaran Tari Kreatif Untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia Taman Kanak-kanak *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 2 No 1 2008
- Setyawati, Tiya. 2017. Meningkatkan Kecerdasan Musikal Melalui Bermain Alat Musik Angklung. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni* Vol 2 No 1 2017
- Solin, Suliani Br 2019 Pengaruh Bermain Drum Band dari Bahan Bekas Terhadap Kecerdasan Musikal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ummi Erni *Jurnal Ruadhah* Vol 0 No. 1 2019
- Yeni, Indra. 2015 Keefektifan Penggunaan Permainan Perkusi Sederhana Untuk Meningkatkan Kecerdasan Musikal Anak di Taman Kanak-kanak *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol 22 No 1 2015
- Yulianti, Ratna. 2016. Pembelajaran Tari Kreatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Cinta Lingkungan Pada Anak Usia Dini *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, Vol 1 No 1 2016
- Widhianawati, N. 2011. Pengaruh Pembelajaran Gerak dan Lagu dalam Meningkatkan Kecerdasan Musikal dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *Ilmiah*, 220-228.
- Wulandari, Jaenudin, Riswan, AR Rusmin 2016 Analisis Kecerdasan Interpersonal Peserta Didik Pada Pembelajaran Ekonomi di Kelas X SMA Negeri Tanjung Raja *Jurnal Profit* Vol 3 No 2 2016



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

ANALISIS PERAN IBU TUNGGAL DALAM PENDIDIKAN SEKS PADA ANAK USIA DINI

Rina Mustika*, Jojor Renta Maranatha, **, Risty Justicia**

*TK Mekar Sari, Sagalaherang, Kab. Subang

** PG-PAUD, Universitas Pendidikan Indonesia

Email : risty@upi.edu

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 10 Sep 2020

First Revised 24 Sep 2020

Accepted 25 Nov 2020

Publication Date 30 Nov 2020

Kata Kunci :

Pendidikan Seks

Anak Usia Dini

Ibu Tunggal

Kekerasan Seksual

The rise of divorce cases in Indonesia has an impact on single mothers providing sex education to early childhood. In this study, it discusses the knowledge and role of a single mother in providing sex education to children who are younger or less than the age of 6. The research method used in this research is a case study. Data collection in this study was conducted by interviewing each participant. Likewise with the questions posed with descriptions and not far from the knowledge of a single mother about sex education. Namely, the results obtained from this study are that single mothers' knowledge of sex education can be implemented properly. In addition, the absence of a father who is hurt by any obstacles or problems in the process of delivering sex education to his child. Because a mother alone is enough to provide sex education to her child..

ABSTRAK

Maraknya kasus perceraian di Indonesia memberikan dampak terhadap ibu tunggal memberikan pendidikan seks pada anak usia dini. Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana pengetahuan dan peran seorang Ibu tunggal dalam memberikan pendidikan seks kepada anaknya yang masih berusia dini atau kurang dari usia 6. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi kasus. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada setiap partisipan. Begitupun dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan gambaran dan seberapa jauh pengetahuan seorang Ibu tunggal tentang pendidikan seks. Sehingga hasil yang didapat pada penelitian ini adalah bahwa pengetahuan Ibu tunggal tentang pendidikan seks sudah dapat dipahami dengan baik. Selain itu, ketiadaan sosok seorang Ayah bukanlah menjadi hambatan ataupun masalah dalam proses penyampaian pendidikan seks kepada anaknya. Karena seorang Ibu saja sudah dirasa cukup untuk memberikan pendidikan seks kepada anaknya.

PENDAHULUAN

Maraknya kasus kekerasan pada anak ini semakin meningkat dari tahun ke tahun, berdasarkan data yang di unggah oleh Komisi Nasional Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) sejak awal tahun 2010 hingga juli 2010 menunjukkan peningkatan yang signifikan terkait pengaduan kekerasan seksual pada anak, ada 600 pengaduan di tahun tersebut, dan juga 1085 terdapat pengaduan di tahun 2011 (Akbar & Mudzaliffah, 2014, hlm. 115). Begitu pula berdasarkan data yang diperoleh dari (Alfons, 2019) bahwa LPSK mencatat adanya peningkatan kasus kekerasan seksual pada anak yang terjadi sejak tahun 2016, yaitu terdapat 25 kasus, kemudian terdapat 81 kasus pada tahun 2017 dan 206 kasus pada tahun 2018. Selanjutnya, sampai dengan bulan Juni tahun 2019 telah ada 78 permohonan terhadap kasus kekerasan seksual terhadap anak. Maka dari itu, melihat dari data-data tersebut sudah dapat membuktikan bahwa berita mengenai kasus-kasus pelecehan terhadap anak adalah nyata dan benar-benar terjadi di sekitar kita. Maka dari itu, di sinilah kesadaran akan pentingnya memberikan edukasi kepada anak harus dilakukan sedini mungkin.

Selain di lihat dari data-data diatas, hal ini diperkuat juga oleh beberapa pemaparan dari hasil literatur yang peneliti temukan, diantaranya dari Anggraini dkk (dalam Andriana, 2006, hlm. 2) yang menjelaskan bahwa perkembangan gender dan seksualitas pada anak-anak dimulai dari hal yang paling mendasar, seperti pada anak usia tiga tahun yang sudah dapat membedakan jenis kelamin dan juga adanya perbedaan fisik. Anggraini dkk (dalam Wibisono, 2016, hlm. 3) juga menyatakan bahwa pendidikan seks dapat dikenalkan sejak anak berusia dini dengan cara meminta izin pada si kecil ketika hendak membuka popok ataupun bajunya dan biasakan melakukannya dalam ruang tertutup. Namun, yang terjadi dilapangan saat itu yaitu pendidikan seksual terkadang masih menjadi hal yang tabu untuk dibicarakan bagi kebanyakan orang tua jika harus berbicara mengenai hal ini kepada anak-anaknya. Padahal pendidikan seksual yang dimaksudkan adalah untuk mengenalkan organ intim pada anak dan juga bagian-bagian tubuh anak yang mana sajakah yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain (Roqib,M., 2008)

Sehingga, berdasarkan pemaparan pada hasil literatur tersebut dapat disimpulkan bahwa meningkatnya kasus pelecehan seksual pada anak merupakan salah satu akibat kurangnya pengetahuan anak mengenai pendidikan seksual yang seharusnya mereka peroleh dari orang tuanya sejak usia dini, M. Alias & Risa (2016, hlm. 56). Oleh karena itu, diskusi dan bimbingan serta arahan sangatlah penting diberikan disaat perkembangan seksual anak mulai berkembang (Anggraini dkk, 2017, hlm 3). Peran orang tua sangat diperlukan dalam hal ini, karena orang tua adalah orang pertama yang terdekat dengan anak (Wardhani dan Sholikhah, 2017). Namun, pada kenyataannya masih banyak anak-anak yang tidak seberuntung anak-anak lain yang memiliki kedua orang tua lengkap (Ayah dan Ibu), entah karena salah satu orang tuanya sudah meninggal ataupun karena kedua orang tuanya telah berpisah (bercerai).

Berpisah (bercerai) merupakan suatu hal yang sering terjadi di manapun dengan berbagai macam alasannya. Akmalia (2013) Salah satu penyebab banyak terjadinya perceraian di Indonesia karena pernikahan yang dilakukan di usia yang belum cukup untuk menikah. Sehingga secara psikologis mereka yang menikah di usia muda belum memiliki kematangan emosional memasuki usia pernikahan. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) mencatat terdapat sekitar 1.348.866 anak perempuan yang telah menikah di bawah usia 18 tahun pada tahun 2018. Bahkan setiap tahun sekitar 300.000 anak perempuan di Indonesia menikah di usia 16 tahun. Begitu Pula yang dipaparkan oleh

Deputi Bidang Keluarga Berencana dan Kesehatan Reproduksi (KBKR) BKKBN, Dwi Listyawardani (dalam IDN Times, 2019) menyatakan bahwa “Angkanya di Indonesia itu masih sangat tinggi kalau dibandingkan untuk seluruh pasangan katakanlah 11,2 persen” ujarnya.

Selain itu ada pula faktor mengapa pernikahan di usia dini ini terjadi diantaranya karena adanya faktor budaya, faktor tradisi, faktor agama, faktor kemiskinan dan faktor pergaulan bebas. (Joshua dalam IDN Times, 2019). Selain faktor-faktor tersebut, menurut Deputi Bidang Pengendalian Penduduk Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) (dalam IDN Times, 2019) memaparkan pula pernikahan dini ini memberikan dampak persoalan baru yaitu banyaknya kekerasan dalam rumah tangga, perceraian, dan juga adanya virus berbahaya seperti HIV yang tentu saja akan sangat membahayakan.

Membahas mengenai pernikahan dini tentu saja membahas pula tentang dampak dari pernikahan dini tersebut seperti yang dibahas sebelumnya, dampak yang dimaksud adalah perceraian. Di Indonesia sendiri angka perceraian mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. (Saputra, 2019 dalam DetikNews) pun memaparkan bahwa MA menyatakan ada 419.268 pasangan telah resmi bercerai di tahun 2018 lalu. Ada pula yang dipaparkan oleh (Kumparan News, 2019) berdasarkan dari data BPS terutama di Jawa Barat bahwa angka perceraian terus meningkat sejak tahun 2015 silam. Pada tahun 2015 angka perceraian mencapai 70.293, pada 2016 bertambah menjadi 75.001 dan di tahun 2017 menjadi 79.047.

Seperti yang dijelaskan oleh (Mukti, 2016, hlm 91-98) bahwa pendidikan seks dimaksudkan agar anak memahami kondisi tubuhnya, memahami kondisi tubuh lawan jenisnya, mengajarkan bagaimana bersikap sesuai jenis kelaminnya, mengajarkan bagaimana membersihkan anggota tubuhnya, mengajarkan bagaimana menutup dan menjaga anggota tubuhnya termasuk organ seksualnya serta bagaimana menjaga dan menghindarkan anak dari kekerasan seksual. Karena berdasarkan data-data yang sudah dipaparkan di atas, kasus kekerasan seksual pada anak semakin meningkat dari tahun ke tahun hingga bisa dikatakan bahwa Indonesia saat ini sedang dalam kondisi darurat terhadap kasus kekerasan seksual pada anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pelaksanaan penelitian ini peneliti memilih beberapa orang partisipan yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan penelitian ini yaitu, beberapa Ibu yang berstatus ibu tunggal dan mempunyai anak berjenis kelamin perempuan berusia kurang dari 6 tahun (usia dini) dan juga seorang Ibu tunggal yang berstatus Ibu tunggal mempunyai anak berjenis kelamin laki-laki berusia kurang dari 6 tahun (usia dini). Adapun jumlah partisipan yang didapatkan pada penelitian ini yaitu berjumlah tiga orang yang telah memenuhi karakteristik. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dalam dengan partisipan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tematik analisis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbagai pendapat disampaikan oleh para partisipan, termasuk pada pertanyaan yang menanyakan perihal kapankah usia anak yang dirasa tepat untuk mulai dikenalkan tentang pendidikan seks. Berikut adalah respon dari setiap partisipan:

Partisipan 1

“Menurut saya 5 tahun” (Wawancara Ibu 1, 01 Juli 2020)

Partisipan 2

“Sejak dini, lima tahun” (Wawancara Ibu 2, 03 Juli 2020)

Dan terakhir, menurut

Partisipan 3

“Satu tahun, karena daya tangkapnya lebih cepat walaupun susah mengerti harus dijelaskan beberapa kali” (Wawancara Ibu 3, 08 Juli 2020)

Dari respon ketiga partisipan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan seks dirasa penting untuk dikenalkan sejak anak masih berusia dini dan para Ibu tunggal tersebut sudah menyadari akan pentingnya hal tersebut diberikan sejak dini. Hal tersebut sejalan pula dengan Freud (dalam Utami, 2017) yang membagi tahapan perkembangan kehidupan seksual, salah satunya pada fase phallic (3-6 tahun) yang menjelaskan bahwa masa ini adalah masa dimana alat kelamin merupakan bagian yang paling penting karena dalam masa ini dapat mengidentifikasi jenis kelamin pada anak. Beranjak pada pembahasan selanjutnya yaitu seorang Ibu tunggal juga berarti harus dapat berperan ganda dalam menjalani perannya sehari-hari. Ibu tunggal haruslah dapat berperan menjadi seorang Ibu dan juga menjadi seorang Ayah dalam waktu yang bersamaan.

Begitupun dalam memberikan pendidikan kepada anak-anaknya, salah satunya dalam memberikan pendidikan seks. Sebagai orang tua tunggal tentulah tidak mudah untuk mengerjakan berbagai macam hal dalam sekaligus, apalagi menjalankan peran seorang Ibu yang disisi lain juga harus dapat memberikan pendidikan kepada anaknya (Handayani dan Meni, 2017). Maryuni dan Anggraeni (2017) yang berdasarkan hasil penelitiannya dijelaskan bahwa terdapat hubungan bermakna antara tingkat pengetahuan orang tua tentang pendidikan seks terhadap perilaku seks pada anak usia 3 sampai 6 tahun. Sehingga tingkat pengetahuan seorang Ibu terhadap pendidikan seks ini akan berpengaruh pula pada bagaimana para Ibu ini memberikan pendidikan seks kepada anak-anaknya (Meilani, Shaluhiyah & Suryoputro, 2014). Maka dari itu, seorang Ibu tunggal haruslah mempunyai cara atau strategi khusus agar pendidikan dapat tersampaikan kepada anak walaupun bukan pada waktu khusus yang ditentukan untuk belajar.

Salah satu strategi bagi seorang Ibu dalam memberikan pendidikan kepada anaknya yaitu, harus dapat memilih waktu yang tepat dalam menyampaikannya. entah itu menentukan waktu khusus sehingga pendidikan disampaikan secara langsung maupun disampaikan secara tidak langsung dalam waktu maupun kegiatan tertentu. Seperti yang dijelaskan oleh para partisipan mengenai kapan saja waktu yang mereka rasa tepat untuk memberikan pendidikan seks kepada anak mereka, berikut penjelasannya:

Partisipan 1

“Ada, saat saat nyantai sama mandi, lagi mandi aja gitu”

(Wawancara Ibu 1, 01 Juli 2020)

Partisipan 2

“Pagi hari saat mandi, iya” (Wawancara Ibu 2, 03 Juli 2020)

Partisipan 3

“Saat berdua mau tidur atau lagi mandi” (Wawancara Ibu 3, 08 Juli 2020)

Dengan demikian, berdasarkan hasil temuan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu waktu yang dirasa tepat untuk memberikan pendidikan seks kepada anak dapat dilakukan pada saat memandikan anak. Menurut Justicia (2017) pendidikan seksual sebaiknya diberikan pada saat dirumah dimana situasinya mendukung untuk memberikan pendidikan seksual. Pada saat mandi, orang tua dapat memulai atau menjawab pertanyaan anak terkait pengetahuan seksual mereka. Karena dalam praktiknya disaat Ibu sedang memandikan anak secara tidak langsung juga memberikan edukasi atau contoh kepada anak tentang bagaimana cara membersihkan tubuh sendiri sehingga anak akan meniru dan

melakukan hal serupa yang Ibunya contohkan. Selain itu, pada waktu-waktu bersantai di rumah maupun pada saat menjelang tidur juga menjadi opsi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pendidikan kepada anak.

Karena maraknya kasus pelecehan seksual pada akhir-akhir ini, selain memberikan edukasi merawat kebersihan tubuh dan pengenalan jenis kelamin maka edukasi terhadap menjaga tubuh anak pun perlu dilakukan. Menjaga tubuh disini bermaksud agar anak berhati-hati terhadap sentuhan dari orang lain kepadanya (Wulandari dan Suteja, 2019). Kamelia Farah dkk. (2017) yang menjelaskan bahwa jika pendidikan seks tidak diberikan di usia dini dapat mengakibatkan tingginya kekerasan seksual pada anak yang dilakukan orang-orang terdekat anak termasuk keluarga. Edukasi yang diberikan tidak lain seperti memberitahu kepada anak tentang bagian-bagian tubuh mana saja yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain. Adapun berbagai macam respon yang diberikan oleh para partisipan mengenai hal ini, yaitu sebagai berikut:

Partisipan 1

“Iya, palingan juga anak kecil mah gemes gitu ya dari pipi dari tangan gitulah”
(Wawancara Ibu 1, 01 Juli 2020)

Partisipan 2

“Iya, pernah, ‘dedek di bagian bawah perut jangan sampai tersentuh ya’
“ (Wawancara Ibu 2, 03 Juli 2020)

Partisipan 3

“Tidak boleh menyentuh alat kelaminnya karena ketika dia dewasa takut mempunyai penyakit hyper sex” (Wawancara Ibu 3, 08 Juli 2020)

Dari berbagai respon tersebut dapat disimpulkan bahwa para Ibu tunggal sudah memahami dan juga sudah membuat anaknya tentang bagian-bagian yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain. Namun selain memberikan batasan, para orang tua juga harus dapat menjelaskan tentang dampak yang akan terjadi jika anak tidak menjaga tubuhnya dengan baik. Berikut respon yang diberikan oleh para partisipan:

Partisipan 1

“Iya, kalau misalkan itu ya euuh euuh, ya takutnya kalau misalkan gak di arahkan dari kecil takutnya kebawa dewasa gitu aja” (Wawancara Ibu 1, 01 Juli 2020)

Partisipan 2

“Heem, iya gini. ‘Dedek ini bahaya jadi jangan di sentuh sama orang lain ya’
“ (Wawancara Ibu 2, 03 Juli 2020)

Partisipan 3

“Takut terjadi dampaknya dia dewasa sejenis penyakit yang disebut hyper sext lalu takut menyimpang” (Wawancara Ibu 3, 08 Juli 2020)

Merujuk dari setiap respon tersebut, maka dapat pula disimpulkan bahwa para Ibu tunggal selain memberikan batasan terhadap bagian yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain, juga dapat menjelaskan tentang bahaya yang akan terjadi jika anak tidak menjaga tubuhnya dengan baik. Sehingga para Ibu tunggal sudah dirasa paham akan dampak atau bahaya yang akan terjadi kepada anaknya jika batasan tersebut tidak diberikan. Mukti (2016) bahwa pendidikan seks adalah perlakuan sadar dan sistematis di sekolah, keluarga dan masyarakat untuk menyampaikan proses perkelaminan, pengetahuan organ reproduksi dengan menanamkan moral dan etika serta komitmen agama agar tidak terjadi penyalahgunaan organ reproduksi. Selain itu, Justicia (2016) memaparkan bahwa peran orang tua dalam memberi pendidikan seks kepada anak-anaknya yaitu dengan cara memberitahukan tentang perbedaan jenis kelamin antara perempuan dan laki-laki, cara menjaga kesehatan dan kebersihannya, keamanan serta keselamatannya.

Selanjutnya, temuan yang didapat dari penelitian ini yaitu perbedaan akan adanya hambatan dan tidak adanya hambatan seorang Ibu tunggal dalam proses memberikan

pendidikan seks kepada anaknya. Seperti yang ditemukan pada partisipan ketiga, yang justru mendapatkan hambatan pada saat memberikan pendidikan seks kepada anaknya, dibandingkan kedua partisipan lainnya yang tidak memiliki hambatan sama sekali pada proses pemberian pendidikan seks kepada anaknya.

Partisipan 3

“Iya ada hambatannya” (Wawancara Ibu 3, 08 Juli 2020)

“Susah mengerti harus dijelaskan beberapa kali” (Wawancara Ibu 3, 08 Juli 2020)

Dan berikut adalah solusi atau cara khusus yang Ibu tunggal tersebut lakukan pada saat menemui hambatan tersebut:

“Sambil main sambil becanda-becanda agar tidak terlalu monoton” (Wawancara Ibu 3, 08 Juli 2020)

Setelah mengetahui seperti apa peran Ibu tunggal dalam memberikan pendidikan seks kepada anaknya, maka dalam penelitian ini pula diajukan pertanyaan mengenai apakah peran Ibu saja cukup dalam memberikan pendidikan seks ini ataukah akan lebih baik lagi jika ada peran dari seorang Ayah didalamnya. Adapun alasan pertanyaan ini diajukan dikarenakan yang berperan utama dalam memberikan pendidikan seks ini adalah seorang Ibu tunggal, dalam artian tidak ada sosok suami atau ayah yang dapat diajak untuk bekerja sama sehingga dapat ikut membantu menerapkan pendidikan seks kepada anaknya. Maka, inilah respon dari setiap partisipan:

Partisipan 1

“Menurut saya udah cukup ya dari peran seorang ibu juga soalnya itu identiknya masalah seks gitu kan apalagi saya kan anaknya perempuan” (Wawancara Ibu 1, 10 Juli 2020)

Partisipan 2

“Ibu saja sudah cukup, menurut saya sih saya saja sudah cukup” (Wawancara Ibu 2, 12 Juli 2020)

Partisipan 3

“Untuk saat ini cukup sama sendiri karena belum tentu seorang ayah juga bisa menerapkan pendidikan seks seperti ini” (Wawancara Ibu 3, 20 Juli 2020)

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peran Ibu saja sudah cukup dalam memberikan pendidikan seks kepada anaknya. Ketiadaan peran seorang Ayah bukanlah menjadi suatu hambatan dalam praktik penyampaian ataupun penerapan pendidikan seks kepada anak, karena para Ibu berpendapat bahwa adanya seorang Ayah pun belum tentu dapat memberikan pendidikan seks kepada anaknya seperti halnya yang diberikan oleh seorang Ibu. Hal ini dikarenakan peran utama seorang ayah adalah menafkahi keluarganya, sedangkan peran utama seorang Ibu adalah merawat anak-anaknya. Maka dari itu, dalam praktik memberikan pendidikan seks kepada anak yang masih berusia dini dapat dilakukan meskipun oleh seorang Ibu tunggal.

KESIMPULAN

Pengetahuan tentang pendidikan seks akan sangat mempengaruhi tentang bagaimana para orang tua berperan dalam memberikan pendidikan tersebut kepada anaknya. Begitu pula dengan peran dari Ibu tunggal dalam memberikan pendidikan seks kepada anaknya juga dipengaruhi oleh sejauh mana tingkat pengetahuan mereka tentang pendidikan seks. Pemberian pendidikan seks kepada anak, tidak hanya bisa didapatkan dari Ibu nya saja, akan tetapi peran keluarga yang ada di sekitarnya juga dapat memberikan pendidikan seks kepada anak dari Ibu tunggal tersebut dengan adanya batasan tertentu. Ketiadaan peran dari sosok

seorang Ayah dalam memberikan pendidikan seks kepada anaknya yang masih berusia dini bukanlah menjadi suatu hambatan atau masalah yang dapat menghambat proses penyampaian pendidikan tersebut kepada anak. Karena, peran seorang Ibu saja dirasa sudah cukup untuk memberikan pendidikan seks kepada anaknya.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Z., & Muzdalifah, F. (2014). Program Pendidikan Seks Untuk Meningkatkan Proteksi Diri Dari Eksploitasi Seksual Pada Anak Usia Dini. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 25(2), 115-122.
- Akmalia. (2013). Pengelolaan Stres Pada Ibu Single Parent. *EMPATHY: Jurnal Fakultas Psikologi*. 2(!).
- Alfons, M. (2019). *LPSK Kasus Kekerasan Seksual Pada Anak Meningkat Tiap Tahun*. [Online].
- Anggraeni, Legina. (2017). Faktor-faktor yang berhubungan dengan tingkat pengetahuan orang tua terhadap pendidikan seksual pada anak usia dini di sekolah dasar kartika VIII-5 Jakarta selatan tahun 2014. *Golden age : jurnal pendidikan anak usia dini*. 1(2).
- Anggraini, T., Riswandi, R., & Sofia, A. (2017). Pendidikan Seksual Anak Usia Dini: Aku dan Diriku. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2).
- Joshua, Axel H. (2019). *BKKBN Angka Pernikahan Dini di Indonesia Masih Tinggi*. [Online].
- Justicia, R. (2015). Program Underwear Rules Untuk Mencegah Kekerasan Seksual Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 217-232.
- Justicia, R. (2017). Pandangan Orang Tua Terkait Pendidikan Seks Untuk Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 28-37.
- Kamelia Farah, Dkk. (2019). The Effectiveness of Learning Media to Introduce Sex kemandirian anak. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 3(4).
- Kumparan News. (2019). *Kami Membandingkan Jumlah Pernikahan dan Perceraian di Indonesia*. [Online].
- Maryuni, M., & Anggraeni, L. (2017). Faktor Yang Berhubungan Dengan Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Pendidikan Seks Secara Dini Pada Anak Sekolah Dasar (SD). *JNKI (Jurnal Ners dan Kebidanan Indonesia)(Indonesian Journal of Nursing and Midwifery)*, 4(3), 135-140.
- Meilani, N., Shaluhyah, Z., & Suryoputro, A. (2014). Perilaku ibu dalam memberikan pendidikan seksualitas pada remaja awal. *Kesmas: Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional (National Public Health Journal)*, 8(8), 411-417.
- Mukti, A. (2016). Pendidikan Seks Untuk Anak Usia Dini Perspektif Islam. *Jurnal Harkat: Media Komunikasi Gender*, 12(2).
- Ratnasari, R. F., & Alias, M. (2016). Pentingnya Pendidikan Seks Untuk Anak Usia Dini. *Tarbawi Khatulistiwa*, 2(2).
- Roqib, M. (2008). Pendidikan seks pada anak usia dini. *Insania*, 13(2), 271-286.
- Saputra, A. (2019). *Hampir Setengah Juta Orang Bercerai di Indonesia Sepanjang 2018*. [Online].
- Utami, Y. (2017). Pendidikan Seksual pada Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam. *JURNAL PEDAGOGY*, 10(3), 123-139.
- Wardhani, J. D., & Solikhah, R. N. (2019, June). Persepsi Orang Tua Terhadap Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Di Desa Tawang Kecamatan Weru Kabupaten Sukoharjo. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 554-558).

Wulandari, R., & Suteja, J. (2019). Konseling pendidikan seks dalam pencegahan kekerasan seksual anak (ksa). *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 2(1), 61-82.