

# RECEP

Research in Early  
Childhood Education and  
Parenting

---

Vol. 2. No. 2. November 2021



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

**SUSUNAN PERSONALIA**  
**JURNAL RESEARCH IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION**  
**AND PARENTING**

**Penanggung Jawab**

Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.

**Pemimpin Redaksi**

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

**Redaktur**

Tia Citra Bayuni, 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**

Risty Justicia, 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. (0264) 200395

# PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Jurnal RECEP (*Research in Early Childhood Education and Parenting*) Volume 2 Nomor 2 Tahun 2021 telah terbit. Jurnal RECEP menerbitkan artikel-artikel yang berhubungan dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini yang membahas isu-isu strategis yang hangat dibicarakan baik dalam tataran akademis maupun praktis. Jurnal RECEP Volume 2 Nomor 2 Tahun 2021 ini diawali oleh tulisan dari Kartika Dyah Utami yang berjudul “Peran Orang Tua dalam Pendidikan (*Life Skill*) Anak Usia Dini di Masa Pandemi”. Artikel ini membahas tentang bagaimana peran yang dilakukan orang tua dalam Pendidikan *life skill* pada anak di masa pandemi. Pada artikel ini pembaca akan diberikan pengarahan untuk menjadi motivator dan mengarahkan anak usia dini untuk memiliki keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan kemandirian pada anak dalam menjalani rutinitasnya.

Artikel kedua ditulis oleh Inna Nurkhasanah dan Indrawati yang berjudul : “Pengaruh Kegiatan Meronce Terhadap Kemampuan Mengklasifikasi Pada Anak Kelompok B Di TK DW Diknas Kota Bengkulu”. Pada artikel ini pembaca akan dibawa untuk mengetahui pengaruh kegiatan meronce terhadap kemampuan mengklasifikasi pada anak usia dini kelompok B.

Artikel ketiga ditulis oleh Putri Feni Ayu Mutiara dan Delrefi yang berjudul “Persepsi Guru Tentang Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Bermain Sensorimotor Anak di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu”. Pada artikel ini pembaca akan dibawa untuk memahami bahwa perkembangan sensorimotor anak salah satunya dapat dipengaruhi oleh penggunaan alat permainan edukatif.

Artikel keempat ditulis oleh Rika Utami yang berjudul “Pemanfaatan Gadget dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Upaya Peranan Teknologi Dalam Pendidikan”. Pada artikel ini pembaca akan dibawa untuk memahami bahwa penggunaan gadget sebagai salah satu inovasi dalam media pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini.

Artikel Kelima ditulis oleh Laili Inayah yang Berjudul “Implementasi Pembelajaran Calistung Dengan Metode *Fun Learning* Pada Anak Usia Dini Di Yogyakarta”. Pada artikel ini pembaca akan dibawa untuk memahami pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Fun Learning* pada anak usia dini dan memberikan informasi seputar tips dalam memahami karakter anak usia dini agar pembelajaran dapat berlangsung maksimal.

Artikel pada jurnal ini diakhiri oleh artikel yang ditulis oleh Mistika Yusti dan Hatra Dewi dengan judul “Studi Kepustakaan Mengenai Karakter Anak Usia Dini Yang Dibentuk Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet”. Pada artikel ini pembaca akan memahami mengenai karakter anak usia dini yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet.

Demikianlah artikel-artikel yang mengisi jurnal RECEP Volume 2 Nomor 2 Tahun 2021. Redaksi mengucapkan terimakasih kepada mitra bestari yang telah berkenan memberikan masukan dan mereview tulisan yang ada. Semoga tulisan dari artikel-artikel dalam jurnal ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan memberikan banyak pencerahan untuk hal yang lebih baik terutama dalam pendidikan anak usia dini.

Purwakarta, 30 November 2021

Editorial Team Jurnal

# RECEP

*RESEARCH IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND PARENTING*

Vol.2, No.2, November 2021

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERAN ORANG TUA DALAM PENDIDIKAN (<i>LIFE SKILL</i>) ANAK USIA DINI DI MASA PANDEMI</b>	
Kartika Dyah Utami	(63-70)
<b>PENGARUH KEGIATAN MERONCE TERHADAP KEMAMPUAN MENGLASIFIKASI PADA ANAK KELOMPOK B DI TK DW DIKNAS KOTA BENGKULU</b>	
Inna Nurkhasanah, Indrawati	(71-76)
<b>PERSEPSI GURU TENTANG PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERMAIN SENSORIMOTOR ANAK DI TK SHANDY PUTRA TELKOM BENGKULU</b>	
Putri Feni Ayu Mutiara, Delrefi	(77-84)
<b>PEMANFAATAN GADGET DALAM PROSES PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI SEBAGAI UPAYA PERANAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN</b>	
Rika Utami	(85-92)
<b>IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN CALISTUNG DENGAN METODE <i>FUN LEARNING</i> PADA ANAK USIA DINI DI YOGYAKARTA</b>	
Laili Inayah	(93-104)
<b>STUDI KEPUSTAKAAN MENGENAI KARAKTER ANAK USIA DINI YANG DIBENTUK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET</b>	
Mistika Yusti, Hatra Dewi	(105-112)



## Research in Early Childhood Education and Parenting



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

### PERAN ORANG TUA DALAM PENDIDIKAN (*LIFE SKILL*) ANAK USIA DINI DI MASA PANDEMI

**Kartika Dyah Utami\***

\*Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

Email : [Kartikadyahutami@gmail.com](mailto:Kartikadyahutami@gmail.com)

**Article History:**

Submitted/Received 23 Aug 2021

First Revised 07 Sep 2021

Accepted 15 Nov 2021

Publication Date 30 Nov 2021

**Kata Kunci :**

Pandemi

Orang Tua

Life Skill

Anak Usia Dini

---

**ABSTRACT**

*This study was made with the aim of explaining the role played by parents in life skills education for early childhood during the pandemic. The research method in this study used the literature study method. This research uses documentation data collection techniques. The results of this study are that the role played by parents during the Covid-19 pandemic is as a motivator for children and directing early childhood to have useful skills for their daily lives, so as to increase independence in carrying out their routines. These skills include skills in dressing, bathing, toileting, eating, tidying up toys, planting plants, sweeping, washing hands. Children who have been accustomed to having life skills from an early age, these skills will be useful for their future life as adults.*

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk memaparkan bagaimana peran yang dilakukan orang tua dalam pendidikan life skill pada anak usia dini di masa pandemi. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa peran yang dilakukan orang tua pada masa pandemi Covid-19 yaitu sebagai motivator untuk anak dan mengarahkan anak usia dini untuk memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-harinya, sehingga dapat meningkatkan kemandirian pada dalam menjalani rutinitasnya. Keterampilan tersebut berupa keterampilan dalam berpakaian, mandi, toileting, makan, membereskan mainan, menanam tanaman, menyapu, mencuci tangan. Anak yang telah dibiasakan untuk memiliki keterampilan kecakapan hidup (*life skill*) sejak dini, maka keterampilan tersebut akan berguna saat untuk kehidupannya di masa depan saat dewasa.

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah menjadi ancaman tersendiri bagi manusia di seluruh dunia termasuk pada masyarakat di Negara Indonesia. Buana, dkk (2020) berpendapat bahwa mudahnya penularan Virus Covid-19 secara cepat dan sulitnya mendeteksi orang yang terpapar virus, membuat virus Covid-19 tersebut banyak menimbulkan korban jiwa. Virus mematikan tersebut mulai datang ke Negara Indonesia saat awal tahun 2020 yaitu tepatnya pada bulan Maret dan telah membuat luluh lantah berbagai segmen kehidupan pada masyarakat Indonesia, termasuk pada sektor pendidikan. Karena adanya kebijakan pemerintah untuk social melakukan distancing serta PSBB membuat segala aktivitas manusia seperti sekolah dan pekerjaan harus dilakukan dari rumah.

Adanya pandemi Covid-19 membuat peran orang tua semakin utuh dan memiliki waktu yang lebih banyak untuk berkumpul atau berinteraksi dengan anak-anaknya. Orang tua adalah guru atau madrasah pertama untuk anaknya sejak dilahirkan, oleh karenanya orang tua dapat mendampingi anak apabila sedang bermain serta belajar di rumah serta dapat melatih keterampilan hidup (*life skill*). Aktivitas orang tua sebelum pandemi dengan setelah pandemi sangat berbanding terbalik. Biasanya orang tua hanya memiliki waktu luang yang terbatas kepada anaknya karena sibuk bekerja. Oleh karenanya orang tua hanya mengandalkan pengasuh untuk mengurus anaknya dirumah, maka sifat dan perilaku anak akan terpengaruhi menjadi tidak terbiasa hidup mandiri seperti memakai pakaiannya sendiri (Bahfen dkk., 2020). Dengan adanya pandemi ini membuka kesempatan kepada orang tua untuk dapat lebih dekat dengan anak, sehingga dapat meningkatkan aspek kecakapan hidup (*life skill*) pada anak.

Perkembangan semua aspek perkembangan dan kecerdasan sangat mudah distimulasi pada masa *golden age* pada anak usia dini yang hanya dilalui sekali pada fase perkembangan dan pertumbuhan manusia dalam kehidupan. Oleh karenanya, untuk dapat meningkatkan dan menghasilkan kemampuan serta keterampilan pada anak membutuhkan berbagai macam upaya yang mendukung perkembangan anak serta memberikan beragam kegiatan pembelajaran dengan pembentukan kecakapan hidup yang sangat berpengaruh pada anak di masa usia dini (Sumantri, 2019).

Dalam kehidupan penting bagi anak untuk mengoptimalkan kecerdasannya dengan menuangkannya dalam kebiasaan yang dilakukan sehari-hari atau dengan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*). Menurut Bahfen, M. dkk. (2020) *Life skill* pada anak usia dini adalah suatu upaya pemberian suatu kecakapan sosial, kecakapan vokasional, kecakapan intelektual dan kecakapan personal dalam bentuk pendidikan yang dilakukan agar anak usia dini dapat berusaha dan hidup mandiri.

*Life skill* merupakan kemampuan yang dapat orang tua tanamkan pada anaknya di masa pandemi. Pendidikan kecakapan hidup pada anak, usia dini dapat berupa aktivitas bantu diri seperti, mandi, makan, dan membereskan tempat tidur tanpa bantuan. Sebelum pandemi guru saat berada disekolah mengajarkan anak untuk melakukan aktivitas bantu diri seperti merapikan sepatu dan merapikan tempat duduk yang dapat menstimulasi anak agar menjadi lebih mandiri. kebutuhan motivasi dan pendampingan kepada anak tentang *life skill* (Rina & Karmila, 2020).

Berdasarkan uraian diatas, agar anak dapat menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab maka dibutuhkan pendidikan keterampilan hidup yang perlu diajarkan kepada anak melalui peran serta orang tua di rumah saat masa pandemi. Rasa tanggung jawab dan percaya diri pada anak dapat terbentuk karena kegiatan keterampilan hidup yang ditanamkan oleh orang tua pada anak sejak dini. Oleh karena itu, berdasarkan gambaran dan

paparan dari permasalahan yang telah dijelaskan, maka penelitian ini ditulis dengan tujuan untuk menguraikan mengenai bagaimana peran serta orang tua dalam pendidikan (*life skill*) pada anak usia dini saat masa pandemi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian mengenai peran orang tua dalam pendidikan (*life skill*) anak usia dini di masa pandemi ini menggunakan metode penelitian studi literatur. Metode studi literatur dalam penelitian ini dilakukan dengan menelaah beberapa jurnal terkait *life skill* pada anak usia dini dan peran serta orang tua dalam pendidikan anak dimasa pandemi. Menurut Creswell (dalam Habsy, 2017) Kajian literatur merupakan ringkasan yang dibuat melalui jurnal, artikel, buku dan dokumen yang di dalamnya dideskripsikan mengenai informasi serta teori terkini maupun terdahulu yang diorganisasikan ke dalam suatu topik yang diperlukan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dipakai adalah dengan menggunakan dokumentasi. Isi pada dokumentasi tersebut berupa beberapa jurnal serta buku yang memiliki hubungan dengan topik penelitian artikel. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian tersebut adalah metode analisis isi. Teknik analisis isi ini dilakukan dengan memilih, menggabungkan, membandingkan beragam pengertian sampai menemukan hasil yang relevan (Mirzaqon T, 2017).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pendidikan *Life Skill* Pada Anak Usia Dini**

Pendidikan *life skill* memiliki urgensi bagi anak pada usia dini. Menurut hasil penelitian Hasma (2017) bukan hanya kecakapan akademis saja yang penting untuk dikuasai, namun pendidikan kecakapan sangatlah penting dikuasai oleh anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan anak harus memiliki kesiapan dalam menempuh pendidikan di masa dewasa yang kemudian anak akan memperoleh keberhasilan. Pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) memiliki empat komponen yang penting diterapkan pada anak usia dini sejak dini agar anak dapat hidup mandiri, komponen tersebut yaitu kecakapan vokasional, kecakapan intelektual, kecakapan sosial serta kecakapan personal.

Berdasarkan hasil penelitian Mursita, & Suminar (2019) juga mengungkapkan komponen atau tahapan-tahapan pada pelaksanaan pembelajaran berbasis kecakapan hidup pada anak usia dini. Tahapan-tahapan tersebut adalah tahapan *personal skills*, *social skills*, *Thinking skills*, dan *Prevocational skills*. Tahap *personal skills* lebih menekankan pada keterampilan anak dalam mengurus dirinya sendiri dengan mandiri secara konsisten, namun dalam prakteknya dilakukan dengan cara sederhana sesuai kemampuan anak usia dini. Tahap *social skills* menekankan pada kemampuan sosial pada diri anak seperti kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman atau guru. Tahap *thinking skills* lebih menekankan pada kemampuan berpikir kritis dan inovatif pada anak usia dini. Tahap yang terakhir yaitu *Pre Vocational skills*, pada tahap ini mengasah kemampuan koordinasi mata-kaki dan mata-tangan pada anak usia dini supaya dapat tumbuh dan berkembang seperti yang telah diharapkan.

Hasil penelitian Umam (2018) mengemukakan juga mengenai macam-macam pengembangan kecakapan hidup untuk anak usia dini yang tidak jauh berbeda dengan penelitian sebelumnya. Macam macam pengembangan kecakapan hidup tersebut seperti kecakapan *Personal skill*, berpikir rasional, dan kecakapan akademik. kecakapan *personal skill* pada penelitian ini diarahkan pada *self awareness* yang mengembangkan kecakapan hidup dalam mengasah tanggung jawab pada diri sendiri, kemandirian, dan pengendalian emosi pada anak. Kemudian terdapat kecakapan berpikir rasional yang sangat bermanfaat apabila digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan memecahkan masalah tersebut merupakan hasil dari adanya daya pikir, intelektual, dan nalar

yang tajam. Lalu yang terakhir yaitu kecakapan akademik. pada kecakapan akademik ini mengarah pada kemandirian dalam menemukan atau mencari suatu sumber pengetahuan. Apabila memiliki kecakapan akademik ini maka akan mempermudah juga dalam memecahkan permasalahan sehari-hari dengan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki.

Pada prakteknya pendidikan kecakapan hidup pada anak usia dini lebih diarahkan pada keterampilan yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-harinya agar dapat meningkatkan kemandirian pada dirinya dalam menjalani rutinitasnya. Keterampilan tersebut seperti berpakaian, mandi, toileting, makan dan membereskan mainan yang yang digunakannya. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Rakhman & Alam, (2020). Pada penelitian tersebut mengemukakan bahwa dalam pelaksanaan pendidikan *life skill* pada anak usia dini dapat meningkatkan keterampilan *life skill* karena menggunakan tema kebutuhanku yang merupakan tema yang dipilih sesuai rutinitas anak usia dini. Indikator yang terdapat dalam tema kebutuhanku antara lain anak mampu makan sendiri, memakai baju sendiri, merapikan mainan sendiri, merapikan meja, membuat makanan yang sehat, dan anak menjadi lebih mandiri.

Hasil penelitian lainnya oleh Kurniawati & Hayati (2020) mengemukakan bahwa untuk dapat melatih kemandirian pada anak, maka anak dibiasakan untuk dapat mengurus dirinya sendiri seperti kegiatan mencuci tangan sendiri, berdoa saat makan, dan mengambil makanan sendiri. Kegiatan untuk mengasah kemandirian pada anak tersebut perlu dibiasakan agar kelak tanpa perintah orang lain anak usia dini sudah dapat terbiasa melakukannya kegiatannya sendiri. Kelak saat anak sudah memasuki usia dewasa anak akan menjadi lebih mandiri dikarenakan saat masih memasuki usia dini sudah belajar untuk dapat mengurus diri sendiri.

### **Peran Orang Tua Dalam Pendidikan (*Life Skill*) Anak Usia Dini Di Masa Pandemi**

Orang tua didalam keluarga mempunyai suatu peranan yang amatlah penting dalam mendidik anak-anaknya. Seperti yang dinyatakan oleh Nurhayati, dkk. (2021) yang mengatakan bahwa yang akan mempengaruhi pembentukan kepribadian dan karakter pada anak adalah orang-orang terdekat dan lingkungan sekitar anak, karena anak terlahir dalam keadaan masih suci. Orang-orang terdekat yang dimiliki anak setelah terlahir di dunia adalah keluarganya yaitu kedua orang tua. Keluarga adalah tempat atau lingkungan pertama anak untuk tumbuh dan berkembang. Oleh sebab itu hendaknya sejak usia dini sebaiknya orang tua mulai memberikan pendidikan pada anaknya.

Semenjak adanya pandemi Covid-19 kebijakan pemerintah mengharuskan proses pembelajaran sekolah dilaksanakan di rumah masing-masing atau yang biasa disebut dengan daring. Adanya perubahan pada metode pembelajaran selama pandemi ini dilakukan untuk memutus adanya rantai penularan virus Covid-19. Penularan virus dapat terjadi apabila apabila terdapat kerumunan jika pembelajaran sekolah tetap dilakukan secara *offline* atau tatap muka. Sistem daring pun juga dilakukan pada lembaga sekolah *non formal* seperti PAUD. Maka semenjak proses pembelajaran PAUD diadakan dirumah, tanggung jawab dalam hal mendidik anak dirumah juga merupakan tanggung jawab orang tua.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Bahfen, dkk. (2020) pada masa pandemi mayoritas orang tua yang bekerja dirumahkan, maka orang tua dapat mempunyai waktu luang yang lebih agar dapat bersama anak dirumah. Maka peran orang tua dalam pendidikan anak sangatlah besar saat pandemi. Orang tua dapat mengawasi proses perkembangan anak-anaknya dengan memperhatikan tingkah laku dan kebiasaan anak.

Hasil penelitian Lilawati (2020) mengemukakan bahwa dalam mengawal anak-anak agar tetap belajar dirumah selama pandemi merupakan tugas orang tua sebagai garda terdepan yang akan bertanggung jawab atas terpenuhinya pendidikan anak. Karena pendidik utama anak

selama berada dirumah saat pandemi adalah orang tua baik ibu maupun ayah. Motivasi anak untuk belajar dirumah dapat ditumbuhkan oleh peran orang tua yang menggantikan sosok guru selama berada di rumah. Akan tetapi orang tua dirumah tidak serta merta menggantikan seluruh peran guru yang dilakukan di sekolah. Peran orang tua selama pandemi yang paling berpengaruh adalah peran sebagai motivator pada anak. Anak diberikan kesempatan atau kepercayaan dari orang tuanya untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Pendidikan keterampilan hidup atau *life skill* pada anak sangatlah penting diajarkan orang tua sebagai pengganti guru kepada anaknya di masa pandemi Covid-19. Karena dengan mendidik *life skill* pada anak, maka dapat menjadikan anak usia dini menjadi individu yang bertanggung jawab dan mandiri sehingga sangat bermanfaat bagi kehidupannya di masa depan.

Peran orang tua dalam pendidikan *life skill* pada anak usia dini dilakukan dengan berbagai macam cara. Cara untuk orang tua dalam mengajarkan pendidikan kecakapan hidup pada anak dirumah dijelaskan pada hasil penelitian oleh Rina & Karmila (2020) yang mengemukakan bahwa pendidikan kecakapan hidup dapat dilakukan dengan pembentukan karakter pada anak usia dini yang dilakukan dengan cara memberikan pembiasaan-pembiasaan pada anak seperti menanamkan kedisiplinan, menanamkan nilai kreatif, dan menanamkan kemandirian yang akan dijelaskan sebagai berikut :

#### 1. Menanamkan kedisiplinan

Menanamkan kedisiplinan pada anak memiliki pengaruh yang sangat besar kepada anak. Pembiasaan-pembiasaan membentuk anak untuk memiliki tingkat kedisiplinan yang baik di masa pandemi saat ini. Mengajarkan sikap disiplin pada anak dilakukan dengan melibatkan anak untuk memiliki tanggung jawab dalam kegiatan pekerjaan rumah yang didampingi orang tua. Kegiatan pekerjaan rumah yang dapat menumbuhkan sikap disiplin anak seperti menyapu, membereskan mainan setelah selesai dimainkan, dan mencuci tangan sebelum dan sesudah makan. Apabila sejak usia dini anak sudah dibiasakan memiliki sikap disiplin, maka dalam kehidupan dewasa kelak anak-anak sudah merasa tidak kaget dalam menghadapi kehidupannya.

#### 2. Menanamkan nilai kreatif

Menanamkan nilai kreatif merupakan peran penting yang harus dilaksanakan orang tua dalam memberikan pendidikan pada anaknya di masa pandemi, karena dengan adanya kreativitas pada anak dapat membantunya dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan menggunakan ide-ide kreatif yang dimilikinya. Peran orang tua selama memiliki waktu luang untuk anak dimasa pandemi adalah untuk menumbuhkan kreatifitas anak dengan memberikannya tugas-tugas sederhana untuk menuntaskan masalah. Tugas tersebut seperti mengajarkan anak agar dapat menanam bunga di depan rumah. Apabila sejak usia dini anak sudah dibiasakan untuk memiliki sikap kreatif, maka kelak saat anak tersebut sudah memasuki usia dewasa akan mampu berpikir kritis, solutif dan inovatif, sehingga tanpa bantuan orang lain dapat menghadapi setiap masalah yang dimilikinya.

#### 3. Menanamkan kemandirian

Peran orang tua dalam mendidik sikap mandiri pada anak usia dini sangatlah penting dilakukan saat pandemi. Dengan menanamkan sikap mandiri maka anak dilatih untuk tidak sepenuhnya bergantung terhadap orang lain. Oleh karena itu tugas orang tua selama berada di rumah adalah memberikan contoh kepada anaknya dalam tindakan yang dilakukan sehari-hari di rumah. Sikap kemandirian yang dapat diajarkan kepada anak seperti merapikan tempat tidur setelah bangun tidur, memakai baju sendiri, makan sendiri, pipis sendiri, dan berbagai macam kegiatan lain. Untuk menambah semangat anak dalam menjalankan tugas kemandiriannya maka apabila anak telah berhasil melakukan tugas kedisiplinan maka orang tua bisa memberikannya apresiasi dan hadiah untuk anak. Apabila pembiasaan sikap mandiri dilakukan selama pandemi, maka akan terdapat rutinitas positif antara anak dan

orang tua dalam mendidik karakter anak dengan pendidikan life skill seperti menumbuhkan sikap kemandirian pada anak sejak dini.

Hasil penelitian lain oleh Bahfen dkk (2020) menjelaskan bahwa berdasarkan penelitian yang dilakukan, orang tua murid sudah memiliki pemahaman terkait pentingnya menanamkan pendidikan life skill sejak dini. Orang tua paham mengenai *life skill* berpakaian yang merupakan hal penting yang hendaknya diajarkan pada anak sejak dini. Dengan melatih keterampilan dalam berpakaian, akan melatih kemandirian, kognitif dan motorik pada anak. Terdapat orang-orang tua yang selama pandemi Covid-19 yang sudah memberikan pembiasaan-pembiasaan kepada anak untuk dapat mandiri seperti membiasakan anak untuk dapat memilih dan memakai sendiri pakaian yang akan dikenakannya. Pembiasaan anak untuk memilih dan memakai pakaiannya sendiri ini memiliki peran yang besar bagi anak saat dewasa nanti. Karena saat anak sudah dewasa ia akan dihadapkan dengan berbagai pilihan mengenai tujuan hidupnya. Maka anak harus dibiasakan untuk menentukan tujuan hidupnya sendiri tanpa harus meminta bantuan orang tua atau orang lain untuk mengarahkannya.

## KESIMPULAN

Kebijakan yang ada pada masa pandemi mengharuskan berbagai macam aktivitas harus dikerjakan dari rumah. Aktivitas seperti sekolah dan pekerjaan juga mengharuskan untuk dilakukan secara daring. Maka peran orang tua dalam pendidikan amatlah dibutuhkan dalam pendidikan kecakapan hidup anak usia dini selama pandemi karena orang tua memegang peran utama dalam memantau tumbuh kembang anak selama berada di rumah.

Berdasarkan penelitian sebelumnya telah didapatkan data mengenai peran orang tua dalam pendidikan *life skill* pada anak usia dini. Macam-macam bentuk pendidikan kecakapan hidup yang ditujukan untuk anak usia dini meliputi kecakapan intelektual, kecakapan personal, kecakapan vokasional, *Thinking skills*, kecakapan sosial dan *Pre Vocational skills*. Peran orang tua selama berada di rumah saat pandemi adalah sebagai motivator untuk anak dan mengarahkan anak usia dini untuk memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-harinya, sehingga dapat meningkatkan kemandirian pada dalam menjalani rutinitasnya. Keterampilan tersebut berupa keterampilan dalam berpakaian, mandi, toileting, makan, membereskan mainan, menanam tanaman, menyapu, mencuci tangan. Apabila anak sejak usia dini telah dibiasakan untuk mampu memiliki keterampilan kecakapan hidup (*life skill*) maka keterampilan tersebut akan sangat berguna saat memasuki kehidupannya di masa dewasa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdi Mirzaqon, T. (2017). Studi kepustakaan mengenai landasan teori dan praktik konseling expressive writing. *Jurnal Bk Unesa*, 8.
- Bahfen, M. (2020). Meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan logico. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 36-49.
- Bahfen, M., Farihen, F., & Fitri, N. L. (2020). Peranan orang tua dalam mendampingi anak usia dini belajar di rumah selama masa pandemi covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1), Article 1.
- Buana, I. S., Riadi, A., Budiyanto, M. A., & Kurnia, G. (2020). Study on the lng distribution to mobile power plants utilizing small-scale lng carriers. *Heliyon*, 6(7).
- Erzad, A. M. (2018). Peran orang tua dalam mendidik anak sejak dini di lingkungan keluarga. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(2), 414-431.
- Habsy, B. A. (2017). Seni memahami penelitian kualitatif dalam bimbingan dan konseling: studi literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90-100.

- Hasma, H. (2017). Keterampilan dasar guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1).
- Kurniawati, N., & Hayati, T. (2020). Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Practical Life Skill. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 3(1), 49–60.
- Lilawati, A. (2020). Peran orang tua dalam mendukung kegiatan pembelajaran di rumah pada masa pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 549–558.
- Mursita, D. A., & Suminar, T. (2019). Pembelajaran kecakapan hidup dalam membangun sikap kewirausahaan warga belajar paket c skb purwokerto. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1-12.
- Nurhayati, N., Sariah, S., Bakhtiar, N., Ilmiyati, I., & Zalyana, Z. (2021). Peran orang tua dalam membentuk karakter anak sejak dini di tk aisyiah bustanul athfal v pekanbaru. *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 25-31.
- Rakhman, A., & Alam, S. K. (2020). Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Meningkatkan Life Skill Pada Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 9–17.
- Rakhman, A., & Alam, S. K. (2020). Implementasi pembelajaran jarak jauh dalam meningkatkan life skill pada anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 9-17.
- Rina, G., & Karmila, M. (2020). Pendidikan Keterampilan Hidup (Life Skill) Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Lingkungan Keluarga. *Tematik: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 53–61.
- Sumantri, B. A. (2019). Pengembangan kurikulum di indonesia menghadapi tuntutan kompetensi abad 21. *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 13(2), 146-167.
- Umam, A. K. (2018). Perberdayaan santri melalui pendidikan kecakapan hidup. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(01), 163-179.





# Research in Early Childhood Education and Parenting



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

## PENGARUH KEGIATAN MERONCE TERHADAP KEMAMPUAN MENGLASIFIKASI PADA ANAK KELOMPOK B DI TK DW DIKNAS KOTA BENGKULU

Inna Nurkhasanah\*, Indrawati\*

\* Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Email : [Innanurkhasanah17@gmail.com](mailto:Innanurkhasanah17@gmail.com)

### **Article History:**

Submitted/Received 24 Aug 2021

First Revised 08 Sep 2021

Accepted 17 Nov 2021

Publication Date 30 Nov 2021

### **Kata Kunci :**

Kegiatan Meronce

Kemampuan Mengklasifikasi

Anak Usia Dini

### **ABSTRACT**

*This research was motivated by the low ability to classify group B. The purpose of this study was to see the effect of activities on the ability to classify. This research is an experimental research with True Experimental method, namely pretest-posttest control group design. The subjects of this study were children of group B in TK DW DIKNAS Bengkulu City with 12 children as the subject. The data analysis technique used was the independent sample test. Independent sample test resulted in the value of  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $5.53 > 2.57$ . Based on these results, the decision on the hypothesis test results is that  $H_0$  is rejected, which means accepting  $H_a$ . The conclusion of this study is the effect of activities on the ability to classify children in group B in TK DW DIKNAS Kota Bengkulu.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan mengklasifikasi anak kelompok B yang masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan meronce terhadap kemampuan mengklasifikasi. Penelitian ini adalah penelitian Eksperimen dengan jenis metode True Eksperimental yaitu pretest-posttest control group design. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di TK DW DIKNAS Kota Bengkulu dengan subjek sejumlah 12 anak. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan uji independent samples test. Pengujian independent samples test menghasilkan nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel yaitu  $5,53 > 2,57$ . Berdasarkan hasil ini, maka keputusan hasil uji hipotesisnya adalah  $H_0$  ditolak berarti menerima  $H_a$ . Kesimpulan penelitian ini adalah ada pengaruh kegiatan meronce terhadap kemampuan mengklasifikasi pada anak kelompok B di TK DW DIKNAS Kota Bengkulu.

## PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pemerintah Republik Indonesia, 2003). Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti: fisik, sosioemosional, bahasa dan kognitif sedang mengalami masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Utami, 2018). Perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek mulai dari moral agama, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, kognitif serta seni. Semua aspek perkembangan tersebut saling terintegrasi dan memiliki peran penting sebagai bekal anak dimasa mendatang. Anak diharapkan mampu mencapai tingkat yang optimal pada setiap aspek perkembangan tersebut (Romadhona, 2018). Aspek perkembangan anak harus dikembangkan sejak dini yakni ketika masa peka atau *the golden age* (0-8 tahun) dimana aspek kemampuan anak berkembang dengan pesat. Salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting untuk dikembangkan adalah perkembangan kognitif (Priyanto, A. 2014).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada di rentan usia 0 – 6 tahun. Anak usia dini juga bisa disebut sebagai *Golden Age*, karena pada masa ini otak anak berkembang paling cepat pada sepanjang sejarah kehidupannya. Pada masa ini yang mengalami pertumbuhan membutuhkan stimulasi yang bisa membantu mempersiapkan kehidupan selanjutnya (Setyaningsih & Wahyuni, 2018). Anak membutuhkan banyak stimulasi yang berguna untuk mengembangkan aspek kemampuan dalam dirinya salah satu aspek dalam kemampuan kognitif yaitu Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat. Pengembangan kemampuan kognitif pada dasarnya diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak, sehingga anak memiliki dasar untuk mampu berpikir kritis, logis, dan matematis anak (Martyanti, 2017).

Khadijah & Amelia (2020) menyatakan bahwa kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak pada aspek kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik (Nursyamsiah dkk, 2019). Tiap lingkup perkembangan anak pada aspek kognitif selalu diikuti dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Beberapa aspek kognitif anak dalam lingkup perkembangan berpikir logis yakni mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, dan mengenal sebab-akibat. Perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (Sujiono et al., 2013).

Kegiatan pembelajaran di TK pada aspek kognitif anak dalam lingkup perkembangan Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, sesuai dengan kemampuan minimal yang harus dicapai anak antara lain anak diharapkan mampu membedakan bentuk, anak diharapkan membedakan warna, anak diharapkan mampu membedakan ukuran, dan anak diharapkan mampu mengurutkan pola. Konsep-konsep itu merupakan dasar bagi pembelajaran kognitif, sesuai dengan pola perkembangan yang sama namun pencapaian perkembangan dari tiap-tiap

anak adalah berbeda (Dewi, 2013). Artinya dalam pembelajaran anak usia dini harus dapat membuat anak mengerti pola perbedaan konsep warna, ukuran dan bentuk sehingga untuk proses pembelajaran selanjutnya anak menjadi mudah dalam memahaminya.

Dalam Ulandari (2018) Cruikshank menjelaskan bahwa mengklasifikasi adalah proses mengelompokkan atau mengurutkan objek-objek ke dalam kelas atau kategori berdasarkan pada beberapa pola atau dasar yang sistematis (Ulandari et al., 2018). Kemampuan klasifikasi adalah kemampuan anak dalam mengelompokkan objek/benda sesuai atributnya. Pada anak usia 4-5 tahun, anak diharapkan mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran atau mengelompokkan benda berdasarkan dua atribut sekaligus. Hal ini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun yang sudah ditetapkan dalam Permendiknas (Fauziddin, 2015). Menurut Aryani (2021) supaya anak usia dini mampu menggolongkan (mengklasifikasikan) atau menyortir benda-benda mereka harus memahami konsep “saling memiliki kesamaan atau keserupaan” dan “perbedaan”. Ketika anak sudah mampu memahami konsep tersebut maka akan mudah dalam melakukan klasifikasi terhadap benda-benda. Klasifikasi Juga tidak hanya didasarkan pada pengelompokan warna, bentuk, dan ukuran saja, akan tetapi juga dapat didasarkan pada ciri-ciri yang sama, jenis yang sama, ataupun kombinasi dari kategori - kategori tersebut. Misalnya klasifikasi berdasarkan warna dan ukuran atau berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk. Oleh karenanya, dibutuhkan keterampilan kognitif yang lebih tinggi, sehingga hal ini penting untuk dikembangkan pada anak (Ulandari et al., 2018). Menurut penjelasan diatas dapat diuraikan bahwa kemampuan klasifikasi erat kaitannya dengan kemampuan seseorang dalam mengelompokkan benda-benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran. Namun tidak hanya itu mengklasifikasikan bisa dilakukan dengan 2 atau 3 kategori misalnya mengklasifikasikan berdasarkan warna dan bentuk ataupun mengklasifikasikan berdasarkan warna, bentuk dan juga ukuran.

Dalam (Priyanto, A. 2014) Piaget menjelaskan bahwa anak-anak melalui serangkaian kemampuan memilah, bahwa tiap kemampuan lebih kompleks dari kemampuan pendahulu. Kemampuan memilah paling awal adalah pengelompokkan sederhana, yang banyak anak usia 2 dan 3 tahun bisa lakukan. Jenis pengelompokan sederhana lain dimana anak kecil menempatkan benda-benda yang sama dalam satu kelompok (Astari & Chozin, 2019). Dalam (Nurhayati & Husain, 2021) ciri-ciri kemampuan kognitif antara lain yaitu mudah menangkap pelajaran, ingatan baik, perbendaharaan kata luas, penalaran tajam (berpikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat ), daya konsentrasi baik, menguasai banyak bahan tentang macam – macam topik, senang dan sering membaca. Artinya dalam usia dini anak telah belajar mengelompokkan sederhana, pengelompokan tersebut bisa berdasarkan warna, bentuk maupun ukuran.

Dalam (Romadhona, 2018) Montolalu mengatakan bahwa meronce adalah suatu kegiatan yang diberikan kepada anak pra sekolah. Kegiatan tersebut yaitu memasukkan manik-manik ke dalam benang. Meronce mempunyai susunan yang variatif, mulai dari menggunakan komponen yang sama bentuknya akan tetapi beda ukurannya ataupun komponen yang tidak sama bentuknya tetapi disusun berdasarkan bentuk yang sama. kegiatan melalui media meronce yang dapat mengasah anak untuk mengklasifikasikan bentuk dengan media meronce yang berupa manik-manik bentuk geometri, mulainya anak tidak mengetahui bentuk roncean yang dimainkannya, namun saat proses anak memasukkan roncean yang berbentuk seperti lingkaran, kotak, guru pun menjelaskan bentuk-bentuk saat anak memasukan ronceannya ke benang atau tali yang ujungnya sudah disimpul agar bisa menahan ronceannya biar tidak jatuh. Sehingga anak dapat memahami dan melakukan kegiatan tersebut dengan mengelompokkan warna, bentuk dan ukurannya. Dengan demikian melalui kegiatan meronce dapat menstimulasi kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda baik berdasarkan warna, bentuk, maupun ukuran.

Astari & Gozin (2019) mengemukakan bahwa kemampuan dalam klasifikasi merupakan kemampuan dasar yang paling utama yang perlu ditumbuhkembangkan sebelum anak dapat menguasai konsep angka. Kegiatan dalam melakukan klasifikasi mencakup kegiatan dalam menentukan persamaan dan perbedaan dari sejumlah benda, seperti sama warnanya, sama besarnya, sama bentuknya atau berdasar fungsinya. Menurut Taib dkk, (2021) kegiatan meronce mempunyai beberapa tahapan yaitu: 1) meronce berdasarkan warna, pada tahap ini anak memasukkan benang kedalam lubang berdasarkan warna yang sama misalnya biru saja. 2) Meronce berdasarkan bentuk, Ada berbagai macam bentuk dalam meronce misalnya bulat atau kubus. 3) Meronce berdasarkan warna dan bentuk, anak mulai bisa menggabungkan mana yang memiliki bentuk sama dan warna yang sama. 4) Meronce berdasarkan warna, bentuk dan ukuran. Tahapan yang cukup sulit bagi anak karena mulai menggabungkan tiga komponen sekaligus. Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa tahapan kegiatan meronce dimulai dari tahap yang paling sederhana hingga yang paling rumit. Anak harus terlebih dahulu meronce berdasarkan warna, bentuk, warna dan bentuk hingga pada tahap yang harus menggabungkan tiga komponen sekaligus yaitu meronce berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

Namun pada saat penulis melakukan kegiatan PLP di TK DIKNAS Kota Bengkulu masih ditemukan peserta didik kelompok B (usia 5-6 tahun) yang belum mampu untuk mengelompokkan benda, baik dari warna, ukuran, maupun bentuk. Guru telah memberikan stimulasi kepada peserta didik terkait kemampuan mengklasifikasi namun belum memberikan hasil yang maksimal. Sebenarnya ada kegiatan yang bisa membantu menstimulasi kemampuan mengklasifikasi, yaitu kegiatan meronce.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan *True Experimental* yaitu dengan desain penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*. Penelitian eksperimen merupakan bentuk khusus investigasi yang digunakan untuk menentukan variabel-variabel apa saja dan bagaimana bentuk hubungan antara satu dengan yang lainnya. Menurut konsep klasik, eksperimen merupakan penelitian untuk menentukan pengaruh variabel perlakuan (*independent variable*) terhadap variabel dampak atau disebut dengan *dependent variable* (Setyanto, 2006). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*. *Pretest-Posttest Control Group Design* adalah design ini terdapat dua kelompok yang yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Hikmah dkk, 2017). Kemudian kedua kelompok tersebut diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberi perlakuan, setelah diberi perlakuan kemudian kedua kelompok tersebut diberi posttest untuk mengetahui perbedaan kemampuan anak setelah diberi perlakuan. (Dewi, 2013).

Penelitian ini dilakukan di TK DIKNAS Kota Bengkulu yang berjumlah 12 anak pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Di dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Kegiatan meronce, sedangkan variabel terikat (Y) adalah kemampuan mengklasifikasi. Prosedur penelitian pada penelitian ini yaitu pengambilan populasi dan sampel dilakukan secara random yaitu pada jumlah populasi yaitu seluruh anak Kelompok B TK Diknas Kota Bengkulu yang berjumlah 18 anak dengan 3 kelas. Random sampling adalah teknik penentuan sampel yang mengambil sampel secara acak. Teknik ini mengambil sampel dua kelas dari 3 kelas pada kelompok B TK DIKNAS Kota Bengkulu dengan jumlah masing masing kelas terdiri dari 6

anak. Kemudian dilakukan pretest kepada masing masing kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Pemberian perlakuan dilakukan sebanyak 3 kali kemudian kelompok kontrol diberikan posttest untuk mengetahui pengaruh pada kelompok yang telah diberikan perlakuan. Kemudian pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan juga dokumentasi. Setelah itu data yang diperoleh di uji dengan menggunakan statistik deskriptif dan uji t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan mulai dari observasi awal (*Pretest*), pemberian *treatment*, dan juga observasi akhir (*Posttest*). Seperti yang akan dijelaskan pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Anak	Observasi Awal ( <i>Pretest</i> )	Observasi Akhir ( <i>Posttest</i> )
1.	BQ	10	12
2.	RR	9	13
3.	ANT	10	14
4.	OLV	12	13
5.	SF	12	12
<b>Jumlah</b>		<b>55</b>	<b>64</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>9,6</b>	<b>10,66</b>

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai kemampuan mengklasifikasi anak saat sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Pada saat observasi awal (*pretest*) diperoleh skor keseluruhan dari 6 anak sebesar 55. Dengan nilai rata-rata 9,16 dan skor terendah 9 dan skor tertinggi 12. Perlakuan berupa pemberian kegiatan meronce, pemberian perlakuan berupa kegiatan meronce berdasarkan stimulasi yang telah diberikan guru yakni meronce lingkaran, segitiga dan segiempat, serta konsep pola disini peneliti ingin mengetahui kemampuan anak membedakan dalam konsep ukuran dan warna.

Setelah pemberian perlakuan, anak-anak kelompok eksperimen berkembang kemampuan kognitifnya contohnya dalam konsep warna, anak mampu mengenal warna selain warna merah, kuning, hijau tetapi anak mampu mengenal warna biru, coklat dan ungu. Kemudian dalam konsep bentuk anak semakin paham bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat. Dalam konsep pola anak mampu mengurutkan beberapa pola kecil-besar-kecil dan besar-besar-kecil. Pada saat observasi akhir (*posttest*) diperoleh skor keseluruhan dari 6 anak sebesar 64, dengan nilai rata-rata 10,66. Skor terendah 12 dan skor tertinggi 14.

Kemudian hasil penelitian berdasarkan uji t diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,53 > 2,57$  dengan taraf signifikansi = 0.05 maka  $H_0$  ditolak sehingga  $H_a$  diterima. Yang berarti Terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan meronce dengan kemampuan mengklasifikasi anak Kelompok B TK DW Diknas, Kota Bengkulu. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Montolalu dalam (Romadhona, 2018) Meronce mempunyai susunan yang variatif, mulai dari menggunakan komponen yang sama bentuknya akan tetapi beda ukurannya ataupun komponen yang tidak sama bentuknya tetapi disusun berdasarkan bentuk yang sama dan kegiatan melalui media meronce yang dapat mengasah anak untuk mengklasifikasikan bentuk dengan media meronce bentuk geometri.

## KESIMPULAN

Kegiatan meronce dapat membantu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan mengklasifikasi pada anak. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan meronce dengan kemampuan mengklasifikasi anak Kelompok B TK DW Diknas, Kota Bengkulu Kesimpulan ini berdasarkan uji t diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,53 > 2,57$ ”.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aryani, N. W. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Khususnya Kemampuan Klasifikasi Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK Swadharma Kumara, Serongga, Gianyar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Astari, T., & Chozin, N. (2019). Meningkatkan kemampuan klasifikasi matematika melalui media saku pintar anak usia 4-5 tahun. *SEMNASFIP*.
- Dewi, Y. (2013). *Pengaruh Kegiatan Meronce Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Pertiwi Singopadu, Sidoharjo, Sragen Kelompok A Tahun Pelajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Hikmah, N., Saridewi, N., & Agung, S. (2017). Penerapan laboratorium virtual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *EduChemia (Jurnal Kimia dan Pendidikan)*, 2(2), 186-195.
- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Klasifikasi Melalui Media Benda Konkret Pada Anak Kelompok A1 Di Tk Cahaya Kembar Bangkinang Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 94–107.
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Athfaal: jurnal ilmiah pendidikan anak usia dini*, 3(1), 69-82.
- Martyanti, A. (2017). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran geometri berbasis etnomatematika. *Jurnal Gantang*, 2(2), 105-111.
- Nurhayati, S., & Husain, I. M. (2021). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Eksplorasi Mainan Yang Ada Di Rumah. *JURNAL TILA (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)*, 1(2), 23-39.
- Pemerintah Republik Indonesia (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia*.
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).
- Romadhona, M. R. (2018). *Penerapan Kegiatan Meronce Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Pkk Candi Rejo Kecamatan Way Pengubuan Kabupaten Lampung Tengah*. UIN Raden Intan Lampung.
- Setyaningsih, T. S. A., & Wahyuni, H. (2018). Stimulasi permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 1(2), 62-77.
- Setyanto, A. E. (2006). Memperkenalkan kembali metode eksperimen dalam kajian komunikasi. *Jurnal ilmu komunikasi*, 3(1).
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sujiono, Y. N., Zainal, O. R., Rosmala, R., & Tampiomias, E. L. (2013). Hakikat Pengembangan Kognitif. *Metode Pengembangan Kognitif*, 1–35.
- Taib, B., Arfa, U., & Hasbin, H. (2021). Analisis Kegiatan Meronce Menggunakan Tutup Botol Bekas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 3(1), 77-89.
- Ulandari, V., Saparhayuningsih, S., & Yulidesni, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 127–132.
- Utami, E. N. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Meronce. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*.



## Research in Early Childhood Education and Parenting



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

### PERSEPSI GURU TENTANG PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN BERMAIN SENSORIMOTOR ANAK DI TK SHANDY PUTRA TELKOM BENGKULU

Putri Feni Ayu Mutiara\*, Delrefi\*

\*Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Email : [ayumutiara@gmail.com](mailto:ayumutiara@gmail.com)

#### **Article History:**

*Submitted/Received 25 Aug 2021*

*First Revised 10 Sep 2021*

*Accepted 19 Nov 2021*

*Publication Date 30 Nov 2021*

#### **Kata Kunci :**

Persepsi guru,  
Permainan *Puzzle*,  
Bermain Sensorimotor,  
Anak Usia Dini

#### **ABSTRACT**

*This research is motivated by a puzzle game on the ability to play sensorimotor in children. One of the factors affecting the sensorimotor development of children is the use of educational games. The purpose of this study was to determine the teacher's perception of puzzle games on the child's sensorimotor playing ability. This study used a qualitative descriptive approach using a survey method through a questionnaire as a data collection tool. Data analysis used data tabulation, average calculation, then interpretation and conclusion. The results showed that the teacher's perception of the puzzle game on the child's sensorimotor playing ability was very good.*

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permainan *puzzle* terhadap kemampuan bermain sensorimotor pada anak. Perkembangan sensorimotor anak salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan alat permainan edukatif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimanakah persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap kemampuan bermain sensorimotor anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode survey melalui angket sebagai alat pengambilan data. Analisis data menggunakan tabulasi data, perhitungan rata-rata, kemudian penafsiran dan penarikan kesimpulan. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap kemampuan bermain sensorimotor anak sangat baik.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun, merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak, usia dini merupakan usia yang mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, disebut usia emas (*golden age*), makanan bergizi seimbang serta asupan yang terus menerus sangat dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak (Agusmiati, 2019).

Proses utama perkembangan anak merupakan hal yang saling berkaitan antara proses biologis, proses sosioemosional dan proses kognitif. Ketiga hal tersebut akan saling berpengaruh satu sama lain dan sepanjang perjalanan hidup manusia (Khairiah, 2018) Selama proses perkembangan tidak tertutup kemungkinan anak menghadapi berbagai masalah yang akan menghambat proses perkembangan selanjutnya. Perkembangan tersebut mencakup perkembangan perilaku sosial, bahasa, kognitif, fisik atau motorik (Ananda, 2019). Menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014 pasal 10 ayat 1 tentang lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek-aspek perkembangan tersebut dipadukan dalam bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terdiri: moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, dan kemandirian, sedangkan pengembangan kemampuan dasar yang terdiri dari: bahasa, fisik/motorik, seni dan kognitif (Yanti dan Turdjai, 2017). Pada pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan, dapat distimulasi dengan aktivitas bermain. Sejalan dengan prinsip belajar anak usia dini, bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain (Marlina et al., 2020). Anak usia dini harus menggunakan alat permainan edukasi yang memperhatikan karakteristik anak dan mampu mengembangkan segala aspek pertumbuhan dengan bermain sambil belajar (Safitri dan Marlina, 2020).

Menurut Danuatmaja dalam (Setyaningsih, 2017) bermain merupakan kegiatan spontan anak. Tidak ada peraturan yang mengikat saat bermain. Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dilakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dengan menggunakan aktivitas fisik, sensorik, emosi, komunikasi, dan pikiran. Jadi, dalam permainan diperlukan berbagai koordinasi antara aktivitas fisik, sensorik atau indera, emosi, komunikasi, dan pikiran. Artinya dari berbagai aspek tersebut harus saling mendukung. Permainan bukan bersifat memaksa, tetapi sukarela dan memiliki aturan tertentu yang telah disepakati (Setyaningsih, 2017). Rodgers, Erikson, Piaget, Vygotsky, dan Freud (dalam Tantriyani, 2013) menyampaikan paling tidak ada tiga jenis kegiatan bermain yang mendukung pembelajaran anak yaitu, permainan fungsional atau sensorimotor, permainan peran, dan permainan konstruktif. Pembelajaran yang dilakukan anak sudah seharusnya merangsang aktivitas sensorimotornya agar anak menjadi aktif dan kreatif (Hasanah, 2018). Permainan sensorimotor merupakan permainan yang mengandalkan indera dan gerakan-gerakan tubuh. Sensorik motor dimaksudkan untuk pengembangan otot-otot, fungsi mata, telinga, dan pengertian (Tantriyani, 2013).

Mulyono Abdurrahman mengatakan bahwa sensorimotor adalah gabungan antara masukan sensasi (input of sensation) dengan keluarnya aktivitas motorik (*output of motorik activity*). Anggota tubuh (panca indera) akan menerima sensasi atau rangsangan yang kemudian akan diteruskan ke seluruh anggota tubuh sebagai respon. Anggota tubuh yang

biasanya berperan sebagai penerima respon biasanya sensoris (panca indera) maupun motorik (tangan dan kaki) (Abristiana & Kristanti, 2020). Prasetyono (dalam Widiyati, 2016) juga mengatakan bahwa “pembelajaran sensorimotor diarahkan untuk melatih dan mengembangkan fungsi mata, telinga dan latihan otot-otot”. Contohnya bereaksi jika dipanggil namanya, mengikuti benda dengan mata, menyusun balok, mengangkat dan menaruh benda, berlari dan berjalan. Kemampuan sensorimotor terdiri dari kemampuan visual, taktil, proprioseptif, vestibuler, auditorial dan kinestetik/gerakan motorik (Assjari & Sopariah, 2011).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan sensorimotor adalah sebuah permainan yang menggabungkan koordinasi sensorik dan motorik yang diarahkan untuk mengembangkan fungsi mata, telinga dan latihan otot-otot. Kemampuan sensorimotor terdiri dari kemampuan visual, taktil, proprioseptif, vestibuler, auditoris dan kinestetik/gerakan motorik. Contoh dari jenis permainan sensorimotor proprioseptif yaitu menyusun benda bundar dan menyusun *puzzle*.

Aktivitas belajar menggunakan media permainan *puzzle* adalah salah satu aktivitas yang dapat membuat anak tertarik untuk dapat lebih memperhatikan penjelasan pendidik dan juga dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif anak usia dini. Media permainan *puzzle* merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh (Permata, 2020). Menurut Rokhmat menyatakan, “*Puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.” Sejalan dengan pendapat Rokhmat, Rahmanelli menyebutkan, “*Puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh” (Permata, 2020).

*Puzzle* merupakan sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermain nya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif murid (Ananda, 2019). Kegiatan *puzzle* ini dapat dirangkai dengan potongan jumlah yang sesuai dengan usia anak. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan *puzzle*-nya tidak kurang dari 4 biji; usia 3-4 tahun potongan *puzzle*-nya tidak lebih dari 5 biji, untuk anak TK 4-5 tahun potongan *puzzle*-nya tidak lebih dari enam biji dan untuk SD ke atas potongan *puzzle*-nya tidak lebih dari tujuh biji. Seperti sentra-sentra lainnya sentra *puzzle* pun bisa dikemas sedemikian rupa, oleh karena itu semua kecerdasan anak terealisasikan dengan baik. Misalnya di *puzzle* tersebut diberi gambar orang yang sedang sholat (untuk mencerdaskan daya spiritualitasnya anak), dimainkan oleh dua anak (untuk mengasah daya emosi-sosial dan interpersonal), jika permainan *puzzle* ini jika dilakukan oleh anak-anak maka akan mengasah daya kompetitif anak dan lain-lain (Agusmiati, 2019).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Permainan *Puzzle* adalah suatu permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar, kotak-kotak, huruf-huruf dan angka-angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan sensorimotor pada anak usia dini.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Agusmiati (2019) dengan judul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Magnetis Terhadap Kecerdasan Koordinasi Gerakan Tubuh Dan Motorik Anak Di Paud Karya Galang Selebar Kota Bengkulu” memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh permainan *puzzle* magnetis terhadap kecerdasan koordinasi gerakan tubuh dan motorik anak di PAUD Karya Galang Selebar Kota Bengkulu. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ananda (2018) dengan judul “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018” memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh perkembangan motorik halus anak

sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* di TK. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* dapat membantu stimulasi motorik pada anak usia dini, sehingga peneliti ingin membahas bagaimana persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor pada anak usia dini.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif menurut Moleong adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya secara holistik, dengan mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus menggunakan berbagai metode alamiah (Mulyadi, 2012). Pengambilan data dilakukan dengan metode survey. Metode survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan angket/kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Sedangkan angket/kuesioner adalah daftar pertanyaan yang dibuat oleh peneliti dimana setiap butir pertanyaannya berkaitan dengan permasalahan penelitian. Kemudian angket/kuesioner akan diberikan kepada responden untuk dimintakan jawaban. Responden pada penelitian ini adalah guru yang ada di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu sebanyak 5 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuisisioner). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara deskriptif yaitu menganalisis data dengan membuat gambaran dari data yang telah dikumpulkan tanpa membuat generalisasi dari hasil penelitian tersebut (Sholikhah, 2016). Berdasarkan hasil dari pengumpulan data melalui angket/kuesioner, maka peneliti menganalisis melalui tiga langkah yaitu:

### 1. Tabulasi Data

Penelitian ini dituangkan kedalam bentuk tabel atau disebut tabulasi data. Pada tabulasi data, peneliti menggunakan tiga langkah yaitu membuat kolom tabel yang dibutuhkan sesuai kebutuhan (Sidarta dan Yuniata, 2019), selanjutnya memasukkan setiap alternatif jawaban dari setiap item pernyataan yang telah dipilih oleh responden atau subjek penelitian, dan yang terakhir menghitung frekuensi alternatif jawaban dari setiap item pernyataan.

### 2. Menghitung Alternatif Jawaban

Perhitungan jawaban ini bertujuan untuk mendapatkan hasil penelitian. Cara perhitungan yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan mencari rata-rata dari akumulasi jawaban, dimana setiap alternatif jawaban pada setiap item pernyataan dihitung frekuensinya kemudian dijumlah dan dibagi sesuai dengan jumlah item pernyataan dari setiap indikator yang dicari. Rumus yang digunakan pada penelitian ini:

$$N = \frac{f}{p}$$

Keterangan :

P = Jumlah Item Pernyataan

N = Hasil Rata-Rata Reponden

F = Jumlah Alternatif Jawaban

### 3. Menafsirkan dan Menyimpulkan

Penafsiran dan pengambilan kesimpulan pada penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil perhitungan alternatif jawaban yang telah diperoleh dan hasil angket/kuesioner yang telah dilakukan. Penafsiran dari hasil angket berujukan pada penilaian skala likert (Haswati dkk, 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian Persepsi Guru tentang Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Bermain Sensorimotor Anak Di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu, dari hasil angket yang telah diberikan kepada 5 guru di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu. Pemaparan hasil ini sesuai dengan kisi-kisi angket penelitian yang berkaitan dengan persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor pada anak, dan apakah permainan *puzzle* dapat mengembangkan fungsi-fungsi mata, telinga dan otot/motorik, dan telah dijadikan acuan oleh peneliti dalam penyusunan instrumen penelitian, berikut pemaparan deskripsi hasil penelitian pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.** Data Angket Persepsi Guru Tentang Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Bermain Sensorimotor Anak Di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu

Nomor Butir Pernyataan	Kode Subjek Penelitian				
	A1	A2	A3	A4	A5
1	9	10	9	9	9
2	9	8	9	9	7
3	8	9	9	9	9
4	9	10	9	9	8
5	9	9	7	8	9
6	8	9	9	9	9
<b>Total Skor Hasil Deskriptor</b>	<b>52</b>	<b>55</b>	<b>52</b>	<b>53</b>	<b>51</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>8,66</b>	<b>9,16</b>	<b>8,66</b>	<b>8,83</b>	<b>8,5</b>

Berdasarkan tabulasi data dari tabel diatas, maka peneliti akan mendeskripsikan hasil yang diperoleh dari setiap individu subjek penelitian yaitu sebagai berikut :

Subjek A1: jumlah skor 52 dengan rata-rata 8,66 => sangat baik.

Subjek A2: jumlah skor 55 dengan rata-rata 9,16 => sangat baik.

Subjek A3: jumlah skor 52 dengan rata-rata 8,66 => sangat baik.

Subjek A4: jumlah skor 53 dengan rata-rata 8,83 => sangat baik.

Subjek A5: jumlah skor 51 dengan rata-rata 8,5 => sangat baik.

Maka dari masing-masing hasil keseluruhan kelima subjek penelitian, peneliti dapat menggambarkan hasil persepsi guru yang paling menonjol yaitu subjek A2 dengan perolehan jumlah skor 55 dengan rata-rata 9,16, dan subjek A4 yang mendapatkan perolehan rata-rata yang berada di tengah-tengah dengan perolehan jumlah skor 53 dengan rata-rata 8,83, selain itu dapat disampaikan hasil persepsi guru yang tidak begitu menonjol namun tidak berbeda sangat jauh yaitu subjek A5 dengan perolehan jumlah 51, dengan rata-rata 8,5. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, menghasilkan persentase 8,0 – 10,0 yang berarti persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor sangat baik, dibuktikan dari skor yang diperoleh dari setiap butir pernyataan yang diberikan kepada guru di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu sehingga dapat dikatakan sangat baik.

Persepsi guru adalah pendapat/tanggapan guru yang didasari oleh pengetahuan, kemampuan berpikir, perasaan, pengalaman-pengalaman pribadinya, dan bersifat individual. Permainan *Puzzle* adalah suatu permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar, kotak-kotak, huruf-huruf dan angka-angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Bermain sensorimotor adalah sebuah permainan yang menggabungkan koordinasi sensorik dan motorik yang diarahkan untuk mengembangkan fungsi mata, telinga dan latihan otot-otot. Pada posisi ini guru berperan sebagai fasilitator, oleh karena itu dalam menggabungkan koordinasi sensorik dan motorik pada anak dapat dilakukan dengan berbagai permainan yang menarik dan menyenangkan seperti permainan *puzzle*. Maka dari itu sangatlah penting mengetahui bagaimana persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain

sensorimotor pada anak, karena hal ini dapat menstimulasi sensorik dan motorik anak sehingga akan berpengaruh terhadap pengembangan aspek-aspek perkembangan.

Berdasarkan dari hasil analisis penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dikatakan secara keseluruhan guru di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu memiliki persepsi tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata dari berbagai pernyataan positif yang memperoleh hasil rata-rata persentase 80-100 yang artinya sangat baik. Perolehan hasil persentase persepsi guru yang baik ini dipengaruhi oleh beberapa hal seperti pengalaman dan pengetahuan individu serta pengaruh dari luar seperti situasi/kondisi dan lingkungan yang dimiliki oleh guru di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu. Artinya setiap guru disekolah ini memiliki banyak pengalaman yang menghasilkan proses berpikir serta belajar akan suatu hal terkait permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor pada anak yang ditangkap melalui panca indera masing-masing, sehingga setiap guru mengemukakan pendapat yang sedikit berbeda, pengalaman dan pengetahuan setiap guru ini akan berperan dalam menentukan tersedianya jawaban. Jika dilihat berdasarkan latar belakang pendidikan, guru di TK Shandy Telkom Bengkulu ini ada yang lulusan sarjana pendidikan PAUD dan ada yang tidak. Namun hal ini tidak menjadikan persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor pada anak menjadi rendah atau kurang karena setiap guru disekolah ini memiliki kemampuan dan pengalaman mengajar yang cukup lama sekitar masing-masing 4-5 tahun.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian dari masing-masing kelima subjek penelitian, peneliti menggambarkan hasil persepsi yang paling menonjol yaitu subjek penelitian A2 yang memperoleh hasil rata-rata 9,16 dari berbagai pernyataan yang diajukan. Hal ini dipengaruhi oleh faktor lamanya masa kerja yaitu sekitar 4 tahun, tentunya guru tersebut sudah memiliki berbagai pengalaman serta penambahan pengetahuan terhadap anak usia dini. Sedangkan hasil persepsi yang tidak begitu menonjol namun masih dalam kategori sangat baik yaitu subjek penelitian A5 yaitu memperoleh hasil rata-rata 8,5, yang mana dipengaruhi oleh faktor lamanya masa kerja yaitu baru sekitar 8 bulan berjalan. Berdasarkan hasil perhitungan tabulasi data yang telah dipaparkan, dari berbagai subjek penelitian menghasilkan persentase 8,0 – 10,0 yang berarti persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor sangat baik.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan pendapat teori menurut Patmonodewo dalam (Yuniati, 2018) yang menyatakan bahwa media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang sangat dipercaya sebagai media yang bisa membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata, menata *puzzle* menjadi sebuah bentuk hewan, pesawat, kapal dan sebagainya. Hasil penelitian ini juga didukung dengan penelitian (Medirisa et al., 2015) menyatakan bahwa permainan *puzzle* dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak dimana tindakan *puzzle* dapat melatih kerja jari-jemari anak yang dikordinasikan dengan kerja otak dalam menyusun kepingan-kepingan, sehingga anak menjadi terlatih dan secara tidak langsung hal ini meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

## KESIMPULAN

Penelitian terkait persepsi guru tentang permainan *puzzle* terhadap bermain sensorimotor anak di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu, dapat disimpulkan kedalam kategori sangat baik., yang mana memperoleh rata-rata 8,66 (subjek A1), 9,16 (subjek A2), 8,66 (subjek A3), 8,83 (subjek A4), 8,5 (subjek A5), dapat dilihat secara keseluruhan mencapai persentase 80 – 10,0 yang diartikan sangat baik. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai pengalaman dan pengetahuan individu serta pengaruh dari luar seperti situasi/kondisi dan lingkungan yang

dimiliki oleh guru di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu, dan juga dari aspek lamanya masa kerja masing-masing guru di sekolah ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abristiana, P. O., & Kristanti, A. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan *Puzzle* dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Playgroup Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 70–86.
- Agusmiati, S. (2019). Pengaruh Permainan *Puzzle* Magnetis terhadap Kecerdasan Koordinasi Gerakan Tubuh dan Motorik Anak di PAUD Karya Galang Selebar Kota Bengkulu. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 11–21.
- Ananda, Y. (2019). Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018. *Jurnal Keperawatan Abdurrab*, 2(2), 29–35.
- Assjari, M., & Sopariah, E. S. (2011). Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorder. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(2), 225–243.
- Hasanah, U. (2018). Strategi pembelajaran aktif untuk anak usia dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204-222.
- Haswati, D., Bilda, W., & Nopitasari, D. (2019). Pengembangan Lembar Aktivitas Geometri Analitik Datar Berbasis Pendekatan Saintifik. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Khairiah, D. (2018). Assesmen Perkembangan Sosio-emosional Anak usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 1(2), 1-22.
- Marlina, S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 83–90.
- Medirisa, L. P., Susilo, J., & Aniroh, U. (2015). Pengaruh Pemberian Stimulus Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Krasak, Teras, Boyolali. *STIKES Ngudi Waluyo Ungaran*.
- Mulyadi, M. (2012). Riset desain dalam metodologi penelitian. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 16(1), 71-80.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.
- Safitri, M. M., & Marlina, S. (2020). Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1361-1373.
- Setyaningsih, I. (2017). Metode Permainan Sensorimotor untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang. *Widia Ortodidaktika*, 6(6), 601–610.
- Sholikhah, A. (2016). Statistik deskriptif dalam penelitian kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342-362.
- Tantriyani, A. N. U. R. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Kelompok A Di TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten Tahun 2012/2013*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Widiyati, W. (2016). Pembelajaran Sensorimotor Untuk Anak Autis Di PAUD Inklusi Sebuah Tinjauan Psikologis. *Prosiding Ilmu Pendidikan*, 1(2).
- Yanti, S. D., & Turdjai, T. (2017). Application Of Sensorimotor Playing To Increase Cognitive and Fine Motor Children. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 71-77.

Yuniati, E. (2018). *Puzzle* Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 36–47.



## Research in Early Childhood Education and Parenting



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

### PEMANFAATAN GADGET DALAM PROSES PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI SEBAGAI UPAYA PERANAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN

**Rika Utami\***

\* Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Yogyakarta

Email : [rika3827fip.2019@student.uny.ac.id](mailto:rika3827fip.2019@student.uny.ac.id)

---

**Article History:**

*Submitted/Received 26 Aug 2021*

*First Revised 12 Sep 2021*

*Accepted 19 Nov 2021*

*Publication Date 30 Nov 2021*

**Kata Kunci :**

Inovasi PAUD

Perkembangan Zaman

Teknologi

---

**ABSTRACT**

*Early childhood education is education that stimulates children's pre- school or helps children's character and personality. Children who are included in early childhood are ages 0 to 6 years. With the times and advances in technology today, it has an impact on all ages, including early childhood. By utilizing technological civilization to become one of the media in early childhood learning. By using literature studies and observations of the surrounding environment that utilize gadgets as one of the innovations of learning media in early childhood education.*

---

**ABSTRAK**

Pendidikan anak usia dini yaitu Pendidikan yang merangsang pra sekolah anak atau membentuk karakter dan kepribadian anak. Anak yang termasuk kedalam anak usia dini yaitu usia 0 sampai 6 tahun. Dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi sekarang ini berdampak kepada semua kalangan usia termasuk anak usia dini. Dengan memanfaatkan peradaban teknologi menjadi salah satu media dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan studi literatur dan observasi terhadap lingkungan sekitar yang memanfaatkan *gadget* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran dalam Pendidikan anak usia dini.

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini atau biasa disebutkan sebagai anak-anak usia prasekolah adalah anak-anak pada rentan usia 0 sampai 6 tahun. Anak-anak pada usia ini membutuhkan fasilitas Pendidikan berupa Pendidikan informal (keluarga) dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Angka kelahiran yang semakin meningkat hingga saat ini mengakibatkan banyaknya anak-anak berusia prasekolah. Hal ini menjadi penyebab utama dibutuhkannya banyak layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan informal dapat dilakukan oleh kedua orang tua, pendidikan ini berfokus pada pendidikan karakter dan kepribadian seseorang. Sedangkan Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan oleh lembaga pendidikan, dengan mengacu pada memberikan rangsangan pendidikan kepada anak dan juga memberikan pengetahuan dasar terhadap lingkungan dan perkembangan jasmani dan rohani pada anak. Lembaga PAUD atau Pendidikan prasekolah ada beberapa jenis, salah satu contohnya yaitu :

- a. Kelompok Bermain (KB)
- b. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
- c. Taman Kanak-kanak (TK).

Berbagai lembaga di atas memiliki tujuan yang sama dalam mengajarkan Pendidikan. Dengan menggunakan berbagai media dan strategi dalam mendidik, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini tersebut menjalankan amanah untuk memberikan ilmu kepada anak usia dini. Penggunaan media atau alat dalam pelaksanaan Pendidikan tentu menyesuaikan dengan orientasi pendidikan dan kebutuhan peserta didik serta keadaan lingkungan disekitar lembaga pendidikan tersebut didirikan. Dunia pendidikan adalah titik sentral dalam perkembangan sumber daya manusia yang berkualitas, untuk itu sektor pendidikan dituntut lari dan berkembang menyesuaikan dengan kondisi yang ada. Munawar, 2020.

Perbedaan tempat atau daerah dapat menyebabkan kesenjangan media pembelajaran bagi beberapa lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Kasus yang biasanya terjadi yaitu lembaga pendidikan yang berada di daerah perkotaan akan memiliki fasilitas yang lengkap dan bermacam-macam. Sedangkan lembaga pendidikan anak usia dini yang ada di desa atau daerah terpencil akan memiliki keterbatasan dalam kelengkapan media pembelajaran. Misalnya untuk daerah pedesaan mereka hanya dapat memanfaatkan alat-alat yang ada disekitar mereka.

Selain dikarenakan dengan sulitnya mobilitas media pembelajaran dari perkotaan menuju pedesaan, juga karena pada umumnya masyarakat yang tinggal di pedesaan tidak akan mengutamakan Pendidikan Anak Usia Dini pada anak-anak mereka. Mayoritas dari mereka menganggap bahwa Pendidikan Anak Usia Dini tidak penting dan dapat diganti dengan Pendidikan oleh keluarga atau Pendidikan nonformal. Jikalau memang ada yang memperhatikan kebutuhan pendidikan anak usia dini mereka maka mereka enggan untuk sedikit lebih banyak mengeluarkan uang untuk sekedar membeli media pembelajaran yang dapat mendukung proses Pendidikan anak-anak mereka.

Sedangkan masyarakat di daerah perkotaan akan lebih memperhatikan kebutuhan Pendidikan anak-anak mereka. Selain itu juga di perkotaan akan lebih mudah mendapatkan berbagai macam media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran anak usia dini. Masyarakat di daerah perkotaan cenderung akan mau membayar berapapun untuk kepentingan Pendidikan anak-anak mereka.

Perkembangan zaman dan teknologi juga sangat mempengaruhi kesenjangan di dalam proses Pendidikan. Jika di daerah perkotaan akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan setiap perubahan yang ada karena perkembangan zaman maka berbeda dengan daerah pedesaan yang mayoritas masyarakatnya memiliki tingkat pendidikan rendah dan pemahaman terhadap teknologi yang sedikit terlambat. Masyarakat dalam perkotaan yang memiliki tingkat Pendidikan tinggi dan pemahaman terhadap teknologi yang cepat dapat dengan mudah mengaplikasikan berbagai perkembangan teknologi dalam setiap aspek kehidupan mereka.

Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. teknologi pendidikan dapat dipandang sebagai suatu disiplin ilmu, bidang garapan, dan profesi. Mawar, Salamah & Fauziah (2021)

Salah satu aspek kehidupan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan sumber daya manusia yaitu pendidikan. Baik pendidikan formal dan nonformal, baik untuk anak sekolah maupun anak prasekolah. Pendidikan merupakan langkah awal pembentuk sumber daya manusia, dengan memperhatikan pendidikan anak maka orang tua akan dapat mendukung cita-cita anak dan memajukan sumber daya manusia pada generasi selanjutnya. Masyarakat di daerah perkotaan tentu mengetahui dan memikirkan perihal ini, oleh sebab itu mereka akan lebih memperhatikan setiap kebutuhan pendidikan anak-anak mereka daripada masyarakat yang ada di daerah pedesaan. Dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif agar materi yang dipelajari oleh siswa dapat dipahami dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar, Hidayat, Mulyani, dkk (2020).

Dan adanya perkembangan teknologi ini membuat seluruh lapisan umur masyarakat menjadi penikmat atau pengguna teknologi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang marak atau umum digunakan oleh masyarakat yaitu *gadget*. Dengan adanya inovasi perkembangan *gadget* berdasarkan perkembangan zaman membuat teknologi ini menjadi sangat mudah digunakan dan menyediakan semakin banyak layanan. Dengan mudahnya penggunaan dan luasnya akses yang dapat ditempuh menggunakan teknologi ini membuat seluruh lapisan usia masyarakat dapat dengan mudah mengaplikasikannya, termasuk juga anak-anak pada usia dini. Kemampuan anak dalam menggunakan *gadget* sudah bukan barang aneh lagi karena dalam era revolusi industri 4.0 kehadiran teknologi ini telah menjadi magnet yang berdampak positif maupun negatif bagi sebagian anak (Salis Hijriyani & Astuti, 2020). Pelaksanaan penggunaan teknologi multimedia pada pembelajaran literasi diimplementasikan dalam pijakan-pijakan pembelajaran sentra dengan langkah-langkah: (a) pemusatan perhatian dan fokus, (b) orientasi, (c) pemodelan, (d) tahap bermain anak, dan (e) ringkasan Novitasari, K. (2019).

Tak dapat disangkal bahwa saat ini banyak sekali anak-anak yang bahkan belum terlalu mahir dalam menulis atau membaca namun mereka sudah dapat menggunakan atau mengaplikasikan *gadget* dengan baik. Banyak dari anak-anak usia dini sebenarnya kurang mengetahui fungsi yang sebenarnya dari layanan *gadget*, hanya saja mereka sudah terbiasa dengan memperhatikan bagaimana orang tua atau orang-orang disekitar mereka menggunakan alat ini sehingga mereka tertarik mengikuti dan menirukan orang-orang di sekitar mereka.

Peristiwa dimana anak-anak mahir menggunakan *gadget* ini baru terjadi akhir-akhir ini setelah kemajuan zaman dan teknologi yang semakin pesat. Hal ini tentu membawa dampak positif dan negatif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Terutama untuk anak-anak usia dini karena pada usia ini anak mengalami masa *golden age* atau masa emas dalam perkembangan dan tumbuh kembang mereka baik jasmani dan rohani. Dengan lebih banyak bermain *gadget* atau menggunakan *gadget* pada kenyataannya membuat mereka enggan untuk belajar sehingga menyebabkan keterlambatan dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Hal ini sebenarnya bisa diminimalisir agar anak-anak usia dini tidak terlalu banyak menggunakan *gadget* sehingga menyebabkan mereka malas belajar. Peran orang tua dan guru tentu menjadi pondasi utama seorang anak dalam masa perkembangan dan pertumbuhan mereka. Selain itu juga orang-orang yang disekitar mereka juga harus mendukung minimalisir dalam penggunaan *gadget* oleh anak usia dini. Jika orang tua dapat mengontrol anak dalam waktu yang lebih lama maka berbeda dengan guru yang hanya bertemu selama beberapa jam dalam satu hari dengan seorang anak. 90% orangtua menyatakan bahwa jenis gadget yang sering digunakan anak mereka yang berusia 4-6 tahun adalah smartphone dan tablet. Zaini, M., & Soenarto, S. (2019).

Cara yang dapat dilakukan oleh orang tua dan guru pun beragam dalam meminimalisir anak usia dini dalam penggunaan *gadget*. Salah satu cara guru yaitu dengan memberikan pengertian kepada anak-anak usia dini tentang manfaat *gadget* dan aturan yang harus mereka patuhi dalam penggunaan barang tersebut. Atau hal lain yang dapat dilakukan oleh guru untuk meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini yaitu dengan mengalihkan fungsi dari *gadget* itu sendiri seperti halnya dengan melakukan inovasi strategi pembelajaran menggunakan *gadget*.

Hal ini dapat disisipkan sebagai materi dalam proses pendidikan anak usia dini, dengan pemanfaatan *gadget* kepada hal yang lebih positif dan mendidik secara langsung akan mengubah pola pikir anak tentang fungsi dan manfaat *gadget* yang sesungguhnya. Dengan pembiasaan yang dilakukan setiap hari selama pendidikan maka anak-anak akan berpikir bahwa sebenarnya *gadget* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan mengalihfungsikan *gadget* sebagai media pembelajaran dapat mengubah pola pikir anak usia dini tentang apa

itu sebenarnya manfaat *gadget*. Hal ini dapat memaksimalkan pula pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai salah satu pendukung proses pembelajaran dalam lembaga pendidikan. Dalam jurnal kali ini saya menggunakan metode studi literatur dan juga observasi. Dengan melihat banyaknya anak usia dini yang bahkan lebih mahir menggunakan *gadget* daripada membaca dan menulis membuat saya berpikir bahwa zaman sekarang ini dengan kemajuan teknologi yang semakin maju membuat semakin banyak lapisan umur masyarakat yang tertarik dengan *gadget*.

Dengan menggunakan studi literatur saya juga dapat mengetahui keadaan yang serupa dengan peristiwa yang terjadi disekitar saya. Teknologi Augmented Reality dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, dalam membangun aplikasi pengenalan objek dan contoh objek untuk aplikasinya adalah hewan, teknologi Augmented Reality ini dapat digunakan kedalam suatu buku atau foto untuk mengenalkan objek secara lebih nyata dan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, Wenthe, Pranatawijaya & Putra (2021).

Banyak dari anak-anak usia dini yang terbawa dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak sesuai dengan usia mereka (Isni & Anugrah 2021). Masalah ini sebenarnya berawal dari kurangnya kontrol penggunaan *gadget* pada anak oleh orang tua, guru maupun orang-orang yang berada disekitar anak usia dini ini (Miharja & Fitriyanti (2020). Hal ini dapat diatasi dengan berbagai cara salah satunya pengurangan intensitas anak dalam menggunakan *gadget*, pemberian pengertian kepada anak tentang manfaat *gadget*, dan merubah fungsikan *gadget* menjadi media pembelajaran bagi anak usia dini. Sawitri, dkk (2019) menyatakan penggunaan smartphone sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 8 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

Dengan pemanfaatan *gadget* sebagai media dalam pembelajaran bagi anak usia dini dapat dilaksanakan disetiap pembelajaran dan disesuaikan dengan usia anak dan kemampuan dalam menggunakan *gadget*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Banyak langkah yang dapat diambil guna meminimalisir penggunaan *gadget* bagi anak usia dini. Baik dari orang tua maupun guru dapat memilih cara untuk mengontrol anak-anak usia dini dalam penggunaan *gadget* salah satunya yaitu dengan penggunaan *gadget* menjadi media pembelajaran dalam Pendidikan anak usia dini. Terapkan cara pengasuhan itu secara konsisten melalui interaksi langsung, suri tauladan, dan kebiasaan dalam keluarga Hariyani (2020). Gangguan dalam proses belajar langsung antara siswa dan guru dan pembatalan penilaian belajar berdampak pada psikologis anak didik dan menurunnya kualitas keterampilan murid Affifah (2021). Hal ini dapat dilakukan oleh guru dan dimanfaatkan sebagai salah satu materi untuk mengajarkan hal yang positif mengenai fungsi *gadget*. Program pemanfaatan *gadget* untuk menjadi media pembelajaran bagi anak usia dini tentu memiliki banyak nilai positif yang bisa diambil satunya yaitu:

- a. Pengaplikasian kemajuan teknologi untuk mendukung proses pendidikan
- b. Mengurangi penggunaan *gadget* untuk hal-hal yang kurang bermanfaat bagi anak-anak usia dini

- c. Mengajarkan penggunaan *gadget* dengan bijaksana
- d. Pemberian pengertian tentang fungsi dan manfaat *gadget* kepada anak usia dini

Selain manfaat yang sudah disebutkan tersebut, program pemanfaatan *gadget* ini menjadi salah satu ajang inovasi bentuk pembelajaran oleh para guru Pendidikan anak usia dini. Dengan menggunakan *gadget* seorang guru juga dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi sehingga akan muncul berbagai metode penyampaian pembelajaran yang lebih beragam dan bervariasi sehingga anak-anak akan tidak mudah jenuh saat melakukan pembelajaran di sekolah menurut Magdalena, Hasanah dan Unzhilaika (2020) . Rozalia (2017) menyatakan dalam penelitiannya bahwa pelajar yang menggunakan laptop dan *handphone* di dalam kelas dapat mempengaruhi konsentrasi mereka dan kemampuan belajarnya. Perkembangan teknologi tidak hanya terfokus pada teknologi pervasive saja, akan tetapi telah memiliki keragaman berupa perangkat bergerak atau gadget Asmawati (2021).

Para pelajar merasa bahwa perilaku yang tidak panas merupakan gangguan utama dari penggunaan *gadget* sehingga dalam penggunaannya memerlukan pemantauan dari orang dewasa .(Attia et al., 2017). Berkembangnya teknologi komunikasi memudahkan manusia untuk selalu *keep in touch* (berhubungan) dengan orang lain tanpa memperdulikan ruang dan waktu.(Marpaung, 2018). Nafaida dkk, (2020) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak positif dan negatif dari anak. Berdasarkan penjelasan dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan suatu media dalam proses pembelajaran perlu mendapat perhatian khusus dari guru TK agar dapat dimanfaatkan secara optimal.(Yuniarni, 2019). Pengembangan karakter merupakan proses seumur hidup. Zubaedi, Z. (2019).

Dengan penggunaan media pembelajaran ini pemanfaatan kemajuan teknologi juga akan menjadi lebih terarah dan lebih bermanfaat bagi Pendidikan anak usia dini. Pelaksanaan program media pembelajaran menggunakan *gadget* ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak dan kreatifitas mereka dalam belajar. Dan jika lembaga pendidikan anak usia dini menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran ketika mereka berada dirumah atau Bersama orang tua dapat lebih terkontrol dan terarah dalam menggunakan teknologi ini.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari artikel ini yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat menjadi salah satu lembaga pendidikan yang memanfaatkan kemajuan teknologi berupa *gadget* untuk menjadi media pembelajaran. Dengan pemanfaatan ini dapat mengurangi intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini untuk hal-hal yang kurang bermanfaat menjadi sesuatu yang dapat mendukung pendidikan mereka. Orang tua dan guru juga akan lebih mudah mengkondisikan anak-anak untuk belajar sambil bermain *gadget*. Selain itu dengan penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran mara tenaga pendidik atau guru akan dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga anak-anak usia dini dapat lebih bersemangat dan tidak mudah bosan saat belajar.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Affifah, N. R. (2021). Peranan Pendidik Dalam Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Sleman. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 93-100.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96.
- Attia, N. A., Baig, L., Marzouk, Y. I., & Khan, A. (2017). The potential effect of technology and distractions on undergraduate students' concentration. *Pakistan journal of medical sciences*, 33(4), 860.
- Hariyani, F. (2020). Pengaruh Digital Parenting Terhadap Sosial Kemandirian Anak Prasekolah. *MMJ (Mahakam Midwifery Journal)*, 5(1), 38-50.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16-28.
- Isni, R. A. F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(28), 149-165.
- Magdalena, I., Hasanah, C., & Unzhilaika, U. (2020). Implementasi pembelajaran berbasis online di SDN Kampung Bambu 1. *PENSA*, 2(3), 420-439.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Mawar, M., Salamah, D. N., & Fauziah, A. L. (2021, February). Sosialisasi Peranan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Bagi Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Miharja, E., & Fitriyanti, D. (2020). Gambaran Tingkat Kecemasan Orangtua Terhadap Dampak Negatif Gadget pada Anak Usia 6-12 Tahun di Kelurahan Harapan Baru Samarinda. *Jurnal Kesehatan Pasak Bumi Kalimantan*, 2(2), 103-110.
- Munawar, B. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbatuan Aplikasi Comic Life 3 Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Pedagogik*, 4(2), 163-177.
- Nafaida, R. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57-61.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50-56.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722-731.
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019, December). Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini. In *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMP* (Vol. 1, pp. 691-697).
- Wenthe, D. C. M., Pranatawijaya, V. H., & Putra, P. B. A. A. (2021). Aplikasi pengenalan objek untuk anak usia dini menggunakan teknologi augmented reality. *Universitas Palangka Raya*.
- Yuniarni, D. (2019). The Teacher's Perception on Learning Media Based on Local Resources in Kindergarten in Pontianak City. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 4(1), 222-227.

- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254-264.
- Zubaedi, Z. (2019). Optimalisasi Peranan Ibu Dalam Mendidik Karakter Anak Usia Dini Pada Zaman Now. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 49-63.



## Research in Early Childhood Education and Parenting



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

### IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN CALISTUNG DENGAN METODE *FUN LEARNING* PADA ANAK USIA DINI DI YOGYAKARTA

**Laili Inayah\***

\*Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Yogyakarta

Email : [laili5494fip.2019@student.uny.ac.id](mailto:laili5494fip.2019@student.uny.ac.id)

---

#### **Article History:**

Submitted/Received 27 Aug  
2021

First Revised 12 Sep 2021

Accepted 21 Nov 2021

Publication Date 30 Nov 2021

#### **Kata Kunci :**

Pembelajaran  
*Fun Learning*  
Anak Usia Dini

---

#### **ABSTRACT**

*This study is intended to determine the implementation of learning using the fun-learning method for early childhood at a Home Private institution in Jogja. The method used in this study uses a qualitative descriptive method. The subjects used in this study were three children who were members of Bimbel aged 4-6 years. The data were obtained from the author's observation, interview, and documentation. The results obtained from this study indicate that learning using the Fun-Learning approach to three early childhood children at Bimbel has been carried out well with various efforts that have been made and guidance from Bimbel. However, there are still some things that still need to be improved such as making a more interesting learning media and some tips in understanding the character of early childhood so that learning can take place optimally*

---

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *fun-learning* pada anak usia dini pada satu lembaga Home Privat yang ada di Jogja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah tiga anak yang tergabung di Bimbel yang berusia 4-6 tahun. Data didapatkan dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Fun-Learning* pada tiga anak usia dini di Bimbel yang telah dilaksanakan sudah terlaksana dengan baik dengan berbagai upaya yang telah dilakukan serta bimbingan dari pihak Bimbel. Namun begitu masih ada beberapa hal yang masih perlu ditingkatkan seperti pembuatan suatu media pembelajaran yang lebih menarik dan beberapa tips dalam memahami karakter anak usia dini agar pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal.

## PENDAHULUAN

Anak merupakan anugerah terbesar yang dikaruniakan Tuhan Yang Maha Esa kepada sebuah keluarga. Anak memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan sedari usia dini baik di dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat. Usia prasekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun. Pemerintah Indonesia menetapkan anak TK dan Raudhatul Athfal (RA) sebagai anak usia 4-6 tahun. Berdasarkan usia ini, ciri-ciri fisik, sosial, emosional dan kognitif dapat diidentifikasi. (Sufa, 2018). Anak usia dini ialah anak yang memiliki masa *Golden Age* dimana pada usia ini anak dapat dengan mudah mencerna suatu informasi yang ia dapatkan. Perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor pada anak usia ini dapat terangsang dengan baik apabila diberikan stimulan yang di optimalisasikan dengan baik.

Anak usia dini adalah masa yang tepat dimana anak belum mendapatkan berbagai macam pengaruh negatif dari lingkungan sekitar maupun dari luar. Dalam hal ini, peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam membimbing anak menjadi lebih baik di masa depan. Pengalaman anak usia dini perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan tertentu dalam hal belajar dan bermain. anak membutuhkan banyak rangsangan lingkungan. Dalam hal ini, lingkungan harus berpusat pada anak. Lingkungan ini memungkinkan anak-anak memiliki kesempatan dan pilihan untuk mendorong mereka belajar melalui permainan dan penemuan. Anak-anak membutuhkan penambah kognitif yang dapat mendorong perkembangan mereka secara keseluruhan untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Dalam dunia pendidikan kita tidak dapat terlepas dari proses kegiatan belajar mengajar. Tak jarang dalam kegiatan proses belajar mengajar terdapat beberapa kendala sehingga menyebabkan kegiatan dari proses mengajar tersebut tidak dapat berjalan dengan maksimal. Kendala yang terjadi dalam proses belajar mengajar terkadang dimulai dari ketidaksukaan siswa terhadap materi pelajaran yang kita ajarkan sampai pada motivasi anak didik tersebut tidak mau atau tidak menyukai pelajaran yang kita ajarkan karena dinilai pelajaran yang kita ajarkan tidak menarik. Tentu saja mungkin ada kaitannya dengan masa lalu yang tidak mengenakkan.

Salah satu cara yang dapat menstimulasi anak keterampilan kognitif anak adalah dengan kegiatan pembelajaran dengan metode *Fun Learning* (Aisyah, 2019). Bobbi DePorter mengatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, mengimplementasikan program, transfer materi, dan memfasilitasi proses pembelajaran. serta latihan meningkatkan prestasi siswa (Pratiwi, 2019). Dapat dikatakan bahwa pembelajaran *Fun Learning* adalah strategi pembelajaran dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak didik tidak merasa bosan (Trinova, 2012). Pembelajaran *Fun Learning* dapat terjadi ketika terdapat interaksi hubungan antara pendidik dan anak didik dalam proses pembelajaran. Adanya ikatan antara pendidik dan anak didik menjadi salah satu hal yang dapat membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan sekaligus kondusif. Kegiatan pembelajaran harus tetap ditargetkan untuk minimal menjadi lebih baik dari sebelumnya agar kegiatan yang dilaksanakan berjalan secara efektif.

Dalam konteks metode *Fun Learning*, apabila dinilai dari sisi mengajar anak didik, salah satu penyebab masalah yang di miliki dapat disebabkan oleh seorang pengajar atau pendidik yang kurang berwawasan dalam teknik penyampaian yang menyenangkan dalam

mengajarnya, sehingga anak didik belajar dengan perasaan bosan dan terpaksa. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan metode *Fun Learning* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Kegiatan *Fun Learning* sendiri adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan kreatif dan tentunya menyenangkan sehingga baik anak didik maupun pendidik melakukan kegiatan belajar mengajar dengan suasana yang mengasyikkan (Sumitra, 2020).

Tujuan dari kegiatan belajar *Fun Learning* yang diinginkan dari pembelajaran adalah mengadakan kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas belajar para pelajar (Rohani, 2018). Ketika seorang murid sudah menyenangi kegiatan pelajaran yang dilakukan dalam kelas atau ruangan, mereka cenderung akan menambah kuantitas belajar mereka karena mereka senang dengan pelajaran tersebut. Dan tanpa disuruh mereka sudah meminta, bahkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara pribadi mereka akan mengeksplorasi lebih jauh pelajarannya karena mereka menyukai pelajaran tersebut. Itulah tujuan dari *Fun Learning* supaya melakukan kegiatan pembelajaran dengan minat yang besar sehingga kuantitas belajarnya baik dan kualitasnya bertambah, karena kuantitas semakin sering mencoba pembelajaran tersebut semakin paham materi yang dipelajari.

Dalam kegiatan belajar *Fun Learning* terdapat lima komponen utama dalam setiap pembelajaran, yang pertama yaitu suasana lingkungan belajar yang terkondisi dengan baik. Tidak tegang dan monoton, tetapi menyenangkan dan menarik (Utam, 2012). Itulah sebabnya karena lingkungan yang menarik dan menyenangkan akan menyebabkan terjadinya komponen kedua yaitu bangkitnya minat belajar dari anak-anak usia dini. Setelah kita mengkondisikan suasana belajar dengan menyenangkan diharapkan minat belajar dari para siswa-siswi akan muncul. Dan komponen yang ketiga yaitu munculnya nilai yang membahagiakan dari kegiatan belajar yang dilaksanakan. Dan mungkin lingkungan belajar tersebut dapat dinikmati oleh siswa-siswi dengan rasa senang akibat dari komponen pertama yaitu suasana yang dikondisikan dengan baik, menyenangkan dan juga rasa senang. Dan yang kedua minatnya sudah muncul, dan ketika mempelajarinya. Setelah itu terdapat komponen keempat yaitu adanya pemahaman dan penguasaan materi yang baik. Dari kegiatan yang menyenangkan dan ketika minat anak bangkit dia kan belajar lebih banyak dan dia akan memahami dan tau lebih banyak. Dan komponen yang terakhir yaitu adanya permainan dan situasi yang relevan dengan materi pembelajaran serta keterkaitan antara materi pelajaran Calistung yang diajarkan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari. Membuat simulasi (Rahayu, 2018)

dilakukan untuk membuat anak-anak mendapatkan pengalaman dari materi yang diajarkan melalui permainan permainan yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pada anak usia dini di Alifbata Bimbel berupa pembelajaran baca tulis hitung (Calistung) sederhana. Pembelajaran Calistung dengan metode yang tepat akan memberikan suatu pijakan yang luar biasa untuk jenjang pendidikan yang selanjutnya. Berdasarkan hal tersebut metode pembelajaran *Fun Learning* adalah hal yang tepat diterapkan pada anak usia prasekolah (anak usia dini). Oleh karenanya penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian berjudul “Implementasi Pembelajaran Calistung Dengan Pendekatan *Fun Learning* pada Anak Usia Dini di Bimbel Alifbata Yogyakarta” (Istiyani, 2013).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana implementasi pembelajaran calistung dengan pendekatan *Fun Learning*

pada anak usia dini di alifbata bimbel yogyakarta?”. Dan bagaimana perbandingan metode *Fun Learning* dengan metode konvensional apabila diterapkan pada subjek sasaran?”.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran calistung dengan metode *Fun Learning* pada Anak Usia Dini Di Bimbel Alifbata Yogyakarta dan untuk mengetahui bagaimana perbandingan metode *Fun Learning* dengan metode konvensional apabila diterapkan di subjek sasaran.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Penelitian kualitatif dilaksanakan berdasarkan wawancara rinci dan pengumpulan data dokumen, terutama observasi, sumber data primer dan teknik pengumpulan data terbuka di lingkungan alamiah. (Haryati, 2012).

Dalam jurnal ini, penulis menggunakan kondisi berdasarkan penelitian lapangan, khususnya data lapangan. Peneliti juga menggunakan suatu kajian pustaka yang difungsikan sebagai landasan teori. Penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan literatur dan data untuk penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan studi kualitatif yang dilakukan. Kegiatan pengumpulan data dilaksanakan di rumah subjek dengan memperhatikan protokol yang ada.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang mengikuti pembelajaran di Alifbata Bimbel berjumlah 3 orang, selain itu terdapat informan yang memiliki keterkaitan dengan pembelajaran yaitu pendidik atau tutor dan walimurid. Penulis terjun ke lapangan sendirian untuk mengumpulkan data, menganalisisnya, dan menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini dilakukan uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan metode. Metode triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data observasi dengan data wawancara, penelitian, dan kepustakaan. Teknik triangulasi menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk memvalidasi data survei.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Gambaran Umum Bimbel Alifbata**

Hadirnya Bimbingan Belajar Alifbata atau kebanyakan para tutor menyebut Alifbata Bimbel ini di prakarsai oleh alumni mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah UNY yaitu kak Erika Anggraeni (Inayah). Beliau telah merancang konsep bimbel ini sejak sebelum lulus kuliah. Lebih tepatnya dari awal kuliah beliau telah memfokuskan pendidikannya ke bidang Parenting dan pendidikan diarahkan kesana. Hingga pada tugas-tugas yang beliau kerjakan juga telah mengarah kesana. Mata kuliah pilihan yang beliau ambil juga pada bidang pengembangan PAUD. Kemudian sampai saat skripsi, kak Erika juga membahas tentang pendidikan anak dan parenting. Lalu memang keinginan beliau untuk meminimalisir untuk ada masa tunggu dengan sudah memiliki rencana sebelum beliau lulus. Hingga akhirnya mendekati beliau lulus beliau memutuskan untuk membuat sebuah lembaga bimbingan belajar. Tetapi rencana ini masih bimbang karena rencana dari kak Erika ini dulu ingin setelah lulus bekerja terlebih dahulu. Bimbel hanya dibuka untuk sebatas diampu oleh Kak Erika saja dan belum terlintas untuk merekrut tutor dan lain-lain.

Setelah selesai yudisium, beliau membuka Bimbel Alifbata. Namun pada waktu itu bimbel Alifbata baru hanya sebatas sambilan saja dan beliau masih mencari pekerjaan. Kak Erika memasukkan lamaran ke beberapa perusahaan dan dalam perusahaan tersebut beliau diterima semua. Setelah pembukaan perdana bimbel Alifbata dan dalam rentang waktu seminggu mendapatkan tiga orang murid, dan pada waktu itu murid masih dipegang oleh kak Erika sendiri. Dari beberapa lamaran yang diterima tersebut kak Erika masih mempertimbangkan bagaimana jika bekerja di perusahaan tersebut dan banyak pertimbangan lainnya. Setelah mempertimbangkan beberapa perusahaan yang diterima tersebut kak Erika ternyata tidak ingin bekerja kepada orang dan ingin langsung membangun lembaga Bimbingan Belajar dan fokus kepada bimbel tersebut. Dan pada waktu tersebut mulailah Bimbingan Belajar ini berjalan.

Beliau berpikir bimbingan belajar bukan peluang bagus di masa pandemi. Karena prinsip kak Erika adalah ingin menegakkan pendidikan dan ketika mengikuti lembaga kak Erika tidak dapat secara bebas mengembangkan prinsip yang dimiliki. Dan dengan membuka bimbingan belajar ini lengkap sudah impian kak Erika untuk menegakkan pendidikan. Karena kak Erika bertekad dan ingin berfokus ke Bimbel, beliau bergerak cepat dalam bidang marketing. Mulai dari marketing online dan lain-lain hingga akhirnya setelah satu bulan berlalu kak Erika mulai merekrut Tutor, dan selang satu bulan kemudian kak Erika merekrut tutor kembali. Kemudian kak Erika juga memperbaiki manajemen dan lain-lain hingga akhirnya di pada tahun 2021 memiliki visi dan misi. Pada tanggal 3 Agustus 2021 resmi berdiri Bimbingan Belajar Alifbata.

## Pembahasan

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran *Fun Learning* terdapat tahap-tahap dalam kegiatan pembelajarannya antara lain menurut dari (Arumsari 2017):

- a. Tujuan pembelajaran dan indikator  
Hal pertama yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar *Fun Learning* adalah harus mengetahui tujuan pembelajarannya. Jadi di dalam ruangan kita memiliki sasaran apa yang akan diajarkan. Dan tidak melebar kesana kemari tetapi fokus pada tujuan tertentu. Dan ada pula indikatornya sehingga kita dapat mengukur sejauh mana sasaran yang sudah kita buat tercapai.
- b. Materi pembelajaran dan alat tes  
Setelah mengetahui tujuan pembelajaran dan indikatornya hal yang dilakukan selanjutnya adalah menyusun materi pembelajaran dan alat tesnya. Materi pembelajaran dalam *Fun Learning* dirangkai dengan cara yang menarik menggunakan media-media yang menarik, gambar yang menarik, permainan yang menarik, sehingga murid berminat dan tertarik untuk fokus mempelajari materi belajar yang diajarkan.
- c. Menyusun strategi pembelajaran dan pengkondisian suasana kegiatan belajar mengajar  
Setelah kita memiliki materi langkah selanjutnya adalah menyusun strategi pembelajaran dan pengkondisian suasana kegiatan belajar mengajar. Dalam metode *Fun Learning* belajar perlu menyiapkan strategi pembelajaran calistung yang menarik untuk mengkondisikan suasana kegiatan belajar yang menarik itu, minat belajar, motivasi dan menyenangkan bagi anak. Selain itu kita harus menyiapkan simulasi atau permainan yang berhubungan dengan materi calistung yang akan diajarkan sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak monoton.
- d. Guru dan pengajar

Guru maupun tutor dalam konteks ini haruslah orang yang memiliki karakter yang baik, yang konsisten dengan kebaikan itu sendiri. Lalu karena guru adalah pribadi yang ditiru, dan menjadi panutan bagi pelajarnya. Ketika murid yang salah guru harus menegurnya, karena itu menjadi acuan bahwa seorang murid tidak akan melakukan kesalahannya lagi. Disamping itu khususnya dalam metode belajar *Fun Learning* seorang guru atau tutor haruslah kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam penyampaian materi sebaiknya guru tidak monoton melainkan dapat mengembangkan pendekatan atau kegiatan itu dengan menyenangkan sehingga dapat menarik keceriaan, ketertarikan, dan minat bagi para siswanya. Dan juga dapat mengajarkan materi atau pelajaran yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari, contohnya dalam konteks ini adalah memberikan contoh cara menjadi anak yang baik dan berbakti pada orang tua. Dan mengamalkan doa-doa sehari-hari. Dengan hal tersebut dapat menambah pengalaman untuk memahami konteks materi dengan kehidupan sehari-hari.

Teori belajar yang mendukung pelaksanaan metode *Fun Learning* antara lain:

a. Teori belajar behaviorisme

Dalam teori belajar behaviorisme, Pavlov membuktikan bahwa terdapat respon yang terkondisi bagi pribadi yang telah diberi stimulus berulang ulang, contohnya jika ada seekor anjing dibiasakan dengan lonceng, dan makanan yang tersedia di waktu-waktu yang akan datang. Dan ketika lonceng tersebut berbunyi maka anjing tersebut menganggap bahwa akan terdapat makanan yang telah disajikan. Hal yang sama dapat terjadi juga dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya jika stimulus dalam belajar itu memberikan pengalaman yang menyenangkan, pada saat melakukan kegiatan belajar misalnya baca tulis dan hitung, maka setiap kali materi pelajaran akan dilakukan pribadi tersebut akan termotivasi ingin belajar karena pengalaman sebelumnya yang ia dapat. Kemudian anak didik ingin mengulangi pengalaman yang menyenangkan sebelumnya sehingga ingin termotivasi melakukannya lagi. Begitu juga saat pribadi tersebut memiliki pengalaman yang tidak baik dan tidak menyenangkan setiap belajar maka pada pertemuan-pertemuan selanjutnya pribadi tersebut cenderung menghindari materi yang akan disampaikan (Margaretha, 2020).

b. Teori belajar sosial kognitif

Dalam teori ini Albert Bandura menyatakan terdapat tiga aspek penting yang mempengaruhi proses belajar seseorang yaitu determinasi seseorang berdasarkan pengalaman, yang kedua keadaan lingkungan sekitar, yang ketiga adalah respon terhadap situasi. Menurut Albert Bandura belajar sebagian besar merupakan kegiatan mengulang informasi dimana informasi yang telah di struktur oleh perilaku dan kejadian lingkungan yang ditransformasikan sebagai simbolis representatif yang berfungsi sebagai pemandu tindakan. Sebagai contoh jika ada seorang anak yang mempunyai pengalaman yang memiliki pengalaman yang menyenangkan dalam kegiatan belajar Calistung dan lingkungan yang ada didalamnya itu menurut dia menyenangkan maka anak itu akan menalar dan berharap ingin mengulangi hal tersebut yaitu belajar calistung di pertemuan yang akan datang. Tetapi jika terdapat pengalaman yang tidak baik maka hal tersebut akan menjadi pemandu tindakan anggapan anak

tersebut terhadap kegiatan calistung berikutnya sehingga anak cenderung tidak ingin mengulanginya (Hardiyanti, 2020).

c. Kognitif

Teori ini mengatakan bahwa hubungan tidak sekedar stimulus dan respon melainkan tingkah laku seseorang itu ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya terhadap situasi dengan pembelajaran tersebut. Contohnya jika pada pembelajaran dengan *Fun Learning* tidak terjalin pengalaman yang bagus yang didapat di lingkungannya maka ia akan mengalami atau menduga bahwa pelajaran ini tidak menarik. Apalagi dia tidak bisa merasakan ikatan batin dan menurturnya materi nya sangat menjemukkan maka pemahaman dia mengenai materi tersebut berakibat tidak mengerti. Sebaliknya jika mengalami pengalaman yang luar biasa menyenangkan maka dia akan menalar dan memahami pelajaran tersebut dengan baik dan dimasa depan anak tersebut ingin mengulangi materi tersebut (Setyaningrum 2014).

d. Teori konstruktivisme

Teori yang mengatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya didapat dari konteks yang terbatas melalui pemahaman, pengalaman, yang didapat yang mirip dengan materi yang dipelajari. Oleh sebab itu dalam belajar kita perlu perbaikan dan mengaitkannya dengan kegiatan sehari-hari yang dapat ditemui oleh anak didik. Itu sebabnya dalam kegiatan *Fun Learning* terdapat simulasi sehingga ketika mendapatkan pemahaman akan lebih baik (Dodi, 2016).

Implementasi strategi pembelajaran dengan metode *Fun Learning* pada anak usia dini di Alifbata Bimbel dilaksanakan sebanyak 2 kali seminggu dari tanggal 24 Mei 2021 – 22 Juni 2021 dengan jumlah sampel sebanyak 3 orang anak usia dini berusia 4-6 tahun. Implementasi pembelajaran dengan pendekatan *Fun Learning* langsung diobservasi oleh tutor dengan mempraktikkan langsung ketika melaksanakan pembelajaran Calistung pada anak usia dini. Pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan wawancara kepada wali murid ketika selesai melakukan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penutup.

a. Perencanaan

1) Tutor menyusun rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan

Rencana pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan berdasarkan teori Montessori yaitu belajar berdasarkan pada kebutuhan anak usia dini. Dengan mempertimbangkan perbedaan karakteristik masa kanak-kanak, pembelajaran mengikuti gaya belajar anak: visual, auditori, kinestetik, dan kombinasinya.

2) Tutor membuat media pembelajaran untuk anak usia dini

Media belajar disesuaikan dengan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Apabila pada suatu pertemuan akan dilaksanakan pembelajaran membaca maka media yang digunakan seperti buku bacaan. Begitu pula dengan menulis dan menghitung. Setiap tutor dibebaskan dalam membuat media pembelajaran agar menarik dan menyenangkan. Kegiatan ini juga dilaksanakan untuk melatih kreativitas tutor juga agar anak tidak bosan.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini di Alifbata Bimbel berlangsung selama 60 menit. Pada tahap ini penulis menyusun langkah-langkah dalam menerapkan strategi pembelajaran Calistung dengan metode *Fun Learning* pada anak usia dini di Alifbata Bimbel sebagai berikut:

1) Kegiatan pembuka

Kegiatan pembuka diawali dengan berdoa, kemudian setelah selesai tutor memberikan pengulangan atau apersepsi pada materi-materi yang diajarkan sebelumnya untuk meningkatkan motivasi dan kesiapan belajar anak. Kemudian setelah selesai dilakukan apersepsi, tutor menyampaikan materi yang akan dipelajari.

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengorientasikan anak usia dini untuk dengan strategi pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning*. Tutor memperkenalkan materi untuk anak menggunakan media yang sudah dibuat sebelumnya. Tutor mempraktikkan kegiatan pembelajaran dengan media yang telah disiapkan sebelumnya kemudian tutor mengidentifikasi kemajuan belajar pada anak apakah lebih baik dari sebelumnya atau tidak. Indikator yang diamati penulis dalam kegiatan utama antara lain penggunaan alat peraga, gaya mengajar tutor, dan kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar. Menyenangkan, interaktif dan mendidik.

Berdasarkan pelaksanaan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada subjek pertama (Naila 6 th) dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan. Setelah memahami gaya belajar anak didik, menunjukkan bahwa ketika pembelajaran sedang berlangsung anak usia dini subjek pertama ini aktif dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dengan *fun-learning* membuat anak tidak cepat merasa bosan dan antusias untuk melakukan pembelajaran. Interaksi yang terjalin antara tutor dan anak didik sangat positif. Selain itu anak subjek pertama ini ingin mengulangi kegiatan belajar untuk pertemuan yang selanjutnya. Kemudian setelah selesai pembelajaran wawancara dilakukan kepada wali murid terkait dengan pembelajaran hari tersebut. Kegiatan pembelajaran selama lima kali pertemuan tersebut menghasilkan peningkatan yang signifikan. Wali Murid mengatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Fun-Learning* membuat anak senang dan nyaman. Hal ini dibuktikan dengan kepercayaan wali murid untuk masih menggunakan jasa pembelajaran di Alifbata Bimbel dan memberikan respon positif pada setiap kegiatan pembelajaran.

Observasi dan wawancara pada subjek kedua (Khaizan, 6 th) dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama tutor belum melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *fun-learning* dan belum menggunakan media belajar. Tutor memahami gaya belajar anak didik. Hasilnya anak subjek kedua ini tetap aktif mengikuti pembelajaran meskipun si anak kerap kali meminta istirahat. Pertemuan kedua dan seterusnya tutor kemudian melakukan pendekatan *Fun Learning* menggunakan media yang ada dan hasilnya anak sangat antusias dengan pembelajaran tersebut. Bahkan anak subjek kedua ini meminta pengulangan materi menggunakan media yang sama. Interaksi antara tutor dan anak didik terjalin positif. Selama lima pertemuan berlangsung, subjek anak kedua ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal menghitung. Setelah selesai pertemuan kemudian tutor melakukan wawancara dengan wali murid, hasilnya wali murid memberikan respon yang positif kemudian wali murid mengatakan bahwa tetap ingin menggunakan jasa home privat di Alifbata Bimbel.

Observasi dan wawancara pada subjek ketiga (Alka, 4 th) dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama tutor melaksanakan pembelajaran langsung dengan menggunakan pendekatan *Fun Learning*. Kemudian tutor memahami gaya belajar

anak. Di menit pertama anak masih memahami bagaimana sistem pembelajaran yang dilaksanakan. Setelah beberapa menit kemudian anak mulai antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Setelah mewawancarai subjek ketiga ini ternyata anak senang melakukan pembelajaran dengan pendekatan *Fun Learning*, dan materi-materi yang tutor sampaikan dicerna dengan baik oleh anak usia dini. Setelah selesai pertemuan dilaksanakan wawancara dengan wali murid. Wali Murid mengatakan bahwa ketika anak nyaman belajar dengan pendekatan *Fun Learning* maka wali murid ikut senang.

Dengan demikian wali murid dari anak subjek ketiga ini percaya dan tetap ingin menggunakan jasa home privat di Alifbata Bimbel.

### 3) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup pembelajaran dilaksanakan dengan kegiatan refleksi oleh tutor dan memberikan tindak lanjut dari materi yang telah disampaikan pada hari itu. Setelah dilakukan refleksi maka setelah dicari apa yang kurang dari materi yang telah disampaikan maka akan diperbaiki pada pertemuan selanjutnya.

### c. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran pada Alifbata Bimbel dilaksanakan dengan melakukan evaluasi harian berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada wali murid setelah selesai pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan dengan wawancara langsung kepada wali murid maupun melalui Whatsapp. Apabila dirasa pada pertemuan tersebut ada yang kurang maka wali murid dapat mengonsultasikannya langsung kepada tutor. Kemudian setelah mengetahui kekurangan-kekurangan tersebut tutor melaksanakan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dengan lebih baik. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan kepada ketiga wali murid. Hasil menunjukkan bahwa ketiga wali murid memberikan respon positif dan tetap melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *Fun Learning* di Alifbata Bimbel.

Selain menggunakan metode evaluasi diatas, evaluasi terhadap tutor di Alifbata Bimbel dilaksanakan dengan menggunakan metode *brainstorming* dan dilaksanakan secara daring dengan menggunakan media *Zoom*. Pemilik Alifbata Bimbel menjelaskan mengenai materi yang didasarkan pada keluhan-keluhan yang dirasakan tutor dalam menjalani pembelajaran dengan murid. Kemudian dari keluhan tersebut buatlah materi dari pemilik Bimbel Alifbata dan dipaparkan. terdapat sesi tanya jawab bagi tutor yang ingin bertanya. Setelah itu kegiatan ditutup dengan berdoa dan foto bersama sebagai akhir dari kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan setiap sebulan sekali.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas dapat diindikasikan bahwa pembelajaran Calistung pada anak usia dini menggunakan pendekatan *Fun Learning* di Alifbata Bimbel sudah terlaksana dengan sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi dan wawancara terhadap wali murid, tutor, maupun anak usia dini. Dimana mereka senang dan nyaman menggunakan pendekatan Fun-Learning dalam melaksanakan pembelajaran.

Namun begitu pada pertemuan-pertemuan terakhir dengan tutor anak mulai merasa bosan dengan media belajar yang ada, maka dari itu perlu adanya inovasi-inovasi baru terhadap pembuatan media belajar agar menarik dan dapat mengaktifkan minat belajar anak usia dini dengan pendekatan *Fun Learning*. Media belajar dapat dibuat dengan sederhana dan menarik agar tidak memakan banyak pengeluaran dan anak merasa senang bermain. Pembawaan suasana belajar juga mempengaruhi proses belajar anak didik (Jayanti,2018). Tutor harus mampu membuat suasana aktif dan nyaman agar pembelajaran dapat kondusif dan efektif.

Dari hasil penelitian ini juga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Fun Learning* lebih baik daripada menggunakan pendekatan konvensional, hal ini dibuktikan dengan tingkat keaktifan anak usia dini dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan *Fun Learning*. Anak dapat menjadi lebih aktif dan senang dalam kegiatan pembelajaran (Shabrina, 2018).

## KESIMPULAN

Setelah selesai pembahasan dalam penelitian ini dapat kita ambil kesimpulan bahwa implementasi pembelajaran Calistung menggunakan pendekatan *Fun Learning* pada Alifbata Bimbel berjalan dengan baik. Dapat menambah keaktifan serta partisipasi anak usia dini dalam belajar. Dengan menggunakan pendekatan *Fun Learning* anak menjadi senang belajar dan memberikan respon positif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini juga membuat penulis mengetahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Fun Learning* lebih baik daripada menggunakan pendekatan konvensional, dibuktikan dengan tingkat keaktifan anak didik dalam melaksanakan pembelajaran. Namun demikian masih ada kekurangan dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *Fun Learning* apabila tidak disertai dengan media pembelajaran yang menarik maka anak akan cepat merasa bosan

## DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, E. N., Iriyanto, T., Astuti, W., & Yafie, E. (2019). Pengembangan Alat Permainan Ritatoon Tentang Binatang Peliharaan Sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 174-180.
- Arumsari, A. D., Arifin, B., & Rusnalasari, Z. D. (2017). Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini di kec sukolilo surabaya. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 133-142.
- Dodi, N. (2016). Penerapan Pendekatan Konstruktivistik Dalam Pendidikan Bagi Anak Usia Dini dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 1(2), 154-167.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hardiyanti, D. (2020). Apakah Kualitas Penitipan Anak Itu Penting? Sebuah Gambaran Perkembangan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Sentra Cendekia*, 1(1), 1-7
- Istiyani, D. (2013). Model pembelajaran membaca menulis menghitung (calistung) pada anak usia dini di kabupaten pekalongan. *Jurnal penelitian*, 10(1).
- Inayah, L. Implementasi pembelajaran calistung dengan metode fun learning pada anak usia dini di bimbel Alifbata yogyakarta. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 2(2).
- Jayanti, W. E., Meilinda, E., & Fahriza, N. (2018). Game edukasi “Kids Learning” sebagai media pembelajaran dasar untuk anak usia dini berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(1).
- Margaretha, L. (2020). Teori-teori belajar untuk kecerdasan bahasa anak usia dini. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 8-15.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).

- Pratiwi, E. (2019, June). Pembelajaran calistung bagi anak usia dini antara manfaat akademik dan resiko menghambat kecerdasan mental anak. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 278-283).
- Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Calistung Bagi Anak Usia Dini. *Atfaluna: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 58-63.
- Shabrina, R. (2018). *Implementasi pembelajaran pendidikan agama islam dengan pendekatan fun learning pada anak usia dini di TPA ALIF School Bintaro* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah).
- Sufa, F. F., & Setiawan, M. H. Y. (2018). Optimalisasi Peran Orangtua Dalam Mengembangkan Potensi PAUD. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).
- Sumitra, A., Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiatin, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 1-5
- Setyaningrum, S. R., Triyanti, T., & Indrawani, Y. M. (2014). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dengan perkembangan kognitif pada anak. *Kesmas: Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional (National Public Health Journal)*, 243-249.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215.
- Utami, R. P. (2012). Penerapan Model Quantum Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah 05 Sungkur Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012.





# Research in Early Childhood Education and Parenting



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

## STUDI KEPUSTAKAAN MENGENAI KARAKTER ANAK USIA DINI YANG DIBENTUK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET

**Mistika Yusti\*, Hatra Dewi\***

\* Pendidikan Guru PAUD Universitas Bengkulu

Email : [tikayudin@gmail.com](mailto:tikayudin@gmail.com)

### ABSTRACT

#### **Article History:**

Submitted/Received 28 Aug  
2021

First Revised 14 Sep 2021

Accepted 23 Nov 2021

Publication Date 30 Nov 2021

#### **Kata Kunci :**

Bermain dan permainan  
Anak usia dini  
Permainan tradisional  
Karakter  
Petak umpet

*The study aims to expose the early child's character shaped by a traditional game of hide and seek based on previous research studies. The research methods used were literature methods. The method of collecting data is the method of documenting. The data analysis technique used in this study is content analysis. The principle of creating this study report on the basis of simplicity and ease, given the limitations of the researchers' ability and the purpose of making it easier for readers to grasp the core of the study of the character of these children through traditional games of hide and seek. The result of this study is that they can expose the early childhood characteristics of children shaped by traditional games of hide and seek based on previous research studies.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan karakter anak usia dini yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet berdasarkan kajian penelitian sebelumnya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kepustakaan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi. Prinsip penyusunan laporan penelitian ini yaitu atas dasar kesederhanaan dan kemudahan, mengingat keterbatasan kemampuan peneliti serta bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami inti kajian penelitian mengenai karakter anak usia dini yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet. Hasil penelitian ini adalah dapat memaparkan karakter anak usia dini yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet berdasarkan kajian penelitian sebelumnya.

## PENDAHULUAN

Konsep pendidikan secara umum menurut Damayanti (2018) dan Suryana (2013) yaitu sarana untuk membina dan mengembangkan potensi sehingga terjadi peningkatan nilai pada diri manusia. Sementara itu, yang dimaksud dengan pendidikan anak usia dini yaitu seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh tenaga pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga anak mendapatkan pengalaman belajar dari apa yang diamati, ditiru serta eksperimen yang dilakukan secara berulang Sujiono (2013) dan El Fiah (2017).

Menurut Yus (2013) anak dan bermain adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena sejatinya melalui bermain itulah anak belajar banyak hal untuk mengembangkan setiap aspek pada diri anak, seperti halnya fisik motorik, kognitif, logika matematika, bahasa, agama-moral, sosial emosional dan seni. Adapun pengertian bermain menurut Fadillah, (2017), Pratiwi (2017), dan Marlina et al. (2020) yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan anak disebut bermain apabila selama kegiatan atau aktivitas tersebut dapat menyenangkan, membahagiakan anak, bersifat lentur, non serius dan imajinatif layaknya kegiatan orang dewasa serta tujuan utamanya untuk mengenalkan anak pada lingkungan.

Ganes Gunansyah dalam Damayanti (2018) mengatakan penanaman nilai luhur ke dalam diri anak merupakan kunci pendidikan untuk menentukan nilai pada diri seseorang. Nilai pada diri seseorang sangat erat kaitannya dengan karakter. Menurut Rosmiati (2014) dan Andriani (2012) karakter merupakan sifat, watak, tabiat, budi pekerti atau akhlak yang mampu mempengaruhi kemampuan untuk difungsikan secara moral sehingga mampu membedakan perbuatan yang baik maupun sebaliknya Cahyaningrum dkk. (2017) dan (swantiningtyas & Wulansari (2018) berpendapat bahwa pendidikan karakter merupakan upaya yang terencana dan berprinsip untuk menumbuhkan sikap yang peka dan mampu menyadari tanggung jawab sosial, membangun kecerdasan emosional, dan punya etika dalam praktik kehidupan.

Jika ada kegiatan bermain, tentu ada permainan yang dimainkan. Berkaitan dengan hal tersebut Astuti dalam Siagawati & Prastiti (2007) dan Khadijah & Armanila (2017) mendefinisikan permainan sebagai alat dalam kegiatan bermain atau kegiatan main itu sendiri sehingga kegiatan tersebut menarik dan berkesan bagi anak. Pada kenyataannya, di Indonesia banyak sekali ditemukan berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang sangat mudah ditemui yaitu permainan tradisional. Menurut Andriani (2012) dan Fadillah (2017) permainan tradisional yaitu alat atau desain permainan yang dirancang secara manual dan sudah diciptakan oleh orang-orang terdahulu yang kemudian diwariskan pada generasi penerus sehingga menjadi salah satu dari keragaman dan kekayaan budaya. Selain dari segi keragaman budaya, sisi lain dari permainan tradisional yaitu berperan dalam pembentukan pendidikan karakter sejak usia dini. Di Indonesia, banyak sekali jenis permainan tradisional, salah satunya petak umpet. Namun, pada penelitian ini penulis akan mengkaji dari beberapa literatur mengenai peran permainan petak umpet dalam membentuk karakter anak usia dini.

Pokok permasalahan pada penelitian ini adalah karakter apa saja yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet. Sejalan dengan permasalahan ini penulis menentukan tujuan penelitian yaitu memaparkan karakter anak usia dini yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan. Menurut Sarwono dalam Mirzaqon (2017) dan Prastowo dalam Roesnilam, Syafitri & Nuryono (2020) penelitian kepustakaan merupakan salah satu jenis metode penelitian yang pengumpulan informasi dan data dari buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

Adapun langkah-langkah penelitian kepustakaan yang akan dilakukan dalam penelitian ini, meliputi: 1. memiliki ide umum mengenai topik penelitian; 2) mencari informasi yang mendukung topik; 3) pertegas fokus penelitian; 4) mencari dan menemukan bahan bacaan yang diperlukan dan mengklasifikasi bahan bacaan; 5) membaca dan membuat catatan penelitian; 6) mereview dan memperkaya lagi bahan bacaan; dan 7) mengklasifikasi lagi bahan bacaan dan mulai menulis (Aminati, 2013)

Literatur-literatur sebagai sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari literatur yang relevan seperti buku dan jurnal. Apun rincian lengkapnya meliputi 4 buku dan 30 jurnal yang berisi informasi dan data yang sesuai dengan fokus kajian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal, dan sebagainya (Arikunto dalam Azizah, 2017). Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah daftar *checklist* klasifikasi bahan penelitian sesuai data dan informasi yang dibutuhkan, skema/peta penulisan, dan format catatan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan ini adalah metode analisis isi (*content analysis*). Menurut (Aminati, 2013) tujuan dari teknik ini yaitu untuk menjaga kekekalan proses pengkajian dan mencegah dan mengatasi kesalahan informasi. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan peneliti dan terbatasnya sumber literatur yang berkaitan dengan fokus kajian. Oleh karena itu, dilakukan pengecekan antara pustaka dan membaca ulang pustaka serta memperhatikan komentar pembimbing. Laporan penelitian ini disusun atas prinsip kesederhanaan dan kemudahan. Prinsip tersebut dipilih mengingat keterbatasan kemampuan peneliti yang belum mampu melakukan kajian pustaka secara mendalam dan rinci serta bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami inti isi kajian awal mengenai karakter anak usia ini yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dewi & Yaniasti (2016) dalam penelitiannya tentang “Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Anak” menyatakan permainan petak umpet merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, dan semakin seru jika semakin banyak pemainnya. Cara bermain cukup mudah, dimulai dengan *hompimpa* untuk menentukan siapa yang menjadi “kucing” atau pemain yang berperan sebagai pencari teman-teman yang bersembunyi. Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung sampai 10, biasanya pemain (penjaga) menghadap tembok, pohon atau apa saja supaya dia tidak melihat teman-temannya bergerak untuk bersembunyi. Setelah hitungan sepuluh atau hitungan yang telah disepakati bersama, misalnya jika wilayahnya terbuka, hitungan biasanya ditambah menjadi 15 atau 20 dan setelah teman-temannya bersembunyi, maka si “kucing” akan mulai beraksi mencari teman-temannya tersebut. Dari permainan petak umpet, karakter yang dikembangkan yaitu dapat mengasah emosi anak sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain sehingga nyaman dan terbiasa dalam kelompok. Huda & Prasetyo (2016) dalam penelitiannya mengenai “Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pembentukan Karakter Generasi Muda” menyimpulkan hasil penelitiannya tentang nilai-nilai karakter pada permainan petak umpet, nilai tersebut yaitu mengasah emosi anak

dan berdampak pada timbulnya sikap toleransi dan empati terhadap orang lain sehingga membuat anak nyaman dan terbiasa dalam kelompok.

Nur (2013) dalam penelitiannya tentang “Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional” mendefinisikan petak umpet sebagai permainan yang melibatkan jumlah pemain relatif banyak. Menurutnya, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal) atau kemampuan bersosialisasi. Penelitian oleh Nadjamuddin (2016) tentang “Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo” dikatakan bahwa nama lain petak umpet dalam bahasa Gorontalo yaitu “Cur-Pal”. Permainan dimulai dengan menentukan penjaga benteng berupa tonggak atau pohon. Sesaat setelah si penjaga menutup matanya menghadap pohon, teman lainnya berpecah mencari persembunyian yang aman. Si penjaga bertugas memburu teman yang bersembunyi. Jika ketahuan, segeralah dia berlari ke benteng dan berteriak “Pal”. Kata itu pula yang menjadi penanda jika peserta lainnya lebih cepat mencapai benteng daripada si penjaga. Cur Pal bermanfaat bagi pertumbuhan karakter sang anak antaranya, sikap jujur, sportif dan bermasyarakat.

Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Rakyat Di Lereng Gunung Merapi menjelaskan permainan petak umpet sebagai permainan rakyat tanpa alat, yang artinya tanpa menggunakan alat pun masih bisa untuk bermain petak umpet. Permainan ini dapat memberikan nilai manfaat yang besar bagi anak, salah satunya adalah untuk membentuk karakter anak. Penjelasan mengenai aturan main dan jumlah pemain minimal sama seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Nilai karakter pada permainan petak umpet yaitu kerja keras dan mandiri. Nilai kerja keras tercermin pemain yang jaga berupaya untuk kerja keras menemukan teman-temannya yang bersembunyi. Karakter mandiri ini muncul saat seorang pemain yang jaga, harus mandiri dalam menyelesaikan permasalahannya yaitu menemukan para pemain yang bersembunyi.

Witasari & Wiyani (2020) dalam penelitiannya tentang “Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini” menjelaskan bahwa permainan petak umpet merupakan permainan yang paling populer dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya. Pada permainan ini anak diajarkan untuk jujur ketika tertangkap saat bermain. Berani mengakui kekalahan. Disiplin saat bermain dengan mematuhi aturan serta saling peduli satu sama lain ketika melihat temannya terjatuh saat berlari.

Lusiana (2012) dalam penelitiannya tentang “Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini di Kota Pati” menjelaskan permainan petak umpet dan nama lainnya dalam bahasa Jawa. Jethungan adalah nama lain petak umpet dalam bahasa Jawa. Anak-anak yang hendak memainkan dolanan jethungan biasanya setelah berkumpul, menyepakati beberapa peraturan sederhana, misalnya, pembatasan wilayah permainan, tidak diperkenankan masuk rumah (jika bermain di luar rumah), harus melihat sungguh-sungguh yang ditunjuk (dithor, disekit) bukan asal spekulasi, waktu menutup mata tidak boleh melirik, tidak boleh terus-menerus menunggu pangkalan (tunggu brok), dan sebagainya. Jika mereka sudah membuat peraturan sederhana, mereka memilih sebuah pangkalan untuk dijadikan pusat permainan, misalnya pohon, sudut tembok, gardu ronda, tembok gapura, sudut pagar, tiang rumah, atau lainnya. Seorang anak menjadi “penjaga”, yaitu orang yang bertugas menutup mata dan menghitung sebanyak kesepakatan. Selesai menghitung, penjaga boleh membuka mata dan mencari teman temannya. Misalnya bila waktu sudah habis ternyata belum bisa menemukan juga, maka penjaga akan kalah dan bertugas menjaga kembali. Pelajaran moral yang dapat diambil

melalui permainan jenis ini: disiplin, menghormati orang lain, keadilan. Dalam permainan petak umpet ini juga mengandung nilai kejujuran, dimana anak pada saat berjaga tidak boleh mengintip dan harus benar-benar menutup matanya.

a. Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini.

Menurut Rosmiati (2014) pendidikan merupakan sarana untuk mengupayakan pengembangan sumber daya manusia dan kebudayaan bangsa dalam arti luas. Pendidikan dan kebudayaan merupakan lahan untuk tumbuhnya identitas dan kepribadian bangsa, oleh sebab itu kedua hal tersebut merupakan dua hal yang terkait dan tidak dapat dipisahkan. Sementara itu, pengertian karakter menurut Utama (2011) dan Hernowo dalam Andriani (2012) yaitu tabiat atau watak dan akhlak atau budi pekerti yang membedakan setiap orangnya. Kementerian Pendidikan Nasional merilis beberapa nilai-nilai pendidikan karakter. Nilai-nilai pendidikan karakter tersebut meliputi: (1) religius; (2) jujur; (3) toleransi; (4) disiplin; (5) kerja keras; (6) kreatif; (7) mandiri; (8) demokratis; (9) rasa ingin tahu; (10) semangat kebangsaan; (11) cinta tanah air; (12) menghargai prestasi; (13) bersahabat/komunikatif; (14) cinta damai; (15) gemar membaca; (16) peduli lingkungan; (17) peduli sosial; (18) tanggungjawab (Fadlillah, 2016 dan Suprpto et al., 2014).

Berdasarkan pengertian tersebut pendidikan karakter merupakan upaya pendidikan atau proses transformasi nilai-nilai kebajikan, yang kemudian ditumbuh kembangkan dalam diri seseorang (peserta didik), dan akhirnya akan menjadi sebuah kepribadian, tabiat, maupun kebiasaan dalam bertingkah laku (Iswantiningtyas & Wulansari, 2018, Hadisi, 2015, dan Nuh dalam Wulandari, 2017). Sejalan dengan hal tersebut Suyanto, (2012) mengatakan bahwa anak harus dikenalkan dengan pendidikan karakter sejak usia dini, sebab semua yang terpatir dalam diri anak adalah perlakuan yang yang ia terima dari lingkungan dimana ia tinggal. Bentuk karakter yang dikenalkan yaitu nilai-nilai universal dan nasionalisme melalui cara-cara sederhana yang mudah dilakukan anak. Permainan tradisional menawarkan nilai positif bagi perkembangan anak. Hal ini karena permainan tradisional mempunyai sisi yang berimbang antara faktor psikis sekitar 50 % dan faktor fisik sekitar 50 %. Karena semua permainan yang baik harus mempunyai sisi yang lengkap untuk membantu perkembangan fisik dan psikis anak-anak (Yudiwinata, 2014). Adapun yang dimaksud dengan nilai yaitu nilai merupakan suatu bobot atau kualitas perbuatan kebaikan yang terdapat dalam berbagai hal yang dianggap sebagai sesuatu yang berharga, berguna, dan memiliki manfaat. Nilai sangat penting untuk ditanamkan sejak dini karena nilai bermanfaat sebagai standar pegangan hidup (Nugrahastuti et al., 2016).

Menurut Hapidin & Yenina (2016) Permainan tradisional dapat didefinisikan sebagai suatu unsur kebudayaan yang memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial atau bentuk untuk mempertahankan keberadaan dan identitas di tengah masyarakat. Menurut Anne dalam Andriani (2012) manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini yaitu : 1. Mengembangkan kreativitas anak, 2. Sebagai terapi alamiah bagi anak, kondisi dimana anak melepaskan semua kondisinya, 3. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak yaitu kecerdasan natural anak, kecerdasan spasial anak, kecerdasan musikal anak dan kecerdasan spiritual anak. Kesimpulan dari penjelasan diatas yaitu perlunya digali dan dikembangkan ragam permainan tradisional karena didalamnya terdapat nilai-nilai kepribadian, seperti halnya kejujuran, kerjasama dan sportifitas dalam bermain.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dikemukakan manfaat atau peran permainan tradisional dalam membentuk karakter anak sebagai berikut: 1. Melahirkan nuansa suka cita. Dalam permainan tersebut dapat dilihat jiwa anak dapat terlihat sepenuhnya. Kebersamaan yang menyenangkan dibangun melalui suasana yang ceria, hal ini merupakan bukti cikal

bakal kerukunan dalam masyarakat, 2. Memulai proses hidup berdampingan atau bersosial. Dalam permainan terdapat aturan yang harus dipatuhi. Anak menyadari bahwa mereka main bersama, sehingga dari aturan yang dibuat anak mulai mengenal konsep bermain secara adil, walaupun ada yang bermain curang, maka anak harus siap menerima sanksi sosial, seperti misalnya kena hukuman sesuai aturan yang dibuat. Berdasarkan hal tersebut anak belajar caranya hidup berdampingan, belajar adil dalam bermain dan menerima konsekuensi atas perbuatan yang dilakukan dalam permainan. 3. Mengasah keterampilan. Dalam permainan tradisional sangat dimungkinkan anak memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar untuk dijadikan alat permainan. Artinya, melalui kegiatan tersebut anak mengasah keberfungsian sensorimotoriknya juga kreatifitas yang merupakan bagian dari daya cipta dan imajinasi anak, 4. Mengenalkan anak kepada potensi lingkungan. Seringkali, bahan permainan tradisional banyak tersedia di lingkungan terdekat, dan melalui itu pula anak mulai mengenalkan lingkungan dimana ia hidup, 5. Penghayatan terhadap kenyataan hidup. Anak melihat bahwa banyaknya ketersediaan bahan alam yang bisa dimanfaatkan, termasuk untuk dimanfaatkan sebagai bahan permainan. Pola pikir yang seperti itu merupakan langkah awal anak dari bagian sisi kerohanian manusia, 6. Mengenal model pendidikan partisipatoris. Artinya, anak mendapatkan kesempatan berkembang sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan jiwanya.

b. Bermain dan Permainan Pada Program PAUD

Program PAUD merupakan sarana untuk memfasilitasi kebutuhan pendidikan yang sesuai bagi anak, agar anak memiliki kesiapan baik secara fisik, mental, maupun sosial/emosional sesuai pada tahapan perkembangannya guna mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya (Andriani, 2012). Kesepakatan para ahli pendidikan bahwa sepanjang rentang kehidupan manusia periode keemasan (*golden age*) hanya berlangsung satu kali. Artinya, sangat penting untuk diperhatikan agar masa ini tidak diabaikan begitu saja.

Bermain bagi anak usia dini merupakan kebutuhan alamiah, hal yang sangat lumrah dan merupakan prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Piaget dan Parten dalam (Fadlillah, 2016) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan.

Diantara banyaknya pembentukan aspek perkembangan pada periode usia dini, pembentukan karakter adalah salah satunya. Mengingat pentingnya pembentukan karakter pada usia dini, maka bermain adalah sarana utama untuk mencapai tumbuh kembang anak termasuk didalamnya pembentukan karakter anak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Pratiwi, 2017) bahwa bermain bagi anak selain dapat memberikan kepuasan, tetapi melalui bermain dapat membangun karakter, membentuk sikap dan kepribadian anak.

Menurut Susanto dalam Pratiwi, (2017) mengatakan bahwa manfaat bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian melalui bermain, sebagaimana dijabarkan sebagai berikut : 1) dengan bermain anak belajar menyadari keteraturan, peraturan dan melatih diri untuk menjalankan aturan yang dibangun dalam suatu permainan; 2) melalui bermain anak belajar menyelesaikan masalah dengan tingkat kesulitan terendah sampai yang tertinggi; 3) melalui bermain anak berlatih sabar, contohnya pada saat menunggu giliran ketika temannya dalam satu permainan sudah menyelesaikannya; 4) anak berlatih bersaing, punya harapan dan membentuk motivasi untuk memenangkan permainan pada hari berikutnya; 5) anak-anak sejak dini belajar menerima dan menghadapi resiko kekalahan dalam permainan.

## KESIMPULAN

Anak usia dini dan bermain adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, begitupun dengan bermain dan permainan. Permainan sebagai sarana yang memfasilitasi adanya kegiatan bermain, karena jika ada kegiatan bermain sudah tentu ada permainan yang dimainkan, dengan ataupun tanpa alat. Diantaranya banyaknya permainan, salah satunya adalah permainan tradisional petak umpet, yang dimana untuk memainkan permainan ini tidak perlu menggunakan alat melainkan hanya bermain dengan mematuhi aturan yang berlaku. Melalui permainan tersebut, selain atas dasar kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak juga mempunyai nilai untuk membentuk kepribadian, watak, akhlak atau budi pekerti atau yang dikenal dengan karakter.

Dari penelitian sebelumnya didapatkan data dan informasi mengenai nilai-nilai karakter pada permainan tradisional petak umpet, berupa nilai karakter toleransi, empati atau kemampuan bersosialisasi, jujur, sportif, kerja keras, mandiri, dan disiplin. Karakter toleransi tercermin pada saat anak saling menghargai dan menghormati ketika melakukan permainan sesuai dengan tugasnya. Karakter empati berupa kepedulian anak kepada sesama teman pada saat bermain, seperti menjaga kekompakan ketika bersembunyi. Karakter jujur tercermin pada saat anak yang bertugas menjadi penjaga benar-benar menutup mata ketika pemain yang lain bersembunyi. Sikap sportif berupa adanya pengakuan atas kekalahan ketika penjaga berhasil menemukan pemain yang bersembunyi. Karakter kerja keras tercermin saat anak yang menjaga berusaha menemukan pemain yang bersembunyi dan saat yang lain mencari tempat persembunyian agar tidak mudah ditemukan. Karakter mandiri ini muncul saat seorang pemain yang jaga, harus mandiri dalam menyelesaikan permasalahannya yaitu menemukan para pemain yang bersembunyi. Adapun karakter disiplin saat bermain dengan mematuhi aturan serta saling peduli satu sama lain ketika melihat temannya terjatuh saat berlari.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Azizah, A. (2017). Studi kepustakaan mengenai landasan teori dan praktik konseling naratif. *Jurnal Bk Unesa*, 7(2).
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, S., & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan nilai-nilai karakter anak usia dini melalui pembiasaan dan keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 203–213.
- Dewi, K. Y. F., & Yaniasti, N. L. (2016). Pendidikan karakter melalui permainan tradisional anak. *Daiwi Widya*, 3(3).
- Fadlillah, M. (2016). Penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui permainan-permainan edukatif. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call For Paper Ke-2 "Pengintegrasian Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Kreatif Di Era Masyarakat Ekonomi Asean."*
- Hadisi, L. (2015). Pendidikan karakter pada anak usia dini. *Al-Ta'dib*, 8(2), 50–69.
- Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). Pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212.
- Huda, M. N., & Prasetyo, E. (2016). Permainan tradisional sebagai wahana pembentukan karakter generasi muda. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kewarganegaraan 2016*.
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018). Pentingnya penilaian pendidikan karakter anak usia dini. *Proceedings Of The Icecrs*, 1(3).
- Lusiana, E. (2012). Membangun pemahaman karakter kejujuran melalui permainan

- tradisional pada anak usia dini di kota pati. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 1(1).
- Marlina, S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas kemerdekaan belajar melalui bermain terhadap karakter anak tk baiturridha kabupaten padang pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 83–90.
- Mirzaqon T, A. (2017). Studi kepustakaan mengenai landasan teori dan praktik konseling expressive writing. *Jurnal Bk Unesa*, 8(1).
- Nadjamuddin, A. (2016). Membangun karakter anak lewat permainan tradisional daerah gorontalo. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 74–79.
- Nugrahastuti, E., Pupitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 265–273.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal pendidikan karakter*, 4(1).
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Prisia Yudiwinata, H. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3).
- Roesnilam Syafitri, E., & Nuryono, W. (2020). Studi kepustakaan teori konseling “Dialectical Behavior Therapy.” *Jurnal Bk Unesa*, 11(1).
- Rosmiati, A. (2014). Teknik stimulasi dalam pendidikan karakter anak usia dini melalui lirik lagu dolanan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal Of Performing Arts)*, 15(1), 71–82.
- Suprpto, L., Andayani, A., & Waluyo, B. (2014). Kajian psikologi sastra dan nilai karakter novel 9 dari nadira karya leila s. Chudori. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 2(3), 53934.
- Suyanto, S. (2012). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan tradisional untuk membentuk karakter anak usia dini. *Jeced: Journal Of Early Childhood Education And Development*, 2(1), 52–63.
- Wulandari, H. (2017). Menumbuhkan pendidikan karakter melalui atikan purwakarta pada pendidikan anak usia dini. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 13(1).
- Yus, A. (2013). Bermain sebagai kebutuhan dan strategi pengembangan diri anak. *Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2), 153–158.