

Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PROSIDING SEMINAR NASIONAL EDUFAIR BATCH 4

Tema:

**“Inovasi Dan Kreasi Menuju
Pendidikan Yang Lebih Berkualitas”**

 Kendari, 5 – 6 Januari 2026



JURUSAN PENDIDIKAN GURU DAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HALU OLO

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL EDUFAIR BATCH 4
INOVASI DAN KREASI MENUJU
PENDIDIKAN YANG LEBIH BERKUALITAS**

Kendari, 5 – 6 Januari 2026

PROSIDING SEMINAR NASIONAL EDUFAIR BATCH 4
“INOVASI DAN KREASI MENUJU PENDIDIKAN YANG LEBIH BERKUALITAS”

Kendari, 5 – 6 Januari 2026

Penyelenggara

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Halu Oleo

Pengarah

Dekan FKIP Universitas Halu Oleo

Penanggung Jawab

Sitti Rahmaniar Abubakar
(Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini)

Panitia Pelaksana

Ketua: Sri Yuliani
Wakil Ketua: Muamal Gadafi
Sekretaris: Nurhayati
Bendahara: Damsir D

Reviewer

Salwiah, Muhamad Safiuddin Saranani, Ahid Hidayat, Afifah Nur Hidayah

Editor

Sitti Rahmaniar Abubakar, Nur Annisya

Desain Isi

Nur Hasanah, Wa Ode Syamzahrah Astarin, Dinar Salasatun Ashar, Nur Aeni Muhlisah Dhafet

Layouter

Wa Ode Miranda Nur K.

Desain Sampul

Wa Ode Miranda Nur K., Inayatul Nisa

Diterbitkan bekerja sama dengan Penerbit

Yayasan Generasi Pilihan Talenta

Jl. Lumba-lumba. Lrg. Telaga. No. 8 Kendari 93231

e-mail: generasipilihantalenta0@gmail.com | <https://penerbitgenerasipilihantalenta.com/>

246 hal + viii, 21 cm x 29,7 cm

Hak Cipta © 2026 oleh **Penerbit Yayasan Generasi Pilihan Talenta**

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi publikasi ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

Waktu dan Tempat Seminar Edufair Batch 4

Tempat Kegiatan di:

Gedung Sport Center Universitas Halu Oleo

HARI/TANGGAL	KEGIATAN	WAKTU	PENANGGUNG JAWAB
Jumat, 5 Januari 2026	Persiapan Panitia	06.00-06.30	Seluruh Panitia
	Registrasi	07.00- 07.30	Ayu Wandira dan Nurkia
	Pembukaan Kegiatan 08.00		
	Opening MC	08.00-08.10	Nanda Auliya dan Siti Kasma Wati (Master of Ceremony)
	Persembahan tari Lariangi	08.10-08.15	Tim Tari Mahasiswi PG-PAUD - Diva - Puput - Rika
	Tilawah Qur'an	08.15-08.25	Siti Darlis
	Pembacaan Doa	08.25-08.30	Wa Ode Lisma Surasti
	Menyanyikan lagu : -Lagu Indonesia Raya -Lagu Mars UHO -Lagu Mars PAUD	08.30-08.40	Dwi Putri Iswahyuningsih
	Sambutan: - Laporan Ketua Panitia - Sambutan Ketua HMJ -Ketua Jurusan PG-PAUD Sambutan sekaligus Pembukaan Acara -Dekan FKIP UHO	08.40-09.00	- Wulandari Safitri - Wahyu Nur Sheila - Dr. Sitti Rahmaniar Abubakar S,Pd., M.Pd - Dr. Damhuri, S.Pd., M.P
	Acara Inti 09.00		
	Seminar Nasional Tema: Kebijakan Hukum Perlindungan Anak dan Perempuan	09.00-11.00	Moderator: Dr. Sitti Rahmaniar Abubakar S,Pd., M.Pd Pemateri: Dr. Hijriani, S.H., M.H,
	Istirahat 11.00-11.30		
	Technical Meeting	12.00-12.30	Febby Nurhikmah
	Presentasi Artikel 13.00-17.00		
	Presentasi Artikel Ilmiah Sesi Paralel Online dan Offline	13.00-17.00	Moderator Sesi Offline: Nur Aeni Muhlisa Dhafet, S.Pd., M.Pd Moderator Sesi Online: Inayatul Nisa, S.Pd
	Penutupan Kegiatan Hari Pertama		

HARI/TANGGAL	KEGIATAN	WAKTU	PENANGGUNG JAWAB
Sabtu, 6 Januari 2026	Opening MC	08.10-08.30	Nanda Auliya dan Siti Kasma Wati (Master of Ceremony)
	Workshop IT Tema: Etika dan Keamanan TIK dalam Dunia Pendidikan	08.30-10.30	Moderator: Nur Hasanah, S.Pd., M.Pd. Pemateri: Dr. Saefuddin, S.Si., M.Si.
	Technical Meeting	10.30-11.00	Febby Nurhikmah
	Lomba Kuliner	11.00-12.00	Nabila Indah Zunaedi dan Sinta Muharni Putri
	Istirahat 12.00-13.00		
	Lomba Meronce	13.00-14.00	Husna dan Fira Rahayu Juri: 1. Dinar Salasatun Ashar, S.Pd., M.Pd. 2. Wa Ode Syamzahrah Astarin, S.Pd., M.Pd. 3. Nur Aeni Muhlisa Dhafet, S.Pd., M.Pd. 4. Afifah Nur Hidayah, S.Pd., M.Pd
	Lomba Mozaik	14.00-15.00	Revayanti dan Annisa Juri: 1. Salwiah, S.Pd., M.Pd 2. Nurhayati, S.Pd., M.Pd. 3. Dr. Muhamad Saifuddin Saranani, S.S., M.A. 4. Sri Yuliani, S.Pd., M.Pd
	Istirahat 15.00-15.30		
	Lomba Hafalan Surah-Surah Pendek	15.30-16.30	Kartini Buton dan Siti Nur Sinta Juri: 1. Ahid Hidayat, M.Hum. 2. Damsir D, S.Pd., M.Pd. 3. Afifah Nur Hidayah, S.Pd., M.Pd. 4. Sri Yuliani, S.Pd., M.Pd.
	Pengumuman Pemenang, Dokumentasi, Penutupan	16.30-17.00	- Nanda Auliya dan Siti Kasma Wati (Master of Ceremony) - PDD

DAFTAR ISI

Waktu dan Tempat Seminar Edufair Batch 4	iii
DAFTAR ISI	v
KATA PENGANTAR	viii
 Kekerasan Terhadap Perempuan Dan Anak: Skala, Akar Penyebab, Tantangan Hukum, dan Rekomendasi Kebijakan	
<i>Hijriani.....</i>	<i>1</i>
 Etika dan Keamanan TIK Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Tantangan Bagi Guru Masa Depan	
<i>Saefuddin.....</i>	<i>7</i>
 Pengaruh Pemberian <i>Reinforcement</i> Terhadap Kedisiplinan Anak di TKN Pembina Wawotobi	
<i>Friska, Muhamad Safiuddin Saranani, Muamal Gadafi.....</i>	<i>12</i>
 Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Terhadap Kedisiplinan Anak di TK Tunas Makarti Kota Kendari	
<i>Okti Jayanti, Salwiah, Sri Yuliani M.</i>	<i>16</i>
 Teknik Guru Dalam Menerapkan Disiplin Anak Usia Dini	
<i>Nurjanah, Sri Yuliani M., Afifah Nur Hidayah</i>	<i>23</i>
 Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Tari Kreasi Kelompok B	
<i>Diva Aulia Pege, Sitti Rahmaniar Abubakar, Muamal Gadafi</i>	<i>32</i>
 Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan	
<i>Faridha Rufini, Sitti Rahmaniar Abubakar, Ahid Hidayat</i>	<i>40</i>
 Pengaruh Media <i>Powerpoint</i> Terhadap Penambahan Kosakata Anak Usia Dini	
<i>Fauziah Lahaye, Ahid Hidayat, Nurhayati</i>	<i>51</i>
 Upaya Meningkatkan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Boy	
<i>Siti Surya Ningsi, Asmuddin, Sri Yuliani M.</i>	<i>62</i>
 Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B	
<i>Nurfia, Ahid Hidayat, Afifah Nur Hidayah</i>	<i>72</i>
 Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak TK	
<i>Asnawati, Salwiah, Sri Yuliani M.</i>	<i>79</i>

Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Cerita Bergambar di Kelompok B RA Assyarif <i>Faradila Putri, Ahid Hidayat, Afifah Nur Hidayah</i>	89
Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini <i>Siti Farida, Muhamad Safiuddin Saranani, Afifah Nur Hidayah</i>	103
Hubungan Antara Kemampuan Membaca Terhadap Kesiapan Masuk SD Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko Kabupaten Wakatobi <i>Santi Arsita Ariani, Salwiah, Sri Yuliani M.</i>	113
Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur Kabupaten Konawe Selatan <i>Sahra, Ahid Hidayat, Sri Yuliani M.</i>	119
Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain <i>Papercraft</i> Pada Kelompok A TKN Tunas Harapan Kecamatan Moramo <i>Dila Karlina, Salwiah, Afifah Nur Hidayah</i>	126
Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Bermain Peran di TK Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara <i>Angriani, Ahid Hidayat, Afifah Nur Hidayah</i>	136
Deskripsi Kemampuan Kognitif Dalam Bermain Geometri Berwarna Pada Anak Pesisir Usia 4-5 Tahun di Kabupaten Wakatobi <i>Sri Wahyunita, Afifah Nur Hidayah, Nurhayati</i>	145
Deskripsi Permainan Tradisional <i>Kasede-Sede</i> Pada Kemampuan Sosial Emosional dan Motorik Kasar Anak Usia Dini <i>Wa Sindi, Afifah Nur Hidayah, Ahid Hidayat</i>	153
Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Anak Melalui Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> <i>Asbiati, Afifah Nur Hidayah, Muamal Gadafi</i>	161
Eksperimen Warna Sebagai Media Pengenalan Konsep Sains Pada Anak Usia Dini <i>Waode Anaway, Nur Aeni Muhlisa Dhafet</i>	172
Perkembangan Matematika Anak Usia 4 Tahun Dalam Konteks Penjumlahan Angka <i>Iis Silfana, Damsir D, Yusuf Maronta</i>	177
Ekspresi Spontan dan Ketertarikan Tinggi Terhadap Musik Pada Anak Usia 2 Tahun: Studi Evaluasi Perkembangan Seni Musik <i>Sitti Rahmaniar Abubakar, Andi Rhany Ramadhani R.</i>	182

Perkembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia 6 Tahun Dalam Keluarga Sederhana Pedagang Keliling <i>Hadija, Wa Ode Syamzahrah Astarin</i>	188
Analisis Perkembangan Emosional Anak Usia 5 Tahun: Studi Kasus di Kecamatan Baruga Kota Kendari <i>Fira Rahayu, Nur Hasanah.....</i>	195
Perkembangan Seni Peran Pada Anak Usia 4-5 Tahun: Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Seni Peran Anak Usia Dini <i>Wa Indra, Inayatul Nisa.....</i>	201
Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun: Analisis Pencapaian dan Hambatan Pada Anak Aktif <i>Selvita Angelina, Dinar Salasatun Ashar.....</i>	207
Perkembangan Aspek Emosional Pada Anak Usia 3 Tahun: Studi Kasus Ananda AR di Kec. Baruga <i>Nur Annisya, Septiani</i>	216
Manajemen Strategis Kepala TK Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Kuncup Pertiwi Kendari) <i>Emmylia Gimnastiadi Rizky, Izlan SENTRYO, Sitti Rahmaniar Abubakar, La Ili, Fredy.....</i>	222
Pemanfaatan <i>Artificial Intelligence</i> Dalam Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini: <i>Systematic Literature Review</i> <i>Nanang Sahriana, Sitti Rahmaniar Abubakar, Pratiwi Nur Aisyah.....</i>	229
Peran Teknologi <i>Artificial Intelligence</i> (AI) Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini <i>Retno Hardiyanti Wulandari, Siska La Adi, Yusuf Maronta, Sitti Rahmaniar Abubakar.....</i>	234

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya buku Prosiding Seminar Nasional Edufair Batch 4 ini. Penerbitan ini merupakan dokumentasi ilmiah dari rangkaian pemikiran, gagasan, dan hasil penelitian yang dipresentasikan dalam seminar nasional bertema “Inovasi dan Kreasi Menuju Pendidikan Yang Lebih Berkualitas”. Di tengah dinamika zaman yang terus berubah, buku ini hadir sebagai respons kolektif para akademisi, praktisi, dan pemerhati pendidikan untuk terus menggali potensi inovasi dalam rangka menjawab tantangan global demi meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Melalui tema yang diangkat pada edisi ke-1 ini, kami berupaya menekankan bahwa kualitas pendidikan tidak hanya bertumpu pada kurikulum yang statis, melainkan pada kemampuan pendidik dan institusi untuk melahirkan kreasi baru yang adaptif. Artikel-artikel dalam Prosiding ini mencakup berbagai perspektif luas, mulai dari strategi pembelajaran kreatif, pemanfaatan teknologi digital, hingga manajemen institusi yang visioner. Kami berharap pemikiran-pemikiran yang tertuang di dalamnya dapat menjadi referensi berharga bagi pembaca dalam melakukan transformasi nyata di lingkungan pendidikan masing-masing.

Kami menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada seluruh pemakalah yang telah berbagi kontribusi ilmiahnya, serta kepada tim *reviewer* yang telah menjaga kualitas konten dalam buku ini. Tak lupa, terima kasih kami ucapkan kepada panitia penyelenggara Edufair Batch 4 yang telah bekerja keras mewujudkan forum diskusi ini. Akhir kata, semoga Prosiding ini tidak hanya menjadi catatan di atas kertas, tetapi mampu memantik semangat inovasi yang berkelanjutan demi masa depan pendidikan yang lebih gemilang dan berkualitas.

Kendari, Juni 2026

Panitia Pelaksana

KEKERASAN TERHADAP PEREMPUAN DAN ANAK: SKALA, AKAR PENYEBAB, TANTANGAN HUKUM, DAN REKOMENDASI KEBIJAKAN

Hijriani^{1)*}

¹LPPM, Universitas Sulawesi Tenggara, Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: hijriani@gmail.com

Abstrak

Kekerasan terhadap perempuan dan anak merupakan masalah global yang juga tinggi prevalensinya di Indonesia. Artikel ini bertujuan mengkaji skala, akar penyebab, dan tantangan hukum dalam penanganan kekerasan terhadap perempuan dan anak, serta merumuskan rekomendasi kebijakan. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan (*literature review*) dengan menganalisis data sekunder dari *World Health Organization*, UNICEF, Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan (CATAHU 2024), dan Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA) Kementerian PPPA tahun 2025, yang dianalisis secara deskriptif-kualitatif. Hasil kajian menunjukkan kekerasan fisik, seksual, dan psikologis mendominasi kasus yang terjadi, dengan pelaku umumnya berasal dari lingkaran domestik. Faktor risiko bersifat multi-level, mulai dari individu hingga struktur hukum, sementara implementasi hukum masih terkendala definisi yang tidak lengkap, prosedur rumit, dan impunitas. Kajian ini merekomendasikan penguatan sistem data, kapasitas kelembagaan, perlindungan hukum, perubahan norma sosial, serta program rehabilitasi pelaku secara terintegrasi.

Kata kunci: kekerasan terhadap perempuan; kekerasan terhadap anak; kebijakan hukum; perlindungan anak; kesenjangan implementasi hukum

VIOLENCE AGAINST WOMEN AND CHILDREN: SCALE, ROOT CAUSES, LEGAL CHALLENGES, AND POLICY RECOMMENDATIONS

Abstract

Violence against women and children is a global problem with a high prevalence in Indonesia. This article aims to examine the scale, root causes, and legal challenges in addressing violence against women and children, and to formulate policy recommendations. The method used is a literature review, analyzing secondary data from the World Health Organization, UNICEF, Komnas Perempuan (CATAHU 2024), and the Online Information System for the Protection of Women and Children (SIMFONI-PPA) of the Ministry of Women's Empowerment and Child Protection (2025), analyzed descriptively and qualitatively. The findings show that physical, sexual, and psychological violence dominate reported cases, with perpetrators mostly from the victim's domestic circle. Risk factors are multi-level, ranging from individual to legal-structural levels, while law enforcement is still hampered by incomplete definitions, complicated procedures, and impunity. The study recommends strengthening data systems, institutional capacity, legal protection, social norm change, and integrated perpetrator rehabilitation programs

Keywords: *violence against women; violence against children; legal policy; child protection; legal implementation gap*

PENDAHULUAN

Kekerasan terhadap perempuan dan anak merupakan salah satu pelanggaran hak asasi manusia yang paling meluas di dunia dan memiliki prevalensi tinggi di Indonesia. Organisasi Kesehatan Dunia (*World Health Organization*) melaporkan bahwa hampir satu dari tiga perempuan di dunia pernah mengalami kekerasan fisik dan/atau seksual, baik oleh pasangan intim maupun bukan pasangan, dan diperkirakan sekitar 316 juta perempuan mengalami kekerasan fisik atau seksual oleh pasangan dalam 12 bulan terakhir. Kekerasan terhadap anak tidak kalah memprihatinkan; UNICEF mencatat bahwa jutaan anak mengalami berbagai bentuk kekerasan setiap tahun, dengan sekitar 130.000 anak dan remaja meninggal akibat kekerasan setiap tahunnya di seluruh dunia.

Pada tingkat nasional, data Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA) Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA) tahun 2025 mencatat 29.465 kasus kekerasan dengan lebih dari 25.000 korban perempuan. Adapun

Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan (Komnas Perempuan) dalam Catatan Tahunan (CATAHU) 2024 mencatat 330.097 kasus, naik 14,17% dibandingkan tahun sebelumnya dan didominasi kekerasan di ranah personal. Secara gabungan, rilis Kemen PPPA, Komnas Perempuan, dan Forum Pengada Layanan mencatat 35.533 laporan sepanjang tahun 2024. Angka-angka tersebut diyakini hanya menggambarkan sebagian kecil dari kejadian yang sesungguhnya, karena stigma sosial, ketakutan, keterbatasan akses layanan, dan rendahnya kepercayaan terhadap institusi membuat banyak korban tidak melapor, sehingga terdapat kesenjangan yang lebar antara prevalensi kekerasan yang sebenarnya dan angka yang tercatat secara resmi.

Dari sisi regulasi, Indonesia telah memiliki payung hukum yang relatif komprehensif melalui Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS), yang mengkategorikan sembilan jenis tindak pidana kekerasan seksual serta sepuluh delik kekerasan seksual lain yang diatur dalam berbagai peraturan perundang-undangan yang telah ada sebelumnya. Namun demikian, keberadaan regulasi tersebut belum sepenuhnya diikuti dengan implementasi yang efektif. Definisi kekerasan yang belum lengkap, prosedur pelaporan yang berbelit-belit, kapasitas kelembagaan penegak hukum dan layanan pendukung yang masih rendah, serta impunitas pelaku menjadi persoalan yang berulang dan menghambat perlindungan korban secara maksimal, khususnya di daerah Terdepan, Terluar, dan Tertinggal (3T).

Berdasarkan permasalahan tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji skala kekerasan terhadap perempuan dan anak secara global dan nasional, mengidentifikasi akar penyebab dan faktor risiko yang melatarbelakanginya, menganalisis kesenjangan hukum dan tantangan implementasi kebijakan perlindungan, serta merumuskan rekomendasi kebijakan yang dapat diterapkan baik pada tingkat nasional maupun pemerintah daerah. Kajian ini diharapkan dapat memberi kontribusi akademis sekaligus praktis bagi pengambil kebijakan, penegak hukum, dan penyedia layanan perlindungan perempuan dan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kepustakaan (literature review). Sumber data yang digunakan adalah data sekunder yang bersumber dari laporan lembaga internasional, yaitu World Health Organization (WHO) dan United Nations Children's Fund (UNICEF); laporan lembaga nasional, yaitu Komnas Perempuan (CATAHU 2024) dan Kementerian PPPA melalui SIMFONI-PPA (2025); serta dokumen peraturan perundang-undangan, khususnya Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual beserta regulasi terkait perlindungan perempuan dan anak.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi terhadap laporan resmi, jurnal ilmiah, dan produk hukum yang relevan dengan topik kekerasan terhadap perempuan dan anak. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) secara deskriptif-kualitatif, dengan tahapan: (1) pemetaan skala kekerasan berdasarkan data global dan nasional; (2) identifikasi bentuk, pelaku, dan faktor risiko kekerasan menggunakan kerangka model ekologis multi-level; (3) analisis kesenjangan antara regulasi dan implementasi hukum di lapangan; dan (4) perumusan rekomendasi kebijakan berdasarkan temuan pada tahap sebelumnya. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, yakni membandingkan data dari lembaga internasional, nasional, dan regulasi yang berlaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Skala Kekerasan terhadap Perempuan dan Anak secara Global dan Nasional

Data global menunjukkan bahwa kekerasan terhadap perempuan dan anak berlangsung dalam skala yang sangat luas. WHO mencatat hampir satu dari tiga perempuan di dunia pernah mengalami kekerasan fisik dan/atau seksual, dengan estimasi 316 juta perempuan mengalami kekerasan oleh pasangan dalam kurun 12 bulan terakhir, serta rata-rata 140 perempuan dan anak perempuan dibunuh setiap hari oleh pasangan atau anggota keluarganya sendiri pada tahun 2023. UNICEF melaporkan bahwa jutaan anak mengalami kekerasan setiap tahun, dengan sekitar 130.000 anak dan remaja meninggal akibat kekerasan tiap tahunnya.

Pada tingkat nasional, tren pelaporan kekerasan di Indonesia memperlihatkan peningkatan yang konsisten, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Pelaporan Kekerasan terhadap Perempuan dan Anak di Indonesia Tahun 2024-2025

No.	Sumber Data	Jumlah Kasus/Laporan	Keterangan
1.	SIMFONI-PPA, Kemen PPPA (2025)	29.465 kasus	Korban perempuan lebih dari 25.000 orang
2.	Komnas Perempuan, CATAHU (2024)	330.097 kasus	Naik 14,17% dari tahun sebelumnya; didominasi ranah personal
3.	Gabungan Kemen PPPA/Komnas Perempuan/FPL (2024)	35.533 laporan	Total laporan sepanjang tahun 2024

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa jumlah kasus yang tercatat oleh lembaga yang berbeda tidak selalu konsisten satu sama lain, mengindikasikan belum terintegrasinya sistem pendataan antar lembaga. Selain itu, angka-angka tersebut diperkirakan hanya merepresentasikan sebagian kecil dari prevalensi kekerasan yang sesungguhnya. Kesenjangan ini terjadi karena banyak korban tidak melapor akibat stigma sosial, ketakutan terhadap pelaku, keterbatasan akses layanan, serta rendahnya kepercayaan pada institusi penegak hukum, sehingga prevalensi sebenarnya diyakini jauh lebih tinggi dari data yang tercatat secara resmi.

Bentuk dan Frekuensi Kekerasan

Kekerasan yang dialami perempuan dan anak dapat berbentuk kekerasan fisik, seksual, psikologis, eksploitasi ekonomi, kekerasan berbasis elektronik, perdagangan orang, hingga pembunuhan. Berdasarkan data global, sekitar 30% perempuan pernah mengalami kekerasan fisik dan 15% mengalami kekerasan seksual sepanjang hidupnya. Secara yuridis, UU Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (TPKS) mengklasifikasikan sembilan jenis TPKS, sebagaimana disajikan pada Tabel 2, di samping sepuluh delik kekerasan seksual lain yang telah diatur dalam peraturan perundang-undangan yang sudah ada sebelumnya, seperti tindak pidana perkosaan, perbuatan cabul, eksploitasi seksual anak, pornografi yang melibatkan kekerasan, pemaksaan pelacuran, perdagangan orang untuk eksploitasi seksual, kekerasan seksual dalam rumah tangga, dan tindak pidana pencucian uang yang berasal dari TPKS.

Tabel 2. Sembilan Jenis Tindak Pidana Kekerasan Seksual Menurut UU Nomor 12 Tahun 2022

No.	Jenis Tindak Pidana Kekerasan Seksual
1.	Pelecehan seksual nonfisik
2.	Pelecehan seksual fisik
3.	Pemaksaan kontrasepsi
4.	Pemaksaan sterilisasi
5.	Pemaksaan perkawinan
6.	Penyiksaan seksual
7.	Eksplorasi seksual
8.	Perbudakan seksual
9.	Kekerasan seksual berbasis teknologi

Pelaku dan Konteks Kejadian

Pelaku kekerasan terhadap perempuan dan anak umumnya berasal dari lingkaran domestik, yaitu pasangan dan anggota keluarga, tetapi juga dapat berasal dari lingkungan komunitas seperti pendidik, atasan, dan tetangga, maupun dari ranah daring melalui kontak dan pelaku virtual. Temuan ini menegaskan bahwa lingkungan yang seharusnya memberikan rasa aman bagi perempuan dan anak, seperti rumah tangga, sekolah, dan tempat kerja, justru kerap menjadi tempat terjadinya kekerasan, sehingga pendekatan pencegahan tidak dapat hanya berfokus pada ruang publik, tetapi juga perlu menjangkau ranah privat dan digital.

Faktor Risiko Multi-Level

Akar penyebab kekerasan terhadap perempuan dan anak bersifat multidimensi dan dapat dipahami melalui kerangka model ekologis (Bronfenbrenner, 1979; Heise, 1998) yang membagi faktor risiko ke dalam empat tingkatan yang saling memengaruhi. Pada tingkat individual, faktor risiko meliputi usia, riwayat trauma masa kecil, konsumsi alkohol, dan gangguan kesehatan mental. Pada tingkat relasional, konflik rumah tangga dan tekanan ekonomi keluarga menjadi pemicu utama. Pada tingkat komunitas dan norma sosial, norma gender yang timpang serta stigma terhadap korban turut melanggengkan kekerasan. Adapun pada tingkat struktural, lemahnya penegakan hukum dan keterbatasan layanan perlindungan menjadi faktor yang memungkinkan kekerasan terus berulang. Keempat tingkatan tersebut saling berkaitan sehingga intervensi yang efektif memerlukan pendekatan yang menjangkau seluruh lapisan secara simultan, bukan hanya pada tingkat individu semata.

Kesenjangan Hukum dan Implementasi

Meskipun kerangka hukum perlindungan perempuan dan anak di Indonesia relatif komprehensif, implementasinya masih menghadapi sejumlah tantangan mendasar. Pertama, definisi kekerasan dalam beberapa produk hukum masih memiliki celah sehingga menyulitkan penegakan hukum secara konsisten. Kedua, prosedur pelaporan yang berbelit-belit menghambat korban untuk mengakses keadilan secara cepat. Ketiga, kapasitas kelembagaan penegak hukum dan penyedia layanan pendukung masih rendah, tercermin dari kurangnya pelatihan khusus penanganan kasus kekerasan. Keempat, impunitas yang masih terjadi terhadap sebagian pelaku menciptakan siklus kekerasan yang berkelanjutan karena tidak menimbulkan efek jera. Keempat persoalan tersebut saling memperkuat satu sama lain, sehingga penguatan pada satu aspek saja tidak akan cukup untuk mengatasi persoalan implementasi hukum secara menyeluruh.

Kapasitas Institusi dan Ketersediaan Layanan

Kapasitas institusi dan ketersediaan layanan bagi korban kekerasan masih menjadi tantangan besar, terutama di daerah terpencil. Setidaknya empat persoalan utama teridentifikasi, yaitu: (1) kurangnya pelatihan khusus bagi aparat penegak hukum dan penyedia layanan dalam menangani kasus kekerasan; (2) sistem rujukan antarlembaga yang belum terkoordinasi dengan baik sehingga menyulitkan korban memperoleh bantuan komprehensif; (3) keterbatasan perlindungan bagi saksi dan korban yang menghambat keberanian mereka untuk bersaksi dan mencari keadilan; serta (4) keterbatasan layanan perlindungan dan penanganan kekerasan yang tersedia di daerah Terdepan, Terluar, dan Tertinggal (3T).

Dampak Kekerasan terhadap Korban

Kekerasan meninggalkan dampak jangka pendek maupun jangka panjang yang mendalam bagi korban, baik pada aspek kesehatan fisik, kesehatan mental, maupun status sosial-ekonomi. Korban kerap mengalami trauma psikologis, depresi, kecemasan, dan gangguan stres pascatrauma (PTSD). Pada kasus kekerasan seksual, dampak yang timbul dapat berupa kehamilan yang tidak diinginkan dengan konsekuensi fisik dan emosional yang berat. Dampak psikologis dan sosial dari kekerasan juga kerap menyebabkan korban, khususnya anak dan remaja, mengalami putus sekolah yang menghambat masa depan mereka. Pada aspek ekonomi, kehilangan pekerjaan, beban biaya pengobatan, dan stigma sosial dapat mendorong korban jatuh ke dalam kemiskinan.

Studi Kasus: Intervensi Berbasis Komunitas

Pengalaman baik dari sebuah komunitas pedesaan menunjukkan bahwa intervensi yang melibatkan pemimpin lokal, tokoh adat, tokoh agama, dan organisasi masyarakat sipil, disertai pembentukan pusat layanan terpadu (one-stop centre) yang menyediakan layanan hukum, medis, psikologis, dan sosial dalam satu tempat, berhasil meningkatkan pelaporan kasus kekerasan dan pemulihan korban secara signifikan. Dalam kurun dua tahun, pendekatan tersebut tercatat mampu meningkatkan pelaporan kasus kekerasan sebesar 40% dan tingkat pemulihan korban sebesar 60%. Temuan ini menegaskan pentingnya kolaborasi multi-sektor serta pendekatan berbasis komunitas dalam upaya pencegahan dan penanganan kekerasan terhadap perempuan dan anak.

Indikator Kinerja Utama sebagai Instrumen Pemantauan dan Evaluasi

Untuk mengukur efektivitas upaya pencegahan dan penanganan kekerasan secara berkelanjutan, diperlukan pemantauan terhadap sejumlah indikator kinerja utama (key performance indicators), yang meliputi: tingkat prevalensi kekerasan melalui survei berkala; skor perubahan norma gender di masyarakat; tingkat akses korban terhadap layanan medis, psikologis, dan hukum; jumlah laporan yang diterima layanan perlindungan; kecepatan waktu respons layanan terhadap laporan kekerasan; serta persentase kasus yang berhasil diselesaikan di pengadilan dengan putusan bersalah. Indikator-indikator tersebut menjadi dasar bagi perbaikan kebijakan dan program secara berkelanjutan.

Rekomendasi Kebijakan

Berdasarkan temuan di atas, kajian ini merumuskan lima rekomendasi kebijakan pada tingkat nasional, yaitu: (1) memperbaiki sistem pelaporan dan data melalui harmonisasi data dari SIMFONI-PPA, Badan Pusat Statistik, dan Komnas Perempuan agar lebih akurat dan konsisten; (2) memperkuat kapasitas institusi dengan meningkatkan pelatihan dan sumber daya bagi kepolisian, layanan kesehatan, dan pengadilan; (3) memperkuat perlindungan hukum dan akses pemulihan dengan memastikan efektivitas perintah perlindungan serta akses terhadap layanan pemulihan ekonomi bagi korban; (4) melakukan intervensi perubahan norma melalui edukasi kesetaraan gender sejak dini untuk mengubah norma sosial yang melanggengkan kekerasan; dan (5) mengembangkan program rehabilitasi pelaku yang berfokus pada pencegahan primer guna menghentikan siklus kekerasan yang berulang.

Pada tingkat operasional pemerintah daerah, rekomendasi yang dapat diterapkan meliputi: mengintegrasikan layanan perlindungan perempuan dan anak melalui pembangunan pusat layanan terpadu (one-stop centre); menyediakan subsidi transportasi bagi korban untuk mengakses layanan; menyelenggarakan pelatihan bagi aparat penegak hukum dan penyedia layanan di tingkat lokal; melaksanakan kampanye kesadaran melalui media lokal untuk mengedukasi masyarakat; serta mengembangkan sistem pemantauan data kekerasan yang spesifik untuk setiap wilayah. Kelima langkah tersebut memerlukan dukungan pendanaan yang memadai dan kolaborasi lintas sektor antara pemerintah, masyarakat sipil, dan sektor swasta agar dapat memberikan dampak yang berkelanjutan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kekerasan terhadap perempuan dan anak merupakan persoalan multidimensi yang berskala global maupun nasional, dengan akar penyebab yang saling berkaitan pada tingkat individu, relasional, komunitas, dan struktur hukum. Data menunjukkan kesenjangan yang lebar antara prevalensi kekerasan yang sesungguhnya dan angka yang tercatat secara resmi, sementara implementasi kerangka hukum yang telah ada, khususnya UU TPKS, masih terkendala oleh definisi yang tidak lengkap, prosedur yang rumit, rendahnya kapasitas kelembagaan, dan impunitas pelaku. Kondisi ini berdampak luas terhadap kesehatan, pendidikan, produktivitas, dan hak asasi korban.

Mengatasi persoalan tersebut membutuhkan pendekatan holistik dan kolaborasi multi-sektor. Harmonisasi data dari berbagai lembaga, penguatan kapasitas kelembagaan, perlindungan hukum yang efektif, intervensi perubahan norma sosial, serta program rehabilitasi pelaku perlu dilaksanakan secara terintegrasi dan berkelanjutan agar dapat menciptakan lingkungan yang lebih aman dan adil bagi perempuan dan anak.

Saran yang dapat diajukan dari kajian ini adalah agar pemerintah pusat dan daerah memprioritaskan pembangunan sistem data yang terintegrasi serta pusat layanan terpadu bagi korban kekerasan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian empiris, baik kuantitatif maupun kualitatif, guna mengevaluasi efektivitas implementasi kebijakan perlindungan perempuan dan anak pada konteks daerah tertentu, termasuk daerah Terdepan, Terluar, dan Tertinggal (3T), yang selama ini masih minim kajian empirisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2022). *Survei Pengalaman Hidup Perempuan Nasional (SPHPN) 2021*. Badan Pusat Statistik Republik Indonesia.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.

- Fakih, M. (2013). *Analisis Gender Dan Transformasi Sosial*. Pustaka Pelajar.
- Heise, L. L. (1998). Violence Against Women: An Integrated, Ecological Framework. *Violence Against Women*, 4(3), 262-290.
- Hoffman, K. L., & Edwards, J. N. (2004). An Integrated Theoretical Model of Sibling Violence and Abuse. *Journal of Family Violence*, 19(3), 185-200.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. (2025). Data Kekerasan Terhadap Perempuan Dan Anak: Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA). Kementerian PPPA. <https://kekerasan.kemenpppa.go.id>
- Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan. (2024). Catatan Tahunan (CATAHU) 2024: Kekerasan Terhadap Perempuan Di Ranah Personal Meningkat Signifikan. Komnas Perempuan.
- Krug, E. G., Dahlberg, L. L., Mercy, J. A., Zwi, A. B., & Lozano, R. (Eds.). (2002). *World Report on Violence And Health*. World Health Organization.
- Republik Indonesia. (2022). Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual. Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Save the Children International. (2022). *Ending Violence Against Children: Global Report*. Save The Children International.
- Sen, P., & Kelly, L. (2007). Violence Against Women and Information Communication Technologies. United Nations Division for the Advancement of Women.
- Sokoloff, N. J., & Dupont, I. (2005). Domestic Violence at The Intersections of Race, Class, and Gender. *Violence Against Women*, 11(1), 38-64.
- United Nations Children's Fund. (2023). *A Statistical Profile of Violence Against Children*. UNICEF.
- Walby, S. (2009). *Globalization and Inequalities: Complexity and Contested Modernities*. SAGE Publications.
- World Health Organization. (2021). Violence Against Women Prevalence Estimates, 2018: Global, Regional and National Prevalence Estimates for Intimate Partner Violence Against Women and Global and Regional Prevalence Estimates for Non-Partner Sexual Violence Against Women. World Health Organization.
- Yayasan Pulih. (2021). Layanan terpadu penanganan kekerasan berbasis komunitas: Praktik baik dari lapangan. Yayasan Pulih

ETIKA DAN KEAMANAN TIK DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: TANTANGAN BAGI GURU MASA DEPAN

Saefuddin^{1)*}

¹UPA TIK Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia

*Korespondensi Penulis. E-mail: saefuddin@uho.ac.id

Abstrak

Meningkatnya penggunaan gawai dan internet pada anak usia dini di Indonesia memunculkan risiko digital yang belum diimbangi kesiapan guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Artikel ini bertujuan memetakan tantangan etika dan keamanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran PAUD serta merumuskan peran guru sebagai "perisai digital". Kajian disusun melalui studi pustaka deskriptif-kualitatif atas data statistik nasional dan literatur ilmiah tahun 2016-2025. Hasil kajian menunjukkan empat tantangan utama, yaitu rendahnya literasi digital guru, risiko kebocoran privasi data anak, paparan konten berbahaya termasuk *cyberbullying*, dan lemahnya penanaman etika bermedia digital sejak dini. Solusi yang diusulkan meliputi penguatan pelatihan literasi digital guru, penerapan pengawasan dan kontrol konten, serta pembiasaan etika digital harian di kelas melalui kolaborasi guru, orang tua, dan pemerintah

Kata kunci: etika digital; keamanan TIK; PAUD; literasi digital; guru

ICT ETHICS AND SECURITY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: CHALLENGES FOR FUTURE TEACHERS

Abstract

The growing use of gadgets and the internet among young children in Indonesia has raised digital risks that early childhood education (PAUD) teachers are not yet fully prepared to address. This article aims to map the ethical and ICT-security challenges in PAUD learning and to formulate the teacher's role as a "digital shield". The study was conducted through a descriptive-qualitative literature review of national statistics and scientific literature published between 2016 and 2025. The findings reveal four main challenges: teachers' low digital literacy, risks of children's data-privacy breaches, exposure to harmful content including cyberbullying, and weak cultivation of digital ethics from an early age. Proposed solutions include strengthening teachers' digital-literacy training, implementing content supervision and parental controls, and habituating daily digital ethics in the classroom through collaboration among teachers, parents, and government.

Keywords: digital ethics; ICT security; early childhood education; digital literacy; teachers

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjangkau kelompok usia yang semakin muda. Data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa pada tahun 2024 sebanyak 39,71% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler dan 35,57% di antaranya telah mengakses internet, dengan proporsi tertinggi pada kelompok usia 5-6 tahun yang mencapai 58,25% untuk kepemilikan gawai (Badan Pusat Statistik, 2024). Peningkatan intensitas penggunaan gawai pada anak usia dini ini berjalan lebih cepat dibandingkan kesiapan lingkungan pendidikan dalam memitigasi risikonya.

Kondisi tersebut memunculkan kekhawatiran orang tua terhadap paparan konten negatif melalui gawai, sebagaimana ditegaskan dalam laporan Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi, 2025) yang menunjukkan tingginya proporsi orang tua yang merasa cemas terhadap ancaman digital bagi anak-anaknya. Pemerintah merespons kondisi ini melalui Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2025 tentang Percepatan Pelaksanaan Program Pembangunan dan Revitalisasi Satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Pembangunan dan Pengelolaan Sekolah Menengah Atas Unggul Garuda, dan Digitalisasi Pembelajaran, yang salah satu arahnya adalah percepatan digitalisasi pembelajaran hingga jenjang PAUD (Instruksi Presiden RI No. 7 Tahun 2025). Kebijakan ini membuka peluang integrasi TIK dalam pembelajaran anak usia dini, tetapi sekaligus menuntut kesiapan etika dan keamanan digital yang memadai di satuan PAUD.

Risiko yang paling dikhawatirkan mencakup cyberbullying dan pencurian data pribadi anak. Kajian mengenai perundungan siber pada anak dan remaja menunjukkan bahwa perilaku ini berdampak pada gangguan emosi dan perilaku korban (Tjongjono et al., 2019), sementara faktor keluarga, pola asuh, dan intensitas penggunaan media sosial turut memengaruhi kerentanan anak menjadi korban maupun pelaku (Dewi et al., 2020; Pandie & Weismann, 2016; Sartana & Afriyeni, 2017). Sementara itu, kajian tentang literasi digital tenaga pendidik PAUD menunjukkan bahwa penguasaan TIK guru masih beragam dan memerlukan penguatan berkelanjutan (Novitasari & Fauziddin, 2022), dan sejumlah kajian menegaskan bahwa penanaman etika digital pada anak usia dini perlu dilakukan sedini mungkin melalui pembiasaan dan pendampingan orang dewasa (Mala, 2022).

Guru PAUD, sebagai pihak yang berinteraksi langsung dengan anak dalam pembelajaran, memiliki peran strategis untuk menjadi "perisai digital" yang mengintegrasikan TIK tanpa menggantikan peran manusiawi seperti bermain fisik dan interaksi sosial langsung. Namun demikian, kesiapan guru dalam mengelola aspek etika dan keamanan TIK masih menjadi tantangan tersendiri, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai kajian yang menyoroti kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kompetensi pedagogis-digital guru (Sumarni et al., 2019; Suprijanto & Nasution, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang dikaji dalam artikel ini adalah bagaimana pemetaan tantangan etika dan keamanan TIK dalam pembelajaran PAUD serta solusi apa yang dapat diterapkan guru untuk menghadapinya. Tujuan penulisan artikel ini adalah mendeskripsikan tantangan etika dan keamanan TIK dalam pendidikan anak usia dini dan merumuskan peran serta strategi guru masa depan dalam menghadapi tantangan tersebut. Kegunaan artikel ini adalah memberikan rujukan konseptual bagi guru, calon guru, dan pemangku kebijakan PAUD dalam menyusun strategi integrasi TIK yang beretika dan aman bagi anak usia dini.

METODE

Artikel ini disusun melalui pendekatan kajian pustaka (*library research*) dengan analisis deskriptif-kualitatif. Kajian dilaksanakan pada bulan November-Desember 2025 dengan sasaran berupa dokumen kebijakan, data statistik nasional, dan artikel ilmiah yang relevan dengan etika dan keamanan TIK pada pendidikan anak usia dini.

Sumber data primer meliputi data resmi Badan Pusat Statistik (BPS RI, 2024), rilis Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi, 2025), regulasi Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2025, serta artikel jurnal nasional dan internasional bereputasi terbitan tahun 2016-2025 yang diperoleh melalui penelusuran basis data akademik. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan tahapan: (1) penelusuran dan seleksi dokumen berdasarkan relevansi tema etika digital, keamanan TIK, dan pendidikan anak usia dini; (2) pembacaan dan pencatatan temuan kunci dari setiap sumber; (3) kategorisasi temuan ke dalam tema tantangan dan tema solusi; serta (4) sintesis naratif untuk merumuskan simpulan dan rekomendasi.

Teknik analisis data menggunakan analisis isi (*content analysis*) secara tematik, yaitu mengelompokkan temuan literatur ke dalam kategori tantangan (literasi digital guru, privasi data anak, konten berbahaya, dan etika penggunaan) dan kategori solusi (penguatan literasi guru, pengawasan-keamanan anak, dan pembiasaan etika sehari-hari), untuk selanjutnya dibahas keterkaitannya dengan peran guru PAUD sebagai perisai digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian pustaka menunjukkan kesenjangan yang cukup lebar antara tingginya paparan digital anak usia dini dan kesiapan lingkungan pendidikan dalam mengelolanya. Kesenjangan ini tergambar pada data yang dihimpun dari sumber statistik nasional dan survei kebijakan, sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Penggunaan Digital dan Persepsi Risiko pada Anak Usia Dini

Indikator	Persentase	Sumber
Anak usia dini pengguna telepon seluler	39,71%	BPS RI (2024)
Anak usia dini yang mengakses internet	35,57%	BPS RI (2024)
Anak PAUD pernah terpapar risiko digital	35%	Komdigi (2025)
Orang tua khawatir anak terpapar konten negatif	70%	Komdigi (2025)

Indikator	Persentase	Sumber
Guru PAUD merasa siap menghadapi risiko digital	40%	Komdigi (2025)

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa hampir empat dari sepuluh anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler dan lebih dari sepertiganya telah mengakses internet (BPS RI, 2024). Pada saat yang sama, mayoritas orang tua menyatakan kekhawatiran terhadap konten negatif, sementara hanya sebagian kecil guru PAUD yang merasa siap menghadapi risiko tersebut (Komdigi, 2025). Kesenjangan antara tingkat paparan anak dan kesiapan guru inilah yang menjadi titik kritis yang perlu segera diatasi melalui penguatan kompetensi guru dan tata kelola pembelajaran berbasis TIK yang beretika dan aman.

Pembahasan atas tantangan dan solusi yang diidentifikasi dari kajian pustaka disusun ke dalam empat tema tantangan yang saling berkaitan, sebagai berikut.

Kurangnya Literasi Digital Guru

Banyak guru PAUD belum sepenuhnya menguasai pemanfaatan teknologi secara efektif dan aman di dalam kelas. Novitasari dan Fauziddin (2022) menemukan bahwa tingkat literasi digital tenaga pendidik PAUD bervariasi dan sangat dipengaruhi oleh ketersediaan pelatihan berkelanjutan. Kondisi serupa dilaporkan Suprijanto dan Nasution (2025), yang menyebutkan bahwa integrasi media komputer pada pembelajaran anak usia dini masih menghadapi kendala kompetensi pedagogis-digital guru, meskipun peluang manfaatnya bagi pembelajaran cukup besar.

Privasi Data Anak

Penggunaan aplikasi pembelajaran, termasuk pengunggahan dokumentasi kegiatan anak seperti foto dan video ke platform daring, berpotensi menimbulkan kebocoran informasi pribadi anak apabila tidak disertai kebijakan perlindungan data yang jelas. Kajian tentang tata kelola aplikasi ramah anak menegaskan pentingnya prosedur perlindungan data dan kontrol orang tua yang diadaptasi ke dalam kebijakan internal lembaga PAUD, sejalan dengan regulasi global mengenai perlindungan data anak.

Konten Berbahaya

Anak usia dini rentan mengakses konten kekerasan maupun menjadi sasaran maupun pelaku *cyberbullying* meskipun dalam bentuk paparan tidak langsung melalui lingkungan digital keluarga. Studi tentang cyberbullying pada anak dan remaja menunjukkan bahwa dampaknya mencakup gangguan emosi dan perilaku (Tjongjono et al., 2019) serta dipengaruhi oleh pola asuh dan intensitas penggunaan media sosial di rumah (Dewi et al., 2020; Pandie & Weismann, 2016; Rifauddin, 2016; Sartana & Afriyeni, 2017). Sekitar 35% anak PAUD dilaporkan pernah terpapar risiko digital (Komdigi, 2025), sehingga peran pendampingan orang dewasa menjadi krusial sejak usia dini, bukan hanya pada jenjang remaja.

Etika Penggunaan TIK

Guru masa depan dituntut mampu menanamkan sikap "santun digital" pada anak sejak usia dini, seperti menghindari plagiarisme konten dan komentar kasar di media sosial. Mala (2022) menegaskan bahwa optimalisasi etika digital pada anak usia dini melalui pembiasaan literasi digital berkontribusi pada pembentukan karakter unggul di era teknologi, dan proses ini paling efektif dilakukan melalui pendampingan konsisten oleh guru dan orang tua, bukan semata melalui larangan.

Berdasarkan keempat tantangan tersebut, kajian ini merumuskan tiga arah solusi. Pertama, peningkatan literasi digital guru melalui pelatihan, webinar, dan praktik langsung penggunaan aplikasi edukasi, yang konsisten dengan temuan Sumarni dkk. (2019) bahwa pengembangan bahan ajar berbasis "teknologi ramah anak" dapat meningkatkan kompetensi profesional calon guru PAUD. Kedua, penguatan pengawasan dan keamanan anak melalui penggunaan perangkat lunak kontrol orang tua (parental control), pendampingan aktif saat anak menggunakan gawai, serta pembiasaan pelaporan konten yang tidak pantas. Ketiga, penanaman etika digital harian di kelas melalui aturan sederhana yang kontekstual bagi anak usia dini, misalnya membiasakan anak meminta izin sebelum membagikan cerita atau foto secara daring.

Sebagai calon guru, mahasiswa PG-PAUD perlu diposisikan sebagai "perisai digital" yang mengintegrasikan TIK tanpa menggantikan peran manusiawi seperti bermain fisik dan interaksi sosial langsung. Peran ini menuntut kolaborasi lintas pihak: guru sebagai fasilitator pembelajaran

yang beretika dan aman, orang tua sebagai pendamping utama di rumah, dan pemerintah sebagai penyedia regulasi serta infrastruktur pendukung, sebagaimana diarahkan dalam Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2025 tentang digitalisasi pembelajaran (Instruksi Presiden RI No. 7 Tahun 2025).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kajian ini menyimpulkan bahwa peningkatan penggunaan gawai dan internet pada anak usia dini di Indonesia telah melampaui kesiapan guru PAUD dalam mengelola aspek etika dan keamanan TIK. Empat tantangan utama yang teridentifikasi adalah rendahnya literasi digital guru, risiko privasi data anak, paparan konten berbahaya termasuk cyberbullying, dan lemahnya penanaman etika digital sejak dini. Tantangan tersebut dapat diubah menjadi kekuatan apabila guru PAUD berperan sebagai perisai digital yang mengintegrasikan TIK secara bijak tanpa menggantikan peran manusiawi dalam pembelajaran anak usia dini.

Saran yang dapat diajukan meliputi: (1) lembaga pendidikan tinggi kependidikan perlu memperkuat muatan literasi digital dan etika TIK dalam kurikulum program studi PG-PAUD; (2) satuan PAUD perlu menyusun kebijakan internal terkait perlindungan data dan penggunaan aplikasi pembelajaran; dan (3) penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas model pelatihan literasi digital etis bagi guru PAUD secara empiris di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2024). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024. Jakarta: BPS RI.
- Dewi, H. A., Suryani, & Sriati, A. (2020). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Cyberbullying Pada Remaja: A Systematic Review. *Journal of Nursing Care*, 3(2), 128-141
- Fahmi, A. I., Rosidin, D. N., & Juanda, A. (2025). Digital-Age PAUD Management Innovations: Meeting Children's Needs Through Technology. *Equality: International Journal of Education and Learning*, 11(2), 145-160.
- Ghazali, A., Ashari, Z. M., Hardman, J., & Schumacher, K. (2024). The Integration Of Technology-Based Learning in Early Science Learning: An Investigative Approach. *Journal of Early Science Education*, 5(1), 33-49.
- Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2025 tentang Percepatan Pelaksanaan Program Pembangunan dan Revitalisasi Satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Pembangunan dan Pengelolaan Sekolah Menengah Atas Unggul Garuda, dan Digitalisasi Pembelajaran.
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2025). Komitmen pemerintah melindungi anak di ruang digital. Diakses dari <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- Mala, A. (2022). Optimalisasi Etika Digital Pada Anak Usia Dini Melalui Literasi Digital: Mendukung Pembentukan Karakter Unggul Di Era Teknologi. *Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 9(2), 68-79. <https://doi.org/10.54069/atthiflah.v9i2.588>
- Ndeot, F., Partus Jaya, P. R., & Palmin, B. (2020). Pelatihan Membuat Buku Penghubung Di PAUD Wejang Asih. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 28-37. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.15>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570-3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Pandie, M. M., & Weismann, I. T. J. (2016). Pengaruh Cyberbullying Di Media Sosial Terhadap Perilaku Reaktif Sebagai Pelaku Maupun Sebagai Korban Cyberbullying Pada Siswa Kristen SMP Nasional Makassar. *Jurnal Jaffray*, 14(1), 43-62.
- Rifauddin, M. (2016). Fenomena Cyberbullying Pada Remaja. *Khizanah al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, 4(1), 35-44.
- Sartana, & Afriyeni, N. (2017). Perilaku Perundungan Maya (Cyberbullying) Pada Remaja Awal. *Jurnal Psikologi Insight Universitas Pendidikan Indonesia*, 1(1), 25-41.
- Sumarni, S., Ramadhani, R., & Sazaki, Y. (2019). Development Of "Child Friendly ICT" Textbooks To Improve Professional Competence Of Teacher Candidates: A Case Study Of Early

- Childhood Education Program Students. *Journal of Education and Gifted Young Scientists*, 7(3), 243-260. <https://doi.org/10.17478/jegys.596095>
- Suprijanto, A. W., & Nasution, S. P. (2025). Challenges And Opportunities For Computer Media Integration In Early Childhood Learning Activities. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 10(1), 65-79.
- Tjongjono, B., Gunardi, H., Pardede, S. O., & Wiguna, T. (2019). Perundungan-Siber (*Cyberbullying*) Serta Masalah Emosi dan Perilaku Pada Pelajar Usia 12-15 Tahun Di Jakarta Pusat. *Sari Pediatri*, 20(6), 342-348. <https://doi.org/10.14238/sp20.6.2019.342-8>

PENGARUH PEMBERIAN *REINFORCEMENT* TERHADAP KEDISIPLINAN ANAK DI TKN PEMBINA WAWOTOB

Friska^{1)*}, Muhamad Safiuddin Saranani¹⁾, Muamal Gadafi¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: friskarustan2004@gmail.com

Abstrak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap krusial dalam pembentukan karakter dan perilaku anak, termasuk dalam pengembangan kedisiplinan sebagai bagian dari aspek sosial-emosional. Kedisiplinan tercermin dari kemampuan anak dalam menaati aturan, mengikuti instruksi, serta bertanggung jawab terhadap tugas di lingkungan sekolah. Penguatan perilaku positif sejak dini menjadi bagian penting dalam manajemen kelas di PAUD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh token reinforcement menggunakan stempel “Great” terhadap kedisiplinan anak usia dini di TK Negeri Pembina Wawotobi. Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan desain posttest-only control group design. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling dan random sampling sehingga diperoleh satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi kedisiplinan anak yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas, dan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test pada kelas eksperimen (46,06) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (41,81). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti bahwa token reinforcement memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kedisiplinan anak.

Kata kunci: *token reinforcement*, stempel “Great”, kedisiplinan anak, kuasi eksperimen, pendidikan anak usia dini

THE EFFECT OF TOKEN REINFORCEMENT USING “GREAT” STAMP ON EARLY CHILDHOOD DISCIPLINE

Abstract

Early childhood education (ECE) is a crucial stage in shaping children's character and behavior, including the development of discipline as part of the social-emotional aspect. Discipline is reflected in children's ability to obey rules, follow instructions, and take responsibility for tasks in the school environment. Strengthening positive behavior from an early age is an important component of classroom management in early childhood education. This study aims to determine the effect of token reinforcement using a “Great” stamp on early childhood discipline at TK Negeri Pembina Wawotobi. This research employed a quasi-experimental approach with a posttest-only control group design. The sample was selected using purposive sampling and random sampling techniques, resulting in one experimental class and one control class. The instrument used was an observation sheet of children's discipline that had been tested for validity and reliability. Data were analyzed using the Kolmogorov-Smirnov normality test, homogeneity test, and independent sample t-test. The results showed that the average post-test score of the experimental class (46.06) was higher than that of the control class (41.81). The hypothesis testing indicated a significance value of < 0.05 , meaning that token reinforcement had a significant effect on improving children's discipline.

Keywords: *token reinforcement*, “Great” stamp, discipline, quasi-experimental, early childhood education

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap krusial dalam pembentukan karakter dan perilaku anak, termasuk dalam pengembangan kedisiplinan sebagai bagian dari aspek sosial-emosional. Kedisiplinan tercermin dari kemampuan anak dalam menaati aturan, mengikuti instruksi, serta bertanggung jawab terhadap tugas di lingkungan sekolah. Penguatan perilaku positif sejak dini menjadi bagian penting dalam manajemen kelas di PAUD (Simonsen et al., 2017; Reinke et al., 2019). Namun, dalam praktik pembelajaran masih ditemukan anak yang belum konsisten dalam mematuhi aturan kelas, seperti kurang tertib saat kegiatan berlangsung dan belum mampu mengikuti arahan guru secara optimal.

Pendekatan *reinforcement* positif direkomendasikan dalam pendidikan anak usia dini karena membantu anak memahami hubungan antara perilaku dan konsekuensinya (Allen & Cowdery, 2015). Sistem penguatan yang diterapkan secara terstruktur di sekolah terbukti berdampak pada peningkatan hasil sosial-emosional anak, termasuk kepatuhan terhadap aturan (Chafouleas et al., 2016). Strategi manajemen kelas berbasis bukti juga menekankan pentingnya pemberian penghargaan simbolik sebagai bentuk motivasi eksternal yang efektif (Slavin, 2018).

Salah satu strategi yang banyak diterapkan untuk meningkatkan perilaku disiplin adalah pemberian *reinforcement* positif melalui *token reinforcement*. Penelitian menunjukkan bahwa sistem penguatan berbasis token efektif dalam meningkatkan perilaku kepatuhan dan mengurangi perilaku menyimpang pada anak usia dini (Maggin et al., 2017; Caldarella et al., 2019). Dalam konteks PAUD di Indonesia, penerapan token economy juga terbukti meningkatkan kedisiplinan anak secara signifikan (Yunita & Suryana, 2021; Putri & Nurhafizah, 2022).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa sistem token yang diterapkan secara konsisten dapat membentuk perilaku disiplin secara bertahap (Noni & Aviani, 2023; Noviyanti & Wahyuningsih, 2024). Kajian sistematis Rosyida et al. (2025) menegaskan bahwa *token reinforcement* berkontribusi signifikan terhadap perkembangan perilaku positif anak usia dini. Selain itu, Filcheck dan McNeil (2020) menekankan bahwa efektivitas *token reinforcement* sangat dipengaruhi oleh konsistensi pemberian dan kedekatan waktu antara perilaku dan penguatan. Penelitian Zahra et al. (2025) juga melaporkan bahwa token ekonomi sebagai strategi *reward* mampu meningkatkan disiplin anak secara signifikan dalam kegiatan pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *token reinforcement*, sebagian besar menggunakan bentuk token berupa kartu poin atau simbol bintang. Penggunaan stempel “Great” sebagai bentuk *token reinforcement* yang sederhana dan diberikan secara langsung masih relatif jarang dikaji secara empiris. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemberian *token reinforcement* berupa stempel “Great” terhadap kedisiplinan anak di TK Negeri Pembina Wawotobi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *posttest only control group design*. Desain ini digunakan untuk membandingkan hasil perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa *pretest*, sehingga perbedaan yang muncul setelah perlakuan dapat dianalisis secara langsung (Sugiyono, 2019). Desain ini dipilih untuk menghindari kemungkinan efek *pretest* yang dapat memengaruhi perilaku anak selama proses penelitian, khususnya pada anak usia dini yang mudah terpengaruh oleh pengalaman sebelumnya. Untuk meminimalkan perbedaan kemampuan awal antar kelompok, pemilihan sampel dilakukan menggunakan *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik kelas, seperti usia anak, jumlah peserta didik, dan lingkungan belajar. Selanjutnya, penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara *random sampling* sehingga kedua kelompok dianggap memiliki kondisi awal yang relatif sebanding. Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Wawotobi dengan populasi berjumlah 128 anak. Dengan demikian, perbedaan hasil pada post-test dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa *token reinforcement* menggunakan stempel “Great” setiap anak menunjukkan perilaku disiplin sesuai indikator yang telah ditentukan. Sementara itu, kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus dan menggunakan pembelajaran seperti biasa.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kedisiplinan anak yang mencakup beberapa indikator, seperti menaati aturan, mengikuti instruksi guru, dan bertanggung jawab terhadap tugas. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas varians, dan uji independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan rata-rata kedua kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Nilai Post-test Kedisiplinan Anak

Kelas	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean
Eksperimen	32	38	55	46,06
Kontrol	32	40	53	41,81

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kedisiplinan anak pada kelas eksperimen sebesar 46,06 dengan nilai tertinggi 55 dan nilai terendah 38. Rentang nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak pada kelas eksperimen berada pada kategori kedisiplinan yang relatif tinggi setelah diberikan perlakuan. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 41,81 dengan nilai tertinggi 53 dan nilai terendah 40. Perbedaan rata-rata antara kedua kelas sebesar 4,25 poin mengindikasikan adanya kecenderungan peningkatan kedisiplinan pada kelompok yang memperoleh perlakuan *token reinforcement* dibandingkan dengan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan khusus. Selain itu, sebaran nilai pada kelas eksperimen menunjukkan variasi perilaku yang lebih berkembang setelah intervensi dilakukan. Temuan ini sejalan dengan hasil meta-analisis Maggin et al. (2017) yang menyatakan bahwa intervensi token economy efektif dalam meningkatkan perilaku adaptif siswa di kelas. Selain itu, Caldarella et al. (2019) juga menemukan bahwa reinforcement positif secara konsisten mampu meningkatkan kepatuhan anak prasekolah terhadap aturan kelas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

Kelas	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Eksperimen	0.131	32	0.177	Normal
Kontrol	0.138	32	0.126	Normal

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kedua kelas lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Varians (*Levene Test*)

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
1.006	1	62	0.320	Homogen

Selanjutnya, uji homogenitas varians menggunakan *Levene Test* menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), yang berarti varians kedua kelompok adalah homogen. Terpenuhinya kedua syarat tersebut menunjukkan bahwa data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik, yaitu independent sample t-test.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% CI Lower	95% CI Upper
4.392	62	< 0.001	4.25000	0.96759	2.31581	6.18419

Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, pemberian *token reinforcement* berupa stempel “Great” berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan anak usia dini di TK Negeri Pembina Wawotobi.

Dalam konteks PAUD di Indonesia, hasil penelitian ini mendukung temuan Yunita dan Suryana (2021) serta Putri dan Nurhafizah (2022) yang menunjukkan bahwa reinforcement positif memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan anak. Penelitian Noni dan Aviani (2023) serta Noviyanti dan Wahyuningsih (2024) juga membuktikan bahwa sistem token yang diterapkan secara konsisten dapat membentuk perilaku disiplin secara bertahap.

Secara konseptual, *reinforcement* positif bekerja dengan memberikan konsekuensi menyenangkan setelah perilaku yang diharapkan muncul, sehingga probabilitas munculnya kembali perilaku tersebut meningkat (Flower et al., 2018). Dalam penelitian ini, stempel “Great” berfungsi sebagai simbol penghargaan konkret yang memotivasi anak untuk mempertahankan perilaku disiplin. Strategi ini sesuai dengan praktik manajemen kelas berbasis penguatan positif yang direkomendasikan dalam pendidikan anak usia dini (Simonsen et al., 2017).

Dengan demikian, secara empiris dan teoretis dapat dinyatakan bahwa *token reinforcement* berupa stempel “Great” efektif dalam meningkatkan kedisiplinan anak usia dini. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya mengenai efektivitas *token economy* dalam membentuk perilaku disiplin, sekaligus memperkuat bahwa bentuk token sederhana pun dapat memberikan dampak signifikan apabila diterapkan secara konsisten dan sistematis dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pemberian *token reinforcement* berupa stempel “Great” terhadap kedisiplinan anak di TK Negeri Pembina Wawotobi. Anak yang diberikan *reinforcement* menunjukkan tingkat kedisiplinan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak diberikan perlakuan.

Disarankan kepada guru PAUD untuk menggunakan strategi *reinforcement* secara konsisten dalam pembelajaran guna meningkatkan perilaku positif anak. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan variasi bentuk *reinforcement* yang berbeda serta cakupan sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K. E., & Cowdery, G. E. (2015). The Use Of Positive Reinforcement In Early Childhood Classrooms. *Early Child Development and Care*, 185(3), 421–435.
- Caldarella, P., et al. (2019). Effects Of Positive Reinforcement Strategies On Preschool Students’ Behavior. *Early Childhood Education Journal*, 47(3), 289–298.
- Chafouleas, S. M., et al. (2016). School-Based Behavioral Reinforcement Systems. *School Psychology Quarterly*, 31(3), 345–358.
- Filcheck, H. A., & McNeil, C. B. (2020). The Effectiveness Of Token Reinforcement. *Behavior Analysis in Practice*, 13(2), 345–357.
- Flower, A., McKenna, J. W., & Haring, C. D. (2018). Behavior Management Interventions. *Journal of Behavioral Education*, 27(2), 147–168.
- Maggin, D. M., et al. (2017). A Meta-Analysis Of Token Economy Interventions. *Journal of School Psychology*, 63, 1–18.
- Noni, & Aviani. (2023). The Effectiveness Of Token Economy Method. *Literasi Nusantara*, 3(1), 55–66.
- Noviyanti, M. W., & Wahyuningsih, M. B. R. (2024). Penerapan Token Ekonomi. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 23–34.
- Putri, A. R., & Nurhafizah. (2022). Pengaruh Reinforcement Positif. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 45–57.
- Reinke, W. M., Herman, K. C., & Stormont, M. (2019). Classroom-level positive behavior supports. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 21(4), 215–227.
- Rosyida, F., Muthmainah, & Nur Hayati. (2025). The Impact Of Token Economy. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 8(1), 15–28.
- Simonsen, B., et al. (2017). Evidence-Based Practices In Classroom Management. *Education and Treatment of Children*, 40(3), 351–380.
- Slavin, R. E. (2018). Evidence-Based Classroom Management Strategies. *Educational Psychology Review*, 30(2), 345–372.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta.
- Yunita, R., & Suryana, D. (2021). Penerapan token economy. *Jurnal Obsesi*, 5(2), 1123–1134.
- Zahra, G. A., Fatimah, S. L., & Jamaludin, M. (2025). Token Ekonomi Sebagai Strategi Meningkatkan Disiplin. *Jurnal Empati*, 14(1), 78–89.

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP KEDISIPLINAN ANAK DI TK TUNAS MAKARTI KOTA KENDARI

Okti Jayanti^{1)*}, Salwiah¹⁾, Sri Yuliani M.¹⁾

¹⁾Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Halu Oleo

*Korespondensi Penulis. E-mail: tiioktijayanti@gmail.com

Abstrak

Kedisiplinan merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter anak sejak usia dini, namun implementasinya di sekolah sering kali membutuhkan stimulus yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap kedisiplinan anak usia dini di TK Tunas Makarti Kota Kendari. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah 118 anak dengan sampel sebanyak 35 anak kelompok B yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis dengan *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* kedisiplinan anak adalah 20,48 dengan skor tertinggi 23 dan terendah 14. Setelah perlakuan, rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 22,45 dengan skor tertinggi 28 dan terendah 17. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *t* sebesar 13,609 dengan hitung signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan anak di TK Tunas Makarti Kota Kendari.

Kata kunci: *Reward*, Kedisiplinan Anak, Anak Usia Dini.

THE EFFECT OF REWARDS ON CHILDREN'S DISCIPLINE AT TUNAS MAKARTI PRESCHOOL IN KENDARI

Abstrack

*Discipline is a crucial aspect of character building in early childhood, yet its implementation in schools often requires appropriate stimuli. This study aims to determine the effect of rewards on the discipline of early childhood children at Tunas Makarti Kindergarten in Kendari City. This is a quantitative study with a One Group Pretest-Posttest Design. The study population consisted of 118 children, with a sample of 35 children from group B selected through purposive sampling. Data were collected through observation and documentation, then analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, and hypothesis testing with the Paired Sample t-Test. The results showed that the average pretest score for children's discipline was 20.48, with the highest score being 23 and the lowest being 14. After the treatment, the average posttest score increased to 22.45 with the highest score of 28 and the lowest of 17. The hypothesis test results showed a *t*-value of 13,609 with a significance (sig. 2-tailed) of $0.000 \leq 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, it can be concluded that giving rewards has a significant effect on improving children's discipline at Tunas Makarti Kindergarten in Kendari City.*

Keywords: *Reward, Child Discipline, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No. 20 tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Melmambessy Moses (2012:18) pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Dengan adanya transfer pengetahuan tersebut diharapkan dapat merubah sikap tingkah laku, kedewasaan kepribadian ke dalam pendidikan formal

dan pendidikan informal. Pendidikan adalah fondasi yang membentuk karakter dan keterampilan seseorang.

Menurut Wiyani, (2020:12) secara istilah PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral, spiritual, motorik, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Anak merupakan harapan bangsa dan apabila sudah sampai saatnya akan menggantikan generasi tua dalam melanjutkan roda kehidupan negara. Demikian, anak perlu dibina dengan baik agar mereka tidak salah dalam kehidupannya kelak. Setiap komponen bangsa Indonesia, baik pemerintah maupun non pemerintah memiliki kewajiban untuk secara serius memberi perhatian terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Komponen-komponen yang harus melakukan pembinaan terhadap anak adalah orang tua, keluarga, masyarakat, dan pemerintah.

Menurut Al-Fandi (2017 : 270) secara umum, *reward* didefinisikan sebagai bagian dari suatu kebaikan yang diberikan kepada seseorang dengan pertimbangan adanya beberapa tugas yang harus diselesaikan agar seseorang merasa lebih berguna. *Reward* (hadiah) adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/ cenderamata. Hadiah yang diberikan kepada oranglain berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberi. Bentuk reward yang lain juga bisa disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang. Semua orang berhak menerima hadiah dari seseorang dengan motif-motif tertentu, (Djamarah 2014 : 150).

Reward adalah suatu bentuk penghargaan atau imbalan balas jasa yang diberikan kepada seseorang atau kelompok karena telah berperilaku baik, melakukan suatu keunggulan atau prestasi, memberikan suatu sumbangsih, atau berhasil melaksanakan tugas yang diberikan sesuai target yang ditetapkan. Istilah *reward* berasal dari bahasa inggris yang artinya hadiah, penghargaan atau imbalan. Setiap organisasi menggunakan berbagai *reward* atau imbalan untuk menarik dan mempertahankan orang dan memotivasi seseorang agar mencapai tujuan pribadi dan tujuan organisasi.

Selain pemberian *reward*, pembentukan karakter anak usia dini juga erat kaitannya dengan penerapan kedisiplinan. Menurut Djamarah (2014:153), disiplin adalah suatu keadaan tertib di mana orang-orang yang tergabung dalam suatu sistem tunduk pada aturan-aturan yang ada dengan senang hati. Disiplin bukan hanya sekadar kepatuhan, tetapi merupakan kesadaran untuk berperilaku sesuai aturan tanpa adanya paksaan. Wiyani (2013:87) menambahkan bahwa kedisiplinan anak usia dini ditunjukkan melalui perilaku sehari-hari, seperti datang tepat waktu, mematuhi tata tertib, melaksanakan kewajiban tanpa harus diingatkan, serta mampu menahan diri saat menunggu giliran. Sejalan dengan itu, Hurlock (2011:85) menegaskan bahwa disiplin berfungsi untuk membantu anak belajar mengendalikan diri, bertanggung jawab, dan membedakan perilaku yang dapat diterima atau tidak dalam lingkungannya. Dengan demikian, disiplin merupakan fondasi penting yang perlu ditanamkan sejak dini agar anak mampu membentuk kebiasaan positif yang berkelanjutan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak (TK) Tunas Makarti pada bulan September 2024, serta melalui wawancara dengan Ibu Tia selaku guru kelas B7, diketahui bahwa di hampir setiap kelas masih terdapat anak-anak yang menunjukkan perilaku kurang disiplin. Hal ini menjadi perhatian penting bagi guru karena kedisiplinan merupakan salah satu nilai dasar yang perlu dibentuk sejak dini sebagai bagian dari pembentukan sikap dan kepribadian anak. Beberapa perilaku kurang disiplin yang terlihat di antaranya adalah anak datang terlambat ke sekolah, tidak sabar menunggu giliran saat bermain atau saat mengikuti arahan dari guru, dan tidak tenang saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Misalnya, saat kegiatan pembukaan seperti berdoa bersama, masih ada anak yang bercanda atau mengobrol dengan temannya.

Pada saat kegiatan bermain, beberapa anak terlihat berebut mainan dan tidak mengikuti aturan yang telah ditentukan. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum sepenuhnya memahami pentingnya menaati aturan, bertanggung jawab, dan bersikap tertib selama kegiatan belajar di sekolah. Hal ini tentu berdampak pada kelancaran proses belajar-mengajar dan juga menghambat pembentukan karakter disiplin yang seharusnya ditanamkan sejak usia dini.

Berdasarkan keterangan guru, perilaku tersebut paling sering ditemukan di kelas B2, yang menunjukkan tingkat kedisiplinan yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas lainnya.

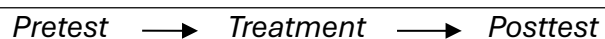
Kondisi dengan permasalahan rendahnya kedisiplinan anak, khususnya di kelas B2, menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan kajian lebih lanjut mengenai pengaruh pemberian *reward* terhadap peningkatan kedisiplinan anak usia dini. Penelitian ini difokuskan pada beberapa indikator perilaku disiplin yang relevan dengan konteks pembelajaran di taman kanak-kanak, yaitu: hadir tepat waktu, berbaris dengan rapi, menyimpan sepatu pada tempatnya, merapikan kembali mainan setelah dipakai, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, dan membuang sampah pada tempatnya. Seluruh indikator tersebut mencerminkan sikap dasar yang penting dalam membentuk keteraturan, tanggung jawab, dan kemandirian anak di lingkungan sekolah. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa masukan dan rekomendasi yang aplikatif bagi guru dalam menerapkan strategi pembentukan karakter disiplin melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik dan merasa perlu untuk mencari tahu adakah pengaruh pemberian *reward* terhadap kedisiplinan anak. Dengan demikian, maka peneliti merumuskan judul penelitian “Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Tunas Makarti”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang mengutamakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang kita ketahui. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang dirancang sedemikian rupa, sehingga fenomena atau kejadian itu dapat di isolasi dari pengaruh lain. Penelitian eksperimental merupakan suatu bentuk penelitian dimana variabel dimanipulasi sehingga dapat dipastikan pengaruh dan efek variabel tersebut terhadap variabel lain yang diselidiki atau di observasi, Yusuf (2017: 77).

Penelitian eksperimen dalam penelitian ini menggunakan pretest-posttest one group design. Dalam penelitian ini dilakukan pretest sebelum perlakuan dan posttest sesudah perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan (Sugiyono 2017:110-111) sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

Pretest: diberikan sebelum pemberian *reward* terhadap kedisiplinan

Treatment: perlakuan pemberian *reward* terhadap kedisiplinan

Posttest: diberikan sesudah pemberian *reward* terhadap kedisiplinan

Penelitian ini akan dilakukan di TK Tunas Makarti yang berlokasi di Jl. Jend. Ahmad Yani, Kec. Wua-Wua, Kota Kendari. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan anak di kelompok B TK Tunas Makarti tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 118 anak. Sampel yang diambil dengan pertimbangan pada penelitian ini adalah sebanyak 35 anak di kelompok B. Teknik purposive sampling dipilih karena berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu yang sesuai dengan karakteristik subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel dilakukan berdasarkan tiga kriteria utama: (1) anak berusia 5-6 tahun dan tergolong dalam kelompok B, (2) menunjukkan perilaku kurang disiplin berdasarkan hasil observasi awal dan masukkan dari guru kelas, serta (3) memperoleh persetujuan dari orang tua dan guru untuk mengikuti seluruh proses penelitian. Peneliti menetapkan kelas B2 sebagai kelompok eksperimen, karena kelas B2 menunjukkan tingkat kedisiplinan yang relatif rendah dibandingkan kelas lainnya.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa uji validitas dan reliabilitas, lembar observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian yang dilakukan ini, akan menggunakan teknik pengumpulan data dengan: a) observasi, b) dokumentasi. Analisis secara statistik deskriptif dalam penelitian ini adalah: 1) analisis secara statistik deskriptif terhadap

kedisiplinan pada anak usia dini, 2) analisis secara statistik deskriptif pemberian *reward* pada anak usia dini.

Uji normalitas Kolmogorov Smirnov adalah uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan normalitas yaitu: 1) jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,05 maka data dianggap berdistribusi tidak normal, 2) jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan uji statistik berikutnya. Menurut Joko Widiyanto (2010:55) dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut: 1) jika nilai signifikansi atau Sig. < 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen), 2) jika nilai signifikansi atau Sig. > 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji *Paired Sample T-Test*. Uji *paired sample t-test* adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan seluruh dua mean dan dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk menentukan taraf signifikansi serta pengujian hipotesis. Dengan kriteria pengujian, bila nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima, tetapi sebaliknya bila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak. Tingkat signifikan menggunakan α -5% (signifikansi 5% atau 0,05). Perhitungan analisis dilakukan melalui aplikasi SPSS 27 untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun.

Dalam penelitian ini penulis haruslah membuat rancangan sementara atau penetapan hipotesis. Hipotesis yang akan diuji dan dibuktikan dalam penelitian ini berkaitan ada atau tidaknya pengaruh pemberian *reward* terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun. Hipotesis pada penelitian ini yaitu : H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Makarti Kota Kendari. Berdasarkan pada statistik yang digunakan dan hipotesis penelitian di atas, maka penulis menetapkan dua hipotesis yang digunakan untuk uji statistiknya yaitu hipotesis nol (H_0) yang diformulasikan ditolak dan hipotesis alternative (H_a) yaitu hipotesis penulis yang diformulasikan diterima, dengan rumus sebagai berikut:

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$, Ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Makarti Kota Kendari

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$, Tidak Ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Makarti Kota Kendari

μ_1 = rata-rata nilai kedisiplinan sebelum perlakuan (*pretest*) μ_2 = rata-rata nilai kedisiplinan sesudah perlakuan (*posttest*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *One Sample Kolmogorov Smirnov Test*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre Test	Post Test
N		35	35
Normal Parameters^{a,b}	Mean	20,49	22,46
	Std. Deviation	2,560	2,559
Most Extreme Differences	Absolute	0,168	0,172
	Positive	0,078	0,130
	Negative	-0,168	-0,172
Test Statistic		0,168	0,172
Asymp. Sig. (2-tailed)^c		0,14	0,10

Berdasarkan tabel hasil hitung uji normalitas *Kolmogorov smirnov test* dapat diketahui

bahwa nilai Asymp.Sig.(2tailed) *posttest* 0,010. Hal ini menunjukkan nilai sig. *pretest* $\geq 0,05$ atau $0,014 \geq 0,05$ dan nilai sig. *posttest* $\geq 0,05$ atau $0,010 \geq 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Analisis Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,007	1	68	0,935

Berdasarkan tabel 2. di atas diketahui nilai signifikansi (sig.) nilai *pretest* dan *posttest* adalah 0,935. Karena nilai sig. $0,935 > 0,05$, maka sebagaimana pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa varians data nilai *pretest* dan *posttest* adalah homogen.

Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test*, untuk menguji hipotesis (H_0) yang mengatakan bahwa tidak ada pengaruh pemberian *reward* terhadap kedisiplinan anak. Kriteria yang digunakan untuk menguji hipotesis yakni dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Pengambilan hipotesis dalam uji ini menggunakan kriteria yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikan $\geq 0,05$ maka H_0 diterima
2. Jika nilai signifikan $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest*

Paired Samples Statistics								
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error			
					Mean			
Pair 1	Pre Test	20,49	35	2,560	0,433			
	Post Test	22,46	35	2,559	0,433			

Paired Samples Test								
Paired Differences								
Pre test-post test	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
	-1,971	0,857	0,145	-2,266	-1,677	13,609	34	0,000

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS 27 seperti terlihat pada tabel 4.8 di atas, nilai *pretest* dan *posttest* memiliki t hitung sebesar 13,609, dan nilai signifikan sebesar 0,000. Ketentuan pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak didasarkan pada besarnya sig. Jika sig lebih kecil atau sama dengan 0,05 ($\leq 0,05$) maka hipotesis diterima. Hasil penelitian diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 \leq 0,05$; maka disimpulkan H_0 ditolak, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian hasil *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini dapat menguji kebenaran hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian *reward* terhadap kedisiplinan anak, diterima. Sehingga penelitian ini dapat menunjukkan bahwa kedisiplinan dengan pemberian *reward* dapat meningkatkan kedisiplinan anak.

Tabel 4. Data Kedisiplinan Anak

Kategori	Rentang Skor	Pretest f (%)	Posttest f (%)
Disiplin	≥ 21	10 (28,57%)	20 (57,14%)
Cukup Disiplin	18–20	15 (42,86%)	12 (34,29%)
Kurang Disiplin	≤ 17	10 (28,57%)	3 (8,57%)
Jumlah	35 (100%)	35 (100%)	35 (100%)

Berdasarkan hasil tabel 4., tingkat kedisiplinan anak mengalami peningkatan yang konsisten dari tahap awal hingga posttest. Pada observasi awal, hanya 10 anak (28,57%) yang tergolong disiplin, sementara sebagian besar berada pada kategori cukup disiplin sebanyak 15 anak (42,86%), dan 10 anak (28,57%) masih kurang disiplin. Setelah penerapan *treatment* pertama, jumlah anak yang disiplin meningkat menjadi 13 anak (37,14%), meskipun masih terdapat 8 anak (22,86%) yang tergolong kurang disiplin. Memasuki *treatment* kedua, jumlah anak disiplin naik menjadi 17 anak (48,57%), dan anak kurang disiplin berkurang menjadi 5 anak (14,29%). Peningkatan kembali terlihat pada *treatment* ketiga dengan 21 anak (60,00%) masuk kategori disiplin, sementara anak kurang disiplin tersisa 3 anak (8,57%). *Treatment* keempat menunjukkan kemajuan yang lebih signifikan, yaitu 25 anak (71,43%) disiplin, 7 anak (20,00%) cukup disiplin, dan 3 anak (8,57%) masih kurang disiplin. Hasil akhir pada posttest menunjukkan bahwa 26 anak (74,29%) telah mencapai kategori disiplin, 6 anak (17,14%) cukup disiplin, dan hanya 3 anak (8,57%) yang tetap berada pada kategori kurang disiplin. Temuan ini membuktikan bahwa pemberian reward secara bertahap efektif dalam meningkatkan kedisiplinan anak, meskipun masih terdapat sebagian kecil yang belum mencapai disiplin optimal hingga akhir penelitian.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Tunas Makarti Kota Kendari dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan anak kelompok B. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan skor rata-rata kedisiplinan antara sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*), di mana rata-rata skor meningkat dari 20,48 menjadi 22,45. Uji hipotesis melalui paired sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 13,609 dengan signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, pemberian reward baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal terbukti efektif dalam mendorong anak untuk lebih disiplin, khususnya pada aspek hadir tepat waktu, menaati aturan, tertib menunggu giliran, serta menjaga keteraturan dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, metode *reward* terbukti efektif dalam menumbuhkan kedisiplinan pada anak TK kelompok B Tunas Makarti, Kecamatan Wua-Wua, Kota Kendari.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan bagi para pendidik untuk menerapkan pemberian *reward* secara konsisten dan variatif, baik berupa pujian maupun penghargaan simbolis, guna memotivasi kedisiplinan siswa dalam aspek ketepatan waktu serta tanggung jawab tugas di sekolah. Selain mengandalkan sistem penghargaan, guru juga perlu mengintegrasikan metode bimbingan lain untuk memperkuat karakter anak secara menyeluruh. Di sisi lain, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan sampel dan durasi penelitian, serta melakukan studi komparatif terhadap berbagai metode pembinaan kedisiplinan lainnya untuk menghasilkan temuan yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Bahri. dkk. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fandi, H. (2017). *Desain Pembelajaran yang Demokratis & Humanis*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Moses, Melmambessy, (2012). "Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua."

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas).
- Wiyani, N.A. (2013). *Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orang Tua & Guru dalam Membentuk Kemandirian & Kedisiplinan Anak Usia Dini*.Jogyakarta:Ar-Ruzz Media.
- Yusuf, Muri (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta, Kencana.

TEKNIK GURU DALAM MENERAPKAN DISIPLIN ANAK USIA DINI

Nurjanah^{1)*}, Sri Yuliani M.¹⁾, Afifah Nur Hidayah¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln.H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

Korespondensi Penulis Email: nhurjanah123@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah tiga orang guru dan siswa dari TKS Dharma Wanita, Kelurahan Dana, Kecamatan Watopute, Kabupaten Muna. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data, dan (4) penarikan kesimpulan. Hasil penelitian tentang teknik yang digunakan guru dalam menerapkan disiplin pada anak usia dini di Kelompok B TKS Dharma Wanita Kelurahan Dana Kecamatan Watopute menunjukkan bahwa guru menggunakan beberapa teknik, antara lain keteladanan, pembiasaan, pemberian nasihat, dan pemberian pujian. Teknik pembiasaan digunakan guru untuk mendisiplinkan anak agar datang tepat waktu, berbaris dengan rapi, meletakkan sepatu di rak sepatu, dan membuang sampah pada tempatnya. Guru menggunakan teknik keteladanan untuk mendisiplinkan anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, teknik pemberian nasihat untuk mendisiplinkan anak merapikan mainan setelah digunakan, dan teknik pemberian pujian kepada anak yang disiplin agar mereka mempertahankan kedisiplinannya. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa guru di Kelompok B TKS Dharma Wanita Kelurahan Dana Kecamatan Watopute Kabupaten Muna menerapkan berbagai teknik dalam menanamkan disiplin pada anak usia dini, yaitu keteladanan, pembiasaan, pemberian nasihat, dan pemberian pujian. Penerapan teknik-teknik tersebut terbukti efektif dalam membentuk sikap disiplin yang positif dan berkelanjutan pada anak.

Kata Kunci: Teknik Guru, Disiplin, Anak usia dini

TEACHER TECHNIQUES IN ENFORCING DISCIPLINE IN EARLY CHILDHOOD

Abstract

This type of research is descriptive qualitative research. The subjects in this study were three teachers and students from TKS Dharma Wanita, Dana Village, Watopute Subdistrict, Muna Regency. The data collection techniques used were interviews, observation, and documentation. Data analysis was carried out in the following steps: (1) data collection, (2) data reduction, (3) data presentation, and (4) conclusion drawing. The results of the study on the techniques used by teachers in applying discipline to early childhood in Group B of TKS Dharma Wanita, Dana Village, Watopute Subdistrict, show that teachers use several techniques, including exemplary behavior, habituation, giving advice, and giving praise. Teachers used the habituation technique to discipline children to arrive on time, line up neatly, put their shoes on the shoe rack, and throw trash in its place. Teachers use the modeling technique to discipline children to wash their hands before and after eating, the advice technique to discipline children to tidy up their toys after use, and the praise technique to praise disciplined children so that they maintain their discipline. The conclusion of this study shows that teachers in Group B of the Dharma Wanita TKS in Dana Village, Watopute District, Muna Regency, apply various techniques in instilling discipline in early childhood, namely exemplary behavior, habituation, giving advice, and giving praise. The application of these techniques has been proven effective in forming positive and sustainable disciplinary attitudes in children.

Keywords: Teacher Techniques, Discipline, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar, yang merupakan upaya komprehensif yang ditujukan bagi anak-anak dari usia lahir hingga enam tahun, mencakup semua aspek perkembangan optimal. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem

Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat (1) tentang pendidikan anak usia dini, yang menyatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini atau PAUD adalah upaya yang ditujukan kepada anak-anak usia 0 hingga 6 tahun, dilaksanakan melalui penyediaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan spiritual sehingga anak-anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Risnawati, dkk. 2021: 2).

Pendidikan anak usia dini sangat penting mengingat kecerdasan dan perilaku dasar seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Pada tahap ini, orang sering menyebutnya sebagai masa emas (*golden age*), di mana anak-anak mengalami perkembangan otak yang pesat. Pada periode ini, anak-anak sangat mudah menyerap dan meniru segala sesuatu di sekitar mereka. Jika anak-anak memiliki pengalaman buruk, mereka akan meniru hal-hal buruk, dan sebaliknya, jika anak-anak memiliki pengalaman baik, mereka akan meniru hal-hal baik dalam setiap tindakan mereka (Qadafi, 2019).

Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak-anak sejak usia dini adalah disiplin. Disiplin adalah ketaatan seseorang dalam mengikuti aturan atau peraturan karena didorong oleh kesadaran diri tanpa paksaan dari pihak luar (Sobri, 2020). Dalam istilah sederhana, disiplin juga dapat didefinisikan sebagai sikap seseorang yang bersedia belajar dari dan/atau dengan sukarela mengikuti seorang pemimpin, dalam hal ini orang tua atau guru (Asih & Sunarso, 2020). Disiplin tidak dapat dipisahkan dari aturan; bahkan, tidak berlebihan untuk mengatakan bahwa aturan adalah salah satu komponen dari disiplin. Selain itu, dalam konteks pendidikan dasar, disiplin merupakan alat untuk mendidik anak-anak, karena melalui disiplin, anak-anak dapat belajar untuk mematuhi aturan dan mengembangkan perilaku yang sesuai dengan norma (Munaamah et al., 2021). Lebih spesifik lagi, dalam konteks pendidikan dasar bagi siswa, disiplin merupakan upaya untuk membuat anak-anak menjaga disiplin belajar, menjaga kestabilan dalam kegiatan kelompok, dan melatih anak-anak untuk menjadi mandiri (Li et al., 2020).

Disiplin dapat didefinisikan secara sederhana sebagai sikap seseorang yang bersedia belajar dari dan/atau dengan sukarela mengikuti seorang pemimpin, dalam hal ini orang tua atau guru (Asih & Sunarso, 2020). Menurut Semiawan (2009:89), disiplin dapat didefinisikan secara luas sebagai bentuk pengaruh yang dirancang untuk membantu anak-anak menghadapi tuntutan lingkungan mereka. Sementara itu, menurut Hurlock, seperti yang dikutip oleh Wantah (2005:35), disiplin adalah cara orang tua mengajarkan anak-anak tentang perilaku moral yang diterima dalam kelompok. Dalam membentuk karakter disiplin pada masa kanak-kanak, guru sebagai pendidik memainkan peran penting dalam perkembangan karakter siswa. Guru sangat berpengaruh dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa (Fajri, 2018). Guru merupakan tokoh kunci di dunia pendidikan yang berperan penting dalam mendidik dan membimbing siswa menjadi individu cerdas dengan moral dan karakter yang baik. Salah satu kunci dalam menanamkan disiplin adalah peran guru, yaitu kompetensi dan keterampilan mereka dalam mendorong siswa untuk menerapkan disiplin (Chantia dkk., 2022). Guru harus mampu menerapkan teknik-teknik yang dapat mengembangkan disiplin pada siswa mereka. Guru harus menerapkan disiplin pada siswa mereka guna menciptakan generasi yang patuh terhadap aturan. Guru harus mampu memberikan contoh yang baik tentang disiplin bagi siswa mereka, yang cenderung meniru apa yang mereka lihat di sekitar mereka.

Berdasarkan pengamatan dengan guru-guru di sekolah TKS Dharma Wanita, yang berlokasi di kecamatan Watopute, khususnya di desa Dana, ditemukan bahwa disiplin anak-anak di sekolah telah membaik, meskipun tidak secara signifikan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa perilaku disiplin anak-anak di sekolah, seperti mengenakan seragam yang rapi, berbaris dengan rapi sebelum masuk kelas, membuang sampah pada tempatnya, membereskan mainan setelah digunakan, dan tidak terlambat ke sekolah, telah diterapkan oleh anak-anak. Sebagian besar anak-anak telah menerapkan sikap disiplin di sekolah, meskipun ada beberapa anak yang ditemukan terlambat dan absen dari sekolah tanpa penjelasan, anak-anak yang tidak mengenakan seragam rapi, dan tidak berpartisipasi dalam kegiatan kelas secara tertib. Seorang guru mengungkapkan bahwa salah satu faktornya adalah kurangnya disiplin yang diajarkan oleh orang tua anak-anak, sebagian besar di antaranya adalah petani yang sibuk dengan pekerjaan mereka. Berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Teknik Guru dalam Menerapkan Disiplin pada Anak Usia Dini di Kelompok B Dharma Wanita TKS di Desa Dana, Kecamatan Watopute, Kabupaten Muna".

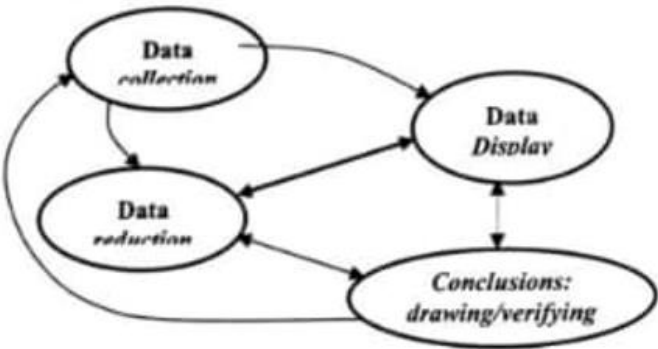
METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2014), penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak dimulai dari teori yang telah disiapkan, melainkan dari lapangan berdasarkan lingkungan alamiah. Teknik penelitian kualitatif ini sering disebut sebagai teknik penelitian naturalistik karena penelitian dilakukan dalam kondisi alamiah. Teknik penelitian kualitatif adalah teknik penelitian yang digunakan untuk mempelajari objek dalam kondisi alaminya. Menurut Sugiyono (2014), karakteristik penelitian kualitatif meliputi subjektivitas. Penelitian berinteraksi langsung dengan objek yang diteliti menggunakan bahasa informal dengan kata-kata pribadi, prosesnya bersifat induktif, dan desainnya dapat dikembangkan/dinamis.

Penelitian ini dilakukan di Pusat Kegiatan Masyarakat Dharma Wanita di Desa Dana, Kecamatan Watopute, Kabupaten Muna. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Januari 2025. Subjek penelitian ini adalah tiga guru dan anak-anak di Pusat Kegiatan Masyarakat Dharma Wanita di Desa Dana, Kecamatan Watopute, Kabupaten Muna.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data merupakan alat penting yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan guna mencapai tujuan penelitian. Oleh karena itu, data dan kualitas data sangat penting dalam penelitian karena dapat menentukan kualitas hasil penelitian. Salah satu faktor keberhasilan suatu penelitian adalah pemilihan teknik dan pendekatan penelitian serta informasi yang dikumpulkan oleh peneliti.

Analisis data digunakan dalam studi ini sebagai berikut: (1) pengumpulan data, (2) pengurangan data, (3) penyajian data, dan (4) penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2020:322). Langkah-langkah yang diambil sesuai dengan Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Skematik Model Analisis Data Miles dan Huberman (Sugiyono 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam menjalankan peran mereka sebagai pendidik, guru bertanggung jawab untuk mengembangkan disiplin anak-anak. Guru menggunakan beberapa teknik yang dapat diterapkan untuk mengamati disiplin anak-anak, yaitu modeling, habituasi, dan memberikan nasihat berdasarkan indikator disiplin, seperti datang tepat waktu, meletakkan sepatu di rak, berpakaian rapi, membereskan mainan setelah digunakan, mencuci tangan sebelum dan setelah makan, serta membuang sampah di tempatnya. Hasil penelitian dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan dan Wawancara

Teknik Mengajar	Wawancara	Observasi
Teknik pembiasaan dalam mendisiplinkan anak yang tidak tepat waktu	Guru mendorong anak untuk datang tepat waktu dengan melibatkan atau bekerja sama dengan orang tua mereka. Guru berkomunikasi dengan orang tua bahwa anak-anak harus tiba tepat waktu pukul 06.30.	Guru membiasakan anak-anak untuk disiplin datang ke sekolah tepat waktu dan juga berkomunikasi dengan orang tua anak-anak.

Teknik Mengajar	Wawancara	Observasi
Teknik memuji anak yang datang tepat waktu	Guru menunjukkan apresiasi kepada anak-anak yang datang tepat waktu, dalam bentuk pujian verbal seperti “anak-anak ini sangat pintar.” Selain itu, guru selalu mendorong anak-anak dan mengingatkan mereka untuk tiba di sekolah tepat waktu.	Guru memuji anak dengan berkata, “Kamu pintar karena datang tepat waktu,” yang memotivasi anak untuk mempertahankan disiplinnya untuk datang tepat waktu.
Teknik membiasakan dan menasihati anak yang tidak meletakkan sepatu di rak sepatu	Guru membiasakan anak-anak dengan selalu mengingatkan mereka untuk meletakkan sepatu di tempat yang tepat, yaitu rak sepatu. Jika ini dilakukan secara konsisten, anak-anak akan secara otomatis terbiasa meletakkan sepatu mereka di rak sepatu.	Guru menasihati anak ketika dia tidak meletakkan sepatunya di rak atau di tempatnya. Dengan demikian, anak selalu menyimpan sepatunya di rak sepatu.
Teknik memuji anak yang telah meletakkan sepatunya di rak sepatu.	Sebagai guru, kami selalu memberikan apresiasi atau pujian dalam bentuk acungan jempol kepada anak-anak yang telah merapikan, menyimpan, dan menata sepatu mereka di rak sepatu.	Guru memuji anak-anak dengan memberikan acungan jempol atau mengucapkan kata-kata seperti “bagus sekali.” Guru memuji anak-anak agar mereka termotivasi dan mempertahankan disiplin dengan selalu meletakkan sepatu mereka di tempat yang tepat.
Teknik menasihati anak yang tidak berpakaian rapi	Jika ada anak-anak yang tidak berpakaian rapi, kami sebagai guru biasanya mengingatkan dan menasihati mereka agar dapat merapikan pakaian mereka. Namun, rata-rata anak-anak di TKS berpakaian rapi dan jarang ditemukan anak yang tidak rapi. Sejak mulai sekolah, anak-anak selalu berpakaian rapi saat di sekolah.	Guru selalu menasihati dan mengingatkan anak-anak untuk berpakaian rapi agar anak perempuan terlihat cantik dan anak laki-laki terlihat tampan. Guru memberikan nasihat atau mengingatkan anak-anak ketika mereka berbaris di depan kelas dan ketika mereka berada di dalam kelas.
Teknik pemberian pujian dalam mendisiplinkan anak yang sudah berpakaian rapi	Sebagai guru, kami dapat memuji anak-anak dengan memberikan apresiasi, seperti mengatakan, “Bagus sekali, pakaianmu rapi dan bersih.” Guru juga sering memberikan apresiasi kepada anak-anak dengan mengatakan, “Hari ini pakaianmu rapi, dan rambutmu diikat dengan rapi,” yang membuat anak perempuan terlihat lebih cantik. Sementara itu, anak laki-laki akan terlihat lebih tampan jika rambutnya rapi atau sudah dipotong.	Guru memuji anak-anak yang disiplin dan berpakaian rapi.
Teknik menasihati anak yang belum disiplin dalam merapikan mainan setelah digunakan	Sebelum memulai pelajaran dan bermain, guru membuat kesepakatan kelas. Salah satu kesepakatannya adalah setiap anak harus merapikan mainannya setelah bermain. Jika ada mainan yang belum dibersihkan, kami	Guru memberikan nasihat dan selalu mengingatkan anak-anak bahwa setelah bermain, mereka harus mengumpulkan mainan mereka dan mengembalikannya ke tempat semula.

Teknik Mengajar	Wawancara	Observasi
	mengingatkan anak-anak untuk mengembalikannya ke tempat semula agar lingkungan tetap rapi, bersih, nyaman, dan teratur sehingga kelas dapat digunakan kembali.	
Teknik pemberian pujian dalam mendisiplinkan anak yang telah merapikan mainan mereka	Sebagai seorang guru, saya selalu memuji anak-anak dengan mengatakan, “Bagus sekali, kamu sangat pintar,” ketika mereka membereskan mainan mereka dan menaruhnya kembali ke tempatnya.	Guru memuji anak karena mampu merapikan mainannya sendiri dengan rapi.
Teknik pembiasaan, keteladanan, dan pemberian nasihat dalam mendisiplinkan anak yang malas mencuci tangan sebelum dan sesudah makan	Dalam hal mencuci tangan, kami biasanya menggunakan lagu sebagai teknik pembelajaran yang menyenangkan. Melalui lagu, anak-anak diajarkan pentingnya mencuci tangan dengan benar. Selain itu, kebiasaan mencuci tangan juga ditanamkan melalui praktik sehari-hari. Sebagai guru, kami berperan sebagai teladan dengan memberikan contoh yang baik bagi anak-anak, sehingga mereka menjadi terbiasa mempraktikkan kebiasaan sehat ini secara mandiri.	Guru memberikan teladan kepada anak-anak dengan mendemonstrasikan teknik mencuci tangan yang benar sebelum dan sesudah makan. Selain itu, guru juga menggunakan nyanyian sebagai metode untuk memperkenalkan teknik mencuci tangan yang benar.
Teknik pemberian nasihat dan pujian dalam mendisiplinkan anak yang mencuci tangan sebelum dan sesudah makan	Sebagai guru, kami menjelaskan kepada anak-anak pentingnya mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, seperti untuk mencegah penyakit dan menjaga kesehatan fisik. Salah satu caranya adalah dengan menyanyikan lagu-lagu tentang mencuci tangan, sehingga anak-anak merasa bahwa kebiasaan ini adalah sesuatu yang menyenangkan dan mudah dilakukan. Selain itu, sebagai guru, kami memuji anak-anak ketika mereka tidak lagi malas mencuci tangan, karena mereka telah menjadi mandiri.	Guru memuji anak yang sudah terbiasa mencuci tangannya sendiri.
Teknik pembentukan kebiasaan untuk mendisiplinkan anak membuang sampah pada tempatnya	Dalam menerapkan kebiasaan membuang sampah pada tempatnya, guru menggunakan lagu khusus untuk mengajarkan anak-anak tentang membuang sampah pada tempatnya. Dengan lagu khusus tentang membuang sampah ini, anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat bahwa sampah harus dibuang di tempat yang tepat, yaitu di tempat sampah. Selain itu, kami para guru selalu mendorong anak-anak untuk menjaga kebersihan dengan	Guru mengajarkan anak-anak untuk membuang sisa makanan dan sampah lainnya di tempat yang tepat.

Teknik Mengajar	Wawancara	Observasi
	segera membuang sampah ke tempat sampah, sehingga lingkungan tetap bersih dan nyaman.	
Teknik pemberian pujian dalam mendisiplinkan anak yang telah membuang sampah pada tempatnya.	Sebagai guru, kami selalu memuji anak-anak ketika mereka telah melakukan hal yang benar, seperti membuang sampah ke tempat sampah. Kami memberikan acungan jempol sebagai bentuk apresiasi dan pujian verbal dengan mengatakan, “Bagus! Kamu membuang sampah ke tempat sampah dengan benar.”	Guru memuji anak yang selalu membuang sampah ke tempat sampah.

Pembahasan

Berkenaan dengan proses analisis data dan berdasarkan deskripsi data di atas, pada bagian ini peneliti akan menjelaskan hasil pengamatan dan wawancara yang diperoleh dari lapangan dengan beberapa guru di kelompok B di TKS Dharma Wanita Kelurahan Dana. Dijelaskan bahwa guru-guru menggunakan beberapa teknik dalam menegakkan disiplin di antara anak-anak, yaitu pembentukan kebiasaan, perilaku teladan, memberikan nasihat, dan memberikan pujian dalam upaya mengembangkan disiplin anak-anak.

Pendisiplinan anak melalui pembiasaan adalah metode umum yang digunakan oleh guru dan orang tua. Pembiasaan mudah diserap oleh anak-anak jika dilakukan secara berulang-ulang. Guru di TKS Dharma Wanita menggunakan teknik pembentukan kebiasaan dalam menegakkan disiplin agar anak-anak dapat datang tepat waktu. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Fadhilah & Garnis (2023:66-67) yang menyatakan bahwa salah satu cara guru menegakkan disiplin agar anak-anak datang tepat waktu adalah dengan membentuk kebiasaan. Selain itu, penerapan disiplin waktu pada masa kanak-kanak akan sangat mempengaruhi masa depan mereka. Apa yang menjadi kebiasaan sejak usia dini pasti akan diterapkan pada masa dewasa dan remaja. Jadi, jika seorang anak terbiasa dengan disiplin waktu, hal itu akan mempengaruhi sikapnya dalam menghargai waktu dengan sangat baik.

Selain habituasi, guru-guru di TKS Dharma Wanita juga menggunakan teknik memberikan contoh yang baik bagi anak-anak baik di dalam maupun di luar kelas. Guru-guru di TKS Dharma Wanita memberikan contoh yang baik bagi anak-anak dengan selalu berpakaian rapi, datang tepat waktu, membuang sampah di tempat yang tepat, meletakkan sepatu di rak sepatu, membereskan mainan setelah digunakan, dan mencuci tangan sebelum dan setelah makan. Hal ini sejalan dengan penelitian Riski Chantia (2022), yang menemukan bahwa teknik habituasi dan perilaku teladan sangat cocok untuk diterapkan karena anak-anak dapat dengan mudah memahami dan mengikuti disiplin yang ditanamkan guru di sekolah tanpa paksaan. Anak-anak mempraktikkan disiplin ini dengan senang dan gembira. Guru telah memberikan contoh dan memberikan contoh nyata tentang disiplin. Pada awal kegiatan, guru memperkenalkan perilaku disiplin yang baik kepada anak-anak menggunakan teknik habituasi dan role modeling selama kegiatan sehari-hari di sekolah, yang ditunjukkan secara langsung kepada siswa guna meningkatkan perilaku disiplin anak usia dini di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung.

Hal ini dilakukan oleh guru tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas. Guru berperan seperti orang tua bagi anak-anak di sekolah, oleh karena itu guru merupakan teladan terbaik bagi anak-anak. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif sosial Albert Bandura, yang menjelaskan bahwa individu, termasuk anak-anak, belajar melalui proses pengamatan atau peniruan (Novia & Listiana, 2023). Menurut Bandura, terdapat beberapa komponen kunci dalam pembelajaran observasional (peniruan), yaitu perhatian, retensi, peniruan perilaku atau reproduksi, dan penguatan atau motivasi (Tullah & Amiruddin, 2020).

Selain itu, guru-guru di TKS Dharma Wanita juga menggunakan teknik konseling dalam menegakkan disiplin di kalangan anak-anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari & Basri (2024:69) bahwa konseling adalah teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan sikap seseorang terhadap sesuatu, yang pada akhirnya dapat melunakkan hati orang yang

dikonseling. Konseling umumnya dilakukan setelah seorang anak melanggar aturan yang telah disepakati bersama. Teknik ini merupakan teknik yang paling sering diterapkan dalam lingkungan keluarga. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahayu (2016) menemukan bahwa guru menggunakan beberapa metode untuk meningkatkan disiplin anak-anak, termasuk metode perilaku teladan, metode habituasi, metode didaktik, metode memberikan nasihat, metode dialog, metode memberikan instruksi, dan metode memberikan. Metode-metode ini mampu meningkatkan disiplin anak-anak di Taman Kanak-Kanak Az Zahra.

Tujuan memberikan nasihat adalah untuk mendorong anak-anak agar selalu disiplin dalam hal berpakaian rapi, datang tepat waktu, membuang sampah di tempat yang tepat, meletakkan sepatu di rak sepatu, membereskan mainan setelah digunakan, dan mencuci tangan sebelum dan setelah makan. Anak-anak di TKS Dharma Wanita telah mulai mengikuti aturan sekolah dengan baik, sehingga hal ini dapat membantu anak-anak menjadi disiplin di masa depan.

Guru-guru di TKS Dharma Wanita juga memuji anak-anak. Pujian diberikan kepada anak-anak agar mereka selalu termotivasi untuk terus menjaga kebiasaan positif, seperti berpakaian rapi, datang tepat waktu, membuang sampah di tempat yang tepat, meletakkan sepatu di rak sepatu, membereskan mainan setelah digunakan, dan mencuci tangan sebelum dan setelah makan. Setiap kali anak-anak melakukan hal-hal positif ini, guru selalu memberikan pujian dalam bentuk jempol ke atas atau ungkapan verbal seperti “anak-anak yang pintar, tampan, dan cantik.” Memberikan pujian kepada anak-anak sesuai dengan teori Abraham Maslow bahwa setiap individu membutuhkan kebutuhan akan penghargaan, salah satunya adalah pengakuan dari orang lain, termasuk guru, dengan memberikan pujian yang memotivasi anak-anak untuk melakukan hal-hal positif (Maslow, A.H., 1943).

Selain Maslow, teori behaviorisme B.F. Skinner telah dimodifikasi menjadi modifikasi perilaku, yang melibatkan pemberian hadiah untuk perilaku yang diinginkan dan tidak memberikan hadiah untuk perilaku yang tidak pantas. B.F. Skinner juga mengusulkan teori kondisioning operan, yang merupakan proses penguatan perilaku operan (penguatan positif atau negatif) yang dapat menyebabkan perilaku tersebut diulang atau menghilang sesuai keinginan (Asfar, dkk., 2019:9-10). Penguatan positif dalam membentuk perilaku anak-anak. Penguatan positif dapat berupa hadiah, yang dapat berupa verbal atau nonverbal. Hal ini dapat mendorong anak-anak untuk melakukan hal-hal positif jika mereka terus menerima pujian yang menyenangkan (Arifin & Humaedah, 2021).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menegakkan disiplin di antara anak-anak di Kelompok B Dharma Wanita TKS di Desa Dana, guru-guru menggunakan teknik-teknik seperti habituasi, teladan, memberikan nasihat, dan memberikan pujian. Guru-guru menggunakan teknik habituasi untuk mendisiplinkan anak-anak agar datang tepat waktu, berbaris rapi, meletakkan sepatu di rak sepatu, dan membuang sampah ke tempat sampah. Dalam menegakkan disiplin pada anak-anak untuk datang tepat waktu, guru juga menggunakan teknik dialog dengan orang tua anak-anak. Guru menggunakan teknik memberikan nasihat dalam menegakkan disiplin pada anak-anak untuk membereskan mainan mereka setelah digunakan, dan teknik memberikan contoh digunakan oleh guru dalam menegakkan disiplin pada anak-anak untuk mencuci tangan sebelum dan setelah makan. Selain itu, guru menggunakan teknik memuji anak-anak yang disiplin agar mereka mempertahankan disiplin mereka. Oleh karena itu, disiplin anak di TKS Dharma Wanita Kelurahan Dana telah dikembangkan menggunakan beberapa teknik, yaitu habituasi, teladan, memberikan nasihat, dan memberikan pujian.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan bagi guru di TKS Dharma Wanita Desa Dana untuk terus mengkonsistensikan perpaduan teknik habituasi, keteladanan, pemberian nasihat, dan pujian guna memperkuat internalisasi nilai disiplin pada anak sejak dini. Selain itu, kolaborasi dan dialog intensif dengan orang tua perlu terus ditingkatkan agar terjadi sinkronisasi pola pendisiplinan antara lingkungan sekolah dan rumah. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan sarana dan kebijakan yang memperkuat budaya disiplin tersebut, sementara bagi peneliti selanjutnya

disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas teknik pendisiplinan lain yang lebih variatif atau melibatkan variabel pendukung seperti peran media pembelajaran dalam membentuk karakter disiplin anak usia dini secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z., & Humaedah, H. (2021). Application of Theory Operant Conditioning BF Skinner's in PAI Learning: Penerapan Teori Operant Conditioning BF Skinner dalam Pembelajaran PAI. *Journal of Contemporary Islamic Education*, 1(2), 101-110. <https://doi.org/10.252117/cie.v1i2.1602>.
- Bamawi & M. Arifin. (2012). *Strategi & Kebijakan Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- Chantia, R. (2022). *Upaya Guru dalam Mengembangkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Melalui Metode Pembiasaan di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Desti, H. (2014). *Meningkatkan Disiplin Melalui Metode Ber cerita pada Kelompok Bermain di PAUD Amanah Kota Lubuklinggau*. [Skripsi]. Universitas Bengkulu.
- Fadhilah, N., & Garnis, H. (2023). Strategi Guru dalam Mengelola Kelas untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Makale Tana Toraja. *Al-Athfal*, 6(1), 59-72.
- Fadhoil. (2015). *Implementasi Pendidikan Humanistik dan Behavioristik dalam Metode Pembelajaran Akidah Ahlak Pada MI Al Falah Kaliangkrik dan MI Al Islam Tonoboyo Bandongan Kabupaten Magelang*. [Tesis]. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Fadillah, Mohammad & Khorida, L.M. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fahyuni, E. F., & Istiqomah. (2016). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Nizamia Learning Center.
- Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 100-108. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>.
- Fakhrudin & Umar. (2010). *Sukses Menjadi Guru TK-PAUD*. Yogyakarta: Bening.
- Hurlock, E.B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Perkembangan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Istiwadaryanti & Soedjarwo. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Li, T., Hu, S., Beirami, A., & Smith, V. (2020). *Ditto: Fair and Robust Federated Learning Through Personalization*.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>.
- Mulyasa, E. 2018. *Menjadi Guru yang Profesional-Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munaamah, M., Masitoh, S., & Setyowati, S. (2021). Peran Guru dalam Optimasi Perkembangan Sikap Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 355-362.
- Munawwarah, H., & Maemonah. (2021). Pendidikan Karakter Anak Perspektif Aliran Filsafat Behaviorisme. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 71-78.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar. *Nusantara Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 64-74.
- Novia, B.O.R., Listiana, A. (2023). Peran Pendidik Anak Usia Dini Berdasarkan Kajian Teori Belajar Sosial Kognitif Albert Bandura. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(3), 333-341.

- Qadafi, M. (2019). Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Mengembangkan Aspek Moral Agama Anak Usia Dini (Studi di RA Tiara Chandra Yogyakarta). *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 1-19.
- Rahayu. S. (2016). *Upaya Guru dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini di TK Az-Zahra Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan*. Skripsi. IAIN Raden Intan Lampung.
- Risnawati, A., & Priyantoro, D. E. (2021). Pentingnya Penanaman Nilai-Nilai Agama Pada Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Al-Quran. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(1), 1-6.
- Rochimi, I. F., & Suismanto, S. (2018). Upaya Guru Menanamkan Nilai-nilai Kedisiplinan pada Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(4), 231-246.
- Sari, F., & Basri, H. (2024). Upaya Guru dalam Penanaman Kedisiplinan pada Anak Usia Dini di TK Amanda Kecamatan Tonra Kabupaten Bone. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 5(2), 61-72. <http://dx.doi.org/10.30863/educhild.v5i2.5729>.
- Semiawan & Conny R. (2009). *Penerapan Pembelajaran pada Anak*. Jakarta: Indeks.
- Sobri. M. (2020). *Kontribusi Kemandirian dan Kedisiplinan terhadap Hasil Belajar*. Geupedia.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tullah, R. & Amiruddin. (2020). Penerapan Teori Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar. *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 48-55.
- Wantah & Maria, J. (2005). *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Wiyani & Novan Ardy. (2013). *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI TARI KREASI KELOMPOK B

Diva Aulia Pege^{1)*}, Sitti Rahmaniar Abubakar¹⁾, Muamal Gadafi¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia

Korespondensi Penulis, Email: divhaaulia2@gmail.com

Abstrak

Peningkatan kecerdasan kinestetik merupakan salah satu capaian penting dalam kurikulum pendidikan anak usia dini untuk mendukung kesiapan fisik dan mental anak. Sebagai upaya untuk memaksimalkan potensi tersebut di lingkungan sekolah, penggunaan media gerak dan lagu melalui tari kreasi dipandang sebagai solusi efektif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui pembelajaran tari kreasi kelompok B TK Nuansa Ceria Kota Kendari. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak pada kelompok B TK Nuansa Ceria Kota Kendari yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi dokumen. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Berdasarkan analisis data dari hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I diperoleh nilai persentase sebesar 80% dan meningkat pada siklus II sebesar 95%. Observasi aktivitas belajar anak pada siklus I diperoleh nilai persentase sebesar 80% dan meningkat pada siklus II menjadi 95%. Hasil belajar anak pada siklus I diperoleh nilai 53% dan meningkat pada siklus II menjadi 93%. Kesimpulan penelitian ini adalah kecerdasan kinestetik dapat ditingkatkan melalui pembelajaran tari kreasi kelompok B TK Nuansa Ceria Kota Kendari.

Kata kunci: kecerdasan kinestetik, tari kreasi

IMPROVING KINESTHETIC INTELLIGENCE THROUGH GROUP CREATIVE DANCE B

Abstract

Improving kinesthetic intelligence is one of the important achievements in early childhood education curricula to support children's physical and mental readiness. In an effort to maximize this potential in the school environment, the use of movement and song media through creative dance is seen as an effective solution. This study aims to improve kinesthetic intelligence through group creative dance learning in Group B of Nuansa Ceria Kindergarten in Kendari City. This study is a classroom action research (CAR). The subjects in this study were teachers and children in Group B of Nuansa Ceria Kindergarten in Kendari City, consisting of 15 children, including 11 boys and 4 girls. This study was conducted in two cycles. The stages in this study followed the classroom action research procedure, namely: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. The data collection techniques used were observation, interviews, and document study. The data analysis technique used was descriptive analysis. Based on the data analysis of the results of observing the teachers' teaching activities in cycle I, a percentage score of 80% was obtained, which increased to 95% in cycle II. The observation of children's learning activities in cycle I obtained a percentage score of 80% and increased in cycle II to 95%. The children's learning outcomes in cycle I obtained a score of 53% and increased in cycle II to 93%. The conclusion of this study is that kinesthetic intelligence can be improved through group creative dance learning in Nuansa Ceria Kindergarten, Kendari City.

Keywords: *kinesthetic intelligence, creative dance*

PENDAHULUAN

Masa *golden age* anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Amrullah et al., 2023). Sehingga pada masa ini anak akan mudah mengingat, meniru, serta melakukan apa yang dia lihat di lingkungan sekitar mereka. Aspek perkembangan anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013 adalah Nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Keenam aspek perkembangan ini harus di kembangkan secara optimal dimasa tumbuh kembangnya, dengan tujuan untuk mempersiapkan anak untuk menghadapi kehidupan selanjutnya. Salah satu wadah untuk mengembangkan tumbuh kembangkan anak yaitu melalui pendidikan anak usia dini (PAUD).

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Anak usia dini, khususnya pada rentang usia 4-6 tahun, berada dalam fase perkembangan yang sangat pesat baik dari segi fisik, sosial, emosional, maupun kognitif. Mengingat anak usia dini, yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Itu artinya masa usia dini adalah masa emas untuk pembangunan bangsa dengan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Semua anak pada dasarnya adalah cerdas. Setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat. Untuk itu anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dengan memperkaya lingkungan belajar, memberi anak atau wadah untuk berekspresi, berkreasi, menggali potensi yang ada pada diri anak (Khasanah, 2016).

Di tengah tantangan pendidikan masa kini, khususnya pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), isu mengenai pentingnya pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna semakin mendapat perhatian. Pendidikan tidak hanya harus menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu mengembangkan seluruh potensi anak secara menyeluruh (holistik), termasuk kecerdasan kinestetik. Pada kenyataannya, banyak lembaga PAUD yang masih fokus pada aspek kognitif dan melupakan pentingnya aspek fisik-motorik, padahal kedua aspek tersebut saling berkaitan erat. Salah satu aspek perkembangan yang mendapat perhatian besar dalam pendidikan anak usia dini adalah kecerdasan kinestetik, yaitu kemampuan anak dalam menggunakan tubuhnya untuk mengekspresikan ide, emosi, dan kreativitas melalui gerakan fisik. Kecerdasan kinestetik ini memiliki kaitan erat dengan perkembangan motorik kasar dan halus, serta memainkan peran penting dalam mendukung pembelajaran holistik anak.

Gardner (1983) dalam bukunya *Frames of Mind* mengemukakan bahwa ada banyak cara belajar dan anak dapat menggunakan intelligensi yang berbeda-beda untuk mempelajari sebuah ketrampilan atau konsep. Setiap sekolah idealnya dapat mengembangkan potensi kecerdasan masing-masing anak. Paradigma kecerdasan dan keberhasilan anak hanya dinilai dari IQ, nilai, sedangkan dalam konsep *multiple intelligences* ini, Howard Gardner mengemukakan bahwa setiap siswa itu cerdas. Dan kecerdasan tersebut bukan hanya satu akan tetapi jamak. Adapun jenis dari pada kecerdasan majemuk yaitu: (1) kecerdasan logika atau matematika, (2) kecerdasan bahasa atau linguistic, (3) kecerdasan visual spasial, (4) kecerdasan musikal, (5) kecerdasan fisik, (6) kecerdasan naturalis, (7) kecerdasan intrapersonal, (8) kecerdasan interpersonal, (9) kecerdasan eksistensial

Menurut Howard Gardner (1983), kecerdasan kinestetik adalah salah satu dari *multiple intelligences* yang ia kembangkan dalam teorinya tentang kecerdasan majemuk. Kecerdasan ini melibatkan kemampuan untuk mengontrol gerakan tubuh dengan baik, mengelola koordinasi antara pikiran dan tubuh, serta kemampuan untuk menggunakan tubuh dalam berbagai kegiatan fisik. Pada anak usia dini, kecerdasan kinestetik tidak hanya berperan dalam perkembangan fisik tetapi juga berkaitan dengan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan berkreasi. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan program-program yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Menurut Zakie (2024) kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan menggunakan seluruh tubuh dan komponennya untuk memecahkan suatu permasalahan, membuat sesuatu atau menggunakan beberapa macam produk dan koordinasi anggota tubuh dan pikiran untuk

menyempurnakan penampilan fisik. Kecerdasan kinestetik dapat distimulus dengan menari, bermain peran, permainan dengan gerakan tangan, melompat, berlari, bermain drama, latihan-latihan olah tubuh seperti senam anak, renang, bermain tenis, sepak bola atau melakukan pantonim dan lain-lain.

Salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik adalah melalui program tari kreasi. Tari kreasi merupakan bentuk aktivitas seni yang melibatkan gerakan tubuh secara terstruktur dan kreatif. Melalui kegiatan tari, anak-anak tidak hanya dilatih untuk menggerakkan tubuhnya secara harmonis, tetapi juga diajak untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis. Program tari kreasi juga berfungsi sebagai media ekspresi bagi anak-anak, di mana mereka dapat mengungkapkan perasaan dan ide-ide mereka melalui gerakan.

Di samping itu, program tari kreasi memiliki dampak yang luas bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan tari biasanya belajar bekerja sama dengan teman-teman mereka, menghargai perbedaan, serta mengelola emosi dengan lebih baik. Keterlibatan dalam kegiatan kelompok seperti tari juga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan komunikasi non-verbal dan memperluas pemahaman mereka tentang budaya dan seni.

Program tari kreasi ini juga selaras dengan tujuan pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya stimulasi perkembangan motorik kasar dan halus. Gerakan-gerakan dalam tari, seperti melompat, berputar, dan berjalan mengikuti irama, membantu anak mengembangkan koordinasi tubuh dan keseimbangan. Selain itu, program ini juga melibatkan aspek kognitif di mana anak-anak dilatih untuk mengingat pola gerakan, mengikuti instruksi, dan berimajinasi dalam proses tari. Secara garis besar, pembelajaran motorik di sekolah meliputi pembelajaran motorik kasar dan halus. Menurut Decaprio (Pratiwi & Kristanto, 2014:22) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Sedangkan pembelajaran motorik kasar yang diadakan di sekolah merupakan pembelajaran gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh, sebagian, atau seluruh anggota tubuh. Contohnya, berlari, berjalan, melompat, menendang, berlari dan lain-lain.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Usia Dini, mengenai Satuan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), pada aspek motorik kasar bahwa anak usia lima sampai enam tahun salah satunya anak harus mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, dan melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala.

Berdasarkan penelitian, kegiatan tari memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Anak-anak yang terlibat dalam program tari cenderung menunjukkan peningkatan dalam kemampuan motorik, keseimbangan, dan koordinasi tubuh. Selain itu, keterlibatan dalam kegiatan seni seperti tari juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial anak, karena mereka belajar berinteraksi dengan orang lain melalui gerakan. Tari juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi identitas diri dan mengekspresikan emosi yang mungkin sulit diungkapkan melalui kata-kata.

Kegiatan tari pada anak usia dini telah mendapat perhatian yang semakin besar dalam penelitian tentang perkembangan anak. Beberapa studi menunjukkan bahwa partisipasi dalam kegiatan tari tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki dampak positif yang signifikan terhadap berbagai aspek perkembangan anak.

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Lobo & Winsler (2006:501) menyoroti bagaimana program tari dapat meningkatkan keterampilan motorik, keseimbangan, dan kontrol tubuh pada anak-anak berusia 3 hingga 6 tahun. Kegiatan tari melibatkan gerakan tubuh yang beragam, yang mendorong anak untuk belajar mengkoordinasikan gerakan mereka. Dengan mengikuti ritme dan pola gerakan, anak-anak secara alami mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar. Ini tidak hanya membantu mereka dalam bergerak lebih lincah, tetapi juga berkontribusi pada kemampuan mereka untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik lainnya.

Selain dampak fisik, studi oleh Lakes & Hoyt (2004) menunjukkan bahwa keterlibatan dalam kegiatan seni, termasuk tari, dapat merangsang peningkatan kemampuan kognitif dan sosial anak-anak. Kegiatan tari sering kali melibatkan kerja sama dengan teman sebayanya, sehingga anak-anak belajar untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan memahami perasaan orang lain. Dalam konteks ini,

tari tidak hanya sebagai bentuk ekspresi diri, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keterampilan sosial yang penting, seperti empati dan kepekaan terhadap lingkungan sosial.

Dari perspektif kognitif, tari juga dapat merangsang perkembangan otak anak. Melalui pemahaman ritme, pola, dan struktur gerakan, anak-anak dilatih untuk memperhatikan detail dan meningkatkan kemampuan memori mereka. Aktivitas ini mengajak anak-anak untuk berpikir kreatif dan berimprovisasi, yang merupakan komponen penting dalam perkembangan berpikir kritis.

Lebih jauh lagi, kegiatan tari dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengekspresikan emosi mereka. Dengan gerakan yang bervariasi dan pilihan musik yang berbeda, anak-anak belajar untuk mengekspresikan perasaan mereka dengan cara yang non-verbal. Ini sangat penting dalam membangun kepercayaan diri dan pemahaman diri mereka.

Secara keseluruhan, kegiatan tari memberikan manfaat yang luas bagi perkembangan anak usia dini, mencakup aspek fisik, kognitif, dan sosial. Dengan memadukan semua komponen ini, tari tidak hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan tetapi juga sarana yang efektif untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak dalam berbagai dimensi. Oleh karena itu, mendorong partisipasi anak dalam kegiatan tari dapat menjadi langkah yang berharga dalam mendukung perkembangan holistik mereka.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru mengatakan bahwa beberapa anak belum bisa mengembangkan motorik, khususnya motorik kasarnya walaupun kegiatan sudah dilakukan. Motorik kasar adalah kemampuan anak yang digunakan untuk mengontrol otot-otot besar, meliputi kemampuannya untuk duduk, berjalan, berlari, menendang, melompat, melempar, dan sebagainya. Subjek penelitian ini adalah guru/sebagai peneliti dan peserta didik pada kelompok B TK Nuansa Ceria yang berjumlah 15 orang anak didik yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Akan tetapi anak yang aktif dan cerdas kinestetiknya cenderung anak perempuan dibandingkan dengan anak laki-laki, maka dari itu stimulus motoriknya yang diberikan perlu dioptimalkan. Apabila anak kurang distimulus motoriknya maka anak tersebut akan kurang aktif bergerak, dampak yang terjadi akan mengurangi rasa percaya diri anak.

Berdasarkan permasalahan di atas yang kemudian mendorong peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran anak kelompok B2 TK Nuansa Ceria menggunakan kegiatan yang mampu merangsang kinestetik anak sehingga dapat memperbaiki khususnya dalam bidang keterampilan motorik kasar. Peneliti berupaya menemukan solusi pemecahan masalah tersebut melalui suatu penelitian ilmiah yang berbentuk Penelitian tindakan Kelas (PTK). Menurut peneliti salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk menstimulus kecerdasan kinestetik anak antara lain dengan kegiatan tari. Menurut Darwati (2019:166) Kecerdasan kinestetik pada anak usia 5–6 tahun sangat berpengaruh dalam gerak tari, karena dengan gerakan– gerakan tari kreasi ini anak akan mengeluarkan tenaga. Sejalan dengan pendapat Darwati (2019:166), menjelaskan bahwa dalam dunia pendidikan, tari dapat menawarkan suatu bentuk pengetahuan dan praktik yang unik, tari juga berhubungan dengan kecerdasan kinestetik di mana seorang penari memiliki kemampuan yang sangat baik untuk dipekerjakan. Tari kreasi di sini disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini, karena menari khususnya tari kreasi adalah salah satu kegiatan yang aktivitasnya merupakan aktivitas gerak fisik. Diharapkan dengan adanya kegiatan tari kreasi ini kecerdasan kinestetik khususnya pada kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Nuansa Ceria dapat meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat permasalahan dalam proses pembelajaran anak kelompok B2 di TK Nuansa Ceria terletak pada kurang optimalnya pengembangan keterampilan motorik kasar. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan kegiatan yang dapat merangsang kecerdasan kinestetik anak, salah satunya melalui kegiatan tari kreasi. Tari dipandang sebagai media yang efektif karena melibatkan gerakan fisik yang mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Dengan menyesuaikan gerakan tari kreasi sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5–6 tahun, diharapkan kegiatan ini dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik sekaligus mendukung tumbuh kembang anak secara optimal di TK Nuansa Ceria.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (Tk et al., 2019: 173) mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah “Kegiatan yang diberikan oleh guru kepada anak agar melakukan sesuatu yang berbeda”. Penelitian Tindakan kelas adalah aktivitas mencermati suatu

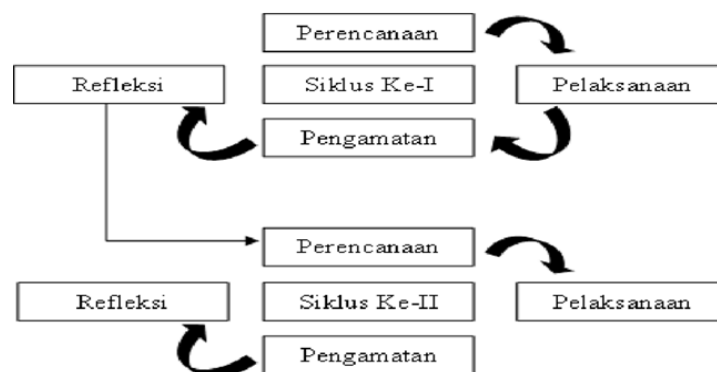
objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan masalah dalam proses belajar mengajar yang dilakukan pada sekelompok siswa dalam waktu dan pelajaran yang sama dari seorang guru (Rahmizar, 2019:131).

Subjek penelitian ini adalah guru/sebagai peneliti dan peserta didik pada kelompok B TK Nuansa Ceria yang berjumlah 15 orang anak didik yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 7 orang anak perempuan.

Adapun (Alfiani, 2021) faktor-faktor yang akan di amati peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor anak, mengamati aktivitas anak dan hasil belajar anak sesuai dengan indikator yaitu anak dapat menirukan koordinasi gerakan kaki-tangan kepala dalam menirukan tarian, anak dapat menjaga keseimbangan tubuh saat melakukan tarian, anak mampu menunjukkan kelenturan dalam tari kreasi, anak melakukan gerakan tari sesuai irama.
2. Faktor guru, mengamati aktivitas mengajar anak dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu guru menyampaikan kegiatan menari pada anak, guru membangun aturan tari bersama anak, guru membagi anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 anak dan membentuk kelompok barisan horizontal, sebelum memulai guru terlebih dahulu memberi pemanasan berupa menoleh ke kanan dan ke kiri dll, guru mengenalkan dan mempraktikkan pada anak bagaimana gerakan tari kreasi kelinci, guru mencatat perkembangan anak saat menari.

Dalam suatu penelitian perlu adanya rancangan atau desain penelitian untuk memudahkan peneliti pada saat melakukan penelitian. Desain penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan Arikunto dan Dadang Iskandar dan Nasrim (Ferdiansah, 2022: 64). Tahap-tahap dalam penelitian menurut Arikunto (Ferdiansah, 2022: 64) sebagai berikut ini:



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian
Siklus PTK (Risnawati, 2012)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan studi dokumen. Marani et al., (2024) analisis data ialah proses mengorganisasikan data ke dalam pola dan kategori. Penelitian tindakan yang dilakukan peneliti meliputi dua data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Moleong, data yang bersifat kuantitatif terdiri dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif dan kualitatif dengan menghitung rata-rata nilai observasi anak sebelum dan sesudah pembelajaran tari kreasi. Skala penilaian disesuaikan dengan skala penilaian di PAUD yaitu dengan memberikan nilai dalam bentuk simbol bintang sebagai berikut: * = belum berkembang (BB), ** = mulai berkembang (MB), *** = berkembang sesuai harapan (BSH), **** = berkebang sangat baik (BSB) (Depdiknas, 2004: 26).

Tabel 1. Kategori Keberhasilan Klasikal

Persentase	Kategori	Simbol
95%-100%	BSB	****
85%-94%	BSH	***
75%-84%	MB	**
<75%	BB	*

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila kinerja guru dan hasil belajar anak minimal secara klasikal mencapai 85% dari jumlah banyaknya anak didik di kelompok B TK Nuansa Ceria telah mencapai nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

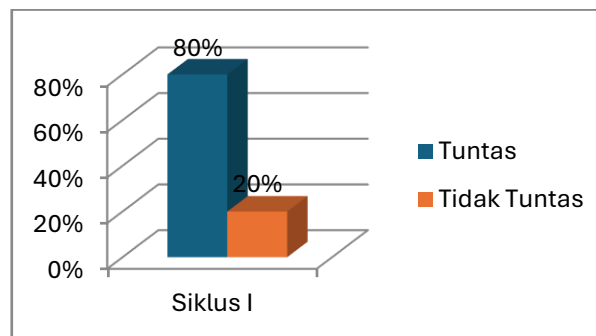
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Nuansa Ceria Kota Kendari dengan jumlah 15 orang anak. Pelaksanaan tindakan ini terdiri dari II siklus yaitu siklus I dan siklus II. Tahap penelitian mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi dan evaluasi, (4) refleksi.

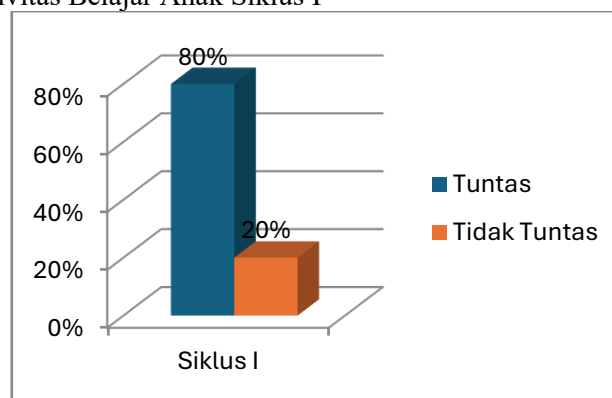
1. Siklus I

Siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan yaitu pada tanggal 6, 7, dan 8 Agustus 2025. Setiap pertemuan diawali dengan kegiatan pembuka, inti, dan penutup.

a. Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus I

**Gambar 2.** Histogram hasil analisis aktivitas mengajar guru siklus I

b. Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus I

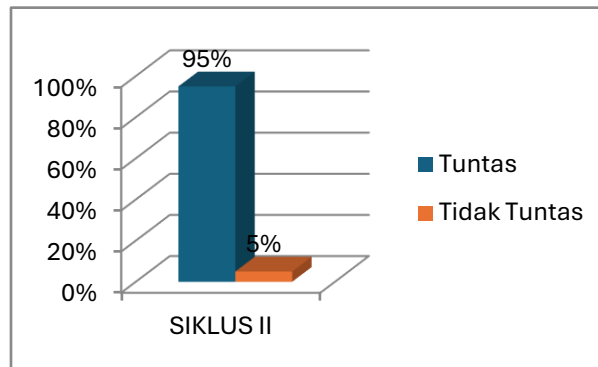
**Gambar 3.** Histogram hasil analisis aktivitas belajar anak didik siklus I**Tabel 2.** Perhitungan Distribusi Frekuensi Siklus I

Interval Nilai	Frekuensi	%	Kategori
3,50-4,00	0	0%	(BSB)
2,50-3,49	9	60%	(BSH)

Interval Nilai	Frekuensi	%	Kategori
1,50-2,49	6	40%	(MB)
0,001-1,49	0	0%	(BB)
Jumlah	15	100%	

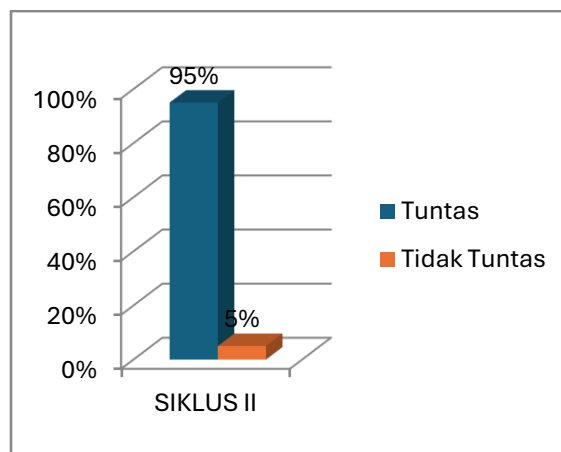
2. Siklus II

a. Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus II



Gambar 4. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

b. Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus II



Gambar 5. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Belajar Anak Siklus II

Tabel 2. Perhitungan Distribusi Frekuensi Siklus II

Interval Nilai	Frekuensi	%	Kategori
3,50-4,00	7	47%	(BSB)
2,50-3,49	7	47%	(BSH)
1,50-2,49	1	7%	(MB)
0,001-1,49	0	0%	(BB)
Jumlah	15	100%	

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tari kreasi dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di kelompok B TK Nuansa Ceria Kota Kendari . Hal ini dapat dilihat dari persentase kemampuan musikal anak secara klasikal sebelum

tindakan atau observasi awal yaitu sebesar 33%. Terdapat 3 anak yang memperoleh bintang (*) atau Belum Berkembang (BB), 7 orang anak yang memperoleh bintang (**) Mulai Berkembang (MB), 5 orang anak yang memperoleh bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ada anak yang memperoleh nilai bintang (****). Sedangkan nilai rata-rata perolehan nilai anak yaitu 2,01 atau Mulai berkembang (MB).

Saran

Setelah melaksanakan tindakan penelitian yaitu meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui pembelajaran tari kreasi dan melihat proses pembelajaran serta hasil belajar yang diperoleh, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Kepada guru, dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui kegiatan tari kreasi.
2. Kepada sekolah, memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung dan kegiatan yang berhubungan dengan tari kreasi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
3. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengangkat kembali permasalahan yang sama tetapi dengan metode dan strategi yang lain serta tindakan yang berbeda agar dapat memberikan masukan dan teman-teman baru dalam mengembangkan kemampuan anak khususnya di taman kanak-kanak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, L. (2021). *Meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui tari kreasi kelompok B3 TK Negeri 1 Kendari*.
- Amrullah, Fitriana, & Shofyatun. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Program Sekolah Penggerak Di Lembaga Paud Kabupaten Luwuk. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 07(02), 449–459.
- Darwati, A., Muslihin, H. Y., & Giyartini, R. (2019). *Kegiatan tari kreas manuk dadali untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B di TK Artanita Al-Khairiyah Kota Tasikmalaya*. 3(2), 164–177.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind*. <https://worldcat.org/title/9732290>
- Khasanah, I. (2016). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Tari. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 3 Tahun Ke-5 2016*, 292–300.
- Lakes, K. D., & Hoyt, W. T. (2004). Promoting self-regulation through school-based martial arts training. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 25(3), 283–302. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2004.04.002>
- Lobo, Y. B., & Winsler, A. (2006). The Effects of a Creative Dance and Movement Program on the Social Competence of Head Start Preschoolers. *Social Development. Scientific Research An Academic Publisher*, 10(12), 501–519. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2006.00353.x>
- Marani, I. N., Muhyi, M., & Ginanjar, S. (2024). *Aspek Pembelajaran Dan Metode Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan* (Vol. 2, Issue January).
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 18–39.
- Republik, P. menteri pendidikan dan kebudayaan. (2014). Standar nasional pendidikan anak usia dini. *Sisdiknas*, 0(1), 137. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>
- Risnawati. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Aswaja Pressindo.
- Zakie, D. (2024). *Implementasi Tari Kreasi Anak Kambing Saya Pada Pendidikan Inklusi Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Di Tk Alam Mahira Kotabengkulu*. 1(1), 1–16. <http://repository.uinfabengkulu.ac.id/id/eprint/3755>

MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERPERSONAL ANAK MELALUI METODE BERCERITA MENGGUNAKAN BONEKA TANGAN

Faridha Rufini^{1)*}, Sitti Rahmaniar Abubakar¹⁾, Ahid Hidayat¹⁾

¹Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia
Korespondensi Penulis, E-mail: faridharufini4@gmail.com

Abstrak

Kemampuan interpersonal merupakan aspek krusial yang harus dikembangkan sejak dini agar anak mampu berinteraksi, berempati, dan bekerja sama dengan lingkungannya secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui metode bercerita menggunakan boneka tangan di TK Oikumene Kendari. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak di TK Oikumene Kendari yang berjumlah 15 orang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tahapan-tahapan mengikuti prosedur Penelitian Tindakan Kelas yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan evaluasi, (4) refleksi. Teknik pengumpulan data pada penilaian ini adalah observasi dan studi dokumen. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif. Berdasarkan observasi mengajar guru pada siklus I memperoleh persentase ketercapaian 75% dan meningkat pada siklus II menjadi 91,67%. Pada aktivitas belajar anak pada siklus I diperoleh ketercapaian 66,6% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,3%. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan interpersonal anak dapat di tingkatkan melalui metode bercerita menggunakan boneka tangan di TK Oikumene Kendari.

Kata Kunci: Kemampuan Interpersonal, Bercerita, Boneka Tangan.

IMPROVING CHILDREN'S INTERPERSONAL SKILLS THROUGHT STORYTELLING METHODS USING HAND PUPPETS AT OIKUMENE KINDERGARTEN KENDARI

Abstract

Interpersonal skills are a crucial aspect that must be developed early on so that children are able to interact, empathize, and cooperate effectively with their environment. This study aims to improve children's interpersonal skills through the storytelling method using hand puppets at Oikumene Kindergarten Kendari. This type of research is classroom action research. The subjects in this study were teachers and children at Oikumene Kindergarten Kendari totaling 15 people consisting of 8 boys and 7 girls. This research was carried out in two cycles. The stages of following the Classroom Action Research procedure are: (1) planning, (2) implementation of actions, (3) observation and evaluation, (4) reflection. The data collection technique in this assessment is observation and document study. The data analysis technique used is a descriptive analysis technique. Based on the observation of teacher teaching in the first cycle, the achievement percentage was 75% and increased in the second cycle to 91.67%. In children's learning activities in the first cycle, 66.6% achievement was obtained, increasing in the second cycle to 83.3%. The conclusion of this study is that children's interpersonal skills can be improved through the storytelling method using hand puppet media in Oikumene Kendari Kindergarten.

Keywords: *Interpersonal Skills, Storytelling, Hand Puppets.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan pada anak usia lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut. Salah satu potensi yang harus dikembangkan sejak dini adalah aspek meliputi yaitu nilai agama dan moral, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek bahasa dan aspek fisik motorik (Aprinawati, 2017).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan dasar, pendidikan pada masa ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan (Wirdayanti et al, 2023). Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Salniati et l., 2023).

Pentingnya masa anak usia dini bagi dijelaskan oleh berbagai pendapat mengatakan bahwa (AUD) akan mengalami perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental, perkembangan otak sebagai pusat kecerdasan terjadi sangat cepat karena perkembangan otak pada anak usia dini telah mencapai 80 persen dari orang dewasa sehingga masa itu disebut sebagai *golden age* (Pratama, 2022).

Menurut (Gordon et al., 2018) “Ada sembilan kecerdasan majemuk yaitu kecerdasan linguistik, logika-matematika, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial”. Salah satu dari kecerdasan adalah kecerdasan interpersonal yang menggambarkan kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan orang-orang sekitarnya. Kecerdasan ini merupakan kemampuan untuk memahami dan menggambarkan perasaan, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain.

Kecerdasan adalah kemampuan atau kecakapan yang dibawa sejak lahir yang harus dikembangkan secara terus-menerus. Kecerdasan tersebut dapat berubah sesuai stimulasi yang diberikan sejak lahir. Kecerdasan memiliki manfaat begitu besar selain bagi dirinya sendiri dan juga bagi pergaulannya dalam masyarakat.

Keterampilan interpersonal merupakan suatu kemampuan seseorang dalam berhubungan antara perorangan. Kecerdasan interpersonal atau biasa disebut kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan dalam menciptakan hubungan, membangun hubungan dan mempertahankan hubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang baik membuat anak mempunyai kepekaan hati yang tinggi sehingga bisa berempati tanpa menyinggung dan menyakiti perasaan orang lain (Nurdiani et al., 2020).

Menurut (Idham et al., 2023) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memiliki hubungan dengan orang-orang di sekitarnya, sehingga anak bisa merasakan secara emosional seperti tempramen, suasana hati, maksud serta kehendak dari orang lain, kecerdasan interpersonal meliputi kemampuan seseorang untuk mempersepsikan dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, tidak bisa hidup sendiri karena kegiatan di kehidupan akan selalu berkaitan dengan orang lain, kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam hal merespon orang-orang yang ada disekitarnya dengan positif sehingga interaksi dapat berjalan dengan baik dan efektif. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal anak tangkap terhadap suasana hati, tingkah laku, niat, dan keinginan orang lain (Idham et al., 2023)

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam hal merespon orang ataupun masalah yang ada di sekitarnya dengan positif, sehingga terbangun sebuah interaksi dapat berjalan dengan baik dan efektif. Kecerdasan interpersonal terdiri dari beberapa aspek penting, seperti rasa empati, cara berkomunikasi, sikap ramah, dan bekerja sama. Kecerdasan ini, dapat dikembangkan melalui pemberian stimulus yang tepat sesuai dengan kemampuan anak. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami keinginan dan perasaan orang lain sehingga tercipta hubungan yang baik dengan orang lain (Fiorentisa et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal bermanfaat dalam kehidupan sosial bermasyarakat anak. Kecerdasan interpersonal sangat membantu dalam anak

penyesuaian diri serta membentuk hubungan sosial yang lebih baik. Anak perlu dibiasakan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, seperti pengendalian diri, komunikasi, simpati, empati, berbagi, serta dalam hal bekerja sama dengan orang lain, dapat mengendalikan emosinya sehingga anak dapat bekerjasama, bersimpati kepada teman-temannya dan dapat terus berinteraksi dengan semua orang sampai kelak anak dewasa nanti.

Kecerdasan interpersonal terdiri dari tiga komponen utama, yang masing-masing saling terkait satu sama lain. Adapun ketiga komponen dari kecerdasan interpersonal tersebut adalah sebagai berikut: (1) *Social insight* (wawasan sosial), kemampuan memahami dan mencari pemecahan masalah efektif dalam suatu interaksi sosial sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relaksi sosial yang telah di bangun. (2) *Social sensitivity* (kepekaan sosial), kemampuan untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun non verbal. Siswa yang memiliki sensitivitas sosial yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain, entah reaksi tersebut positif atau negatif. (3) *Social communications* (komunikasi sosial), kemampuan untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalani dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan relasi sosial, maka di butuhkan sarana berupa proses komunikasi (Pratiwi et al., 2020)

Dimensi-dimensi tersebut terdiri dari kecerdasan interpersonal, sebagai berikut: (1) Sikap empati kepada teman adalah kemampuan untuk mengidentifikasi perasaan orang. Empati menunjukkan keterbukaan dan kepedulian terhadap satu sama lain. (2) Sikap proposial merupakan kemampuan untuk berbagi, saling tolong menolong, dan bekerja sama dengan orang lain dan mengungkapkan rasa pedulinya. (3) Mendengarkan afektif merupakan kemampuan untuk mendengarkan dan memberikan umpan balik dari proses tersebut. (4) Dapat melakukan komunikasi dengan santun merupakan kemampuan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain sesuai dengan etika yang berlaku. (5) Kesadaran diri adalah kecenderungan individu untuk memahami aspek diri dari internal dan eksternalnya. (6) Pemahaman suatu etika dan situasi sosial adalah kemampuan untuk membina hubungan sosial dengan memperhatikan norma-norma sosial yang berlaku (Pratiwi et al., 2020).

Metode bercerita dengan boneka tangan ialah kegiatan bercerita dengan bantuan boneka yang mana boneka tersebut digerakkan melalui jari-jari tangan sesuai dengan jalan cerita. Media boneka tergolong media dengan jenis tiga dimensi, yang mana media ini akan bisa memudahkan guru dalam menyampaikan cerita dengan mudah karena melalui boneka tangan anak-anak akan lebih tertarik dalam mendengarkan dan memperhatikan isi cerita sehingga informasi, dan pesan yang terkandung dalam cerita bisa di serap anak-anak dengan baik. Sejalan dengan hal yang dipaparkan di atas, maka dalam hal ini permasalahan yang akan di bahas yaitu bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui metode bercerita dengan boneka tangan. Selain itu manfaat dari studi literatur ini yakni membantu anak dalam mengembangkan perkembangan kognitif dengan cara menyenangkan dan menarik serta efektif (Izzati, 2020).

Tujuan metode bercerita adalah: (1) melatih daya tangkap anak, (2) melatih daya pikir anak, (3) melatih daya konsentrasi, (4) membantu perkembangan fantasi imajinasi anak, dan (5) menciptakan suasana menyenangkan dan akrab di dalam kelas. Sehingga anak akan lebih leluasa untuk berbicara atau mengutarakan pikirannya secara lisan dalam berkomunikasi dengan lingkungannya. Kebiasaan orang tua di rumah dan pembelajaran yang dilaksanakan guru di sekolah dengan menggunakan metode bercerita diharapkan dapat merangsang atau memancing anak, agar dapat berkomunikasi secara lisan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak yang berarti bertambah pula perbendaharaan kosa kata anak tersebut.

Adapun manfaat bercerita bagi anak usia dini antara lain: (1) Kemampuan berbicara dan memperkaya kosakata anak. (2) Bercerita atau mendongeng merupakan proses mengenalkan bentuk-bentuk emosi dan ekspresi kepada anak, misalnya marah, sedih, gembira, kesal, dan lucu. (3) Memberikan efek menyenangkan, bahagia, dan ceria, khususnya bila cerita yang disajikan adalah cerita lucu. (4) Menstimulasi daya imajinasi dan kreativitas anak, memperkuat daya ingat, serta membuka cakrawala pemikiran anak menjadi lebih kritis dan cerdas. (5) Dapat menumbuhkan empati dalam diri anak merupakan cara yang paling baik untuk mendidik tanpa kekerasan, menanamkan nilai moral dan etika (Jazilurrahman et al., 2022).

Berikut bentuk-bentuk bercerita bagi anak usia dini yaitu: (1) Bercerita dengan Alat Peraga. Bercerita dengan menggunakan alat peraga berarti menggunakan media atau alat pendukung untuk memperjelas penuturan cerita yang kita sampaikan. Alat peraga atau media tersebut digunakan untuk menarik perhatian dan mempertahankan fokus perhatian anak dalam jangka waktu tertentu. Alat peraga atau media yang digunakan hendaknya aman bagi anak, menarik serta sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kegiatan bercerita dengan menggunakan media atau alat peraga artinya menyajikan sebuah cerita pada anak dengan menggunakan berbagai media yang menarik bagi anak untuk mendengarkan dan memperhatikan cerita. Tujuan cerita dengan alat peraga yaitu agar anak dapat menanggapi isi cerita secara tepat yang disampaikan oleh guru. Dengan alat peraga sebagai pendukung cerita membantu imajinasi anak untuk memahami isi cerita. Sedangkan fungsi bercerita bagi anak adalah sebuah cerita akan lebih menarik untuk didengarkan dan diperhatikan apabila menggunakan alat peraga. (2) Bercerita tanpa alat peraga. Bercerita tanpa alat peraga dapat diartikan sebagai kegiatan bercerita yang dilakukan tanpa menggunakan media atau alat peraga yang bisa diperlihatkan kepada anak. Dengan demikian, kekuatan dari metode bercerita tanpa alat peraga ini terletak pada kepiawaian orang menuturkannya. Kelebihan dari bercerita tanpa alat peraga yaitu anak terlatih untuk belajar konsentrasi, anak belajar menjadi pendengar yang baik, belajar berfantasi terhadap objek yang tidak nyata, anak belajar menyimak dan membaca apa yang diceritakan guru. Sedangkan kekurangan dari bercerita tanpa alat peraga yaitu, guru terkadang malas berekspresi dengan baik sehingga mempengaruhi daya pikir dan fantasi anak, anak masih menahan banyak hal yang ingin diketahui untuk dinyatakan ketika guru bercerita dan anak tidak mampu menyerap fantasi ekspresi dan gerakan guru ketika bercerita (Pabunga et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bercerita dapat dilakukan dengan dan tanpa alat peraga baik secara lisan maupun tertulis (Laili et al., 2024.). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Oikumene Kendari khususnya di kelompok B, kegiatan yang dilakukan oleh guru masih kurang dalam meningkatkan kemampuan interpersonal hal ini ditandai dengan kondisi pada saat melakukan observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Oikumene Kendari di Kelompok B menunjukkan bahwa dari 15 anak didik hanya 6 atau 40% anak didik yang kemampuan interpersonalnya berkembang sesuai harapan (BSH) dan terdapat 9 atau 60% anak didik yang kemampuan interpersonalnya mulai berkembang (MB). Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan belajar setiap hari anak, hal yang sering dilakukan anak untuk mengembangkan kemampuan interpersonal yaitu dengan metode bercerita dengan menggunakan boneka tangan. Kegiatan tersebut juga jarang dilakukan dalam proses pembelajaran, sehingga perkembangan kemampuan interpersonal anak belum berkembang dengan optimal. Terkait dengan permasalahan tersebut, penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak melalui Metode Bercerita menggunakan Boneka Tangan di TK Oikumene Kendari”.

METODE

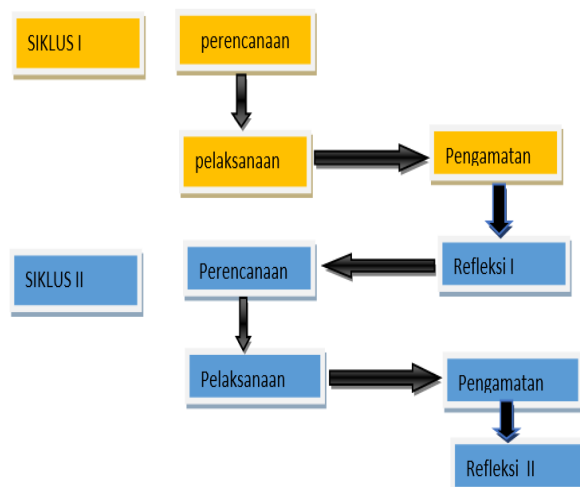
Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh anak. Penelitian tindakan kelas biasanya dilakukan untuk meningkatkan efektivitas metode mengajar, pemberian tugas kepada anak, penilaian, dan sebagainya (Astutik, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B TK Oikumene Kendari. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik pada kelompok B TK Oikumene Kendari yang berjumlah 15 anak didik, yang terdiri atas 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan.

Adapun faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Faktor anak didik, untuk melihat aktivitas anak-anak dalam proses kegiatan belajar dan mengamati proses hasil belajar anak di dalam kelas, untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui kegiatan bercerita menggunakan boneka tangan. (2) Faktor guru, untuk melihat aktivitas guru dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui kegiatan bercerita menggunakan boneka tangan.

Prosedur pelaksanaan dalam penelitian ini yaitu terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus memuat tiga kali pertemuan, yang dilaksanakan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai pada

setiap faktor yang akan di amati. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang yang dikemukakan oleh (Arikunto, 2018) yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Model dari dua siklus tersebut tercantum pada gambar sebagai berikut



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Suharsimi Arikunto

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dihimpun melalui hasil observasi, dan studi dokumen. Observasi dilakukan untuk mengamati anak secara langsung saat proses kegiatan mengajar. Observasi yang dilakukan oleh guru kelompok B dengan menggunakan lembar observasi. Penggunaan lembar observasi ini untuk melihat proses pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru ketika bermain boneka tangan. Studi dokumen adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik seperti rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif yang dimaksud memberikan gambaran mengenai sikap kooperatif anak melalui metode proyek. Dalam menganalisis data dan memberi penilaian pada setiap indikator kinerja, peneliti mengacu pada pedoman pemberian penilaian dalam satuan pendidikan di TK, yaitu dengan penilaian secara kualitatif atau dengan memberikan nilai dalam bentuk simbolik bintang seperti * = Belum Berkembang (BB), *** = Mulai Berkembang (MB), *** = Berkembang Sesuai Harapan, dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun penilaian keberhasilan didasarkan pada Depdiknas (2004) yang tercantum pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Keberhasilan Secara Klasikal

Persentase	Kategori	Simbol Bintang
95%-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	****
85%-94%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	***
75%-84%	Mulai Berkembang (MB)	**
<75%	Belum Berkembang (BB)	*

Depdiknas (2004)

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terdiri dari indikator proses dan indikator hasil (nilai). Dalam indikator proses, tindakan dikatakan berhasil apabila hasil observasi terhadap guru dan anak telah mencapai persentase $\geq 85\%$ sesuai dengan skenario pembelajaran. Jika dalam indikator hasil, apabila $\geq 85\%$ anak memperoleh nilai $\geq ***$ maka sikap kooperatif anak melalui metode proyek dikatakan berhasil. Sebaliknya, anak memperoleh nilai $\leq **$ berarti tindakan tersebut tidak berhasil dan perlu di adakan tindakan lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Sebelum Tindakan Penelitian

Sebelum kegiatan penelitian ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pertemuan awal dengan kepala sekolah TK Oikumene Kendari. Pertemuan ini bermaksud untuk menyampaikan tujuan dari peneliti yaitu mengadakan penelitian di TK Oikumene Kendari. Selanjutnya kepala TK mengarahkan peneliti untuk berdiskusi dengan guru TK Oikumene Kendari yang sekaligus merupakan guru kelas di TK tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilanjutkan dengan wawancara singkat dengan guru kelompok B, bahwa terkait dengan kemampuan interpersonal anak masih terbilang rendah. Guru mengharapkan ada metode baru yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bersama guru kelompok B, bahwa kegiatan permainan balok dan membentuk bangunan sudah diterapkan untuk meningkatkan sikap kooperatif anak. Namun penggunaan metode Proyek anak belum sepenuhnya dilaksanakan sehingga pada saat observasi peneliti berinisiatif untuk merancang kegiatan meningkatkan sikap kooperatif anak melalui metode proyek dengan penggunaan media balok warna-warni. Dari 15 orang anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, terdapat 1 orang anak atau sebesar 6,67% yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 orang anak atau sebesar 20% yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 orang anak didik yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) atau sebesar 33,33% dan 6 orang anak didik atau sebesar 40% berada pada kategori Belum Berkembang (BB).

Berdasarkan data pada observasi awal, selanjutnya dilakukan analisis keberhasilan secara klasikal. Adapun nilai klasikal pada tabel 2 yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai klasikal pada observasi awal

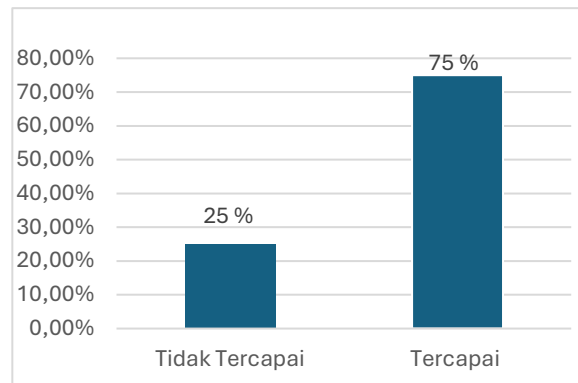
Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	6,67%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
Mulai Berkembang (MB)	5	33,33%
Belum Berkembang (BB)	6	40%
Jumlah	15	100 %

Berdasarkan hasil observasi awal terkait peningkatan sikap kooperatif melalui metode proyek di TK Oikumene Kendari saat observasi awal, rata-rata anak memiliki perolehan nilai bintang, (★) atau (Belum Berkembang) yang masing-masing diperoleh 6 orang anak atau sebesar 40% dengan kata lain sebagian besar anak belum mampu memenuhi target ketercapaian indikator kerja dalam kegiatan penilaian. Tampak dalam penilaian 1 orang memperoleh nilai bintang (★★★★) atau berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 6,67%, 3 orang anak memperoleh nilai bintang (★★★) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 20%, 5 orang anak memperoleh nilai bintang (★★) atau mulai berkembang (MB) dengan persentase 33,33% dan 6 orang anak memperoleh nilai bintang (★) atau Belum Berkembang (BB) dengan persentase 40%. Dengan demikian, peneliti akan berdiskusi kembali dengan guru kelompok B untuk menerapkan kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui metode bercerita menggunakan boneka tangan di TK Oikumene Kendari pada tindakan siklus I.

B. Tindakan Siklus I

a. Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru pada Siklus I

Pada penelitian siklus I di TK Oikumene Kendari diperoleh bahwa hasil observasi mengajar guru sesuai dengan pedoman lembar observasi siklus I sebanyak 12 aspek. Data tersebut dapat digambarkan pada gambar 2 sebagai berikut

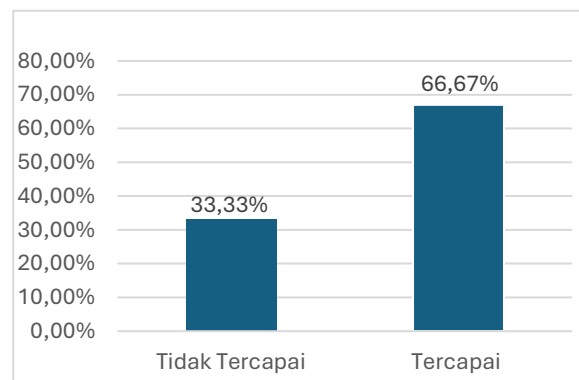


Gambar 2. Histogram Hasil Pengamatan Aktivitas Mengajar Guru pada Siklus I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 12 aspek yang diamati untuk dicapai guru. Pada siklus I skor yang dicapai guru yaitu 9 aspek dengan persentase 75% dari 12 aspek yang diamati. Sedangkan yang tidak tercapai yaitu 3 aspek dengan persentase 25% dari 12 aspek yang diamati. Aspek yang terlaksana di antaranya: (a) guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa; (b) guru menanyakan keadaan dan kesiapan anak; (c) guru menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan tema; (c) guru memperkenalkan media pembelajaran yang akan digunakan; (d) guru mempersiapkan boneka tangan; (e) guru menjaga jarak boneka tidak terlalu dekat dengan mulut; (f) guru menggunakan tangan dan menggerakkan boneka sesuai dengan jari-jari tangan; (g) guru memberikan pesan-pesan sebelum pulang. Sedangkan aspek yang tidak terlaksana di antaranya: (a) menyanyikan lagu anak sesuai dengan tema; (b) guru mengadakan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan; (c) guru memberikan kesimpulan tentang kegiatan hari ini.

b. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak Didik Siklus I

Analisis hasil observasi anak sesuai dengan pedoman lembar observasi siklus I sebanyak 12 aspek. Data tersebut dapat digambarkan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Histogram Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Anak Didik Siklus I

Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas belajar anak sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 12 aspek yang akan dicapai oleh anak. Pada siklus I aspek yang dicapai oleh anak yaitu 8 aspek dengan persentase 66,67% sedangkan yang tidak tercapai yaitu 4 aspek dengan persentase 33,33%. Aspek yang tercapai di antaranya: (a) anak mempersiapkan diri untuk belajar; (b) anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru; (c) perhatian anak tertuju pada guru (anak memperhatikan secara seksama); (d) anak dapat menyesuaikan boneka dan cerita tentang kebutuhan; (e) anak dapat menjaga jarak boneka tidak terlalu dekat dengan mulut; (f) anak dapat menggunakan tangan dan menggerakkan boneka dengan jari-jari tangan; (g) anak mendengarkan kesimpulan tentang kegiatan hari ini; (h) anak mendengarkan pesan-pesan dari guru sebelum pulang. Sedangkan aspek yang tidak tercapai di antaranya: (a) anak menyanyikan lagu anak sesuai dengan tema; (b) anak antusias saat guru memperlihatkan media; (c) anak dapat menyiapkan

boneka tangan; (d) anak menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru. Perhitungan nilai klasikal pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak didik berada pada taraf nilai bintang (★★★) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Analisis keberhasilan tindakan secara klasikal dan diperoleh hasil seperti tampak pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Perhitungan nilai klasikal siklus I.

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	13,33%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	33,33%
Mulai Berkembang (MB)	6	40%
Belum Berkembang (BB)	2	13,33%
Jumlah	15	100%

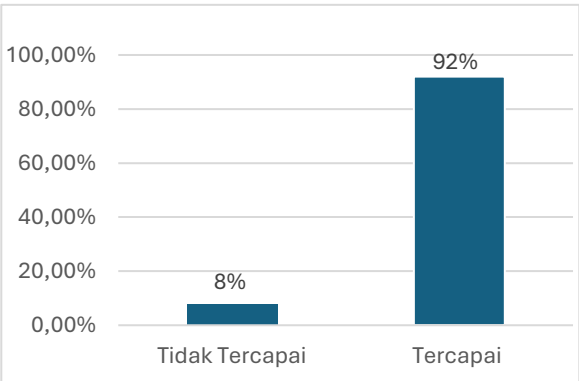
Dari tabel persentase perolehan nilai klasikal anak yang tampak pada tabel 3 di atas dinyatakan bahwa kemampuan dalam meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui metode bercerita menggunakan media boneka tangan, pada siklus I mencapai tingkat keberhasilan sebesar 46,67% atau 7 anak yang memperoleh nilai BSB dan BSH yaitu 2 orang yang mencapai kategori bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 13,33%, 5 orang anak mencapai kategori bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 33,33%, 6 orang anak yang mencapai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 40%, 2 orang anak mencapai kategori bintang (*) atau Belum Berkembang (BB) dengan persentase 13,33%. Jika dibandingkan dengan hasil sebelum tindakan kemampuan interpersonal anak hanya mencapai 26,67% atau diperoleh 4 anak dari 15 anak didik dengan kategori bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Persentase kemampuan interpersonal anak meningkat menjadi 46,67%.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, sebagai besar anak sudah meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui metode bercerita menggunakan boneka tangan dengan baik namun belum mencapai indikator yang ditentukan yaitu 85% jika anak didik memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini tentu saja akan dihubungkan dengan indikator kinerja yang ditetapkan yaitu jika anak mencapai tingkat perolehan nilai keberhasilan sebesar 85% sementara tindakan siklus I yang dilaksanakan hanya 46,67%, maka dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan ini belum terselesaikan dan akan dilanjutkan pada tahapan siklus selanjutnya yaitu siklus II.

C. Tindakan Siklus II

a. Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru pada Siklus II

Tindakan penelitian siklus II di TK Oikumene Kendari, menunjukkan bahwa hasil observasi mengajar guru sesuai dengan pedoman lembar observasi siklus II sebanyak 12 aspek. Data tersebut dapat digambarkan pada gambar 4 sebagai berikut:

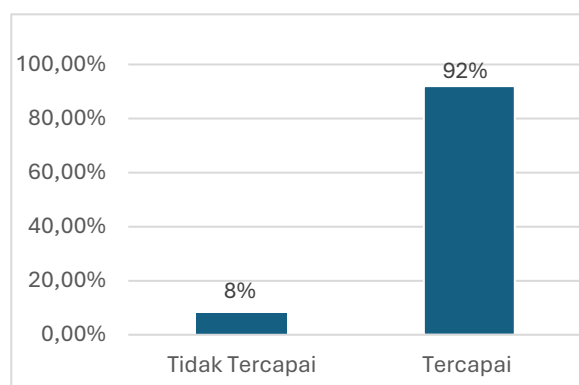


Gambar 4. Histogram Hasil Aktivitas Mengajar Guru pada Siklus II

Berdasarkan gambar 4, diperoleh bahwa hasil observasi aktivitas mengajar guru sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 12 aspek yang akan dicapai guru. Pada siklus II aspek yang dicapai guru yaitu 11 aspek dengan persentase 92%, sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 1 aspek dengan persentase 8%. Aspek yang tercapai yaitu: (a) guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa; (b) guru menanyakan keadaan dan kesiapan anak; (c) guru menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan tema; (d) guru memperkenalkan media pembelajaran yang akan digunakan; (e) guru mempersiapkan boneka tangan; (f) guru menyesuaikan boneka dan cerita tentang kebutuhan (g) guru menjaga jarak boneka tidak terlalu dekat dengan mulut; (h) guru menggunakan kedua tangan untuk menggerakkan boneka sesuai dengan tema cerita tentang kebutuhan; (i) guru mengadakan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan; (j) guru memberikan kesimpulan tentang kegiatan hari ini; (k) guru memberikan pesan-pesan sebelum pulang. Sedangkan aspek yang tidak tercapai yaitu guru menyanyikan lagu anak sesuai dengan tema.

b. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak Didik Siklus II

Analisis hasil observasi anak sesuai dengan pedoman lembar observasi siklus I sebanyak 12 aspek. Data tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Anak Didik Siklus II

Berdasarkan gambar 5, hasil observasi anak sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 12 aspek yang diamati dan akan dicapai oleh anak. Pada siklus II skor yang dicapai oleh anak sebanyak 11 aspek dengan persentase 92% sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 1 aspek dengan persentase 8%. Aspek yang tercapai di antaranya: (a) anak mempersiapkan diri untuk belajar; (b) anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru; (c) perhatian anak tertuju pada guru (anak memperhatikan secara seksama); (d) anak antusias saat guru memperlihatkan media; (e) anak dapat mempersiapkan boneka tangan; (f) anak dapat menyesuaikan boneka dan cerita tentang kebutuhan; (g) anak dapat menjaga jarak boneka tidak terlalu dekat dengan mulut; (h) anak dapat menggunakan tangan dan menggerakkan boneka dengan jari-jari tangan; (i) anak menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru; (j) anak mendengarkan kesimpulan tentang kegiatan hari ini; (k) anak mendengarkan pesan-pesan dari guru sebelum pulang. Sedangkan aspek yang tidak tercapai yaitu (a) anak menyanyikan lagu anak sesuai dengan tema.

Dengan demikian, hasil aktivitas belajar anak pada siklus II dikatakan sudah maksimal karena telah memenuhi standar kecapaian aktivitas mengajar guru yang harus dicapai sebesar 85%. Peneliti yang bekerja sama dengan guru kelompok B melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan interpersonal anak melalui metode bercerita menggunakan boneka tangan. Evaluasi dilakukan untuk mendapatkan informasi setelah dilakukan Tindakan siklus II.

Pada tindakan siklus II menunjukkan bahwa rata-rata perolehan anak didik yaitu pada bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya analisis secara klasikal dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Perhitungan Nilai Klasikal Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	26,67%

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	60%
Mulai Berkembang (MB)	2	13,33%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel 4, diperoleh bahwa secara klasikal dalam kegiatan meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui metode bercerita menggunakan media boneka tangan pada kelompok B TK Oikumene Kendari, rata-rata memperoleh bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) berjumlah 4 anak, bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 9 anak, bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) berjumlah 2 anak.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, sebagian besar anak sudah dapat melakukan kegiatan dengan baik dan sudah mencapai indikator yang diharapkan dengan tingkat keberhasilan 86,67% yang memperoleh nilai **** (BSB) dan nilai *** (BSH). Tindakan siklus II dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator minimal 85%. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa melalui metode bercerita menggunakan boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak di kelompok B TK Oikumene Kendari.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Jazilurrahman, 2022) bahwa melalui metode bercerita menggunakan boneka tangan terbukti dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan sebelum dan sesudah metode bercerita, terdapat peningkatan rata-rata kecerdasan interpersonal anak dari 66,67% menjadi 93,33%. Hal ini membuktikan Implementasi Metode Bercerita dalam metode bercerita menggunakan boneka tangan cocok diterapkan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini. Selain itu, penelitian (Laili, 2024) menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal anak dapat distimulasi melalui metode bercerita menggunakan boneka tangan, karena dalam mendengarkan cerita anak-anak bisa lebih fokus dan antusias dalam mendengarkan. Dari kefokusannya, kita bisa menyampaikan berbagai hal yang dapat meningkatkan jiwa sosial anak. Dengan demikian, melalui metode bercerita dengan media boneka tangan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar mengajar pada siklus I memperoleh persentase keberhasilan klasikal 75% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 91,6%. Selanjutnya hasil observasi belajar anak didik pada siklus I memperoleh 66,67% dan mengalami peningkatan pada siklus II 83,33%.

Melalui kegiatan bercerita menggunakan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak di kelompok B TK Oikumene Kendari. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan interpersonal anak pada siklus I yang mencapai 46,67%, di mana ada 2 anak didik yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 5 anak didik yang mendapat nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya pada siklus II diperoleh 86,67% ketuntasan secara klasikal yaitu 4 orang anak didik yang memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 9 orang anak didik memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan interpersonal anak dapat ditingkatkan melalui metode bercerita dengan media boneka tangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprinawati. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 60-90.
- Ariyanti, E. (2020). Penggunaan Flashcard Emoji dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal pada Anak TK A Sastiasari Surabaya. *Jurnal Motorik Media Of Teaching Oriented and Children*, 4(1), 120-129.
- Gordon, C., & Huggins Cooper. (2020). *Meningkatkan 9 Kecerdasan Anak*. (Terjemahan Chynthia Rozyandra). Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

- Hafif Komarullah., Humairoh., Siti Rahmania., Mu'rifatul Laili. (2024). Pemanfaatan Metode Bercerita Dalam Melatih Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Pandalungan Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 02 No. 02
- Hendrina, H., & Afrilianto. (2017). *Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Bandung: Refika Aditama.
- Idham, R. N., Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2023). Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di TK Istiqlal Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 49-58.
- Izzati. (2020). Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 77-110.
- Jazilurrahman., Faizatul Widat., Moch Tohet., Murniati., Titin Nafi'ah. (2022). Implementasi Metode Bercerita dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 6, No. 4, Hal. 3291-3299
- Karim, A., & Fiorestisa, I. F. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Pretend Play. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(2), 111-126.
- Lia Ricka Pratama. (2020). Manajemen Pendidikan Karakter PAUD. *JAMBURA Early Childhood Education Journal*. Volume (4) Nomor (2), Halaman (182-194).
- Nurdiani, G., Sumardi, S., Yasbiati., Y., & Gandana, G. (2020). Analisis Keterampilan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun di Sentra Bermain Peran Ra Baiturrahman. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 34-41.
- Pabungan, Dorce B. & Narti (2020). Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui metode bercerita di TK Wulele Sanggula II Kendari. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 1(2), 17-20.
- Pratiwi, I. G., & Sujana, I. W. (2020). Kontribusi Kecerdasan Interpersonal dan Aktualisasi Diri dalam Kelompok terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 209-220.
- Qowiyah, S. H. (2020). Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 96-101.
- Salniati., Asmuddin., Nur Aeni Muhlisah Dhafet. (2023). Meningkatkan Kemampuan Seni Gerak dengan Metode Bernyanyi di TK Dharmawanita Desa Labone Kecamatan Lasalepa Kabupaten Muna. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2) (112-192)
- Salsabilla, S., & Zafi, A. A. (2020). Kecerdasan Interpersonal Peserta Didik Sekolah Dasar Terampil. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 35-42.
- Samsaifil, S. (2020). Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai Budaya Buton untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa. *Gema Pendidikan*, 27(1), 15-24.
- Tantri, L., Saranani, M. S., & Dima, D. (2023) Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak dengan Metode Proyek di TK Mata Oleo Desa Wajogu Buton Tengah. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2), 168-175.
- Wirdayanti., Sri Yuliani M., Nur Aeni Muhlisah Dhafet. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Menganyam menggunakan Kertas Origami di Kelompok B TK Arsyah Belajar Kabupaten Bombana. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(3).

PENGARUH MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP PENAMBAHAN KOSAKATA ANAK USIA DINI

Fauziah Lahaye^{1)*}, Ahid Hidayat¹⁾, Nurhayati¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

Korespondensi Penulis, E-mail: Fauziahlahaiye@gmail.com

Abstrak

Kemampuan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan utama pada anak usia dini yang menjadi dasar pembentukan pribadi yang utuh, namun pada praktiknya perbendaharaan kata anak sering kali masih terbatas akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *PowerPoint* terhadap penambahan kosakata anak usia dini kelompok B di TK Idhata Kendari. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) melalui model *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari 18 siswa yang terbagi menjadi kelas eksperimen dengan perlakuan media *PowerPoint* dan kelas kontrol menggunakan media buku dongeng. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi yang kemudian dianalisis menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,884 yang termasuk dalam kategori tinggi, sementara kelas kontrol memperoleh nilai 0,516 yang berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* berpengaruh secara signifikan dan lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak usia dini di TK Idhata Kendari dibandingkan dengan metode konvensional.

Kata Kunci: Media *PowerPoint*, Kosakata, Anak Usia Dini.

THE INFLUENCE OF *POWERPOINT* MEDIA ON VOCABULARY ENHANCEMENT IN EARLY CHILDHOOD

Abstract

Language proficiency is a fundamental aspect of early childhood development that serves as the basis for holistic personality formation, yet in practice, children's vocabulary often remains limited due to the use of less varied learning media. This study aims to analyze the influence of using PowerPoint media on the vocabulary enhancement of group B early childhood students at TK Idhata Kendari. The method used is quantitative research with a quasi-experimental design using the Pretest-Posttest Control Group Design model. The research sample consisted of 18 students divided into an experimental class treated with PowerPoint media and a control class using storybook media. Data collection techniques were conducted through tests and observations, which were then analyzed using the Normalized Gain (N-Gain) formula. The results showed that the experimental class obtained an average N-Gain score of 0.884, which is in the high category, while the control class obtained a score of 0.516, which is in the medium category. Based on these results, it can be concluded that the use of PowerPoint media has a significant effect and is more effective in increasing the vocabulary mastery of early childhood at TK Idhata Kendari compared to conventional methods.

Keywords: *PowerPoint Media, Vocabulary, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan 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 (Depdiknas, 2003)

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini harus dapat mengembangkan bidang pengembangan yaitu, sikap spiritual, sikap sosial pengetahuan, dan keterampilan, sedangkan pada struktur kurikulum PAUD mengembangkan enam perkembangan yang mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Berdasarkan aspek-aspek perkembangan anak, aspek perkembangan kognitif dan bahasa adalah aspek utama yang dapat mempengaruhi atau memimpin aspek perkembangan-perkembangan lainnya (Hasriana, 2020).

Manusia dididik menjadi orang yang berguna baik bagi negara, nusa dan bangsa. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Setiap anak memiliki hak untuk tumbuh berkembang dan belajar dalam suatu pendidikan. Masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan seseorang (Salwiah & Asmudin 2018: 71). Mansur (2005:8) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat penting bagi anak usia dini, karena pada masa ini terdapat masa keemasan *golden age*. Pada masa ini perkembangan anak sangat pesat dan terjadi sekali seumur hidup. Apabila masa ini diabaikan atau tidak diberi stimulus maka akan berdampak bagi kehidupan anak pada masa yang akan datang, sehingga stimulus harus diberikan secara optimal.

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan karakter karena anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar. Pendidikan pada masa ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan (Abubakar, 2020). Ningsih & Mahyudin (2022) mengatakan bahwa bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh. Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri atau individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya. Bahasa diartikan sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide dan informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal.

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat dan media utama komunikasi antar manusia. Dengan bahasa seseorang bisa berkomunikasi dengan baik untuk mengemukakan maksud dan tujuannya kepada orang lain. Salah satu perkembangan bahasa pada anak yang perlu diperhatikan yaitu bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata anak. Apabila anak mempunyai kosakata yang banyak akan memudahkan anak untuk memahami bahasa itu sendiri. Menstimulasi perkembangan bahasa anak sejak dini sangat diperlukan karena masa ini merupakan masa yang sangat strategis untuk menyerap perbendaharaan kosa kata, pada masa ini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya (Amini, 2019).

Perbendaharaan kata (kosakata) berperan penting dalam pengembangan bahasa. Penguasaan bahasa yang benar sesuai dengan kaidah yang ada merupakan kunci keberhasilan dan kesempurnaan proses komunikasi. Salah satu faktor yang memengaruhi proses komunikasi adalah perbendaharaan kata yang cukup. Sedangkan anak pada usia 4–5 yang berada di kelompok A, perbendaharaan katanya masih terbatas. Pada usia ini mempunyai daya serap yang tinggi atas kata-kata yang diperolehnya baik dari lingkungan keluarga maupun di lingkungan tempat mereka belajar. Pada saat proses belajar-mengajar di sekolah, peran aktif guru sangat diperlukan, terlebih bagi guru kanak-kanak. (Fatmasari 2023)

Kosakata merupakan sebuah himpunan yang berisi kata-kata baru yang nantinya akan digunakan seseorang untuk menyusun sebuah kalimat baru. Banyak sedikitnya kosakata yang dimiliki menunjukkan tingkat pendidikan atau pembelajaran yang sudah dikuasainya. Salah satu pakar bahasa bernama Horn mengatakan, bahwa kosa kata adalah kumpulan dari kata-kata yang nantinya dapat membentuk sebuah bahasa. Seseorang dapat memahami empat kemahiran berbahasa apabila ia telah menguasai kosakata dengan baik. Tetapi, pembelajaran kosa kata tidak hanya cukup dengan mempelajari kosa kata saja, dalam artian peserta didik hanya cukup menghafal sekian dari banyaknya kosa kata tersebut, (Mufidah & Rohima, 2020).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di TK Idhata Kendari bahwa masih banyak anak yang memiliki kosakata yang kurang memadai proses belajar mengajar sering kali di hadapkan pada materi yang abstrak atau monoton sehingga materi sulit untuk dipahami oleh anak. Media pembelajaran *Powerpoint* dapat membantu anak dalam menambah kosakata bahasa. Media pembelajaran menjawab permasalahan pembelajaran yang bersifat abstrak, mengemas media

pembelajaran dalam bentuk *software* komputer agar siswa dapat berinteraksi dan menggunakannya secara langsung dengan anak. Selain itu, media pembelajaran merupakan media pembelajaran adaptif sesuai dengan perkembangan teknologi belajar abad ke-21 (Melati, 2023). Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi ke depannya bagi permasalahan yang ditemui di TK Idhata Kendari. Untuk itu perlu dilakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media *PowerPoint* terhadap Penambahan Kosakata Di TK Idhata Kendari”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Eksperimen Semu (Quasi Eksperimental Design).

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest Control Group Design* dengan menggunakan 2 kelompok kelas yaitu Kelompok eksperimen dan kontrol yang mendapatkan perlakuan berbeda, di mana kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *powerpoint* dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran tipe media biasa dan diakhiri dengan tes akhir untuk masing-masing kelompok. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Gambar 1. Desain Penelitian

Pre test		Perlakuan	Post test
E	O1	X1	O2
K	O3	X2	O4

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

O1 : Tes Awal (sebelum perlakuan) pada kelompok eksperimen

O2 : Tes Akhir (setelah perlakuan) pada kelompok eksperimen

O3 : Tes Awal (sebelum perlakuan) pada kelompok kontrol

O4 : Tes Akhir (sebelum perlakuan) pada kelompok kontrol

X1 : Media Powerpoint

X2 : Media Biasa (media gambar)

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa di TK Idhata Kendari berjumlah 36 siswa dan dalam penelitian ini sampel yang diambil berjumlah 18 siswa yaitu sebanyak 9 anak kelompok 3B dan 9 anak pada kelompok 3A di TK Idhata Kendari yang akan menjadi sampel penelitian (sampel total).

Tabel 1. Sampel Anak Untuk Diteliti

No	Kelas	Jumlah Anak
1	Kelas B1 Kontrol	9
2	Kelas B3 Eksperimen	9
Jumlah		18

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *powerpoint* . Variabel terikat (*dependent variable*) dalam penelitian ini adalah mengembangkan kosakata pada anak prasekolah. Instrumen yang dilakukan pada penelitian ini berupa test dan lembar observasi. Instrumen tes dan lembar observasi disusun berdasarkan pengembangan kosakata yang dirumuskan dalam beberapa indikator di mana indikator tersebut tampak pada aktivitas dalam anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah teknik tes dan observasi. Prosedur penelitian di bagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Teknik analisis data menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dengan membandingkan hasil *N-Gain* antara kedua kelompok ini, penelitian dapat menentukan apakah penggunaan media *PowerPoint* memberikan pengaruh yang lebih signifikan dalam penambahan kosakata anak usia dini dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional menggunakan buku dongeng bergambar.

1. Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 2. Nilai Awal Pretes Kelas Eksperimen

No	Nama	Soal/ Skor						Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6		
		2	2	2	2	2	2	12	
1	SFR	1	2	2	2	2	1	10	83
2	AF	2	1	2	2	2	1	10	83
3	NAL	1	2	2	2	2	1	10	83
4	FZH	2	2	2	2	2	1	11	91
5	RZK	1	1	2	2	2	1	9	75
6	AZM	2	2	2	2	2	1	11	91
7	FNI	1	2	2	2	2	2	11	91
8	RFK	1	2	2	2	1	1	9	75
9	AZL	2	2	2	1	2	1	10	83

Berdasarkan tabel di atas terdapat tiga peserta, yaitu FZH, AZM, dan FNI, memperoleh skor tinggi yaitu 11 dengan nilai akhir 9 dan lima peserta, yaitu SFR, AF, NAL, AZL, dan RFK, memperoleh skor 10 dengan nilai akhir 83, yang menunjukkan bahwa mereka memahami materi dengan cukup baik, meskipun masih terdapat dua bagian soal yang belum dijawab dengan benar. Sementara itu, terdapat dua peserta, yaitu RZK dan RFK, yang memperoleh skor terendah yaitu 9, dengan nilai akhir 75.

Tabel 3. Nilai Awal Posttes Kelas Eksperimen

No	Nama	Soal/Skor						Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6		
1	SFR	2	2	2	2	2	2	12	100
2	AF	2	2	2	2	2	2	12	100
3	NAL	1	2	2	2	2	2	11	100
4	FZH	2	2	2	2	2	2	12	100
5	RZK	2	2	2	1	2	2	11	91
6	AZM	2	2	2	2	2	2	12	100
7	FNI	2	2	2	2	2	2	12	100
8	RFK	1	2	2	2	2	1	10	83
9	AZL	2	2	2	2	2	2	12	100

Berdasarkan tabel di atas terdapat enam peserta, yaitu SFR, AF, FZH, AZM, FNI, dan AZL, memperoleh skor sempurna yaitu 12, dengan nilai akhir 100. Hal ini menunjukkan bahwa mereka memiliki penguasaan materi yang sangat baik, mampu menjawab seluruh soal dengan benar tanpa kesalahan, dan pembelajaran dengan media *PowerPoint* sangat efektif dalam membantu mereka memahami materi. Sementara itu, terdapat dua peserta, yaitu NAL dan RZK, yang memperoleh skor 11, dengan nilai akhir masing-masing 100 untuk NAL dan 91 untuk RZK. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat satu kesalahan pada jawaban soal mereka, pemahaman materi tetap tergolong sangat baik hingga baik, dan intervensi yang diberikan tetap efektif. Hanya satu peserta, yaitu RFK, yang memperoleh skor terendah yaitu 10, dengan nilai akhir 83.

Tabel 4. Nilai Awal Pretes Kelas Kontrol

No	Nama	Soal/Skor						Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6		
		2	2	2	2	2	2	12	
1	KNY	2	2	2	2	2	2	11	91
2	CAR	1	2	2	2	2	1	10	83
3	FDH	1	2	2	2	1	1	9	75
4	AU	2	2	1	2	2	1	10	83
5	AZH	2	2	2	1	2	1	10	83
6	SFR	2	2	2	2	2	1	11	91
7	ATR	1	2	2	2	2	1	10	83
8	IZN	1	1	2	2	2	1	9	75
9	RN	1	2	2	2	2	1	10	83

Berdasarkan hasil penilaian soal setelah diberikan intervensi pembelajaran menggunakan media buku cerita, diperoleh bahwa sebagian besar peserta memperoleh hasil belajar yang tergolong baik hingga sangat baik. Terdapat dua peserta, yaitu KNY dan SFR, yang memperoleh skor 11 dengan nilai akhir 91. Hal ini menunjukkan bahwa mereka memiliki penguasaan materi yang sangat baik, dengan hanya satu kesalahan dalam menjawab soal. Sebanyak lima peserta, yaitu CAR, AU, AZH, ATR, dan RN, memperoleh skor 10 dengan nilai akhir 83. Ini menunjukkan bahwa mereka memahami materi dengan baik, meskipun terdapat dua kesalahan pada soal yang menunjukkan adanya bagian materi yang masih perlu ditingkatkan pemahamannya. Terdapat dua peserta, yaitu FDH dan IZN, yang memperoleh skor terendah yaitu 9, dengan nilai akhir 75.

Tabel 5. Nilai Posttes Kelas Kontrol

No	Nama	Soal/ Skor						Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6		
		2	2	2	2	2	2	12	
1	KNY	2	2	2	2	2	2	12	100
2	CAR	2	2	2	2	2	1	11	91
3	FDH	1	2	2	2	2	1	10	83
4	AU	2	2	2	2	2	2	12	100
5	AZH	2	2	2	2	2	1	11	91
6	SFR	2	2	2	2	2	2	12	100
7	ATR	2	2	2	2	2	1	11	91
8	IZN	1	2	2	2	2	1	10	83
9	RN	2	2	2	2	2	2	12	100

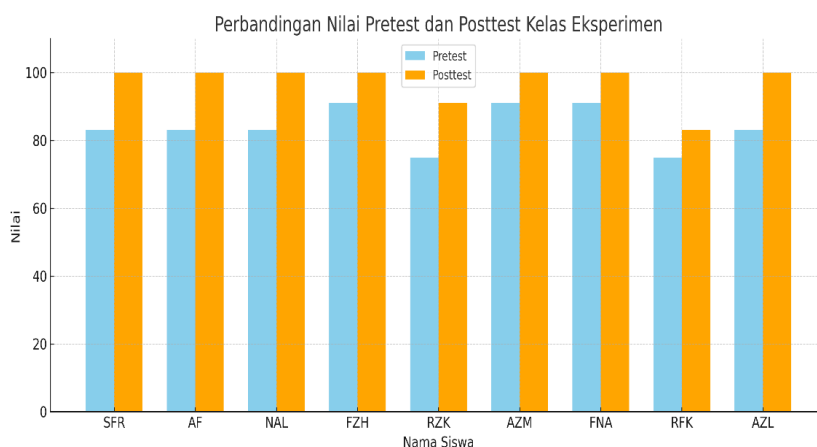
Berdasarkan hasil penilaian soal setelah diberikan intervensi pembelajaran menggunakan media buku cerita, diperoleh bahwa mayoritas peserta didik memperoleh hasil belajar yang sangat baik hingga baik. Sebanyak empat peserta, yaitu KNY, AU, SFR, dan RN, memperoleh skor sempurna yaitu 12 dengan nilai akhir 100. Hal ini menunjukkan bahwa mereka memiliki penguasaan materi yang sangat baik, mampu menjawab seluruh soal dengan benar tanpa kesalahan, sehingga pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* sangat efektif dalam membantu mereka memahami materi secara menyeluruh. Terdapat tiga peserta, yaitu CAR, AZH, dan ATR, yang memperoleh skor 11, dengan nilai akhir 91. Ini menunjukkan bahwa ketiga peserta memiliki pemahaman materi yang sangat baik, meskipun terdapat satu kesalahan pada soal, yang menunjukkan adanya bagian materi yang masih perlu sedikit ditingkatkan pemahamannya. Sementara itu, terdapat dua peserta, yaitu FDH dan IZN, yang memperoleh skor 10, dengan nilai akhir 83.

2. Data Perbandingan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 6. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Nama	Pretest	Posttest	D
SFR	83	100	17
AF	83	100	17
NAL	83	100	17
FZH	91	100	9
RZK	75	91	16
AZM	91	100	9
FNA	91	100	9
RFK	75	83	8
AZL	83	100	17

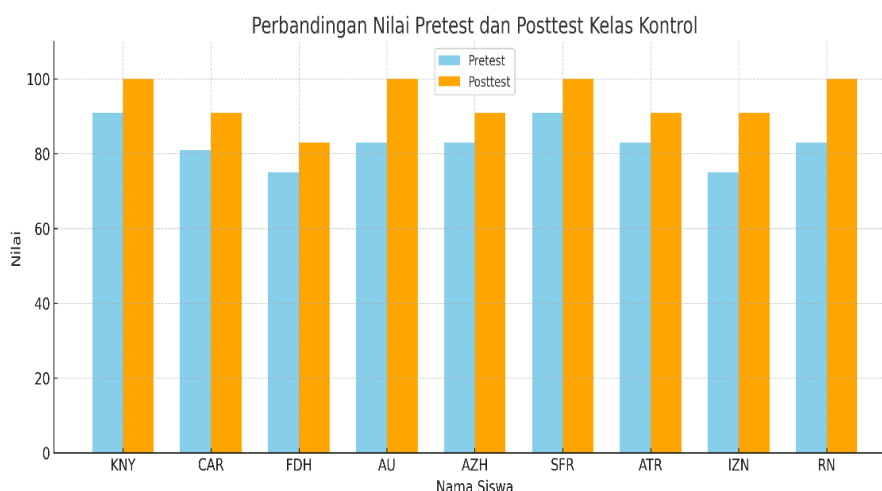
SFR memiliki nilai pretest sebesar 83 dan setelah diberikan intervensi pembelajaran nilainya meningkat menjadi 100, sehingga terdapat selisih peningkatan sebesar 17 poin. AF juga memperoleh nilai pretest 83 dan meningkat menjadi 100 pada posttest dengan selisih 17 poin, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang maksimal. NAL memperoleh nilai pretest 83 yang meningkat menjadi 100 pada posttest dengan selisih 17 poin, menunjukkan pemahaman materi yang optimal. FZH memiliki nilai pretest 91 dan meningkat menjadi 100 pada posttest dengan selisih 9 poin, menunjukkan bahwa meskipun selisihnya tidak sebesar siswa lain, FZH sudah memiliki pemahaman materi yang baik sejak awal. RZK memperoleh nilai pretest 75 dan meningkat menjadi 91 pada posttest dengan selisih 16 poin, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. AZM memiliki nilai pretest 91 yang meningkat menjadi 100 pada posttest dengan selisih 9 poin, sedangkan FNA juga memiliki nilai pretest 91 yang meningkat menjadi 100 pada posttest dengan selisih yang sama, yaitu 9 poin, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang baik pada kedua siswa tersebut. RFK memiliki nilai pretest 75 dan meningkat menjadi 83 pada posttest dengan selisih 8 poin, menunjukkan bahwa meskipun peningkatannya tidak sebesar siswa lain, RFK tetap mengalami kemajuan dalam pemahaman materi. Terakhir, AZL memiliki nilai pretest 83 yang meningkat menjadi 100 pada posttest dengan selisih 17 poin, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang maksimal setelah diberikan intervensi pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*. Berikut dalam bentuk diagram batang.

**Gambar 2.** Histogram Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol**Tabel 7.** Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Nama	pretest	posttest	D
KNY	91	100	9
CAR	81	91	10
FDH	75	83	8
AU	83	100	17
AZH	83	91	8

Nama	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	D
SFR	91	100	9
ATR	83	91	8
IZN	75	91	8
RN	83	100	17

Berdasarkan tabel di atas KNY memiliki nilai pretest sebesar 91 dan meningkat menjadi 100 pada posttest, sehingga terdapat selisih peningkatan sebesar 9 poin. CAR memperoleh nilai pretest 81 dan meningkat menjadi 91 pada posttest dengan selisih peningkatan 10 poin, menunjukkan adanya pemahaman materi yang lebih baik setelah pembelajaran. FDH memiliki nilai *pretest* 75 dan meningkat menjadi 83 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 8 poin, menunjukkan adanya kemajuan meskipun peningkatannya tergolong kecil. AU memperoleh nilai pretest 83 dan meningkat menjadi 100 pada posttest dengan selisih 17 poin, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat baik. AZH memiliki nilai pretest 83 dan meningkat menjadi 91 pada posttest dengan selisih 8 poin, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup baik meskipun belum maksimal. SFR memiliki nilai pretest 91 dan meningkat menjadi 100 pada posttest dengan selisih 9 poin, menunjukkan pemahaman materi yang sangat baik. ATR memperoleh nilai pretest 83 dan meningkat menjadi 91 pada posttest dengan selisih 8 poin, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar meskipun tidak terlalu besar. IZN memiliki nilai pretest 75 dan meningkat menjadi 91 pada posttest dengan selisih 8 poin, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi yang cukup baik. Terakhir, RN memiliki nilai pretest 83 dan meningkat menjadi 100 pada posttest dengan selisih peningkatan sebesar 17 poin, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang maksimal setelah diberikan intervensi pembelajaran. Berikut dalam bentuk gambar diagram batang.



Gambar 3. Histogram Perbandingan Nilai Pretes dan Posttes Kelas Kontrol

3. Uji Hipotesis Data

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan skor *Normalized Gain* (G-Gain). Untuk mengetahui penambahan kosakata bahasa anak pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, Ringkasan hasil perhitungan data uji hipotesis diperlihatkan pada Tabel 8 dan Tabel 9

Tabel 8. Nilai N-Gain Pada Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>	N-Gain	kategori
1	KNY	91	100	1.00	Tinggi
2	CAR	83	91	0,47	sedang
3	FDH	75	83	0.32	Sedang
4	AU	83	100	1.00	Tinggi
5	AZH	83	91	0,47	Sedang

No	Nama	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>	N-Gain	kategori
6	SFR	91	100	1.00	Tinggi
7	ATR	83	91	0.47	Sedang
8	izn	75	83	0,32	sedang
9	RN	83	100	1.00	Tinggi

Berdasarkan data dari 9 siswa di kelas kontrol terdapat 4 siswa (KNY, AU, SFR, RN) menunjukkan *N-Gain* tinggi (1.00). Ini berarti mereka mengalami peningkatan skor yang maksimal atau mendekati sempurna dari nilai *pretest* ke *posttest*. 5 siswa (CAR, FDH, AZH, ATR, IZN) menunjukkan *N-Gain* sedang (berkisar antara 0.32 hingga 0.47). Ini mengindikasikan adanya peningkatan yang cukup baik dalam penguasaan kosakata mereka. Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan buku dongeng bergambar di kelas kontrol menunjukkan efek positif terhadap peningkatan kosakata anak. Namun, terdapat variasi dalam tingkat peningkatannya, dengan sebagian besar siswa berada dalam kategori sedang.

Data hasil *N-Gain* pada kelas kontrol yang menggunakan media media pembelajaran buku cerita dimasukkan dalam bentuk tabel 9 berikut:

Table 9. Nilai Rata-Rata *N-Gain* Kelas Kontrol

Nilai N – Gain	Klasifikasi	F	Persentase %
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi	4	44,44%
$0,30 < N\text{-gain}, 0,70$	Sedang	5	55,56%
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah	0	0
Jumlah		9	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada kelas kontrol memiliki klasifikasi yang tinggi yakni pada interval *N-Gain* sebanyak 4 anak. Sedangkan klasifikasi sedang berjumlah 5 anak.

Tabel 10. Nilai *N-Gain* Pada Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>protest</i>	N-Gain	kategori
1	SFR	83	100	1.00	Tinggi
2	AF	83	100	1.00	Tinggi
3	NAL	83	100	1.00	Tinggi
4	FZH	91	100	1.00	Tinggi
5	RZK	75	91	0,64	Sedang
6	AZM	91	100	1.00	Tinggi
7	FNA	91	100	1,00	tinggi
8	RFK	75	83	0.32	Sedang
9	AZL	83	100	1.00	Tinggi

Berdasarkan dari 9 siswa di kelas eksperimen terdapat 7 siswa (SFR, AF, NAL, FZH, AZM, FNA, AZL) menunjukkan *N-Gain* tinggi (1.00). Ini adalah angka yang sangat dominan, menunjukkan bahwa mayoritas siswa di kelas ini mengalami peningkatan kosakata yang sangat substansial, sering kali mencapai skor *posttest* maksimal. 2 siswa (RZK, RFK) menunjukkan *N-Gain* sedang (0.64 dan 0.32). Meskipun kategori sedang, nilai 0.64 (RZK) masih cukup tinggi dalam kategori sedang.

Untuk mengkonfirmasi hipotesis penelitian bahwa media *PowerPoint* berpengaruh, perhitungan rata-rata *N-Gain* untuk kedua kelas perlu dilakukan dan kemudian dibandingkan. Namun, dari data individu ini, ada indikasi kuat bahwa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih konsisten dan substansial dibandingkan kelas kontrol.

Data hasil *N-Gain* pada kelas eksperimen yang menggunakan media media pembelajaran *powerpoint* dimasukkan dalam bentuk tabel 11 berikut:

Tabel 11. Nilai Rata-Rata *N-Gain* Kelas Eksperimen

Nilai N – Gain	Klasifikasi	F	Persentase %
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi	7	77,77%

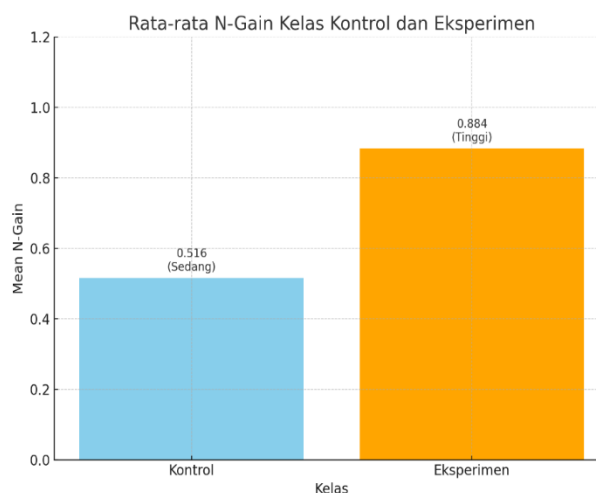
$0,30 < N\text{-gain}, 0,70$	Sedang	2	22.23%
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah	0	0
Jumlah		9	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui *N-Gain* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa pada kelas kontrol memiliki klasifikasi yang tinggi yakni pada interval *N-Gain* sebanyak 7 anak. Sedangkan klasifikasi sedang berjumlah 2 anak. Agar dapat mengetahui seberapa besar penambahan kosakata pada anak kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat melalui nilai rata-rata indeks *N-Gain* pada kedua kelas tersebut.

Tabel 12. Nilai Rata-Rata *N-Gain*

Kelas	N	Mean	Kriteria
Kontrol	9	0,516	Sedang
Eksperimen	9	0,884	Tinggi

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa nilai mean atau nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen lebih besar di bandingkan dengan kelas kontrol dengan demikian dapat kita simpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* dapat berpengaruh terhadap kosakata anak usia dini di TK Idhata Kendari.



Gambar 3. Histogram Perbandingan Nilai Pretes dan Posttes Kelas Kontrol

Pembahasan

Sesuai tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media *powerpoint* terhadap penambahan kosakata anak usia dini di TK Idhata Kendari. Penelitian ini telah dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah dibuat. Angkarini, (2022) mengatakan bahwa dengan adanya media *powerpoint* interaktif dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran dengan cara yang lebih praktis dan ditampilkan dengan semenarik mungkin dalam hal ini yaitu melakukan pembelajaran kosakata anak dengan menggunakan media *powerpoint* dan media buku cerita, sebelum melakukan penerapan kedua media tersebut peneliti terlebih dahulu memberikan soal tes berjumlah 6 nomor soal bergambar di mana anak melengkapi kata yang hilang sesuai gambar hewan.

Peneliti terlebih dahulu memberikan *prettest* kepada kedua kelas tersebut agar mengetahui sejauh mana pengetahuan mengenai kemampuan kosakata anak sebelum memberikan perlakuan pembelajaran. Pada kelas B3 diberikan media mendongeng menggunakan *powerpoint*. sebagai kelas eksperimen termaksud kategori rendah. setelah diberikan posttest berdasarkan hasil tersebut kelas eksperimen termaksud tinggi.

Berdasarkan data pada kelas kontrol (B1) yang menggunakan pembelajaran media mendongeng menggunakan buku bergambar termasuk kategori sedang setelah pembelajaran di berikan maka di berikan tes akhir (*posttes*). Hasil belajar anak termasuk sedang.

Dinda et al., (2021) yang menyatakan bahwa, media *powerpoint* dapat membantu belajar secara efektif dan efisien karena 11% materi dipelajari dengan indra pendengaran dan 83% materi dipelajari menggunakan indra penglihatan, ini didasarkan pada kemampuan manusia dalam mengingat 20% dari pendengaran dan 50% dari apa yang dilihat dan didengar.

Berikut pendapat Wahyu (2020) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata penambahan kosakata anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan pembelajaran. dengan hasil pengujian beberapa statistik didapatkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada pembelajaran yang menggunakan media *powerpoint* dengan hasil uji *N-Gain* yang dapat dilihat dari nilai mean atau nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen lebih besar yaitu 0,884 sedangkan pada kelas kontrol 0,516 dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* dapat berpengaruh terhadap penambahan kosakata anak usia dini di TK Idhata Kendari.

Berdasarkan hipotesis memberikan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan media *powerpoint* terhadap kosakata anak usia dini. Pengaruh tersebut juga terlihat dari bagaimana anak pada kelas eksperimen lebih aktif bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Mereka aktif mengerjakan soal-soal yang ditanya maju ke depan berbeda pada kelas kontrol beberapa anak masih kesulitan masih perlu dituntun, pada pembelajaran yang telah dilakukan pada kelas eksperimen menggunakan media *powerpoint* pada materi mendongeng anak di tuntun untuk lebih memahami dan menyimak dongeng yang disajikan melalui tayangan yang ditampilkan. Kemudian anak tidak merasa bosan saat pemberian materi dikelas karna media yang digunakan menarik anak lebih semangat belajar sesuai materi yang diajarkan dengan animasi hewan dan background menarik sehingga membuat anak semangat belajar.

Disimpulkan bahwa penerapan media *powerpoint* menunjukan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran dalam pembelajaran meningkatkan efektifitas pemahaman terhadap kosakata dan hasil belajar anak dibuktikan dengan adanya nilai *posttest* dan *pretest* yang telah di lakukan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan apakah terdapat penambahan kosakata anak usia dini di TK Idhata Kendari. Hal ini dapat dilihat melalui nilai rata-rata yang telah diperoleh anak dikelas eksperimen dan kelas kontrol yakni *pretest* 65 dan *posttest* dengan nilai rata-rata 97. Dilihat dari nilai terdapat peningkatan hasil belajar anak setelah menggunakan media *powerpoint*. Selain itu, kelas eksperimen memiliki rata-rata *N-Gain* lebih tinggi (0,884 kategori tinggi) dibanding kelas kontrol (0,516, kategori sedang) dengan jumlah selisih 0,368 dan persentase peningkatan di 71,32%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* dapat berpengaruh terhadap penambahan kosakata anak usia dini di TK Idhata Kendari.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan kepada pihak-pihak terkait untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Bagi para guru, disarankan agar senantiasa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik dengan mengintegrasikan media *PowerPoint* interaktif sebagai salah satu referensi utama dalam menstimulasi penambahan kosakata anak. Pihak sekolah diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk terus meningkatkan kemampuan berbahasa siswa dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada secara optimal. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan rujukan serta bahan pengembangan wawasan dan pengalaman lapangan terkait penggunaan media digital dalam konteks pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Abubakar, S., Yulinda, R., & O. (2020). Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Melalui Metode Iqro'. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 3(1), 63.

- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *Paudia: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119-129.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hasriana, Pabunga, D. B., & Sri Yuliani, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Air. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(1), 83-95.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mufidah, N., & Rohima, I. I. (2020). Pengajaran Kosakata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab. *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)*, 1(1), 13-24.
- Ningsih, S. Y., & Mahyuddin, N. (2022). Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 137-149.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Salwiah, A., & Asmuddin, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak Melalui Bermain Peran Pada Anak Taman Kanak-Kanak Nur-Ikhsan Bone-Bone Kota Baubau. *Jurnal Gema Pendidikan*, 25(4), 71-72.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

UPAYA MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY

Siti Surya Ningsi^{1)*}, Asmuddin¹⁾, Sri Yuliani M¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

Korespondensi Penulis, e-mail: ssitisuryaningsi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan aspek perkembangan anak usia dini sejak dini, khususnya pada ranah sosial-emosional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan sosial-emosional anak melalui permainan tradisional boy. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak dengan jumlah 15 orang anak didik yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu menggunakan analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa: (1) aktivitas mengajar guru di siklus I 69,23% menjadi 92,32% di siklus II. (2) aktivitas belajar anak Di siklus I 69,23% menjadi 92,30% di siklus II. (3) kemampuan sosial emosional anak terdiri dari 66,70% menjadi 86,70%. Dengan demikian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial emosional anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional boy di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Bakeramba Kabupaten Muna Barat.

Kata kunci: Sosial Emosional, Permainan Tradisional Boy

EFFORTS TO IMPROVE CHILDREN'S SOCIO-EMOTIONAL DEVELOPMENT THROUGH BOY TRADITIONAL GAMES

Abstract

This study was motivated by the importance of developing early childhood aspects from an early age, particularly in the social-emotional domain. This research aims to determine the social-emotional abilities of children through traditional boy games. This type of research is classroom action research. The subjects in this research are teachers and children with a total of 15 students consisting of 8 boys and 17 girls. This research was carried out in two cycles. The data collection techniques in this research are observation and documentation. The data analysis technique uses descriptive analysis. Based on the results of the research, it was found that: (1) teacher teaching activities in cycle I were 69.23% to 92.32% in cycle II. (2) children's learning activities in cycle I were 69.23% to 92.30% in cycle II. (3) children's social-emotional abilities consisted of 66.70% to 86.70%. Thus, there was an increase from cycle I to cycle II. This study concludes that children's social-emotional abilities can be improved through traditional boy games at Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Kindergarten, Bakeramba, West Muna Regency.

Keywords: Social-Emotional, Boy Traditional Games

PENDAHULUAN

Huliyah & Muhiyatul. 2017 etimologi pendidikan atau *paedagogie* berasal dari bahasa Yunani, terdiri dari kata *pais* yang berarti anak dan *again* memiliki arti membimbing. Jadi, *paedagogie* yaitu bimbingan yang diberikan pada anak. Dalam bahasa Romawi, pendidikan diistilahkan dengan *educate* yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada dari dalam. Sementara dalam bahasa Inggris pendidikan diistilahkan dengan *education* yang memiliki sinonim dengan *process of teaching, training, and learning* yang berarti proses pengajaran, latihan dan pembelajaran.

Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini dapat dilakukan dalam bentuk formal, nonformal dan informal. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan 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 anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sujiono, 2013).

Menurut Octavia (2011) perkembangan sosial emosional anak pada dasarnya adalah perubahan pemahaman anak tentang diri dan lingkungannya kearah yang lebih baik. Perkembangan sosial dan emosional anak memegang peranan penting untuk ditingkatkan sebagai bekal anak dalam bersosialisasi dengan sesama teman, lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga. Kemampuan sosial emosional merupakan proses dimana anak belajar beradaptasi di lingkungan sosial untuk memahami kondisi dan emosi dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya, mendengarkan, mengamati dan meniru tampilan-tampilan apa yang mereka lihat dari lingkungan sekitarnya. Dalam meningkatkan sosial emosional anak ada berbagai cara yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan bermain.

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional boy. Menurut Hayati dalam Farina dan Yulsyofriend (2020) boy adalah suatu permainan tradisional untuk memberikan manfaat atau ilmu pada anak seperti meningkatkan kemampuan interaksi kelompok, terlatih bekerja sama dan melatih rasa tanggung jawab dalam keputusan. Permainan ini juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan dan melatih kemampuan sosial emosional anak, karena permainan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari anak. Anak-anak akan merasa senang dalam permainan tersebut, sehingga mereka tidak menyadari bahwa permainan ini adalah belajar melatih kemampuan sosial emosional. Permainan tradisional boy memiliki kekayaan tersendiri dibandingkan permainan yang lain seperti permainan modern. Permainan tradisional ini mempunyai banyak manfaat yang dapat memacu perkembangan anak seperti perkembangan motorik, bahasa, kognitif, seni, dan moral agama serta sosial emosional.

Menurut Aisyah (2020) di dalam permainan tradisional boy mempunyai banyak sekali manfaat dan berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional pada anak usia dini misalnya aspek fisik motorik, kognitif, bahasa dan di dalam permainan diutamakan untuk selalu mentaati aturan bermain, sehingga dapat menjalin kerja sama, dapat membiasakan bersosialisasi dengan teman sebaya, mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, dan memiliki rasa tanggung jawab.

Menurut Sudarna (2014) bermain adalah salah satu kegiatan memperoleh kesenangan anak. Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain mereka bisa menyerap unsur-unsur pembelajaran yang terkandung dalam bentuk permainan. Tingkat kreativitas anak akan terpacu melalui daya khayalnya. Ini akan membuat mereka mampu melihat gambaran dan wawasan baru di lingkungannya. Menurut Solehudin (2016) menjelaskan peranan bermain terhadap perkembangan anak, yaitu : fisik mengembangkan otot-otot besar dan kecil, keterampilan intelektual, keterampilan sosial, dan emosi. Dalam prosesnya tentunya dengan pembinaan perilaku dan sikap serta pembiasaan yang baik. Di masa depan, kecerdasan sosial emosional akan berdampak baik bagi dirinya. Ia akan mendapatkan kemudahan dalam memperoleh pekerjaan dimasa datang. Karena, keluasaan relasi dan keterampilan kerja sama yang baik telah ia dapatkan di masa kecil.

Berdasarkan observasi yang awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfah 25 Bakeramba khususnya pada Kelompok B dalam perkembangan sosial emosional masih perlu ditingkatkan, karena ada beberapa masalah yang di temukan pada anak yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan mereka yaitu kurangnya mematuhi aturan permainan, empati, bekerja sama, tanggung jawab, bermain dengan rekan-rekan, menunggu giliran mereka untuk bermain dan kurangnya persaingan yang adil. faktor itulah sehingga kemudian dapat mempengaruhi perkembangan sosial-emosionalnya. Guru hanya lebih menekankan pada kemampuan motorik dan seninya saja, dan masih

banyak anak yang belum mampu menyelesaikan masalah yang mengakibatkan kemampuan sosial emosional yang belum berkembang dengan baik. Permainan yang digunakan guru juga tidak bervariasi sehingga anak-anak tidak tertarik melakukan kegiatan tersebut. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung dari 15 anak terdapat 3 anak berada pada kategori BB (Belum Berkembang) pada saat kegiatan yang belum mematuhi aturan-aturan dalam permainan dan terdapat 4 anak yang mencapai kategori BSB (Berkembang Sesuai Harapan), 5 orang anak didik yang berada pada kategori MB (Mulai Berkembang) dan 3 prang anak didik berada pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Boy di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Bakeramba Kabupaten Muna Barat”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2007:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya adalah peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Hal tersebut seperti yang diungkapkan Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010:9) menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja guru, sehingga hasil belajar meningkat

Tempat Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Bakeramba Kabupaten Muna Barat. Waktu dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik pada Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Bakeramba yang berjumlah 15 anak. Yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan.

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini melalui beberapa prosedur. Seperti yang diungkapkan Kemmis dan McTaggart yang ditulis dalam Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010:21) terdapat empat komponen penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan sosial-emosional anak dengan permainan tradisional boy. Kemampuan sosial emosional anak usia dini 5/6 adalah sebagai berikut : 1) Anak dapat menaati aturan permainan tradisional boy, 2.) Sabar menunggu giliran, 3.) Dapat bekerja sama dengan teman, 4.) Anak dapat rendah hati dalam memenangkan permainan dan tidak mengejek kelompok yang kalah. Penulis mengacu pada penilaian dalam bentuk simbol bintang seperti: * = Belum Berkembang (BB), ** = Mulai Berkembang (MB), *** = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), **** = Berkembang Sangat Baik (BSB) (Depdiknas, 2004:26).

Tabel 1. Kategori Keberhasilan secara Klasikal

Persentase	Kategori	Simbol bintang
95% - 100%	Berkembang sangat baik (BSB)	****
85% - 94%	Berkembang sesuai harapan (BSH)	***
75% - 84%	Mulai berkembang (MB)	**
< 75%	Belum berkembang (BB)	*

(Depdiknas 2004:26)

Indikator kinerja dalam penelitian ini ditemukan oleh TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25, yang terdiri dari indikator proses dan indikator hasil (nilai) anak didik. Dari segi indikator proses pembelajaran, tindakan dikatakan berhasil apabila minimal 85% proses pelaksanaan tindakan sesuai dengan skenario pembelajaran, baik yang dilakukan oleh guru maupun anak didik. Dari segi indikator hasil, tindakan dikatakan berhasil apabila anak didik telah mencapai nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) minimal 85% baik secara individual maupun klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian awal dilakukan dengan melakukan pertemuan awal dengan kepala sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Bakeramba untuk menyampaikan tujuan dari peneliti yaitu mengadakan penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Bakeramba yang dipimpinnya. Selanjutnya, kepala sekolah mengarahkan peneliti untuk berdiskusi dengan guru kelompok B untuk menjadi observer berupa kegiatan pra tindakan tanpa mengganggu proses pembelajaran untuk mengetahui keadaan awal kemampuan sosial emosional anak kelompok B.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelompok B, bahwa kegiatan permainan tradisional sangat jarang dilakukan dalam kegiatan proses belajar mengajar di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Bakeramba. Pendidik menggunakan permainan modern dalam pengembangan sosial emosional anak ataupun pengembangan lainnya sehingga anak terkadang jenuh dengan kegiatan yang berulang-ulang. Kemudian sebagai anak menunjukkan sikap pasif terhadap kegiatan-kegiatan tersebut karena seringnya dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Dari 15 orang anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, terdapat 3 orang anak atau sebesar 20% yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 orang anak atau sebesar 26,7% yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 orang anak didik yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) atau sebesar 33,3% dan 3 orang anak didik atau sebesar 20% berada pada kategori Belum Berkembang (BB).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam II siklus, masing-masing siklus dilaksanak dengan 4 tahap yaitu: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pelaksanaan tindakan; (3) pengamatan dan (4) refleksi. Kegiatan penelitian tindakan kelas pada pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional boy.

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada siklus I dari 13 aspek yang diamati mencapai 69,23% diantaranya yaitu, (a) guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (b) Guru mengarahkan anak untuk berdoa; (c) Guru memberikan motivasi sebelum memasuki pembelajaran; (d) Guru mengadakan kegiatan apresiasi sesuai tema/sub tema; (e) Guru menyiapkan perlengkapan permainan yang akan digunakan; (f) Guru menjelaskan tata cara dalam permainan tradisional boy; (g); Guru membagi anak menjadi 2 kelompok serta mengatur anak sesuai kelompoknya (h) Guru memberikan arahan kepada anak agar sabar menunggu giliran. dan tidak tercapai sebanyak 4 aspek atau sebesar 30,77% diantaranya yaitu, (a) Guru memberikan arahan kepada anak agar anak menaati aturan permainan; (b) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalamannya saat melakukan kegiatan permainan tradisional boy; (c) Guru memberikan arahan kepada anak agar dapat bekerja sama dengan teman; (d) Guru memberikan nasehat kepada anak bahwa dalam permainan itu ada yang kalah dan ada yang menang. Sedangkan pada siklus II pencapaian yang dilakukan guru dari 13 aspek hanya 12 aspek atau sebesar 92,30% di antaranya yaitu, (a) guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (b) Guru mengarahkan anak untuk berdoa bersama sebelum belajar; (c) Guru memberikan motivasi sebelum memasuki pembelajaran; (d) Guru mengadakan kegiatan apresiasi sesuai tema/sub tema; (e) Guru menyiapkan perlengkapan permainan yang akan digunakan; (f) Guru menjelaskan tata cara dalam permainan tradisional boy; (g) Guru memberikan contoh dan tata cara dalam permainan tradisional boy (h) Guru membagi anak menjadi 2 kelompok serta mengatur anak sesuai kelompoknya (i) Guru memberikan arahan kepada anak agar anak menaati aturan permainan tradisional boy; (j) Guru memberikan arahan kepada anak agar sabar menunggu giliran; (k) Guru memberikan nasehat kepada anak bahwa dalam permainan itu ada yang kalah dan ada yang menang. dan tidak tercapai sebanyak 1 aspek atau sebesar 7,7% diantaranya yaitu, : Guru memberikan

kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalamannya saat melakukan kegiatan permainan tradisional boy.

Kegiatan inti pada siklus I pertemuan I dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, diawali dengan kegiatan apersepsi tentang tema Diri Sendiri. Kemudian guru menjelaskan subtema yang akan digunakan yaitu Kaki. Setelah itu, guru berfokus pada kegiatan yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak yaitu permainan tradisional boy. Guru menjelaskan terlebih dahulu aturan-aturan dalam permainan boy. Setelah memastikan kembali apakah anak sudah mengerti dengan cara-cara dan aturan dalam permainan tradisional boy sesuai indikator yang ditetapkan dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa 16 Juli 2024 pada pukul 07.30-10.15 WITA di kelompok B dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Telah menjadi kebiasaan setiap pagi melakukan apel pagi di halaman sekolah, guru mengatur anak didik berbaris dengan rapi. Selanjutnya guru memasukan anak didik kedalam kelas, anak-anak duduk di kursi masing-masing dengan rapi. Guru mengucapkan salam, berdoa, dzikir dan hafalan Al-Qur'an.

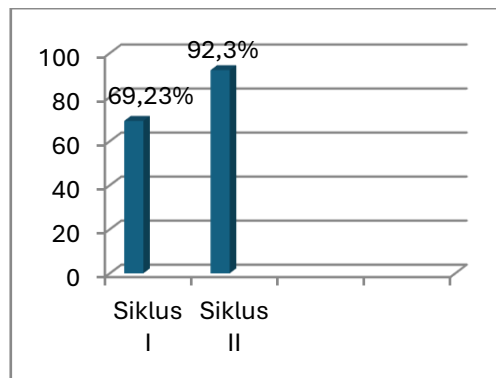
Kegiatan inti pada siklus I pertemuan II dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, diawali dengan kegiatan apersepsi tentang tema diri sendiri. Kemudian guru menjelaskan subtema yang akan digunakan yaitu tangan. Setelah itu, guru berfokus pada kegiatan yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak yaitu permainan tradisional boy. Guru menjelaskan terlebih dahulu aturan-aturan dalam permainan boy. Setelah memastikan kembali apakah anak sudah mengerti dengan cara-cara dan aturan dalam permainan tradisional boy yang telah dijelaskan sebelumnya kemudian anak diberi kesempatan untuk bermain permainan boy sesuai indikator yang ditetapkan dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan III dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Juli 2024 pada pukul 07.30-10.15 WITA di kelompok B dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Telah menjadi kebiasaan setiap pagi melakukan apel pagi di halaman sekolah, guru mengatur anak didik berbaris dengan rapi. Selanjutnya guru memasukan anak didik kedalam kelas, anak-anak duduk di kursi masing-masing dengan rapi. Guru mengucapkan salam, berdoa, dzikir dan hafalan Al-Qur'an.

Kegiatan inti pada siklus I pertemuan III dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, diawali dengan kegiatan apersepsi tentang tema diri sendiri. Kemudian guru menjelaskan subtema yang akan digunakan yaitu mata. Setelah itu, guru berfokus pada kegiatan yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak yaitu permainan tradisional Boy. Guru menjelaskan terlebih dahulu aturan-aturan dalam permainan boy. Setelah memastikan kembali apakah anak sudah mengerti dengan cara-cara dan aturan dalam permainan tradisional bola boy yang telah dijelaskan sebelumnya kemudian anak diberi kesempatan untuk bermain permainan boy sesuai indikator yang ditetapkan dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Pada kegiatan akhir dimana guru mempersilahkan anak untuk duduk kembali dan mengarahkan anak untuk berdoa sebelum makan setelah selesai berdoa anak-anak diarahkan untuk mencuci tangan terlebih dahulu kemudian anak makan bersama temannya. Setelah selesai makan anak merapikan tempat makannya dan kembali mencuci tangan dan membaca doa sesudah makan. Setelah selesai, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan besok, guru mempersiapkan anak untuk mengucapkan doa keselamatan dan doa pulang sekolah dan diakhiri dengan ucapan salam.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 15 Juli 2024 pada pukul 07.30- 10.15 WITA di kelompok B dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Telah menjadi kebiasaan setiap pagi melakukan apel pagi di halaman sekolah, guru mengatur anak didik berbaris dengan rapi. Selanjutnya guru memasukan anak didik kedalam kelas, anak-anak duduk di kursi masing-masing dengan rapi. Guru mengucapkan salam, berdoa, dzikir dan hafalan Al-Qur'an.

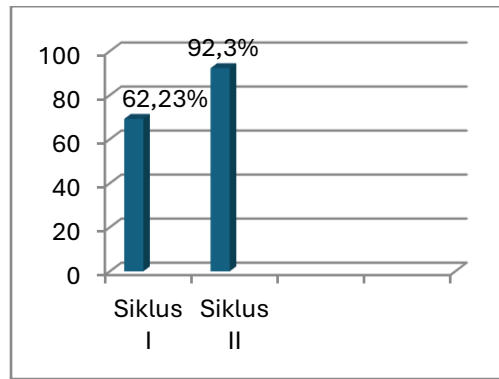


Gambar 1. Histogram Peningkatan Hasil Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada siklus I dari 13 aspek yang diamati pencapaian dilakukan anak hanya 9 aspek atau sebesar 69,23% diantaranya yaitu, (a) guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (b) Guru mengarahkan anak untuk berdoa; (c) Guru memberikan motivasi sebelum memasuki pembelajaran; (d) Guru mengadakan kegiatan apresiasi sesuai tema/sub tema; (e) Guru menyiapkan perlengkapan permainan yang akan digunakan; (f) Guru menjelaskan tata cara dalam permainan tradisional boy; (g); Guru membagi anak menjadi 2 kelompok serta mengatur anak sesuai kelompoknya (h) Guru memberikan arahan kepada anak agar sabar menunggu giliran. dan tidak yang tercapai sebanyak 4 aspek atau sebesar 30,77% diantaranya yaitu, (a) Guru memberikan arahan kepada anak agar anak menaati aturan permainan; (b) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalamannya saat melakukan kegiatan permainan tradisional boy; (c) Guru memberikan arahan kepada anak agar dapat bekerja sama dengan teman; (d) Guru memberikan nasehat kepada anak bahwa dalam permainan itu ada yang kalah dan ada yang menang. Sedangkan pada siklus II pencapaian yang dilakukan guru dari 13 aspek hanya 12 aspek atau sebesar 92,30% diantaranya yaitu, (a) guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (b) Guru mengarahkan anak untuk berdoa bersama sebelum belajar; (c) Guru memberikan motivasi sebelum memasuki pembelajaran; (d) Guru mengadakan kegiatan apresiasi sesuai tema/sub tema; (e) Guru menyiapkan perlengkapan permainan yang akan digunakan; (f) Guru menjelaskan tata cara dalam permainan tradisional boy; (g) Guru memberikan contoh dan tata cara dalam permainan tradisional boy (h) Guru membagi anak menjadi 2 kelompok serta mengatur anak sesuai kelompoknya (i) Guru memberikan arahan kepada anak agar anak menaati aturan permainan tradisional boy; (j) Guru memberikan arahan kepada anak agar sabar menunggu giliran; (k) Guru memberikan nasehat kepada anak bahwa dalam permainan itu ada yang kalah dan ada yang menang. dan yang tidak tercapai sebanyak 1 aspek dengan persentase 7,70% diantaranya yaitu, Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalamannya saat melakukan kegiatan permainan tradisional boy.

Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal Pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	26,70%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	40%
Mulai Berkembang (MB)	3	20%
Belum Berkembang (BB)	2	13,30%
Jumlah	15	100%



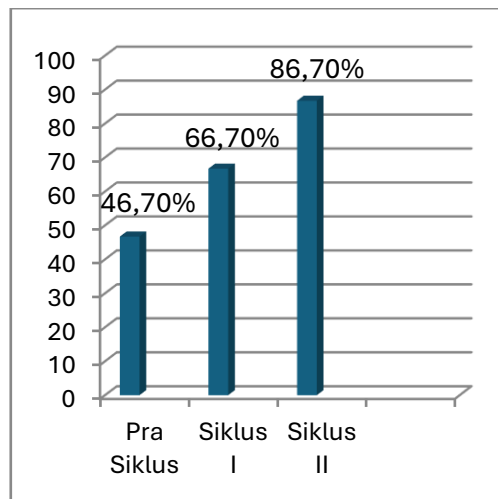
Gambar 2. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Belajar Anak Siklus I dan Siklus II

Hasil analisis yang diperoleh terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional boy di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Bakeramba, pada observasi awal jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I terlihat adanya peningkatan namun belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki peningkatan kemampuan sosial emosional dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH), sebelum tindakan/observasi awal terdapat 7 orang anak, setelah pelaksanaan siklus I mengalami peningkatan sebanyak 10 orang anak, dan siklus II meningkat lagi menjadi 13 orang anak.

Analisis hasil observasi anak sesuai dengan lembar observasi pada siklus I yaitu sebanyak 13 aspek yang diamati dan dicapai, namun yang tercapai sebanyak 9 aspek atau sebesar 69,23% diantaranya: (a) anak mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru; (b) Anak berdoa bersama sebelum belajar; (c) Anak mendapatkan motivasi dari guru; (d) Anak menjawab apresiasi sesuai tema; (e) anak memperoleh alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan permainan tradisional boy; (f) Anak memperhatikan tata cara kegiatan permainan tradisional boy yang dijelaskan guru; (g) Anak memperhatikan contoh cara bermain dengan permainan tradisional boy; (h) Anak dapat menaati aturan permainan; (i) Anak sabar menunggu giliran. Dan yang tidak tercapai sebanyak 4 aspek atau sebesar 30,77% diantaranya yaitu: (a) Anak memperhatikan sikap bersahabat dengan teman; (b) Anak dapat menceritakan pengalamannya dalam permainan tradisional; (c) Anak dapat bekerja sama dengan teman; (d) Anak dapat rendah hati dalam memenangkan permainan dan tidak mengejek kelomlok yang kalah. Sedangkan pada siklus II aspek yang dicapai anak sebanyak 12 aspek atau sebesar 92,30% diantaranya: (a) anak mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru; (b) Anak berdoa bersama sebelum belajar; (c) Anak mendapatkan motivasi dari guru; (d) Anak menjawab apresiasi sesuai tema; (e) Anak memperoleh alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan permainan tradisional boy; (f) Anak memperhatikan tata cara kegiatan permainan tradisional boy yang dijelaskan guru; (g) Anak memperhatikan contoh cara bermain dengan permainan tradisional boy; (h) Anak memperhatikan sikap bersahabat dengan teman; (i) Anak memperhatikan sikap bersahabat dengan teman; (j) Anak sabar menunggu giliran; (k) Anak dapat menceritakan pengalamannya dalam permainan tradisional; (l). Anak dapat rendah hati dalam memenangkan permainan dan tidak mengejek kelomlok yang kalah. Dan yang tidak tercapai sebanyak 1 aspek atau sebesar 7,7% diantaranya yaitu: anak dapat bekerja sama dengan teman.

Tabel 3. Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	46,7%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	40%
Mulai Berkembang (MB)	2	13,3%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	15	100%



Gambar 3. Histogram Hasil Analisis Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Tradisional Boy

Selama kegiatan penelitian berlangsung, data hasil temuan yang diperoleh sebagaimana dideskripsikan pada halaman sebelumnya, dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional boy yang dirancang, disusun dan dilaksanakan secara baik dan optimal oleh peneliti yang bekerjasama dengan guru kelompok B pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II sangat memberikan manfaat pada anak dengan pengalaman langsung, serta kemampuan sosial emosional melalui permainan tradisional boy dapat meningkat. Jika dilihat dari pemahaman anak mulai dari pelaksanaan siklus I sebesar 66,7% jika dibandingkan pada tahapan observasi awal penelitian yang hanya mencapai 46,7% dan pada siklus II mencapai 86,7% menunjukkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya, karena indikator kinerja yang ditetapkan telah tercapai yaitu 85% maka penelitian ini dapat dihentikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional boy dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Bakeramba Kabupaten Muna Barat. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Rodziyah,dkk (2019) dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Boy-Boyan Dalam Perkembangan Sosial Emosional”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pada permainan tradisional boy-boyan dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak kelompok B di TK Budi Luhur Sragen tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini ditandai oleh peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I keterampilan sosial anak mengalami peningkatan sebanyak 7 anak dari 17 anak atau 41,17% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Berdasarkan data tersebut masih diperlukan tindakan selanjutnya karena belum tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu sebesar 75% dengan kriteria minimal berkembang sesuai harapan. Sedangkan dalam siklus II, keterampilan sosial anak mengalami peningkatan sebanyak 14 anak dari 17 anak atau sebesar 82,34% berada pada kriteria berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari penelitian dan observasi yang telah dilakukan pada anak didik kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Bakeramba dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial emosional anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional boy. Berdasarkan hasil sebagai berikut:

1. Observasi awal secara klasikal anak didik memperoleh nilai sebesar 46,7%. Hasil penelitian kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional boy siklus I yaitu sebesar 66,7% anak yang memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan anak yang dapat nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada siklus II

diperoleh persentase sebesar 86,7% anak yang mendapat nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan anak yang mendapat nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

2. Berdasarkan analisis data hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I diperoleh dari 13 aspek yang diamati hanya 9 aspek yang dicapai oleh guru dengan persentase ketercapaian sebesar 69,23%. Aktivitas belajar anak pada siklus I dari 13 aspek yang diamati 9 aspek yang dicapai oleh anak dengan persentase ketercapaian sebesar 69,23%. Pada siklus II persentase ketercapaian aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan sebanyak 12 aspek dengan persentase 92,30%. Pada siklus II aktivitas belajar anak didik juga mengalami peningkatan sebanyak 12 aspek dengan persentase 92,30%.

Saran

Setelah melaksanakan tindakan penelitian yaitu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional boy kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Bakeramba dan melihat proses pembelajara serta hasil belajar yang diperoleh, maka penelitian menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi para guru, dalam pelaksanaan pembelajaran bisa menggunakan media permainan tradisional boy untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.
2. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengangkat kembali permasalahan yang sama tetapi dengan metode dan strategi yang lain serta tindakan yang berbeda agar dapat memberikan masukan dan dan temuan –temuan baru dalam mengembangkan kemampuan anak khususnya di taman kanak-kanak secara optimal.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat menyediakan sarana prasarana atau fasilitas media pembelajaran permainan tradisional boy untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani Tuti, 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak. *Jurnal Sosial Budaya*. 9(1)
- Arikunto, ddk. (2007). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Assingkily, M. S. dan Mikyal Hardiyati. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(2), 19–31.
- Susanto Ahmad, (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Amelia dan Sumarni Sri,(2022). Peran Orang Tua Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 171-180.
- Aisya. (2020). Permainan Tradisional Boy-Boyan Berpengaruh Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Wahana*. Vol. 72. No.2.
- Desmita. (2013). Psikologi perkembangan. PT. Remaja Rodakarya. Educational Review, 1(1), 5-11. <https://doi.org/10.33258/jder.v1i1.972>
- Assingkily, M. S. & Fahmi, M. N. Yopa, T. S, Melyana N (2017) Model Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1(2).
- Goleman, D. (1996). Emotional intelligence. Why it can matter more than IQ. *Learning*, 24(6), 49–50. <https://eric.ed.gov/?id=EJ530121>
- Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kota Bengkulu. *Journal of Dehasen*, 1(2), 5-11.
- Herawati, Masitpwati Gatot, dan Linda Permata Sari. (2016). *Hubungan antara Penggunaan Metode Bercerita dengan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di Kelurahan Ciri Mekar Kec.*

- Cibinong Kabupaten Bogor. 16(2). Diambil dari <https://ejurnal.uika-bogor.ac.id/index.php/ANDRAGOGL/article/view/1070>
- Huliyah, M. (2017). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. As-Sibyan: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 61
- Istiqomah, N., Misno A. Latif, dan Khutobah. (2016). Peningkatan Perkemangan Sosial dan Emosional Melalui Kegiatan Outbound pada Anak Kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(2), 19–21.
- Khikmah (2019) Strategi Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini Kelurahan Krobokan Kecamatan Semarang Barat. *Jurnal Tunas Cendikia*. 2(2), 89-96.
- Lubis, M. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak melalui Metode Bermain. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 2 N o. 1.
- Muliyani, Novi. (2017). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal ilmiah mahasiswa Raushan Fikr* No. 3. No. 1. Hal. 133-47
- Hardiyati, Mikyal (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 2. No. 2. Hal. 19–31.
- Tatminingsih, S. (2016). Pengembangan model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sosial-emosional Anak (Studi di TK Islam Fithria Jakarta Selatan), *Disertasi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta*
- Thomson, R. N. (2017). A Pilot Study of a Self-Administered Parent Training Intervention for Building Preschoolers ' Social – Emotional Competence. *Early Childhood Education Journal*, 45(3), 419–426. <https://doi.org/10.1007/s10643-016-0798-6>
- Tedjasaputra, Maykes. 2007. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Saodih, E. (2013:16). Pengembangan Prilaku Sosial-Emosional Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Layanan Bimbingan Konseling Perkembangan. Bandung : *Direktori FIP-Jur PGTK*
- Sri Yuliani M, dkk., 2024. Penggunaan Metode Bermain Gerak dan Lagu Uuntuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri. *Jurnal Smart Paud*, Vol. 7, No. 1, Januari 2024.
- Sujadi, E., Syamsarina, Muhd. Odha Meditamar, dan Martunus Wahab. (2019). Penerapan Play Therapy dengan Menggunakan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosio Emosional. *Jurnal Bimbingan Konseling Terapan*. 3(1), 14–24.
- Sukirman, dkk., 2004, Permainan Tradisional Jawa, Kepel Press, Yogyakarta
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Sudarna, Syofian. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta:Genius publisher
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagamab . (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT Indeks.

STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN VERBAL LINGUISTIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK B

Nurfia^{1)*}, Ahid Hidayat¹⁾, Afifah Nur Hidayah¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia

*Korespondensi Penulis, e-mail: nfia07666@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kecerdasan verbal linguistik anak sejak usia dini sebagai dasar kemampuan komunikasi dan bahasa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan strategi guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak usia 5–6 tahun di Kelompok B RA Wildaanun Rabbaniyyun Kendari. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari tiga guru Kelompok B, sedangkan objek penelitian adalah strategi guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dilaksanakan melalui tiga komponen utama, yaitu strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Strategi yang digunakan meliputi ekspositori, inkuiri, dan kooperatif yang disesuaikan dengan tema, RPPH, dan karakteristik anak. Metode yang diterapkan antara lain bercakap-cakap, tanya jawab, bermain peran, demonstrasi, dan bermain, sedangkan teknik pembelajaran berupa tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas sederhana, dan kegiatan bermain.

Kata kunci: Strategi guru, kecerdasan verbal linguistik, anak usia 5-6 tahun

TEACHER STRATEGIES FOR DEVELOPING VERBAL-LINGUISTIC INTELLIGENCE IN CHILDREN AGED 5–6 YEARS (GROUP B)

Abstract

This study is motivated by the importance of developing children's verbal-linguistic intelligence from an early age as a foundation for communication and language skills. The purpose of this study is to describe teachers' strategies in developing the verbal-linguistic intelligence of children aged 5–6 years in Group B at RA Wildaanun Rabbaniyyun Kendari. The method used is descriptive research with a qualitative approach. The research subjects consisted of three Group B teachers, while the object of the study was the teachers' strategies in developing children's verbal-linguistic intelligence. The results show that the teachers' strategies were implemented through three main components: learning strategies, methods, and techniques. The strategies included expository, inquiry, and cooperative learning, adjusted to the learning themes, daily lesson plans (RPPH), and children's characteristics. The methods applied were conversation, question-and-answer, role play, demonstration, and play activities. Meanwhile, the techniques included questioning, demonstration, simple task assignments, and play-based activities.

Keywords: teachers strategies, verbal-linguistic intelligence, children aged 5–6 years.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar, terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat (Undang-Undang No. 20 tahun 2003). Aktivitas pendidikan merupakan aspek penting yang perlu mendapat perhatian dari pemerintah agar peserta didik memperoleh pengetahuan secara maksimal dan mampu mencapai tujuan pendidikan nasional (Sisdiknas, 2003).

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu, yakni tujuan pembelajaran (Majid, 2021). Kecerdasan verbal linguistik adalah kecerdasan dalam menggunakan bahasa baik secara lisan maupun secara tulisan yang meliputi mendengar, membaca, menulis, berbicara pada anak usia dini. Kecerdasan linguistik verbal anak di

kelas sangat erat kaitannya dengan strategi guru dalam menstimulasi kecerdasan linguistik verbal. Guru sebagai partisipan, tidak hanya berperilaku mengajar akan tetapi berperilaku sebagai pembelajar yang terus menerus belajar dalam rangka menyelenggarakan kompetensinya dan meningkatkan kualitas dirinya sebagai anggota profesi (Abubakar, 2023). Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran, serta mampu menata dan mengelola kelas agar siswa dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai rujukan akhir dari proses pendidikan (Suprihatiningrum, 2020).

Pada jenjang persekolahan perbendaharaan linguistik anak mengalami suatu perkembangan yaitu berupa penambahan kosa kata dan kemampuan dalam melakukan kegiatan verbal, berdiskusi verbal serta menulis. Kecerdasan linguistik yang meliputi kepekaan dalam arti kata, urutan kata, ritme, suara, serta intonasi dari kata yang dilantungkan oleh anak. Perkembangan bahasa adalah salah satu aspek perkembangan pada anak yang sangat penting. Pembekalan sangat penting diberikan pada anak untuk membantu perkembangannya, serta dilakukan secara rutin baik dan benar. Dari hal tersebut menjadi tugas dari lingkungan terdekat anak baik orang tua maupun guru. Maka dari itu, strategi guru sangat diperlukan untuk mengembangkan kecerdasan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan dilapangan bahwa Perkembangan kecerdasan linguistik verbal di kelompok B dapat dikatakan telah berkembang dengan cukup baik sesuai dengan indikator yang tercantum dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), terdapat anak mampu berkomunikasi lisan dengan baik, Anak menceritakan apa yang dilakukan di rumah, mampu menyimak dan merespons cerita atau instruksi, sudah dapat berkomunikasi dengan jelas dan bermakna, mengerti percakapan orang lain, memiliki kosakata yang memadai, dan mulai menunjukkan minat terhadap bahasa. Berdasarkan fenomena tersebut, maka strategi guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak usia dini perlu di bahas. Penelitian ini sangat bermanfaat dan penting untuk dilakukan karena strategi guru yang baik dalam mengajar dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak.

Berdasarkan kondisi tersebut penelitian ini difokuskan pada strategi guru dalam mengembangkan kecerdasan Verbal linguistik anak usia 5-6 tahun di kelompok B RA Wildaanun Rabbaniyyun Kendari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak usia 5-6 tahun di Kelompok B RA Wildaanun Rabbaniyyun Kendari.

METODE

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah Deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan analisis. Deskriptif dalam penelitian kualitatif berarti menggambarkan dan menjabarkan peristiwa, fenomena dan situasi sosial yang diteliti. Subjek penelitian terdiri dari tiga orang guru kelompok B, sedangkan objek penelitian adalah strategi guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini telah dilaksanakan di RA Wildanun Rabbaniyyun yang terletak di jalan H.E.A Mokodomit Kecamatan Kambu Kota Kendari, Sulawesi Tenggara. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. sumber data dalam penelitian ini terdapat dalam dua jenis yaitu Data Primer Dan Data Sekunder. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai teknik (Putri & Murhayati, 2022) yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik Analisis Data menggunakan analisis menurut Miles dan Huberman dibagi dalam empat alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Keempat alur tersebut adalah *Data Collection*, *Data Reduction*, *data Display*, dan *Conclusions Drawing/Verification* (Miles, 2014). Dalam menguji keabsahan data, maka dalam penelitian menggunakan ketekunan pengamatan dan triangulasi Sugiyono (2020: 367), yaitu triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data penelitian akan dipaparkan sesuai temuan yang diperoleh melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti bersama informan. Pelaksanaan wawancara dan observasi mengacu pada pedoman yang telah disusun dan dilampirkan, kemudian

dibahas bersama. Berdasarkan teori mengenai strategi guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak. Penyajian data mengenai strategi guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak usia 5-6 tahun di RA Wildanun Rabbaniyyun Kendari, disajikan dalam bentuk deskripsi berdasarkan data yang telah didapatkan di lapangan baik dalam bentuk wawancara, observasi, dan diperlengkap dengan dokumentasi.

Strategi Pembelajaran

Kemp (Sanjaya,. 2008) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Di antara seluruh elemen tersebut, guru menjadi faktor utama sekaligus penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. strategi guru mencakup semua usaha dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Masitoh dkk, 2007).

Penggunaan strategi memberi pengaruh kepada hasil atau tujuan dari pembelajaran, pemilihan strategi sangat perlu diperhatikan oleh seorang guru pada saat mendesain pembelajaran, karena jika strategi yang digunakan tidak sesuai dengan materi, kondisi peserta didik dan sebagainya, akan menimbulkan tidak efektifnya proses pembelajaran, anak akan bosan dan tujuan pembelajaran akan sulit dicapai. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara ibu A selaku guru dikelompok B1

“Saya menggunakan beberapa strategi pembelajaran, yang paling dominan saya gunakan strategi pembelajaran ekspositori, di mana saya yang lebih berperan aktif dalam pembelajaran, yang memancing keaktifan peserta didik agar mau berbicara dan mengerjakan tugasnya dan lain halnya ,semua strategi pembelajaran saya gunakan serta menyesuakannya dengan tema atau topik pembelajaran di hari tersebut. Misalnya saya menggunakan strategi pembelajaran afektif untuk pembentukan nilai positif pada anak , saya melakukan dengan menanyakan kabar anak “siapa yang bahagia hari ini“ sontak peserta didik langsung menjawabnya saya hari ini bahagia ustazah lalu saya menanyakan kembali kenapa bisa senang hari ini sontak salah satu anak menjawab karena saya tadi pagi sarapan enak ustazah.”

“Selain itu menggunakan strategi pembelajaran kontekstual di mana anak belajar dari hal-hal yang mereka alami, lihat, sentuh maupun rasakan sehari-hari. Pada tema anggota tubuh yaitu lidah , saya membawa secara langsung kopi, gula, lemon lalu anak merasakannya sendiri. anak merasakannya satu persatu sontak anak-anak berbicara ih ini rasanya pahit , ih ini rasanya manis ustazah di situ anak-anak pada berbicara soal rasa yang dirasakannya.”

Sejalan dengan pernyataan di atas ibu I selaku guru di kelompok B1 juga mengatakan :

“Semua strategi di gunakan yaitu strategi ekspositori guru yang lebih dominan aktif di dalam kelas, strategi kooperatif juga di gunakan tergantung penugasan sesuai RPPH saat itu dan jika ada memang ada jadwal untuk belajar berkelompok atau kerja sama itu digunakan. Banyak strategi yang digunakan, tetapi kembali lagi tergantung topik pembelajaran pada hari itu dan sesuai dengan karakter anak dikelas”.

Sejalan dengan pernyataan di atas ibu M selaku guru di kelompok B2 juga mengatakan :

“Strategi pembelajaran yang digunakan yaitu strategi pembelajaran inkuiri, strategi ekspositori, strategi pembelajaran berbasis masalah, strategi kooperatif, strategi afektif, strategi quantum, strategi komunikatif, strategi pembelajaran kontekstual. Strategi-strategi tersebut di gunakan secara bergantian dan di sesuaikan dengan tema serta kondisi anak. Dari beberapa strategi tersebut strategi pembelajaran yang paling sering di gunakan adalah strategi ekspositori”

Dari hasil observasi yang dilakukan di RA Wildaanun Rabbaniyyun Kendari pada hari pertama tanggal 20 November 2025, tampak bahwa guru telah menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak. Namun dari beberapa strategi pembelajaran, strategi yang paling dominan digunakan oleh gurunya adalah strategi pembelajaran ekspositori, dimana guru yang lebih berperan aktif dalam kelas, guru yang memancing terlebih dahulu keaktifan anak agar mau berbicara.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas, dapat disimpulkan bahwa semua strategi pembelajaran digunakan, namun disesuaikan dengan tema, topik pembelajaran, RPPH, serta karakter

dan kondisi peserta didik di hari itu dan strategi yang paling dominan di gunakan adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada guru dan guru yang lebih aktif dalam pembelajaran ini yang dinamakan strategi ekspositori. Selain itu, strategi lain seperti afektif, kontekstual, kooperatif, inkuiri, berbasis masalah, komunikatif, dan quantum digunakan secara bergantian untuk mendorong keaktifan, pengalaman langsung anak.

Metode Pembelajaran

Yaumi (2013) mengatakan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal.

Metode pembelajaran apa yang ibu gunakan untuk mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak?

Sesuai dengan hasil wawancara ibu A selaku guru dikelompok B1 mengatakan:

“Metode yang digunakan di kelas itu ada beberapa. Salah satunya yang sering di gunakan itu metode bercakap-cakap”.

Sejalan dengan pernyataan di atas ibu Inda Lestari Sutikno selaku guru di kelompok B1 juga mengatakan :

“Hampir semua metode di pakai yaitu penugasan, demonstrasi, tanya jawab, karyawisata, eksperimen, bermain peran, bercakap cakap dan bermain. Semua di gunakan tergantung RPPH atau topik maupun tema pembelajaran di hari itu. Biasa satu hari kami mengkombinasikan beberapa metode misalnya demonstrasi, penugasan dan bercakap-cakap”

Sejalan dengan pernyataan di atas ibu Mesni selaku guru di kelompok B2 juga mengatakan:

“Metode pembelajaran yang di gunakan yaitu metode tanya jawab, metode bercakap-cakap, demonstrasi. Hampir semua metode di gunakan namun menyesuaikan lagi dengan kondisi anak dan topik pembelajaran.”

Dari hasil observasi yang di lakukan di RA Wildaanun Rabbaniyyun Kendari pada hari kedua, dapat disimpulkan bahwa guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Variasi metode yang diterapkan meliputi metode bercakap-cakap, tanya jawab, demonstrasi, penugasan, bermain peran, eksperimen, karyawisata, dan bermain. Pada awal pembelajaran guru memulai dengan dzikir pagi setelah dzikir pagi sebelum anak-anak duduk dibangku guru meminta anak menyebutkan hadis yang disebutkan oleh gurunya kemudian anak-anak menyebutkan baik secara idividu atau kelompok, biasanya guru membagi antara kelompok perempuan dan laki-laki, anak-anak yang bisa jawab bisa langsung duduk dibangkunya. Guru tidak menggunakan satu metode secara monoton, melainkan mengombinasikan beberapa metode dalam satu hari pembelajaran sesuai dengan RPPH, tema, topik, serta kondisi dan karakteristik anak. Penggunaan metode yang bervariasi ini bertujuan untuk mengembangkan verbal linguistik anak, memfasilitasi keberanian berbicara, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para guru serta hasil observasi yang dilakukan di RA Wildaanun Rabbaniyyun Kendari, dapat disimpulkan bahwa guru menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan meliputi bercakap-cakap, tanya jawab, demonstrasi, penugasan, bermain peran, eksperimen, karyawisata, dan bermain. Pemilihan serta pengombinasian metode tersebut disesuaikan dengan RPPH, tema, topik pembelajaran, serta kondisi dan karakteristik anak. Penerapan metode yang beragam ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan anak, mengembangkan kemampuan verbal linguistik, mendorong keberanian anak dalam berbicara, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Teknik Pembelajaran

Teknik di PAUD merupakan cara atau langkah-langkah khusus yang diterapkan guru dalam menjalankan kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran anak dapat tercapai dengan lebih optimal dan

menyenangkan. Teknik ini termasuk bagian dari metode pembelajaran, tetapi lebih menekankan pada cara guru memberikan arahan, menyampaikan materi, dan membimbing anak selama proses belajar berlangsung. Pemilihan teknik pembelajaran yang menarik berperan penting untuk mencegah kebosanan pada anak serta mendukung perkembangan kemampuan bahasa mereka secara maksimal. Fadlillah (2012) teknik pembelajaran adalah suatu cara pengolahan secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Teknik pembelajaran apa saja yang ibu gunakan untuk mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak di kelas?

Sesuai dengan hasil wawancara ibu Astaty selaku guru dikelompok B1 mengatakan:

“Teknik pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak di kelas yaitu teknik bercakap cakap dan tanya jawab menyesuaikan dari metode yang digunakan. Teknik bercakap cakap saya lakukan dengan menggunakan sebuah pendekatan secara klasikal atau kelompok begitupun Tanya jawab, ada anak yang harus di dekati dulu baru bisa berbicara”

Sejalan dengan pernyataan di atas ibu Inda Lestari Sutikno selaku guru di kelompok B1 juga mengatakan :

“Teknik pembelajaran Bercakap cakap, untuk langkahnya yaitu menyiapkan pertanyaan sederhana pada anak, mengkondisikan suasana apakah sudah tenang lalu menyampaikan pertanyaan dengan bahasa yang mudah dipahami anak, lalu anak menjawab secara spontan. Teknik bercakap cakap dilakukan dengan menggunakan pendekatan baik secara klasikal atau individu”

Sejalan dengan pernyataan di atas ibu Mesni selaku guru di kelompok B2 juga mengatakan :

“Teknik pembelajaran yang di gunakan yaitu teknik tanya jawab dengan pendekatan secara klasikal atau kelompok , teknik bercakap-cakap yang dilakukan secara dua arah , teknik demonstrasi.”

Berdasarkan observasi dapat disimpulkan teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak di kelas meliputi teknik bercakap-cakap dan tanya jawab yang disesuaikan dengan metode serta kondisi pembelajaran. Teknik bercakap-cakap dan tanya jawab dilaksanakan melalui pendekatan klasikal, kelompok, maupun individu, dengan memperhatikan kesiapan dan karakteristik anak. Guru menyiapkan pertanyaan sederhana, menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami agar anak dapat merespons secara spontan. Selain itu, guru juga melakukan pendekatan khusus kepada anak tertentu yang membutuhkan pendampingan agar berani dan mampu mengungkapkan pendapatnya secara verbal.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran bercakap-cakap dan tanya jawab digunakan secara konsisten dan terencana untuk mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak. Teknik tersebut diterapkan dengan menyesuaikan metode pembelajaran, melalui persiapan pertanyaan sederhana, pengkondisian suasana kelas yang kondusif, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan teknik ini mampu memancing keaktifan berbicara anak, memperkaya kosakata, meningkatkan kepercayaan diri, serta mendorong anak untuk berani mengungkapkan pendapat dan bertanya balik. Dengan demikian, teknik bercakap-cakap dan tanya jawab memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan verbal linguistik anak selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini di temukan bahwa strategi yang di gunakan guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak di RA Wildaanun Rabbaniyyun Kendari

Pembahasan

Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Di antara seluruh

elemen tersebut, guru menjadi faktor utama sekaligus penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Strategi yang dilakukan Guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik yaitu menggunakan beragam strategi pembelajaran di kelas, dengan strategi pembelajaran ekspositori sebagai strategi yang paling dominan. Strategi ini dipilih karena anak usia 5–6 tahun masih memerlukan peran aktif guru untuk memulai, memancing, dan mengarahkan keaktifan berbicara anak dalam proses pembelajaran. Selain strategi ekspositori, guru juga menerapkan strategi lain seperti afektif, kontekstual, kooperatif, inkuiri, berbasis masalah, komunikatif, dan quantum yang digunakan secara bergantian dan disesuaikan dengan tema, topik pembelajaran, RPPH, serta kondisi dan karakteristik anak. Hal ini sejalan dengan pendapat, Kemp (Sanjaya, 2008) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Di antara seluruh elemen tersebut, guru menjadi faktor utama sekaligus penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Strategi guru adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk memaksimalkan kegiatan belajar siswa melalui berbagai cara.

Metode Pembelajaran

Metode yang dilakukan oleh Guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak dikelas yaitu menerapkan beragam metode pembelajaran, di antaranya metode bercakap-cakap, tanya jawab, demonstrasi, penugasan, bermain peran, eksperimen, karyawisata, dan bermain. Metode-metode tersebut tidak digunakan secara monoton, melainkan dikombinasikan dan disesuaikan dengan RPPH, tema, topik pembelajaran, serta kondisi dan karakteristik anak di kelas. Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan anak berkontribusi positif terhadap perkembangan kecerdasan verbal linguistik anak secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat, Metode pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah langkah yang sistematis, yang digunakan untuk mengelola pengalaman belajar agar dapat mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran. Terdapat banyak sekali metode yang dapat digunakan pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Khaeriyah et al. 2018). menggunakan strategi pengelolaan secara tepat, guru dapat menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan siswa, mendorong keterlibatan aktif mereka, dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh (Putrawangsa, Dkk, 2019).

Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak yaitu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak di kelas meliputi teknik bercakap-cakap dan tanya jawab yang disesuaikan dengan metode serta kondisi pembelajaran. Teknik bercakap-cakap dan tanya jawab dilaksanakan melalui pendekatan klasikal, kelompok, maupun individu, dengan memperhatikan kesiapan dan karakteristik anak. Guru menyiapkan pertanyaan sederhana, menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami agar anak dapat merespons secara spontan. Selain itu, guru juga melakukan pendekatan khusus kepada anak tertentu yang membutuhkan pendampingan agar berani dan mampu mengungkapkan pendapatnya secara verbal. Hal ini sejalan dengan pendapat Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa guru di RA Wildaanun Rabbaniyyun mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak usia 5–6 tahun melalui strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan tema, RPPH, serta karakteristik dan kondisi anak. Strategi yang paling dominan digunakan adalah strategi ekspositori yang berpusat pada guru, sementara strategi lain seperti kooperatif, inkuiri, kontekstual, dan berbasis masalah digunakan secara bergantian untuk meningkatkan keaktifan anak. Metode pembelajaran yang diterapkan meliputi bercakap-cakap, tanya jawab, demonstrasi, bermain peran, penugasan, dan bermain yang dikombinasikan sesuai kebutuhan pembelajaran. Adapun teknik yang digunakan terutama teknik bercakap-cakap dan tanya jawab,

dilaksanakan secara klasikal, kelompok, maupun individu dengan memperhatikan kesiapan dan karakteristik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, S. R. (2023). *Manajemen PAUD komprehensif*. Universitas Halu Oleo Press.
- Fadlillah, M. (2013). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran*. Kencana
- Khaeriyah, et al. (2018). Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 4(2):102. doi: 10.24235/awlad.y.v4i2.3155.
- Majid, A. (2021). *Strategi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya
- Masitoh, et al. (2007). *Strategi pembelajaran*. Universitas Terbuka.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Analisis data kualitatif*. Rake Sarasin.
- Putrawangsa, S. N., et al. (2019). *Strategi pembelajaran*. CV Reka Karya Amerta.
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2022). Metode pengumpulan data kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1–6. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/27063/18482>
- Sanjaya, W. (2008) *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik dan model pembelajaran*.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2020). *Guru profesional: Pedoman kinerja, kualifikasi, dan kompetensi guru*. Ar-Ruzz Media.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. (1945). Pasal 31 tentang pendidikan.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Yaumi, M. (2012). *Desain pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN MELALUI MEDIA KARTU HURUF PADA ANAK TK

Asnawati^{1)*}, Salwiah¹⁾, Sri Yuliani M¹⁾

¹Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia

*Korespondensi Penulis. E-mail: asnawt0809@gmail.com

Abstrak

Menulis permulaan merupakan suatu bentuk kemampuan dasar untuk menyampaikan pola Bahasa dalam bentuk tulisan. Namun dalam menulis permulaan ini banyak menjadi masalah bagi anak didik dalam perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan melalui media kartu huruf di kelompok B TK Anggrek Mandara Kendari. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Tahap-tahap dalam penelitian mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif. Tahap dalam penelitian ini, yaitu: (1) perencanaan (2) pelaksanaan tindakan (3) observasi dan (4) refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan rentang usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa pada siklus I aktivitas mengajar guru tercapai 71,4%, sedangkan hasil aktivitas belajar anak tercapai 71,4% dan berdasarkan hasil analisis data sesuai dengan standar nilai untuk indikator hasil belajar anak, baik secara individual maupun klasikal dikatakan berhasil $\geq 85\%$, berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil penelitian siklus I menunjukkan kemampuan menulis permulaan anak sebesar 53,3%. Pada siklus II aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan mencapai 92,9 aktivitas belajar anak juga mengalami peningkatan mencapai 92,9% dan hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan menulis permulaan anak mengalami peningkatan sebesar 86,8%. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis permulaan dapat ditingkatkan melalui media kartu huruf di kelompok B TK Anggrek Mandara Kendari.

Kata kunci : Menulis permulaan, Media kartu huruf.

IMPROVING BEGINNING WRITING SKILLS THROUGH LETTERS IN KINDERGARTEN CHILDREN

Abstract

This study aims to improve the ability to write beginnings through the media of letter cards in group B of Kindergarten Anggrek Mandara Kendari. This type of research is classroom action research. The research was conducted in two cycles. The stages in the research follow classroom action research procedures. The stages in this study, namely: (1) planning (2) implementing actions (3) observation and (4) reflection. The subjects in this study were teachers and students consisting of 8 boys and 7 girls with an age range of 5-6 years. Based on data analysis according to the standard value of process indicators it is said to be successful if the results are achieved $\geq 85\%$. Based on the results of the study it was found that in the first cycle of observing the teacher's teaching activities reached 71.4%, while the results of children's learning activities reached 71.4% and based on the results of data analysis according to the standard values for indicators of children's learning outcomes, both individually and classically it was said to be successful if you get $\geq 85\%$, or are in the category of Very Good Development (BSB) and Developing According to Expectations (BSH). The results of this study showed that children's initial writing ability was 53.3%. In cycle II the teacher's teaching activities increased to 92.9 children's learning activities also increased to 92.9% and the results of this study showed that children's initial writing skills increased by 86.8%. So it can be concluded that improving initial writing skills can be improved through the media of letter cards in group B of Orchid Mandara Kendari Kindergarten.

Keywords : Improving starting writing, letter cards.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan dasar untuk pembentukan kepribadian dengan memegang peranan penting dan akan menentukan perkembangan anak pada masa yang akan datang. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Montessori dalam Asmani (2009: 16-18), pendidikan sudah dimulai sejak bayi lahir, oleh karena itu bayi pun harus dikenalkan pada orang-orang di sekitarnya, suara-suara, benda-benda, diajak bercanda dan bercakap-cakap agar mereka berkembang menjadi anak yang normal dan sehat. Selain itu, suasana pendidikan yang baik dan tepat untuk membantu pertumbuhan anak agar menjadi lebih baik dan berkembang adalah dalam suasana kekeluargaan dan dengan prinsip asih (mengasahi), asah (memahirkan), dan asuh (membimbing), serta mendapatkan perlakuan kasih sayang, pengasuhan yang penuh kasih sayang, dan dalam situasi yang damai dan harmoni.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak dapat membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar. Salah satu kegiatan fisik motorik bagi anak khususnya motorik halus yaitu menulis. Sejalan dengan hal tersebut, Shaleh (2008: 162) menegaskan bahwa kunci dari pertumbuhan dan perkembangan anak terdapat pada kata stimulasi dan perangsangan. Dari stimulasi dan perangsangan, anak dapat menumbuhkan dan mengembangkan setiap potensi yang ada dalam dirinya. Hal ini harus dibentuk oleh pengasuh, guru dan keluarga yang selama ini bergaul bersama anak.

Belajar menulis untuk anak perlu diajarkan sejak dini. Walaupun keterampilan menulis bukanlah aspek yang ditekankan di usia prasekolah, bukan berarti anak-anak berusia 4-5 tahun tidak boleh diajarkan untuk menulis. Hal terpenting adalah porsinya tidak melebihi kemampuan pra-akademiknya. Anak juga harus merasa senang dan tidak terpaksa ketika diajarkan untuk menulis. Pendapat lain dikemukakan oleh Abdurrahman (2012: 178-179), sebagian besar anak lebih menyukai membaca dari pada menulis karena menulis menurut mereka merupakan kegiatan yang lebih lambat dan lebih sulit, selain itu menulis juga memerlukan rentang waktu yang panjang. Meskipun demikian, kemampuan menulis sangatlah diperlukan baik dalam kehidupan di sekolah maupun di masyarakat, baik itu untuk menyalin, mencatat atau menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

Gibson dalam Suyanto (2005: 170) menerangkan bahwa pada usia 12-14 bulan anak akan membuat coretan jika diberikan kertas dan alat tulis sedangkan pada usia 18 bulan anak akan membuat coretan atas inisiatif sendiri. Kegiatan tersebut terus berlangsung dan semakin jelas perbedaannya antara menulis dengan menggambar. Apabila dibimbing dengan baik, maka pada usia 30 bulan (2,5 tahun) anak sudah dapat menulis namanya sendiri.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Mulyanti (2013: 64), kebiasaan menulis yang dilihat dari ayah, ibu dan orang dewasa lainnya akan memberikan inspirasi menulis bagi anak. Usia 3 (tiga) tahun anak sudah dapat menirukan cara orang dewasa memegang pensil walaupun belum sempurna. Ketika berusia 4 (empat) tahun anak mulai dapat memegang dengan sempurna seperti orang dewasa sehingga dapat melakukan aktivitas seperti menggambar atau menulis dengan baik.

Pada usia Taman Kanak-kanak terutama kelompok B (5-6 tahun), kemampuan menulis anak seharusnya telah berada pada tahapan menulis yang benar. Hasil tulisan anak sudah dapat dibaca dan menunjukkan arti yang bermakna meskipun dalam segi penulisannya belum terlalu baik. Kemampuan menulis menjadi sangat penting lantaran kepercayaan dirinya semakin bertambah. Kemampuan menulis juga akan menambah penguasaan anak terhadap konsep bahasa, huruf, tulisan dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pembimbing Kelompok B di Taman Kanak-kanak Anggrek Mandara Kendari, diperoleh hasil bahwa kemampuan pada aspek motorik halus anak khususnya kemampuan dalam menulis permulaan masih kurang optimal. Hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan saat menulis lingkaran dan coretan garis-garis ketika diberikan tugas untuk menulis, menyalin, menirukan dan menebalkan huruf. Hasil belajar ini tidak sesuai dengan tahapan perkembangan menulis untuk anak usia 6 tahun. Tahapan kemampuan menulis anak usia dini menurut Jamaris dalam Susanto (2011: 92) terdiri dari 5 (lima) bagian, yaitu: (1) tahap

mencoret (usia 2,5-3 tahun), (2) tahap pengulangan secara linier (usia 4 tahun), (3) tahap menulis secara acak (usia 4-5 tahun), (4) tahap menulis tulisan nama (usia 5,5 tahun), dan (5) tahap menulis kalimat pendek (usia di atas 5 tahun).

Dari 15 anak yang ada pada saat observasi yang dilakukan di kelompok B TK Anggrek Mandara Kendari, terdapat 8 anak yang tergolong dalam kategori BB (Belum Berkembang), 4 anak tergolong dalam kategori MB (Mulai Berkembang), 2 anak yang tergolong dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan 1 anak yang tergolong dalam kategori BSB (Berkembang Sesuai Harapan).

Kegiatan belajar menulis untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan cara menggunakan garis bantu putus-putus atau titik-titik. Metode ini merupakan metode lama yang banyak diterapkan pada anak-anak yang baru belajar menulis. Kegiatan belajar yang dilakukan anak-anak adalah dengan cara menebalkan garis bantu putus-putus atau titik-titik berbentuk huruf. kegiatan lainnya seperti: menjiplak; menempel dan bermain peran dapat dilakukan oleh anak. Berdasarkan hasil observasi di atas peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media Kartu Huruf di Kelompok B TK Anggrek Mandara Kendari”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan Di TK Anggrek Mandara Kendari. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik. dengan jumlah 15 orang anak didik yang terdiri atas 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Adapun faktor yang diteliti dan diamati dalam penelitian ini adalah (1) Faktor guru, aktivitas mengajar guru; (2) Faktor anak, aktivitas belajar anak, dan hasil belajar anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; (3) hasil belajar anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan berbagai informasi atau data tentang perkembangan dan permasalahan anak. Penelitian hadir di lokasi berusaha memperhatikan dan mencatat proses pembelajaran keterampilan menulis permulaan anak melalui media kartu huruf di TK B Anggrek Mandara Kendari. Penelitian mengadakan pengamatan sehingga peneliti banyak mengetahui tentang kegiatan menulis untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pada setiap akhir pengamatan, peneliti mengadakan rekap atau lembar aktivitas kegiatan belajar anak terhadap catatan yang telah di buat untuk mengetahui kegiatan menulis pada saat proses pembelajaran. Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan dan permasalahan anak dalam kegiatan menulis menggunakan media pembelajaran, yaitu berupa media kartu huruf dengan cara melakukan percakapan langsung dengan guru di TK B Anggrek Mandara Kendari. Sehingga dengan wawancara peneliti dapat menggali lebih jauh kemampuan anak dalam kegiatan menulis. Dokumentasi yaitu berupa catatan yang memberikan keterangan atau bukti yang berkaitan dengan proses pengumpulan data-data dan berupa foto-foto anak dalam penelitian pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam kelas dengan kegiatan menulis permulaan. Serta dokumentasi pribadi anak, daftar kehadiran anak, riwayat kesehatan anak, serta foto-foto dan program semester atau silabus. Dokumentasi tujuannya adalah untuk memperoleh data dengan melihat kondisi nyata di lapangan dalam hal ini di dalam kelas saat proses pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan menulis.

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan analisis deskriptif. analisis data adalah suatu cara menganalisis data selama peneliti mengadakan penelitian. Penelitian ini termaksud penelitian kualitatif menerangkan aktivitas anak dan guru yang diperoleh melalui observasi dan unjuk kerja secara penelitian berlangsung. Selain itu juga mengacu pada pedoman pemberian penilaian dalam suatu TK yaitu dengan penilaian secara kualitatif atau dengan memberikan nilai data bentuk simbol seperti * = Belum Berkembang (BB), ** = Mulai Berkembang (MB), *** = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan **** = Berkembang Sangat Baik (BSB). (Depdiknas, 2004: 26).

Tabel 1. Kategori Keberhasilan Secara Klasikal

Interval	Kategori	Simbol bintang
95%-100%	BSB	****
85%-94%	BSH	***
75%-84%	MB	**
<75%	BB	*

Indikator kinerja dalam penelitian ini ditentukan oleh taman kanak-kanak Anggrek Mandara Kendari yang terdiri dari indikator proses dan indikator hasil (nilai) anak didik. Dari segi indikator proses pembelajaran, tindakan dikatakan berhasil apabila minimal 85% proses pelaksanaan tindakan sesuai dengan skenario pembelajaran, baik yang dilakukan oleh guru maupun anak didik.

Tabel 2. Instrumen Rubrik Penilaian

Variabel	Indikator
Kemampuan menulis permulaan	Anak dapat menebalkan huruf
	Anak dapat menulis huruf yang ada pada kartu huruf
	Anak mampu menuliskan suku kata "A-Z" yang ada pada kartu huruf
	Anak dapat menuliskan namanya sendiri

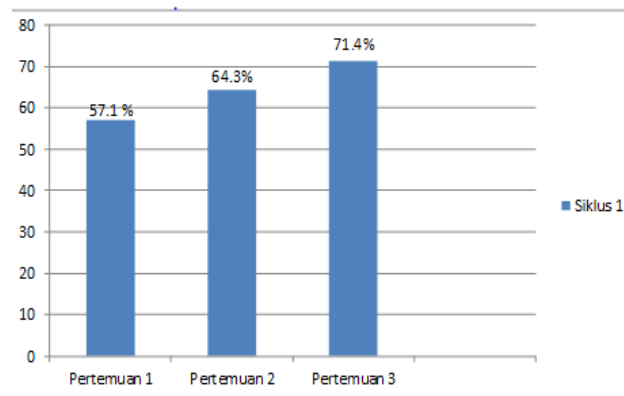
HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan penelitian ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pertemuan awal dengan pihak TK Anggrek Mandara Kendari. Pertemuan ini bermaksud untuk menyampaikan tujuan dari peneliti yaitu mengadakan penelitian di TK Anggrek Mandara Kendari. Dari pihak sekolah mengarahkan peneliti untuk bertemu dengan guru kelompok B untuk melakukan diskusi tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Peneliti bersama dengan guru kelompok B melakukan pencatatan nilai pada instrumen penilaian yang sesuai dengan standar penilaian yang diberikan yaitu simbol/ nilai bintang seperti (*) untuk nilai belum berkembang (BB), (**) untuk nilai mulai berkembang (MB), (***) untuk nilai berkembang sangat baik (BSB).

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I sampai pertemuan III dilaksanakan dengan kegiatan kebiasaan awal yang dilakukan anak didik dan guru yaitu melaksanakan apel pagi di halaman sekolah, guru mengatur anak didik berbaris dengan rapi di depan kelasnya. Setelah melakukan kegiatan apel pagi anak-anak kemudian masuk ke dalam ruangan/ kelasnya dan duduk di tempatnya masing-masing dengan rapi. Setelah itu guru mengucapkan salam, menanyakan kabar anak kemudian mengucapkan syair, menyanyi lagu anak-anak dan menyebutkan dasar negara Indonesia dalam bahasa Indonesia, hal ini dilakukan setiap hari. Pada kegiatan pembuka disiklus I, diawali dengan guru menyiapkan media/alat dan bahan pembelajaran yang berhubungan dengan kegiatan menulis melalui media kartu huruf. Kemudian guru menyiapkan anak didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan tema dan sub tema yang akan dipelajari. Tema yang akan diajarkan yaitu kendaraan di darat dan tema spesifiknya adalah mobil. Pelaksanaan kegiatan inti disiklus I pertemuan I dimulai dengan: (a) guru menyediakan kata huruf **m-o-b-i-l** yang terdapat pada media kartu huruf dan meminta anak untuk menulisnya, (b) guru meminta anak didik untuk menebalkan huruf yang terdapat pada kata mobil menggunakan media kartu huruf, (c) guru meminta anak untuk mencocokkan kata yang tulisnya dengan kartu huruf.

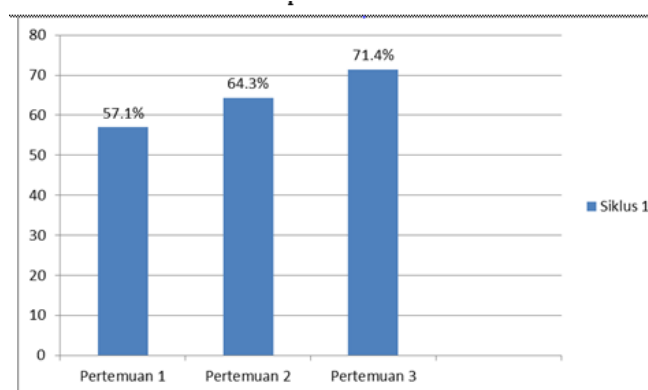
Sebelum jam istirahat atau makan siang guru mengarahkan anak didik untuk merapikan media/alat tulis yang digunakan untuk dikembalikan ke tempat semula. Selanjutnya anak didik masuk ke dalam kelas dan guru mempersiapkan anak didik untuk pulang. Sebelum jam pembelajaran

ditutup, guru mengajak anak mengucapkan syair pulang sekolah, berdoa dan bernyanyi sebelum pulang.



Gambar 1. Histogram Aktivitas Mengajar Guru Siklus I

Hasil analisis observasi aktivitas mengajar guru/peneliti siklus I sesuai dengan lembar observasi sebanyak 14 aspek yang diamati harus dicapai oleh guru. Aspek yang harus dicapai oleh guru/peneliti di antaranya: (1). guru mengucapkan salam (2). guru melakukan absensi terlebih dahulu (3). guru melakukan apersepsi yang berhubungan dengan tema/sub tema pembelajaran (4).guru menjelaskan tujuan pembelajaran/kegiatan yang akan dilaksanakan (5).guru menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak melalui media kartu huruf (6). guru mengajak anak menebalkan huruf (7). guru mengarahkan anak menulis huruf yang ada pada kartu huruf (8). guru mengarahkan anak untuk menulis suku kata “A-Z” yang ada pada kartu huruf (9). guru mengarahkan anak untuk menuliskan namanya sendiri (10). guru memberikan kesempatan anak untuk menunjuk huruf melalui media kartu huruf menjadi kata (11). guru memperkenalkan apa saja jenis kendaraan (12). guru melakukan tanya jawab kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan (13). guru memberi motivasi kembali kepada anak untuk rajin belajar (14). guru dan anak memberi kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan hari ini. Siklus 1 skor yang di capai guru dari 14 aspek adalah 71,4% (10 aspek yaitu pada poin 1,2,3,4,5, 6, 7, 8, 10 dan 11). Sedangkan yang tidak dicapai guru dari 14 aspek adalah 28,6% (4 aspek yaitu pada point 9, 12,13 dan 14).



Gambar 2. Histogram Aktivitas Belajar Anak Didik Siklus I

Analisis hasil observasi anak didik sesuai dengan lembar observasi pada siklus I sebanyak 12 aspek yang diamati di harapkan tercapai, di antaranya, (1). anak menjawab salam, (2). anak menjawab pada saat guru melakukan absensi, (3).anak aktif dalam kegiatan apersepsi, (4). anak mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran/kegiatan yang akan di laksanakan, (5). anak memperhatikan saat guru memperkenalkan media kartu huruf, (6). anak menebalkan huruf, (7). anak menulis huruf yang ada pada kartu huruf (8) anak untuk menulis suku kata “A-Z” yang ada pada

kartu huruf (9). anak untuk menuliskan namanya sendiri, (10). anak mendapat bimbingan dari guru untuk menunjuk huruf melalui media kartu huruf menjadi kata, (11). anak antusias untuk menyebut macam-macam kendaraan, (12). Melakukan tanya jawab dengan guru tentang kartu huruf, (13). anak mendengar nasehat yang diberi oleh guru untuk rajin belajar, (14). anak memperhatikan guru saat memberikan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan hari ini. Siklus I skor yang dicapai anak didik dari 14 aspek adalah 71,4% (10 aspek yaitu pada point 1,2,3,4,6,7,8,9, 10 dan 11). Sedangkan skor yang tidak dicapai anak didik dari 14 aspek adalah 28,6% (4 aspek yaitu pada point 5,12,13 dan 14).

Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus I

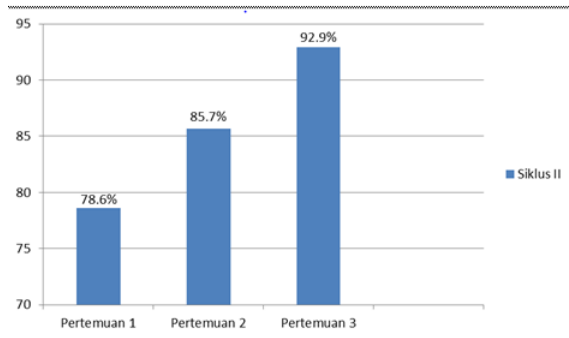
Kategori	Jumlah	(%)
Berkembang Sangat Baik	3	20%
Berkembang Sesuai Harapan	5	33,3%
Mulai Berkembang	3	20%
Belum Berkembang	4	26,7%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 2 terlihat bahwa secara klasikal dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan melalui media kartu huruf di kelompok B TK Anggrek Mandara pada siklus I, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 33,3% yaitu 5 orang anak dari 15 orang anak didik secara keseluruhan. Nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 20% yaitu 3 orang anak dari 15 orang anak didik, untuk nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 20% yaitu 3 orang anak dari 15 anak didik sedangkan untuk nilai bintang (*) atau Belum Berkembang (BB) dengan persentase 26,7% yaitu diperoleh 4 orang anak dari 15 anak didik.

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I sampai pertemuan III dilaksanakan kebiasaan awal yang dilakukan anak didik dan guru yaitu melaksanakan apel pagi di halaman sekolah, guru mengatur anak didik berbaris dengan rapi di depan kelasnya. sehabis melakukan kegiatan apel pagi anak-anak kemudian masuk ke dalam ruangan/ kelasnya dan duduk di tempatnya masing-masing dengan rapi. Setelah itu guru mengucapkan salam, menanyakan kabar anak kemudian mengucapkan syair, menyanyi lagu anak-anak dan menyebutkan dasar negara Indonesia dalam bahasa Indonesia, hal ini dilakukan setiap hari.

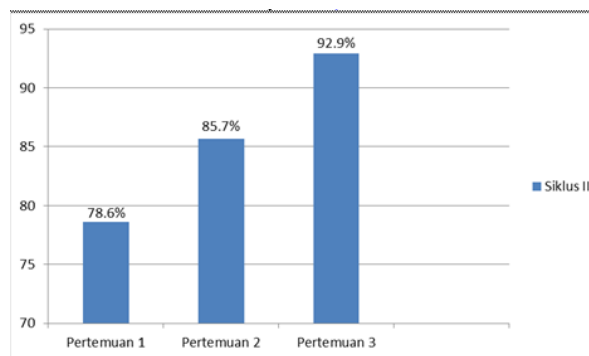
Pada kegiatan pembuka disiklus II, diawali dengan guru menyiapkan media/alat dan bahan pembelajaran yang berhubungan dengan kegiatan menulis melalui media kartu huruf. Kemudian guru menyiapkan anak didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan tema dan sub tema yang akan dipelajari. Tema yang akan diajarkan yaitu kendaraan di laut dan tema spesifiknya adalah kapal laut. Pelaksanaan kegiatan inti disiklus II pertemuan I dimulai dengan: (a) guru menyediakan kata huruf **k-a-p-a-l l-a-u-t** yang terdapat pada media kartu huruf dan meminta anak untuk menuliskannya, (b) guru meminta anak didik untuk menebalkan huruf yang terdapat pada kata mobil menggunakan media kartu huruf, (c) guru meminta anak untuk mencocokkan kata yang tulisnya dengan kartu huruf.

Sebelum jam istirahat atau makan siang guru mengarahkan anak didik untuk merapikan media/alat tulis yang digunakan untuk dikembalikan ke tempat semula. Selanjutnya anak didik masuk ke dalam kelas dan guru mempersiapkan anak didik untuk pulang. Sebelum jam pembelajaran ditutup, guru mengajak anak mengucapkan syair pulang sekolah, berdoa dan bernyanyi sebelum pulang.



Gambar 3. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

Hasil analisis observasi aktivitas mengajar guru/peneliti siklus II sesuai dengan lembar observasi sebanyak 14 aspek yang diamati harus dicapai oleh guru. Aspek yang harus dicapai oleh guru/peneliti di antaranya: (1). guru mengucapkan salam (2). guru melakukan absensi terlebih dahulu (3). guru melakukan apersepsi yang berhubungan dengan tema/sub tema pembelajaran (4). guru menjelaskan tujuan pembelajaran/kegiatan yang akan dilaksanakan (5). guru menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak melalui media kartu huruf (6). guru mengajak anak menebalkan huruf (7). guru mengarahkan anak menulis huruf yang ada pada kartu huruf (8). guru mengarahkan anak untuk menulis suku kata “a-z” yang ada pada kartu huruf (9). guru mengarahkan anak untuk menuliskan namanya sendiri (10). guru memberikan kesempatan anak untuk menunjuk huruf melalui media kartu huruf menjadi kata (11). guru memperkenalkan apa saja jenis kendaraan (12). guru melakukan tanya jawab kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan (13). guru memberi motivasi kembali kepada anak untuk rajin belajar (14). guru dan anak memberi kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan hari ini. Siklus II skor yang di capai guru dari 14 aspek adalah 92,9% (13 aspek yaitu pada poin 1,2,3,4,5, 6, 7, 8, 10,11,12,13 dan 14). Sedangkan yang tidak dicapai guru dari 14 aspek adalah 7,1% (1 aspek yaitu pada point 9).



Gambar 4. Histogram Aktivitas Belajar Anak Siklus II

Analisis hasil observasi anak didik sesuai dengan lembar observasi pada siklus II sebanyak 14 aspek yang diamati di harapkan tercapai, di antaranya, (1). anak menjawab salam, (2). anak menjawab pada saat guru melakukan absensi, (3).anak aktif dalam kegiatan apersepsi, (4). anak mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran/kegiatan yang akan di laksanakan, (5). anak memperhatikan saat guru memperkenalkan media kartu huruf, (6).anak menebalkan huruf (7). anak menulis huruf yang ada pada kartu huruf (8). anak untuk menulis suku kata “a-z” yang ada pada kartu huruf (9). anak untuk menuliskan namanya sendiri, (10). anak mendapat bimbingan dari guru untuk menunjuk huruf melalui media kartu huruf menjadi kata, (11). anak antusias untuk menyebut macam-macam kendaraan, (12).Melakukan tanya jawab dengan guru tentang kartu huruf, (13). anak mendengar nasehat yang diberi oleh guru untuk rajin belajar, (14). anak memperhatikan guru saat memberikan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan hari ini. Siklus II skor yang dicapai anak didik dari 14 aspek adalah 92,9% (13 aspek yaitu pada point 1,2,3,4,6,7,8,9, 10, 11, 12, 13 dan 14).

Sedangkan skor yang tidak dicapai anak didik dari 14 aspek adalah 7,1% (1 aspek yaitu pada point 5).

Tabel 3. Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus II

Kategori	Jumlah	(%)
Berkembang Sangat Baik	6	40%
Berkembang Sesuai Harapan	7	46,8%
Mulai Berkembang	1	6,6%
Belum Berkembang	1	6,6%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 4.6 terlihat bahwa secara klasikal dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan melalui media kartu huruf di kelompok B TK Anggrek Mandara pada siklus II, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 46,8% yaitu 7 orang anak dari 15 orang anak didik secara keseluruhan. Nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 40% yaitu 6 orang anak dari 15 orang anak didik, untuk nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 6,6% yaitu 1 orang anak dari 15 anak didik sedangkan untuk nilai bintang (*) atau Belum Berkembang (BB) dengan persentase 6,6% yaitu diperoleh 1 orang anak dari 15 anak didik, tetapi dapat dikatakan bahwa sebagian besar anak telah mampu menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditetapkan sesuai dengan indikator penilaian dalam penelitian khususnya dalam pelaksanaan tindakan siklus II.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Riskayanti, dkk (2018) “Meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan *finger painting*.” Menunjukkan bahwa melalui kegiatan *finger painting* anak mampu meningkatkan kemampuan menulis permulaan huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru. Kemampuan tersebut dapat dilihat dari tingkat ketercapaian indikator pada setiap siklus. Siklus I menunjukkan bahwa pada indikator (menuliskan huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru) terdapat kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 5.26% dan Mulai Berkembang (MB) sebesar 73.69%. Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 21.05% dan yang Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada atau sebesar 0%. Kemudian pada Siklus II, kriteria Belum Berkembang (BB) sudah tidak ada atau 0% dan Mulai Berkembang (MB) sebesar 36.84%. Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami peningkatan sebesar 31.58% menjadi 52.63% dan yang Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 10.53%. Pada Siklus III kriteria Belum Berkembang (BB) sudah tidak ada atau 0% dan Mulai Berkembang (MB) sebesar 12.28%. Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 33.33% dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat 43.86% menjadi 54.39%. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Eka Muyaningsih, dkk (2022) “Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan melalui Metode Drill di Taman Kanak-kanak Az Zikra Bone”. Dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa usia anak didik antara 5 -6 tahun yang tergabung pada kelompok B di mana kemampuan menulis permulaan pada anak masih kurang. Hal ini dapat dilihat dengan adanya anak masih kesulitan dalam meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, lingkaran serta anak belum mampu menebalkan huruf. Apabila tahap pengenalan menulis pada anak tidak dilakukan secara terus menerus dan kontinyu maka anak akan cenderung mengenal konsep menulis permulaan secara tidak maksimal. Dalam penelitian ini diperkenalkan sebuah metode pembelajaran yaitu metode drill yang dilakukan dengan cara memberikan kebiasaan-kebiasaan kepada anak dalam latihan menulis. Latihan tersebut dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman serta kecakapan dalam hal ini peningkatan kemampuan menulis permulaan pada anak kelompok B melalui metode drill di Taman Kanak-kanak Az-Zikra Bone.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa meningkatkan kemampuan menulis permulaan melalui media kartu huruf di kelompok B TK Anggrek Mandara Kendari. Pada tindakan siklus I hasil observasi aktivitas mengajar guru persentase ketercapaian sebesar 71,4%. Aktivitas belajar anak memperoleh persentase ketercapaian sebesar 71,4% , dan hasil belajar anak dengan persentase 53,3%. Pada tindakan siklus II hasil observasi aktivitas mengajar guru persentase ketercapaian sebesar 92,9%. Aktivitas belajar anak memperoleh persentase ketercapaian sebesar 92,9%, dan hasil belajar anak dengan persentase 86,8%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan menulis permulaan dapat ditingkatkan melalui media kartu huruf di kelompok B TK Anggrek Mandara Kendari.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat dikemukakan saran dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan melalui media kartu huruf di TK Anggrek Mandara Kendari sebagai berikut:

Bagi guru, guru dapat menggunakan media kartu huruf dalam meningkatkan menulis permulaan pada anak.

Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan fasilitas yang mendukung kegiatan belajar mengajar guru dan anak untuk mengembangkan kegiatan-kegiatan pembelajaran anak sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak didik seperti media kartu huruf.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini mengenai meningkatkan kemampuan menulis permulaan melalui media kartu huruf. Semoga menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan strategi yang berbeda sehingga dapat memberikan masukan serta temuan-temuan baru dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan melalui media kartu huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun Safitri., Salwiah., & Asmuddin. 2023. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Bentengan di TK Dharma Wanita Kabupaten Muna. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. 6(3), 205-213
- Anggito, Albi. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Arikunto, S. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aspiati, Ahid Hidayat, Arvyaty. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini dengan Media Kotak Pintar Di TK Barakati Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*. 6(2).
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Desy Rizka Erwanda., & Panggung Sutapa. 2023. Pengembangan Media Tradisional Permainan Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(3), 3323-333
- Ekawarna, (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- Endah, Tri B (2014). *Penggunaan Permainan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok B RA Muslimat NU*. Yogyakarta.
- Eti, Muamal Gadafi, Nurhayati. (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Melalui Media Kartu Huruf Bergambar Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*. Vol.7, No.2.

- Fatayati, Aisya Zaini., dkk. (2020). Analisis Tahap Menulis Keaksaraan Awal Dan Stimulasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Al-Hilal 1 Kartasura. *Jurnal Tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*. 7(1).
- Halfiani, Muh. Safiudin Saranani, Sri Yuliani M. (2022). Kegiatan Membuat Kolase Dari Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas B Di TK Utsman Bin Affan Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*. 5(3), 246
- Jalil, Jasman. (2014). *Panduan Muda Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta Prestasi Pusaka
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://blog.ruangguru.com/10manfaat-origami-sebagai-media-belajar>).
- Miles. (2007). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru Terj*. Jakarta: Tjetjep Rohendi Rohisi, Universitas Indonesia.
- Mudlofir, Ali. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nirma, Muamal Gadafi, Salwiah, (2020). Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Kegiatan Meniru Huruf Pada Label. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*. 3(3), 261
- Nisak, Choirun, (2017). *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Sidoarjo Umsida press,
- Novitasari., Sri Yuliani M., & Nur Aeni Muhlisa Dhafet. 2024. Kemampuan Meningkatkan Kognitif melalui Permainan Bola Angka pada Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. Vol. 7, No. 1. 95-106
- Rahmawati, Evi Dwi. Dkk (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Melalui Media Kartu Huruf di Kelompok B TK Pertiwi Nglaban Kab Nganjuk Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4),135
- Riskayanti, Siti., Suwardi, Suwardi. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(1), 61.
- Sardianti, Muamal Gadafi, Sri Yuliani M, Herlin Yusuf. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai Di TK B Mutiara Sowa Kecamatan Togo Binongko Kabupaten Wakatobi. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*. 5(3), 279
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, Dadan. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad, (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Berbagai Aspeknya*. Kencana Perna Media Group, Jakarta.
- Suyono,. Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utami Sri Rahayu. (2011). *Mengajar Anak Menulis*. <http://www.tabloidnova.com/Nova/Tips/Mengajar-Anak-Menulis>, Diakses pada tanggal 7 Maret 2011 di Makassar.
- Wa Feni., Sitti Rahmaniar Abubakar., & Sri Yuliani M. 2022. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar dengan Permainan Lompat Tali pada Anak di Kelompok B TK PAUD Reski Desa Sumampeno Buton Utara. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. 5(3). 287-296
- Widyastuti Ana. (2017). *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*, Jakarta: Elex Media Komputindo.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI MEDIA CERITA BERGAMBAR DI KELOMPOK B RA ASSYARIF

Faradila Putri^{1)*}, Ahid Hidayat¹⁾, Afifah Nur Hidayah¹⁾

¹Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia

* Korespondensi Penulis. E-mail: andi.elda2018@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui penggunaan media cerita bergambar di Kelompok B RA Assyarif Kota Kendari. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian terdiri atas 14 anak, dengan 11 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar anak, dan hasil belajar anak. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru meningkat dari 64% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II. Aktivitas belajar anak meningkat dari 57% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II. Hasil belajar kemampuan bahasa anak juga meningkat dari 78,6% pada siklus I menjadi 92,9% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak Kelompok B RA Assyarif Kota Kendari.

Kata kunci: kemampuan bahasa, cerita bergambar, anak usia dini

IMPROVING CHILDREN'S LANGUAGE ABILITIES THROUGH PICTURE MEDIA IN GROUP B RA ASSYARIF

Abstract

This study aims to enhance the language skills of children in Group B at RA Assyarif, Kendari City, through the use of illustrated story media. The study employs Classroom Action Research (CAR) methodology. The subjects consisted of 14 children: 11 boys and 3 girls. The research was conducted over two cycles, each comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection involved observing the teacher's instructional activities, the children's learning activities, and the children's learning outcomes. Descriptive analysis was used to analyze the data. The results indicate that the teacher's instructional activities improved from 64% in Cycle I to 93% in Cycle II. The children's learning activities increased from 57% in Cycle I to 93% in Cycle II. Furthermore, the children's language skill outcomes improved from 78.6% in Cycle I to 92.9% in Cycle II. Thus, it can be concluded that illustrated story media is effective in enhancing the language skills of Group B children at RA Assyarif, Kendari City.

Keyword: language skills, picture story media, early childhood education

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya, anak usia dini memiliki karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak usia dini adalah anak yang berada dalam usia 0-8 tahun yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Wijana, 2013: 1.13). Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental (Nurani, 2014:27). Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan (Adriana 2013:3). Periode penting dalam perkembangan anak adalah masa balita, pada masa balita perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional dan intelegensi berjalan sangat cepat dan merupakan landasan perkembangan selanjutnya.

Kemampuan berbahasa pada anak menjadi salah satu tahap pada perkembangan anak yang tidak boleh dilewatkan dalam perhatian para pendidik atau guru (Kurnaesih dkk, 2017). Susanto (2011:74) berpendapat, bahwa bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Ada empat pendekatan yang memengaruhi kemampuan berbahasa yaitu: mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis. Dalam perkembangan bahasa perlu diingat perkembangan bahasa merupakan sebuah sistem yang terdiri dari sistem aturan, seperti morfologi, sintaksis, semantik, fonologi, leksikal, dan pragmatik.

Kemampuan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan penting pada anak usia dini karena berperan sebagai alat komunikasi utama serta dasar bagi perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak. Namun, hasil observasi awal di Kelompok B RA Assyarif Kota Kendari menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak masih tergolong rendah, khususnya dalam penguasaan kosakata dan kemampuan menceritakan kembali isi cerita. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini berdasarkan lingkup perkembangan bahasa yang harus dikuasai anak usia 5-6 tahun, maka fokus penelitian ini adalah mengenai kemampuan memahami bahasa. Kemampuan bahasa yang baik pada anak memudahkan ia dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Daroah (2013) Universitas Negeri Semarang dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita dengan Media Audio Visual di Kelompok B1 RA Perwanida 02 Slawi”. Relevansi antara penelitian di atas dengan penelitian yang sedang dikaji adalah kesamaan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Letak perbedaan dari penelitian sebelumnya berada pada media yang digunakan di dalam penelitian tersebut menggunakan media audio visual sedangkan, media yang digunakan oleh penulis menggunakan media cerita bergambar. Perbedaan terdapat pada rentang usia, di dalam penelitian tersebut menggunakan rentang usia anak 5-6 tahun sedangkan penelitian yang dilakukan penulis adalah kelompok usia 4-5 tahun. perbedaan lain terdapat pada lokasi penelitian.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran anak usia dini. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan minat belajar atau kemampuan menyimak secara umum, belum secara spesifik mengkaji peningkatan kemampuan bahasa anak melalui penerapan media cerita bergambar yang dirancang dan diterapkan secara sistematis melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penerapan media cerita bergambar yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak di RA Assyarif Kota Kendari serta dikemas melalui tahapan PTK yang terstruktur. Media cerita bergambar tidak hanya digunakan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana aktif untuk melatih anak dalam menambah kosakata, memahami isi cerita, serta mengungkapkan kembali cerita dengan bahasa sendiri. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa anak usia dini, khususnya melalui pemanfaatan media cerita bergambar yang kontekstual dan aplikatif di lingkungan RA.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis untuk memperbaiki pembelajaran di kelas (Salahudin, 2015:24). Penelitian tindakan kelas dilakukan karena ada masalah yang memerlukan jawaban atau ingin membuktikan sesuatu yang telah lama terjadi dengan menyisipkan metode baru yang belum dilakukan di tempat tersebut. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif, artinya peneliti tidak melakukan sendiri namun berkolaborasi dengan guru, yaitu guru kelas pada Kelompok B di RA Assyarif Kecamatan Poasia Kota Kendari. Penelitian ini menggunakan tahapan – tahapan seperti tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, analisis dan refleksi. Tahapan-tahapan ini pertama kali dikembangkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946 (Tampubolon, 2014:20). Subjek penelitian adalah 14 anak Kelompok B RA Assyarif Kendari yang terdiri atas 11 anak laki-laki dan 3 anak perempuan.

Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar anak, serta penilaian hasil belajar anak pada aspek kemampuan bahasa. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data seperti, observasi, wawancara dan dokumentasi. Di dalam melaksanakannya metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah

dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya Arikunto (2010: 201). Dokumentasi pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen yang didapat, di dalam penelitian tindakan kelas diperlukan dokumen untuk menyempurnakan dan mendukung penelitian ini. Beberapa dokumen yang digunakan antara lain: buku data siswa usia 5-6, lembar penilaian hasil belajar dan RPPH. Pengolahan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan teknik penilaian di TK yaitu dengan menggunakan tanda sebagai berikut: * = belum berkembang (BB), ** = mulai berkembang (MB), *** = berkembang sesuai harapan (BSH), **** = berkembang sangat baik (BSB), (Depdiknas, 2004:26).

Indikator kinerja dalam penelitian ini ditentukan oleh RA Assyarif Kecamatan Poasia Kota Kendari, yang terdiri dari indikator proses dan indikator hasil (nilai) anak didik. Dari segi indikator proses pembelajaran, tindakan dikatakan berhasil apabila minimal 85% proses pelaksanaan tindakan sesuai dengan skenario pembelajaran, baik yang dilakukan oleh guru maupun anak didik. Dari segi indikator hasil, tindakan dikatakan berhasil apabila anak didik telah mencapai nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) minimal 85% baik secara individual maupun klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang di lakukan menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak masih sangat terbatas hal ini di sebabkan karena kurangnya penggunaan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga keaktifan anak dalam proses pembelajaran berbahasa masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel perhitungan nilai individual sebelum tindakan tentang kemampuan bahasa anak RA Assyarif di Kota Kendari sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Anak Didik Sebelum Tindakan

No	Nama Anak	Nilai Perolehan	Nilai Akhir	Kategori
1.	MA	15	3,75	BSB
2.	NY	13	3,25	BSH
3.	GG	12	3,00	BSH
4.	SA	5	1,25	BB
5.	JD	4	1,00	BB
6.	FD	8	2,00	MB
7.	JI	8	2,00	MB
8.	PA	7	1,75	MB
9.	ME	13	3,25	BSH
10.	AI	9	2,25	MB
11.	WU	13	3,25	BSH
12.	KK	14	3,50	BSB
13.	LI	7	1,75	MB
14.	PTI	8	2,00	MB

Berdasarkan pada tabel 1 perkembangan bahasa anak menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak berada pada kategori bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan hasil pengolahan data selanjutnya dilakukan analisis secara klasikal untuk penilaian awal kegiatan pembelajaran sebelum dilaksanakan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media cerita bergambar di kelompok B RA Assyarif Kendari dan diperoleh hasil seperti yang ditampilkan pada tabel 2 yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Perhitungan Nilai Klasikal Sebelum Tindakan

Kategori	Jumlah	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	14,3
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	28,6
Mulai Berkembang (MB)	6	42,8
Belum Berkembang (BB)	2	14,3
Jumlah	14	100

Data hasil perhitungan pada tabel 4.2 dapat diasumsikan bahwa secara klasikal belum ada peningkatan pada kemampuan bahasa anak. Saat terakhir penilaian, rata-rata memiliki perolehan nilai (**) atau kategori Mulai Berkembang (MB) dengan perolehan sebanyak 6 orang anak atau sebesar 42,8% dengan kata lain sebagian besar anak didik belum mampu memenuhi target ketuntasan dalam indikator keberhasilan dalam kegiatan penilaian sehingga hal ini perlu diberikan bantuan secara langsung dan bimbingan secara menyeluruh pada kegiatan tersebut. Terlihat dalam penelitian awal ada 4 anak didik yang memperoleh bintang (***) atau Berkembang Sangat Harapan (BSH) sebesar 28,6% dan 2 anak didik yang memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 14,3% sedangkan untuk anak didik yang mendapatkan bintang (*) atau Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak dengan persentase 14,3%. Selanjutnya peneliti akan berdiskusi dengan guru kelompok B untuk menerapkan kegiatan pembelajaran media cerita bergambar dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa anak di Kelompok B RA Assyarif Kendari pada tindakan siklus I.

Hasil analisis observasi terhadap aktivitas mengajar guru terdiri dari 14 aspek yang harus dicapai oleh guru pada pertemuan I, pertemuan II dan pertemuan III siklus I. Hasil yang dicapai oleh guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Aktivitas Mengajar Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
A. Kegiatan Awal				
1.	Guru mengucapkan salam	✓		Terlaksana
2.	Guru menyiapkan alat dan bahan pembelajaran	✓		Terlaksana
3.	Guru mengabsen kehadiran anak		✓	Tidak Terlaksana
B. Kegiatan Inti				
4.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/materi pembelajaran yang akan dilaksanakan	✓		Terlaksana
5.	Guru membagikan buku cerita kepada anak	✓		Terlaksana
6.	Guru melakukan tanya jawab kepada anak dengan meminta menyebutkan kata benda yang ada dalam cerita	✓		Terlaksana
7.	Guru meminta anak menyusun huruf sesuai dengan tema yang ada dalam buku cerita.	✓		Terlaksana
8.	Guru meminta anak untuk mengurutkan peristiwa yang ada dalam cerita bergambar	✓		Terlaksana
9.	Guru meminta anak untuk menceritakan kembali sesuai rangkaian yang diberikan	✓		Terlaksana
10.	Guru memberikan bimbingan kepada anak selama menyelesaikan tugas		✓	Tidak Terlaksana

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
11.	Guru memantau dengan berkeliling dalam kelas saat anak sedang menyelesaikan pekerjaan		✓	Tidak Terlaksana
C. Kegiatan Akhir				
12.	Guru memberikan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan dari awal hingga akhir pembelajaran		✓	Tidak Terlaksana
13.	Guru memberikan kesimpulan dan pesan-pesan yang terkandung dalam penggunaan media cerita bergambar	✓		Terlaksana
14.	Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu yang berhubungan dengan tema pembelajaran kemudian berdoa untuk pulang.		✓	Tidak Terlaksana
Jumlah		9	5	
Persentase Ketuntasan		64%		
Persentase Ketidak Tuntasan		36%		

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa hasil observasi mengajar guru sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 14 aspek yang diamati oleh guru dan yang tuntas. Pada siklus 1 yang dicapai guru dari 14 aspek hanya 9 aspek setara dengan 64% di antaranya: (1) guru mengucapkan salam, (2) Guru menyiapkan alat dan bahan pembelajaran, (3) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, (4) Guru membagikan buku cerita kepada anak, (5) Guru melakukan tanya jawab kepada anak dengan meminta menyebutkan kata yang ada dalam cerita, (6) Guru meminta anak menyusun nama benda sesuai dengan tema yang ada dalam buku cerita, (7) Guru meminta anak untuk mengurutkan peristiwa yang ada dalam cerita bergambar, (8) Guru meminta anak untuk menceritakan kembali sesuai rangkaian yang diberikan, (9) Guru memberikan kesimpulan dan pesan-pesan yang terkandung dalam penggunaan media cerita bergambar. Sedangkan yang tidak terlaksana terdapat 5 aspek (36%) di antaranya: (1) Guru tidak mengabsen kehadiran anak, (2) Guru tidak memberikan bimbingan kepada anak selama menyelesaikan tugas, (3) Guru tidak memantau dengan berkeliling dalam kelas saat anak sedang menyelesaikan pekerjaan, (4) Guru tidak memberikan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan dari awal hingga akhir pembelajaran, (5) Guru tidak mengajak anak untuk menyanyikan lagu yang berhubungan dengan tema pembelajaran kemudian berdoa untuk pulang.

Hasil analisis observasi terhadap aktivitas belajar terdiri dari 14 aspek yang harus dicapai oleh anak pada pertemuan I, pertemuan II dan pertemuan III siklus I. Hasil yang dicapai oleh anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Lembar Aktivitas Belajar Anak

No.	Aspek yang Diamati	Hasil pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Anak menjawab salam	✓		Terlaksana
2.	Anak mempersiapkan diri untuk mulai belajar	✓		Terlaksana

No.	Aspek yang Diamati	Hasil pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
3.	Anak mendengarkan guru saat diabsen		✓	Tidak Terlaksana
4.	Anak merespon penjelasan guru		✓	Tidak Terlaksana
5.	Anak dengan tertib mengambil buku cerita di bagikan oleh guru	✓		Terlaksana
6.	Anak dapat menyebutkan kata benda dalam cerita	✓		Terlaksana
7.	Anak dapat menyusun huruf sesuai tema pembelajaran	✓		Terlaksana
8.	Anak dapat mengurutkan peristiwa yang ada dalam cerita		✓	Tidak Terlaksana
9.	Anak dapat bercerita kembali sesuai rangkaian gambar yang diberikan oleh guru		✓	Tidak Terlaksana
10.	Anak mengikuti bimbingan guru selama menyelesaikan tugas		✓	Tidak Terlaksana
11.	Anak antusias menjawab pertanyaan dari guru saat evaluasi mengenai pembelajaran	✓		Terlaksana
12.	Anak mendengarkan dan menerima nasihat serta motivasi yang disampaikan guru	✓		Terlaksana
13.	Anak menyanyikan lagu yang berhubungan dengan tema pembelajaran		✓	Tidak Terlaksana
14.	Anak memberi salam dan berdoa sebelum pulang	✓		Terlaksana
Jumlah		8	6	
Persentase Ketuntasan			57%	
Persentase Ketidak Tuntasan			43 %	

Berdasarkan pada tabel 4 dalam proses pembelajaran siklus 1 aktivitas belajar anak yang diamati menggunakan lembar observasi belajar anak yang terdiri dari 14 aspek. Dari 14 aspek tersebut ada 8 aspek yang tuntas meliputi: Anak menjawab salam, (2) Anak mempersiapkan diri untuk mulai belajar, (3) Anak dengan tertib mengambil buku cerita di bagikan oleh guru, (4) Anak dapat menyebutkan kata dalam cerita, (5) Anak dapat menyusun nama benda sesuai tema pembelajaran, (6) Anak antusias menjawab pertanyaan dari guru saat evaluasi mengenai pembelajaran, (7) Anak mendengarkan dan menerima nasihat serta motivasi yang disampaikan guru, (8) Anak memberi salam dan berdoa sebelum pulang. Sedangkan aspek yang tidak terlaksana atau tidak tuntas yaitu terdiri dari 6 aspek di antaranya: (1) Anak tidak mendengarkan guru saat diabsen, (2) Anak tidak merespon penjelasan guru, (3) Anak tidak dapat mengurutkan peristiwa yang ada dalam cerita, (4) Anak tidak dapat bercerita kembali sesuai rangkaian gambar yang diberikan oleh

guru, (5) Anak tidak mengikuti bimbingan guru selama menyelesaikan tugas, (6) Anak tidak menyanyikan lagu yang berhubungan dengan tema pembelajaran. Peneliti yang bekerja sama dengan guru atau observer kelompok B RA Assyarif Kendari melakukan evaluasi pada akhir siklus I. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan bahasa anak setelah menerapkan media cerita bergambar berdasarkan tema/sub tema. Evaluasi dilakukan secara individu karena dengan penilaian ini peneliti dapat melihat kemampuan berbahasa anak atas tindakan yang diberikan. Dalam pencapaian keberhasilan anak dikelompokkan dalam empat kategori yaitu berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH), mulai berkembang (MB), dan belum berkembang (BB). Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak berada pada taraf nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil analisis keberhasilan hasil belajar anak didik dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5. Data Hasil Belajar Anak Didik Tindakan Siklus I

No	Nama Anak	Nilai Perolehan	Nilai Akhir	Kategori
1.	MA	15	3,75	BSB
2.	NY	14	3,50	BSB
3.	GG	12	3,00	BSH
4.	SA	12	3,00	BSH
5.	JD	5	1,25	BB
6.	FD	12	3,00	BSH
7.	JI	11	2,75	BSH
8.	PA	8	2,00	MB
9.	ME	14	3,50	BSB
10.	AI	12	3,00	BSH
11.	WU	13	3,25	BSH
12.	KI	14	3,50	BSB
13.	LI	8	1,75	MB
14.	PTI	11	2,75	BSH

Berdasarkan data hasil belajar anak didik tindakan siklus I pada tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya data tersebut dianalisis secara klasikal dan diperoleh hasil seperti berikut ini.

Tabel 6. Perhitungan Nilai Klasikal Tindakan Siklus I

Kategori	Jumlah	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	28,6
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	50
Mulai Berkembang (MB)	2	14,3
Belum Berkembang (BB)	1	7,1
Jumlah	14	100

Berdasarkan perhitungan nilai klasikal hasil evaluasi yang diperoleh pada tabel 6 memperlihatkan bahwa secara klasikal kegiatan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui cerita bergambar kelompok B di RA Assyarif Kendari Kecamatan Poasia Kelurahan Rahandouna mengalami peningkatan, karena tingkat keberhasilan anak didik mencapai 78,5%. Di mana dari 14 anak didik terdapat 4 anak dengan persentase (28,6%) yang memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB), 7 anak (50%) yang memperoleh nilai bintang (***) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 2 (14,3%) yang memperoleh nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dan 1 anak (7,1%) memperoleh nilai bintang (*) atau Belum Berkembang (BB).

Dari tabel persentase perolehan nilai klasikal anak yang tampak pada tabel diatas dinyatakan bahwa kemampuan bahasa melalui media cerita bergambar secara klasikal pada siklus I mencapai tingkat keberhasilan sebesar 78,6% atau anak yang memperoleh nilai BSB dan BSH yaitu

4 orang anak yang mencapai kategori bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik dengan persentase 28,6% dan 7 orang anak mencapai kategori bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 50%. Jika dibandingkan dengan hasil sebelum tindakan tingkat kedisiplinan anak hanya mencapai 42,8% atau diperoleh 6 orang anak dari 14 orang anak didik kategori bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan setelah pelaksanaan tindakan siklus I, persentase tingkat kedisiplinan anak meningkat menjadi 78,6%.

Hasil analisis observasi terhadap aktivitas mengajar guru terdiri dari 14 aspek yang diamati yang harus dicapai oleh guru pada pertemuan I, pertemuan II, dan pertemuan III disiklus II. Hasil yang dicapai oleh guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Aktivitas Guru Mengajar Siklus II

No	Aspek yang diamati	Hasil		Keterangan
		Pengamatan		
		Ya	Tidak	
A. Kegiatan Awal				
1.	Guru mengucapkan salam	✓		Terlaksana
2.	Guru menyiapkan alat dan bahan pembelajaran	✓		Terlaksana
3.	Guru mengabsen kehadiran anak		✓	Tidak Terlaksana
B. Kegiatan Inti				
4.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/materi pembelajaran yang akan dilaksanakan	✓		Terlaksana
5.	Guru membagikan buku cerita kepada anak	✓		Terlaksana
6.	Guru melakukan tanya jawab kepada anak dengan meminta menyebutkan kata benda yang ada dalam cerita	✓		Terlaksana
7.	Guru meminta anak menyusun huruf sesuai dengan tema yang ada dalam buku cerita.	✓		Terlaksana
8.	Guru meminta anak untuk mengurutkan peristiwa yang ada dalam cerita bergambar	✓		Terlaksana
9.	Guru meminta anak untuk menceritakan kembali sesuai rangkaian yang diberikan	✓		Terlaksana
10.	Guru memberikan bimbingan kepada anak selama menyelesaikan tugas	✓		Terlaksana
11.	Guru memantau dengan berkeliling dalam kelas saat anak sedang menyelesaikan pekerjaan	✓		Terlaksana
C. Kegiatan Akhir				
12.	Guru memberikan evaluasi tentang kegiatan yang di lakukan dari awal hingga akhir pembelajaran	✓		Terlaksana

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
13.	Guru memberikan kesimpulan dan pesan-pesan yang terkandung dalam penggunaan media cerita bergambar	✓		Terlaksana
14.	Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu yang berhubungan dengan tema pembelajaran kemudian berdoa untuk pulang.	✓		Terlaksana
Jumlah		13	1	
Persentase Ketuntasan		93%		
Persentase Ketidak Tuntasan		7%		

Aktivitas anak yang diamati dalam proses pembelajaran pada pertemuan I, pertemuan II dan pertemuan III dalam lembar observasi terdiri dari 14 aspek. Analisis hasil observasi terhadap anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Lembar Aktivitas Anak Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Hasil pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Anak menjawab salam	✓		Terlaksana
2.	Anak mempersiapkan diri untuk mulai belajar	✓		Terlaksana
3.	Anak mendengarkan guru saat diabsen		✓	Tidak Terlaksana
4.	Anak merespon penjelasan guru	✓		Terlaksana
5.	Anak dengan tertib mengambil buku cerita di bagikan oleh guru	✓		Terlaksana
6.	Anak dapat menyebutkan kata benda dalam cerita	✓		Terlaksana
7.	Anak dapat menyusun huruf sesuai tema pembelajaran	✓		Terlaksana
8.	Anak dapat mengurutkan peristiwa yang ada dalam cerita	✓		Terlaksana
9.	Anak dapat bercerita kembali sesuai rangkaian gambar yang diberikan oleh guru	✓		Terlaksana
10.	Anak mengikuti bimbingan guru selama menyelesaikan tugas	✓		Terlaksana
11.	Anak antusias menjawab pertanyaan dari guru saat evaluasi mengenai pembelajaran	✓		Terlaksana
12.	Anak mendengarkan dan menerima nasihat serta	✓		Terlaksana

No.	Aspek yang Diamati	Hasil pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
	motivasi yang disampaikan guru			
13.	Anak menyanyikan lagu yang berhubungan dengan tema pembelajaran	✓		Terlaksana
14.	Anak memberi salam dan berdoa sebelum pulang	✓		Terlaksana
Jumlah		13	1	
Persentase Ketuntasan			93%	
Persentase Ketidak Tuntasan			7%	

Pada tabel 8 aktivitas belajar anak pada siklus II terlihat pada pertemuan I, pertemuan II, dan pertemuan III diketahui dari 14 Aspek yang diamati, ada 13 aspek yang tercapai sedangkan yang tidak tercapai adalah 1 aspek dengan demikian persentase keberhasilan belajar anak tersebut sebesar 93% tuntas dan yang tidak tuntas sebesar 7%.

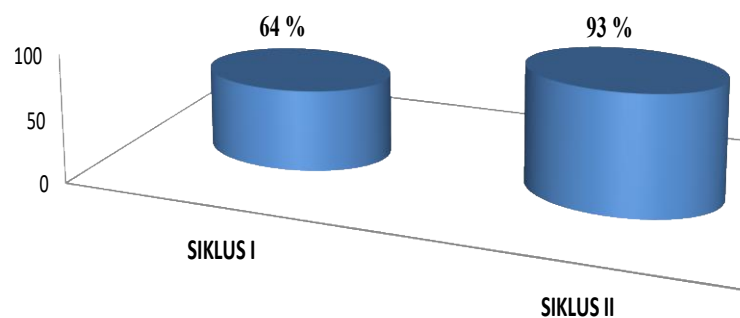
Selanjutnya peneliti bersama guru atau observer melakukan evaluasi pada akhir siklus II. Evaluasi dilaksanakan untuk mendapatkan data sejauh mana perkembangan tingkat kedisiplinan melalui konsep pembelajaran *scaffolding* pada anak setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus I. data hasil evaluasi perkembangan tingkat kedisiplinan anak pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Data Hasil Belajar Anak Didik Tindakan Siklus II

No	Nama Anak	Nilai Perolehan	Nilai Akhir	Kategori
1.	MA	15	3,75	BSB
2.	NY	14	3,50	BSB
3.	GG	14	3,50	BSB
4.	SA	14	3,50	BSB
5.	JD	7	1,75	MB
6.	FD	12	3,00	BSH
7.	JI	11	2,75	BSH
8.	PA	11	2,75	BSH
9.	ME	14	3,50	BSB
10.	AI	12	3,00	BSH
11.	WU	15	3,75	BSB
12.	KI	14	3,50	BSB
13.	LI	11	2,75	BSH
14.	PTI	11	2,75	BSH

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu untuk mengetahui, apakah dengan media cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak di kelompok B RA Assyarif Kendari Kecamatan Poasia Kelurahan Rahandouna. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di mana setiap siklus masing-masing terdiri dari tiga pertemuan. Hasil yang diperoleh terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak pada siklus I terlihat kurang adanya peningkatan indikator kinerja yang diharapkan sehingga perlu dilaksanakan tindakan pada siklus II. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu guru dan anak didik. Hasil analisis observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I dan siklus II disesuaikan dengan pedoman/lembar observasi sebanyak 14 aspek yang akan dicapai oleh guru.

Hal ini terlihat dari data lembar aktivitas guru dan anak yang belum terlaksana. Dengan hasil tersebut maka peneliti melakukan suatu perbaikan pada siklus II agar indikator kinerja yang diharapkan dapat tercapai. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II, ternyata hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang signifikan terhadap kegiatan meningkatkan kemampuan bahasa anak. Hal ini juga disebabkan aktivitas kinerja guru yang meningkat dari 64% atau 9 aspek dari 14 aspek kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 93% atau 13 aspek dari 14 aspek pengamatan. Hal-hal yang perlu dilakukan guru sebelum mengajar adalah membuat rencana kegiatan mingguan (RKM) dan rencana kegiatan harian (RKH) dari siklus I, siklus II pada pertemuan I pertemuan II dan pertemuan III, menyiapkan media pembelajaran berupa media cerita bergambar seperti buku cerita bergambar, kertas dan media lainnya, membuat lembar aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak dalam kegiatan pembelajaran kemampuan bahasa anak melalui media cerita bergambar dan mendesain alat evaluasi evaluasi pembelajaran agar dapat menarik minat belajar anak. Untuk menarik minat belajar anak terutama dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak guru harus banyak mengemukakan ide-ide atau gagasan yang dapat merangsang cara berfikir anak.



Gambar 1. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan histogram tersebut dapat diketahui bahwa aktivitas mengajar guru pada siklus I mencapai 64% dari 14 aspek yang diamati kemudian pada siklus II meningkat menjadi 93%. Dengan demikian aktivitas mengajar guru pada penelitian tindakan kelas ini telah mencapai hasil yang maksimal dan penelitian ini dihentikan. Aktivitas kinerja guru yang meningkat membuat aktivitas belajar anak juga meningkat dari 57% menjadi 93%. Aktivitas kinerja guru dan anak yang meningkat membuat hasil belajar anak menjadi lebih baik. Hasil analisis observasi belajar anak sesuai dengan pedoman/lembar observasi sebanyak 14 aspek yang akan dicapai oleh anak. Adapun aspek-aspek yang harus dicapai anak adalah anak menjawab salam, anak mempersiapkan diri untuk mulai belajar, anak mendengarkan guru saat diabsen, anak merespon penjelasan guru, anak dengan tertib mengambil buku cerita di bagikan oleh guru, anak dapat menyebutkan kata dalam cerita, anak dapat menyusun nama benda sesuai tema pembelajaran, anak dapat mengurutkan peristiwa yang ada dalam cerita, anak dapat bercerita kembali sesuai rangkaian gambar yang diberikan oleh guru, anak mengikuti bimbingan guru selama menyelesaikan tugas, anak antusias menjawab pertanyaan dari guru saat evaluasi mengenai pembelajaran, anak mendengarkan dan menerima nasihat serta motivasi yang disampaikan guru, anak menyanyikan lagu yang berhubungan dengan tema pembelajaran, dan anak memberi salam dan berdoa sebelum pulang.

Kelemahan guru yang terdapat pada siklus I antara lain:

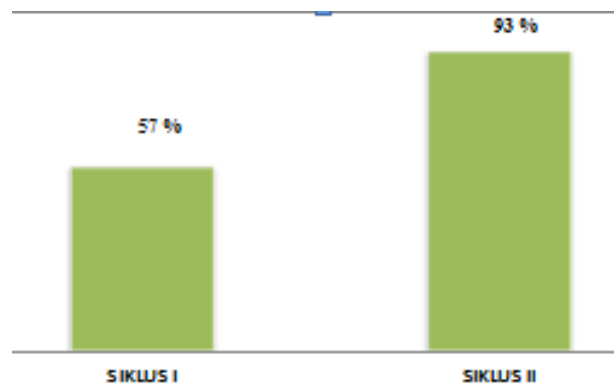
- 1) Guru masih kurang dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru masih kurang dalam memberikan motivasi pada anak didik, sehingga anak kurang serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru tidak memberikan bimbingan kepada anak selama menyelesaikan tugas.
- 4) Guru masih canggung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut kemudian dilakukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II sebagai berikut:

1. Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dengan baik.

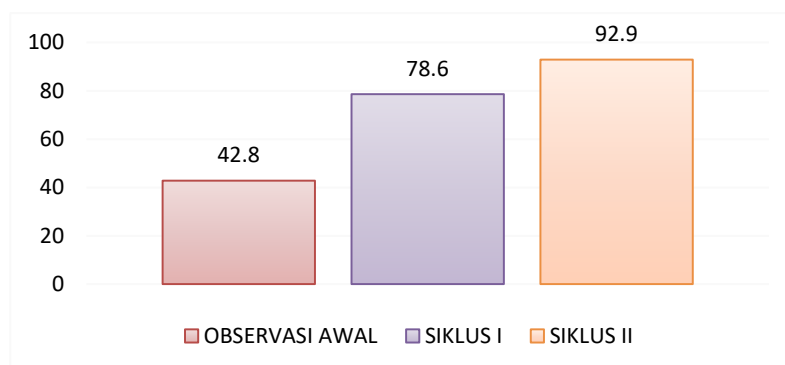
2. Guru sudah memberikan motivasi pada anak didik, sehingga anak kurang serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga anak lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Guru sudah memberikan bimbingan kepada anak yang masih memiliki kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
4. Guru sudah tidak canggung lagi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga anak sudah mampu bercerita kembali sesuai rangkaian cerita bergambar yang diberikan oleh guru.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam siklus II, ternyata hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada aspek kemampuan bahasa anak. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki peningkatan kemampuan bahasanya dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada kegiatan sebelum tindakan terdapat 6 anak memperoleh nilai dengan kategori tuntas, setelah pelaksanaan siklus I mengalami peningkatan menjadi 11 anak dan siklus II meningkat lagi menjadi 13 anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 2. Histogram Hasil Analisis Belajar Anak Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan histogram 2 dapat diketahui bahwa aktivitas belajar anak pada siklus I mencapai 57 % kemudian pada siklus II meningkat menjadi 93 % . Dengan demikian aktivitas belajar anak pada penelitian tindakan kelas ini telah mencapai hasil yang maksimal. Hasil yang diperoleh terhadap kemampuan bahasa anak melalui media cerita bergambar pada kegiatan sebelum tindakan atau observasi awal jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I terlihat adanya peningkatan, namun belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan tindakan siklus I terdapat beberapa kelemahan guru dalam proses pembelajaran dalam penggunaan media cerita bergambar, sehingga perlu dilakukan suatu perbaikan pada siklus II agar indikator kinerja yang diharapkan dapat tercapai. Hasil dari belajar anak dapat dilihat pada gambar histogram berikut:



Gambar 3 Histogram Hasil Belajar Anak pada Observasi Awal, Siklus I dan II

Berdasarkan histogram gambar 3 di atas dapat diketahui bahwa persentase perbandingan jumlah anak yang memiliki kemampuan bahasa anak dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH).

Hal ini terlihat dari capaian belajar anak siklus I diperoleh persentase secara keseluruhan sebanyak 78,6% atau 11 anak dengan persentase terbanyak itu terdapat pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Di mana untuk kategori bintang (****) atau berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 28,6% yaitu diperoleh 4 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) atau bintang (***) diperoleh 50% yaitu 7 orang anak, dan yang mencapai bintang (**) atau mulai berkembang (MB) dengan persentase 14,3% yaitu 2 anak, serta yang mendapatkan bintang (*) atau Belum berkembang ada 1 anak dengan persentase 7,1%. Adapun hasil capaian belajar anak pada siklus II diperoleh persentase secara keseluruhan sebanyak 92,9% atau 13 anak didik, yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak didik 18,75% dan yang mencapai Mulai Berkembang (BB) sebanyak 2 anak didik 12,5%. Dari hasil berikut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak pada kelompok B RA Assyarif Kendari. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak dapat ditingkatkan melalui media cerita bergambar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada siklus I maka dapat diketahui bahwa ketuntasan aktivitas mengajar guru dalam penggunaan media cerita bergambar pada siklus I adalah 64% dan ketuntasan aktivitas hasil belajar anak pada siklus ini adalah 57% sedangkan hasil evaluasi kemampuan bahasa anak pada tahap observasi awal atau sebelum tindakan sebesar 42,8% atau 6 orang anak dan pada siklus I sebesar 78,6% atau 11 orang anak dari 14 anak didik, di mana terdapat 4 anak memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik (****) dan 7 anak memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (***). Selanjutnya pada siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan aktivitas mengajar guru dalam penggunaan media cerita bergambar meningkat menjadi 93% dan ketuntasan aktivitas hasil belajar anak pada siklus dua ini mengalami peningkatan menjadi 93%. Sedangkan persentase keberhasilan anak siklus II secara klasikal sebesar 92,9 % dari 7 anak yang memperoleh nilai (****) atau berkembang sangat baik (BSB), 6 anak yang memperoleh nilai (***) atau berkembang sesuai harapan (BSH). Namun, masih ada 1 anak yang memperoleh nilai (**) atau mulai berkembang (MB) dalam peningkatan kemampuannya. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media cerita bergambar dapat meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak di Kelompok B RA Assyarif Kendari.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru, berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, sebaiknya guru menggunakan media cerita bergambar sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak atau dapat memahami karakter-karakter baru anak karena dari hasil penelitian terbukti bahwa melalui media cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.
2. Bagi Sekolah, memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran media cerita bergambar. Mendukung upaya guru dalam menggunakan media cerita bergambar anak agar lebih bervariasi dalam mengajar.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengangkat kembali permasalahan yang sama tetapi dengan metode dan strategi yang lain serta tindakan yang berbeda agar dapat memberikan masukan dan temuan-temuan baru dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak khususnya ditingkat taman kanak-kanak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2013). *Tumbuh kembang dan terapi bermain pada anak*. Salemba Medika.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Daroah, S. (2013). Meningkatkan kemampuan bahasa melalui metode bercerita dengan media audio visual di Kelompok B1 RA Perwanida 02 Slawi. Universitas Negeri Semarang.
- Depdiknas. (2004). *Pedoman penilaian di taman kanak-kanak*. Departemen Pendidikan Nasional.

- Kurnaesih, E., dkk. (2017). Pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Nurani, Y. (2014). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Indeks.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (2014). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Salahudin, A. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Pustaka Setia.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi pendidik dan keilmuan*. Erlangga.
- Wijana, I. D. P. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Universitas Terbuka.

PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI

Siti Farida^{1)*}, Muhamad Safiuddin Saranani¹⁾, Afifah Nur Hidayah¹⁾

¹Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

Email: sitifaridasnk@gmail.com

Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini di Paud Al Hasanah Kecamatan Wadaga, Kabupaten Muna Barat? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini Paud Al Hasanah Kecamatan Wadaga, Kabupaten Muna Barat. Jenis penelitian ini adalah Deskriptif Kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah informan atau narasumber yang di dapat dari guru-guru yang mengajar di PAUD Al-Hasanah, Kecamatan Wadaga, Kabupaten Muna Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi/pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya maka peneliti dapat menyimpulkan terkait dengan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) di kelompok B PAUD Al-Hasanah Kecamatan Wadaga Kabupaten Muna Barat sudah terealisasi dengan baik. Pemanfaatan APE sangat berperan penting dalam membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, di mana guru memanfaatkan media *puzzle*, balok, kartu lambang bilangan, *flashcard* dan sempoa untuk membantu pengembangan kemampuan kognitif anak seperti kemampuan belajar dan memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik.

Kata Kunci : Alat permainan edukatif, kognitif, anak usia dini.

UTILIZATION OF EDUCATIONAL GAME TOOLS (APE) IN DEVELOPING COGNITIVE ABILITIES IN EARLY CHILDHOOD

ABSTRACT

The formulation of the problem in this study is How is the utilization of Educational Game Tools (APE) in developing cognitive abilities in early childhood at PAUD Al Hasanah, Wadaga District, West Muna Regency? This study aims to describe the utilization of Educational Game Tools (APE) in developing cognitive abilities in early childhood at PAUD Al Hasanah, Wadaga District, West Muna Regency. This type of research is Descriptive Qualitative. The subjects in this study were informants or sources obtained from teachers who teach at Al-Hasanah Kindergarten, Wadaga District, West Muna Regency. The data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used was qualitative data analysis. Based on the results of the research and discussion that have been explained previously, the researcher can conclude that the Utilization of Educational Game Tools (APE) in group B of Al-Hasanah PAUD, Wadaga District, West Muna Regency has been well realized. The use of ape plays a very important role in improving children's cognitive abilities, where teachers utilize puzzle media, blocks, number symbol cards, flashcards and abacus to help develop children's cognitive abilities such as learning and problem-solving abilities, logical thinking skills and symbolic thinking skills.

Keywords: Educational game tools, cognitive, early childhood.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda dengan anak lainnya dan anak yang lebih tua darinya, oleh karena itu pendidikan anak harus disesuaikan dengan usianya. Sedangkan anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa mereka merupakan anak yang berada pada rentang usia sejak lahir sampai dengan enam tahun. Masa usia dini merupakan masa emas perkembangan anak di mana seorang anak mampu mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada dalam dirinya. Peran orang tua dan guru merupakan faktor yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Kebanyakan orang tua melimpahkan kepada sekolah untuk mengembangkan kemampuan anak, tetapi pada dasarnya pendidikan dalam lingkungan keluarga merupakan pendidikan yang paling penting dalam mengembangkan potensi yang pada diri anak.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan 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, (Depdiknas, 2003). Pendidikan anak usia dini merupakan seluruh upaya yang dilakukan oleh tenaga pendidik dan orang tua dalam menciptakan kondisi dan lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman dan memberikan kesempatan untuk mengamati meniru dan mencoba dengan melibatkan potensi dan kecerdasan anak. Pada usia tersebut, perkembangan kemampuan anak usia dini terjadi sangat pesat. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga disebut dengan usia emas (*golden age*). Pendidikan anak usia dini juga ditetapkan sebagai inisiatif untuk mendorong semua aspek perkembangan anak, seperti nilai-nilai religius dan moral, keterampilan kognitif, kemampuan bahasa, keterampilan sosial-emosional, keterampilan motorik fisik, dan ekspresi artistik, sehingga menjembatani kesenjangan antara pendidikan keluarga dan sekolah formal.

Setiap individu mengalami usia dini, hanya saja usia dini tersebut hanya terjadi satu kali dalam fase kehidupan setiap manusia, sehingga keberadaan usia dini tidak boleh disia-siakan. Diakui secara luas bahwa masa kanak-kanak pada dasarnya adalah dunia bermain. Oleh karena itu, sepanjang tahap perkembangan awal, anak-anak terlibat dalam aktivitas yang berpusat pada permainan, dimulai dari bayi dan berlanjut hingga masa balita dan awal kanak-kanak. Melalui permainan, anak-anak dapat menyalurkan energi berlebih mereka sambil belajar dan berlatih dalam lingkungan yang menyenangkan, yang meningkatkan fungsi fisik dan psikologis mereka. Masing-masing anak dalam mempunyai bakat kemampuan sangatlah berbeda contohnya dalam karakteristik perkembangan kemampuan kognitif anak. Pada dasarnya perkembangan merupakan sebuah proses perubahan tentang pola-pola dalam rentang kehidupan manusia. Salah satu bentuk perkembangan yang akan dikembangkan untuk mendidik anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya anak-anak dapat belajar melalui interaksi antara guru dan anak guna melihat kemampuan daya ingat anak dalam berpengalaman dalam belajar.

Pitriani (2023:33), Teori perkembangan kognitif Jean Piaget atau teori Piaget menunjukkan bahwa perkembangan berubah seiring dengan pertumbuhan anak. Perkembangan kognitif seorang anak bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, anak harus juga mengembangkan atau membangun mental. Perkembangan kognitif juga sering diartikan sebagai proses berpikir atau sebuah kecerdasan yang dimiliki oleh manusia. Perkembangan kognitif memberikan batasan di mana kemampuan, kecerdasan, dan hubungan anak didik merupakan proses membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi terus menerus dengan lingkungannya. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Karena pentingnya peranan aspek kognitif dalam proses belajar dan pengetahuan anak, maka diperlukan stimulasi permainan yang tepat bagi anak untuk mengembangkan aspek kognitifnya.

Sukmono, (2022:72) perkembangan kognitif menurut piaget, memaparkan bahwa anak mempunyai peran aktif dalam perkembangan anak dan setiap anak secara progresif mengembangkan representasi mental anak. Piaget mempercayai bahwa perkembangan kognitif anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan tahapan dan fasenya sehingga mencapai perkembangan yang kompleks. Ramli (2005:96) Vygotsky berpandangan bahwa budaya anak membentuk perkembangan kognitif anak dengan menentukan apa dan bagaimana anak belajar tentang dunia. Sedangkan dalam teori lain kognitif

menurut Vygotsky yaitu melihat perkembangan kognitif dengan sosial anak atau interaksi anak dengan orang yang lebih dewasa meliputi: *leaner can not do*, ZPD (*zone proximal development*), dan *leaner can*. Nice (2018:6) berpendapat bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengelola informasi dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa teori kognitif di atas maka penulis dapat menjelaskan bahwa perkembangan kognitif dari anak usia dini merupakan suatu proses perubahan dalam pemahaman, pengolahan informasi, pengetahuan manusia sepanjang kehidupan dan pemecahan masalah dari yang abstrak ke yang kongkrit dengan melihat keadaan di lingkungan sekitar.

Salah satu upaya dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak yaitu dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). Ashadi (2022: 116) Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana atau peralatan yang bisa digunakan untuk belajar dan juga bisa digunakan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan serta dapat merangsang aspek perkembangan kognitif anak. Alat permainan edukatif dipilih karena dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak, seorang anak dapat mengeksplor kemampuan yang ada dalam diri mereka masing-masing, anak bisa berpikir secara mandiri dan juga bisa saling membantu antar sesama teman.

Permainan edukatif merupakan jenis alat permainan yang berisi tentang berbagai macam media dan permainan yang dapat mengasah dan membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak misalnya puzzle, bongkar pasang gambar, mengenal warna, bentuk dan pola (Romadhona 2021). Dalam membuat dan menggunakan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran demi mengoptimalkan perkembangan anak maka harus disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Setiap Alat Permainan Edukatif (APE) dapat digunakan secara multifungsi, meskipun setiap mainan tertentu dirancang untuk mendukung aspek perkembangan tertentu pada anak. Tidak jarang sebuah item permainan dapat meningkatkan lebih dari satu area perkembangan. Misalnya, balok bangunan dengan berbagai ukuran besar, sedang, dan kecil yang tersedia dalam warna yang disukai anak-anak, dapat digunakan. Balok-balok ini dapat diatur berdasarkan bentuk, ukuran, atau warna.

Metode pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif secara efektif dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif karena mendorong anak-anak untuk berpikir tentang cara mengatur balok berdasarkan warna atau bentuknya. Melalui penggunaan alat permainan edukatif, anak-anak dapat membayangkan, menciptakan, serta meningkatkan kreativitasnya. Pada dasarnya anak merupakan individu yang gampang bosan maka peran guru sangat penting dalam hal menciptakan alat permainan yang dapat meningkatkan minat anak untuk belajar melalui alat permainan edukatif yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan melalui proses wawancara kepada salah satu guru di Paud Al-Hasanah yang berada di Kecamatan Wadaga, Kabupaten Muna Barat, Paud ini merupakan salah satu sekolah Paud yang dalam proses kegiatan pembelajarannya guru-guru sudah menggunakan alat permainan edukatif dalam melakukan pengajaran, salah satu contohnya dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. Dalam melakukan pengajaran guru dapat menggunakan beberapa alat permainan edukatif yang di buat secara kreatif agar bisa membantu perkembangan kognitif anak dan membuat anak tertarik dengan pembelajaran yang di ajarkan. Untuk mendorong hal ini, penulis berharap kita sebagai generasi muda yang kreatif dan peduli terhadap pendidikan anak usia dini harus benar-benar memperhatikan apa saja yang perlu di perbaiki, salah satunya dalam penggunaan permainan edukatif yang tepat bagi anak dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya. Beberapa contoh permainan edukatif yang di gunakan oleh guru dalam membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak seperti *puzzle*, balok, sempoa, *flashcard* dan kartu lambang bilangan. Fitriana (2018:131) mengemukakan bahwa Stimulasi yang baik dari pendidik akan menjadikan perkembangan anak optimal, salah satunya perkembangan kognitif. Anak membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, oleh karena itu dibutuhkan stimulasi yang tepat salah satunya melalui permainan edukatif. Salah satu permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, yaitu smart book dan maze 3 dimensi. Permainan ini menarik bagi anak, serta menjadikan anak mampu membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Al-Hasanah Kecamatan Wadaga, Kabupaten Muna Barat”. sebagai cara untuk mengetahui seberapa penting apa penggunaan alat permainan edukatif dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Paud Al-Hasanah yang berlokasi di Desa Lindo, Kec.Wadaga, Kab. Muna Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari. Subjek dalam penelitian ini yaitu informan atau narasumber yang di dapat dari guru-guru yang mengajar di TK Al-Hasanah,Desa Lindo, Kecamatan Wadaga, Kabupaten Muna Barat. Instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah penulis sendiri, yakni penulis yang berperan sebagai perencana, pelaksana, menganalisis, menafsirkan data hingga hasil laporan penelitian.

Menurut Sugiyono (2018:308), teknik pengumpulan data adalah tahap yang paling penting dalam penelitian karena tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan data. Tanpa memahami teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Dalam penelitian, teknik pengumpulan data meliputi metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data selama dilapangan menggunakan model Miles dan Huberman (1984) yang terdiri dari : (1) *Data Collection* (Koleksi/Pengambilan data), (2) *Data Reduction* (Reduksi Data), (3) *Data Display* (Penyajian Data), (4) *Conclusion Drawing* (Penarikan Kesimpulan). Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data. Menurut Wijaya (2018:120-121), triangulasi data merupakan cara memperoleh data yang benar- benar nyata dengan menggunakan metode ganda. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Wawancara Narasumber

Hasil wawancara di dapatkan bahwa pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini sangat berperan penting dalam membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak misalnya dalam kemampuan belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Beberapa alat permainan edukatif yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak seperti *puzzle*, Balok, kartu lambang bilangan, sempoa dan *flashcard*.

Wawancara dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara tak terstruktur terhadap salah seorang narasumber, yang dilakukan di PAUD Al- Hasanah Kecamatan Wadaga Kabupaten Muna Barat yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2025. Data yang didapatkan dari hasil wawancara tentang pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Al- Hasanah yaitu:

1. Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif (APE)

Hasil wawancara yang dilakukan di PAUD Al- Hasanah menunjukkan berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber terkait dengan pemahaman guru tentang alat permainan edukatif.

Berdasarkan hasil wawancara Ibu M:

“Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang untuk membantu anak-anak berkembang sesuai dengan kemampuannya”

Hasil wawancara Ibu M tentang seberapa penting alat permainan edukatif dalam pendidikan anak usia dini:

“Alat permainan edukatif sangat penting karena dapat membantu perkembangan anak secara menyeluruh misalnya meningkatkan kemampuan kognitif anak, beberapa kemampuan kognitif anak yang dapat dikembangkan dengan pemanfaatan alat permainan edukatif yaitu kemampuan belajar dan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan berpikir logis dan mengembangkan kemampuan berpikir simbolik”

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terkait dengan pemahaman guru tentang alat permainan edukatif penulis dapat menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang untuk membantu anak-anak berkembang sesuai dengan aspek perkembangannya salah satu contohnya aspek perkembangan kognitif, salah satu alat permainan yang digunakan yaitu media *puzzle* yang di mana media ini dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar dan memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan berpikir logis.

2. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)

Hasil wawancara yang dilakukan di PAUD Al- Hasanah menunjukkan berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber terkait dengan jenis alat permainan edukatif apa saja yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M :

“Jenis alat permainan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak seperti puzzle, balok susun, kartu huruf, kartu lambang bilangan, bola, flashcard, sempoa dan bermain peran.”

Hasil wawancara kepada narasumber terkait dengan Bagaimana cara guru dalam memanfaatkan media *Puzzle* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas ?

“Cara guru dalam memanfaatkan media puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis yaitu dengan meminta anak-anak menyusun kepingan puzzle sesuai dengan intruksi misalnya contoh buah, berarti dalam hal ini gambar buah sudah dibuat menjadi bentuk puzzle dan anak-anak menyusunnya sampai menjadi bentuk buah yang utuh.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M Bagaimana cara guru dalam memanfaatkan media Balok dalam kegiatan belajar mengajar di kelas

“Cara guru dalam memanfaatkan media balok untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan memberikan bimbingan dan arahan kepada anak pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung di mana guru menjelaskan bahwa dengan menggunakan media balok anak-anak dapat membuat berbagai macam bentuk seperti bentuk rumah, menara, gambar bintang, persegi dan berbagai bentuk lainnya”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan bagaimana cara guru dalam memanfaatkan media Sempoa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas?

“Media sempoa digunakan untuk mengajarkan tehnik berhitung pada anak, cara guru dalam memanfaatkan media sempoa yaitu dengan menyiapkan media sempoa yang akan digunakan, setelah itu memperkenalkannya pada anak-anak kemudian guru menggunakan sempoa dalam pembelajaran menghitung.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan bagaimana cara guru dalam memanfaatkan media Kartu lambang bilangan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas?

“Cara guru dalam memanfaatkan media kartu lambang bilangan dengan membuat permainan kartu angka melalui pengulangan materi, misalnya membantu anak belajar berhitung berdasarkan lambang bilangan, membantu anak mengenal lambang bilangan dan juga bisa membantu anak memecahkan masalah ”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan bagaimana cara guru dalam memanfaatkan media *flashcard* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas?

“Flashcard merupakan kartu catatan kecil yang digunakan untuk menguji dan meningkatkan ingatan anak. Biasanya saya menggunakan media flashcard dengan cara memperkenalkannya terlebih dahulu kepada anak-anak, membuat kegiatan menyusun huruf dan kegiatan bermain menggunakan media flashcard tersebut agar anak-anak tidak bosan ketika dalam proses pembelajaran.”

Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan pemanfaatan alat permainan edukatif penulis dapat menyimpulkan bahwa, beberapa jenis alat permainan edukatif yang digunakan dalam membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak seperti *puzzle*, balok, sempoa, kartu lambang bilangan dan *flashcard*. Guru memanfaatkan media *puzzle* untuk membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis, Guru memanfaatkan media balok untuk membantu anak mengenal berbagai macam bentuk dan warna, guru memanfaatkan media sempoa untuk mengajarkan teknik

berhitung pada anak, cara guru dalam memanfaatkan media kartu lambang bilangan dengan membuat permainan kartu angka melalui pengulangan materi, misalnya membantu anak belajar berhitung berdasarkan lambang bilangan dan membantu anak mengenal lambang bilangan dan guru memanfaatkan media *Flashcard* dengan membuat kegiatan menyusun huruf dan kegiatan bermain menggunakan media *flashcard*.

3. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pengembangan Kognitif

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2025 di PAUD Al- Hasanah menunjukkan berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber terkait dengan apakah pemanfaatan alat permainan edukatif sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini?

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M:

“Pemanfaatan alat permainan edukatif sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini misalnya dapat membantu anak mengenal konsep sederhana, meningkatkan antusias anak dalam belajar, manfaat lain yaitu anak dapat mengenal bentuk dan warna, meningkatkan kreativitasnya dan sebagainya”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan apakah ada perbedaan perkembangan kemampuan kognitif antara anak yang sering menggunakan alat permainan edukatif dan yang tidak.

“Perbedaan perkembangan kemampuan kognitif antara anak yang sering menggunakan alat permainan edukatif dan yang tidak yaitu perbedaannya sangat jauh sekali misalnya dalam kemampuan menghitung anak yang sering menggunakan alat permainan edukatif memiliki kemampuan menghitung lebih baik dari pada anak yang tidak menggunakan alat permainan edukatif”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan alat permainan edukatif mana yang paling efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

“Alat permainan edukatif paling efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini yaitu bisa puzzle, balok, kartu lambang bilangan, sempoa dan flashcard.”

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terkait dengan pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengembangan kognitif penulis dapat menyimpulkan bahwa Pemanfaatan alat permainan edukatif sangat penting untuk anak, karena pada penggunaannya alat permainan edukatif digunakan seraya bermain, dan pemanfaatan alat permainan edukatif sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini misalnya dapat membantu anak mengenal konsep sederhana, dan meningkatkan antusias anak dalam belajar.

4. Tantangan dalam Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE)

Hasil wawancara yang dilakukan di PAUD Al- Hasanah menunjukkan berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber terkait dengan apa tantangan terbesar dalam pemanfaatan alat permainan edukatif untuk pengembangan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M:

“Tantangan dalam pemanfaatan alat permainan edukatif untuk pengembangan kemampuan kognitif anak adalah kurangnya pengetahuan guru tentang alat permainan tersebut, misalnya kurangnya pengetahuan guru tentang fungsi, ciri- ciri, manfaat dan pengelolaan alat permainan edukatif tersebut”

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada guru M, ketika dalam proses pembelajaran guru mampu memanfaatkan alat permainan edukatif dengan baik, hal ini karena ibu guru mempunyai pengetahuan tentang bagaimana cara memanfaatkan media sesuai dengan kemampuan yang akan ditingkatkan salah satu contohnya guru memanfaatkan media kartu lambang bilangan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan kemampuan berpikir simbolik anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan fasilitas alat permainan edukatif yang ada saat ini sudah memadai atau belum.

“Fasilitas alat permainan edukatif yang ada di PAUD Al-Hasanah belum terlalu memadai tetapi media yang ada saat ini sudah bisa membantu meningkatkan perkembangan anak, contohnya dalam perkembangan kognitifnya. Tetapi masih perlu diadakan lagi alat permainan edukatif lain yang lebih menarik dan lebih berkualitas”

Berdasarkan hasil observasi tentang fasilitas alat permainan edukatif yang ada di PAUD Al-Hasanah, Dalam melakukan observasi ada beberapa fasilitas alat permainan edukatif yang mampu mendukung kegiatan belajar anak tetapi masih ada fasilitas alat permainan edukatif yang kurang memadai misalnya ketersediaan alat permainan, kondisi alat permainan yang kurang baik seperti rusak dan tidak lengkap. Jadi dalam hal ini diperlukan untuk menambah alat permainan edukatif dengan menambah variasi alat permainan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan bagaimana cara guru mencapai keberhasilan dalam memanfaatkan alat permainan edukatif untuk pengembangan kemampuan kognitif anak?

“Cara guru mencapai keberhasilan dalam memanfaatkan alat permainan edukatif untuk pengembangan kemampuan kognitif anak yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif yang menarik dan mampu memotivasi anak, dan bisa juga memberikan fasilitas lain yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak seperti permainan atau alat tulis.”

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terkait dengan Tantangan dalam Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam pemanfaatan alat permainan edukatif tidak selalu berjalan lancar pasti ada tantangan tersendiri dalam proses penggunaannya misalnya fasilitas alat permainan edukatif yang kurang memadai, dan kurangnya pengetahuan guru tentang pemanfaatan alat permainan edukatif dan susahny guru dalam mengatur anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

B. Pembahasan tentang Pengamatan dan Observasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pengembangan kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Hasil pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini di PAUD Al-Hasanah, yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2025- 15 Januari. Sebelum melakukan penelitian, peneliti bertemu dengan guru kelas B dan menjelaskan tentang hal-hal yang akan diteliti oleh peneliti.

1. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) *Puzzle*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di PAUD Al-Hasanah pemanfaatan media *puzzle* dilakukan untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis cara menggunakan media *puzzle* yaitu dengan meminta anak-anak menyusun kepingan *puzzle* sesuai dengan intruksi misalnya contoh buah, berarti dalam hal ini gambar buah sudah dibuat menjadi bentuk *puzzle* dan anak-anak menyusunnya sampai menjadi bentuk buah yang utuh. Hal ini selaras dengan pendapat Fatimah, (2023:18) mengemukakan bahwa *puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar atau menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar atau angka menjadi sebuah gambar atau angka yang utuh. Tujuan dari permainan ini adalah untuk memperkenalkan bentuk, warna, melatih keterampilan pengamatan serta konsentrasi anak dan membantu anak dalam memecahkan sebuah masalah. Selain itu Amini (2023:250) juga mengemukakan bahwa permainan *puzzle* merupakan kegiatan yang melatih daya pikir dan kreativitas anak-anak. Dalam permainan ini, anak-anak harus memecahkan masalah dengan merangkai dan menyusun bagian-bagian *puzzle* yang saling berhubungan hingga menjadi gambar utuh. Melalui permainan *puzzle* anak akan belajar untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Permainan ini sangat sesuai jika diterapkan untuk melatih kemampuan kognitif anak, karena otak mereka akan bekerja untuk menyelesaikan masalah berupa menyusun *puzzle* dengan benar.

2. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Balok

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di PAUD Al-Hasanah pemanfaatan media balok dilakukan untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik, cara guru dalam pemanfaatan media balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan memberikan bimbingan dan arahan kepada anak pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung di mana guru menjelaskan bahwa dengan menggunakan media balok anak-anak dapat mengenal macam-macam warna dan membuat berbagai macam bentuk seperti bentuk rumah, menara, gambar bintang, persegi dan berbagai bentuk lainnya. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Mala (2022:36) bahwa pembelajaran menggunakan media balok, anak dapat memahami berbagai bentuk sederhana seperti lingkaran, segi panjang, segi empat dan segitiga, anak dapat mengenal persamaan dan perbedaan dari berbagai aspek bentuk di sekitarnya. Pada konsep ukuran dapat dicapai dengan mengenal ukuran besar dan kecil.

Hasil dari penelitian ini kurang sesuai dengan yang dikemukakan oleh Shunhaji (2020:13) bahwa media balok merupakan suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang, di mana setiap sisi persegi panjang berimpit dengan tepat satu sisi persegi panjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen. Bermain balok, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di antaranya mengenal bentuk geometri, mengenal warna, membuat kreasi bentuk dari balok, mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna dan mengklasifikasikan benda dalam kelompok yang sama dengan dua variasi. Di mana dalam hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Al-Hasanah guru tidak memanfaatkan media balok untuk membantu anak mengklasifikasikan benda dalam kelompok yang sama dengan dua atau beberapa variasi yang berbeda dan guru tidak mengajarkan anak untuk mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

3. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Lambang Bilangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di PAUD Al-Hasanah pemanfaatan media kartu lambang bilangan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis. Kartu lambang bilangan yang digunakan berupa kartu yang sudah dibentuk sebanyak 20 angka. Cara guru dalam memanfaatkan media kartu lambang bilangan dengan membuat permainan kartu angka melalui pengulangan materi, misalnya membantu anak belajar berhitung berdasarkan lambang bilangan, membantu anak mengenal lambang bilangan dan juga bisa membantu anak memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Dahlan (2022:11) bahwa Kartu lambang bilangan ini berisi angka dari 1 hingga 50, Kartu ini terbuat dari bahan kertas dupleks dengan ukuran 5 x 5 cm. Tujuan permainan ini adalah untuk mengenalkan anak pada lambang bilangan, belajar menghitung, serta melatih kognitif matematika anak. Alat ini dapat mengajarkan anak bermain matematika secara tidak langsung melalui pembelajaran yang interaktif. Jannaty (2024:19-20) juga berpendapat bahwa media kartu lambang bilangan merupakan media berbentuk kartu yang dirancang sendiri oleh guru menggunakan bahan dasar kertas karton yang memiliki ketebalan 2.2 mm, triplek, dan menempelkan gambar serta angka, sehingga media ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif seperti kemampuan mengenal, membilang dan mencocokkan angka.

4. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) *Flashcard*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terkait dengan pemanfaatan alat permainan edukatif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini media *flashcard* digunakan untuk mengembangkan kemampuan belajar dan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis. *Flashcard* merupakan kartu catatan kecil yang digunakan untuk menguji dan meningkatkan ingatan anak. Biasanya guru menggunakan media *flashcard* dengan cara memperkenalkannya terlebih dahulu kepada anak-anak, membuat kegiatan menyusun huruf dan kegiatan bermain menggunakan media *flashcard* tersebut agar anak-anak tidak bosan ketika dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nurwidayati, (2015) bahwa permainan *flashcard* sebagai media pembelajaran ditujukan dapat membantu meningkatkan kognitif anak karena permainan ini dapat membantu anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah dari pesan atau makna yang ada pada gambar *flashcard* biasanya berupa gambar buah, binatang,

angka, warna dan bentuk. Selain itu Rosalita (2023:5) juga berpendapat bahwa *flashcard* adalah cara sederhana namun sangat berguna untuk menampilkan gambar dan desain dengan banyak warna yang menarik. Dengan media *flashcard* anak mampu memperoleh pengalaman langsung dengan adanya Penggunaan *flashcard* merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan pengenalan huruf pada anak usia dini dan dapat membantu dalam perkembangan bahasa dan kognitif anak.

5. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sempoa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terkait dengan pemanfaatan alat permainan edukatif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini media sempoa digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan memecahkan masalah. Media sempoa digunakan untuk mengajarkan teknik berhitung pada anak, cara guru dalam memanfaatkan media sempoa yaitu dengan menyiapkan media sempoa yang akan digunakan, setelah itu memperkenalkannya pada anak-anak kemudian guru menggunakan media sempoa dalam pembelajaran menghitung. Dari pembahasan ini sesuai dengan pendapat Romlah (2020) bahwa sempoa merupakan alat berhitung yang berisi manik-manik yang bisa digeser-geserkan, serta melatih daya imajinasi dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak. Ada banyak manfaat yang di dapat yaitu membantu anak dalam berpikir simbolik dan sistematis sejak dini. Selain itu Fita (2021:38) juga mengemukakan bahwa Sempoa merupakan jenis media yang mudah ditemukan dan ditanamkan sebagai pengenalan berhitung pemula bagi anak-anak selain media gambar dan media bola atau kartu angka sempoa dapat digunakan untuk menghitung; penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan cara menggeser atau memindahkan manik-manik pada sebuah batang.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan melalui kegiatan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan terkait dengan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE), guru memanfaatkan alat permainan edukatif seperti *puzzle*, balok, kartu lambang bilangan, *flashcard* dan sempoa dalam membantu pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Pemanfaatan media *puzzle* guru dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis, melalui media balok guru dapat membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik, dengan memanfaatkan media kartu lambang bilangan guru dapat membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan berpikir simbolik pada anak, melalui media *flashcard* guru dapat membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik pada anak, dan dengan memanfaatkan media sempoa guru dapat membantu anak dalam pengembangan kemampuan berpikir simbolik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran seperti *puzzle*, balok, kartu lambang bilangan, *flashcard* dan sempoa. Guru memanfaatkan media *puzzle* untuk membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis. Guru memanfaatkan media balok untuk membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik. Guru memanfaatkan media kartu lambang bilangan untuk membantu proses pengembangan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir simbolik. Guru memanfaatkan media *flashcard* untuk membantu mengembangkan kemampuan belajar dan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis. Guru memanfaatkan media sempoa untuk membantu pengembangan kemampuan belajar dan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir simbolik. Oleh karena itu pemanfaatan alat permainan edukatif sangat penting dalam membantu pengembangan kemampuan kognitif anak di PAUD Al-Hasanah dan guru mampu memanfaatkan media yang digunakan dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat disimpulkan terkait dengan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) di kelompok B PAUD Al-Hasanah Kecamatan Wadaga Kabupaten Muna Barat sudah teralisasi dengan baik, di mana guru memanfaatkan media *puzzle*, balok, kartu lambang bilangan, *flashcard* dan sempoa untuk mengembangkan kemampuan belajar dan memecahkan masalah,

kemampuan berfikir logis dan kemampuan berpikir simbolik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi guru, diharapkan mampu mengembangkan dan menggunakan jenis- jenis alat permainan edukatif yang lebih menarik dalam membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak.
2. Bagi sekolah, memberikan dan menyediakan berbagai alat permainan edukatif yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak dan beberapa kemampuan lainnya.
3. Bagi peneliti, diharapkan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam melakukan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. *Journal of Education Research*, 4(2), 778-784.
- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113-123.
- Dahlan, K. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenai Konsep Bilangan melalui Media Kartu Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi Saintifik*, 2(1), 9-18.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44-56.
- Fita, A. (2021). *Penggunaan Media Sempoa Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Jaronah Bukit Kemuning Lampung Utara* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG).
- Fitriana, S. (2018). Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 131-144.
- Jannaty, F. (2024). *Pengembangan Media Kartu Lambang Bilangan Untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Paya Dapur Kluet Timur* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- Mala, N. F. W., & Sari, R. P. (2022). Media Balok Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok a Ra Sunan Giri Sumberjaya Gondanglegi-Malang. *JURALIANSI: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 3(2), 30-37.
- Nice, N. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*.
- Pitriani, H., Fasliah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 9(1), 33-38.
- Romadhona, N. S., & Kusuma, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (Ape) Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak In Paud Tunas Bangsa Podomoro Pringsewu: indonesia. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01), 1-11.
- Romlah, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensial*, 1(2), 72-77.
- Rosalita, N., & Wulandari, H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Melalui Flashcard Pada Anak Usia Dini. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 2861-2868.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Alim*, 2(1), 1-30.

HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN MEMBACA TERHADAP KESIAPAN MASUK SD ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA 1 TOGO BINONGKO KABUPATEN WAKATOBI

Santi Arsita Ariani^{1)*}, Salwiah¹⁾, Sri Yuliani M.¹⁾

¹⁾Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Halu Oleo

* Korespondensi Penulis. Email: santiarsitasyukur@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kemampuan membaca terhadap kesiapan masuk SD anak kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko Kabupaten Wakatobi. Pendekatan dalam penelitian ini merupakan kuantitatif dengan metode penelitian berupa korelasi. Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan *total sampling* yakni seluruh populasi dijadikan sampel, sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 42 anak. Teknik analisis data menggunakan analisis korelasi *product moment* dengan bantuan program komputer software yaitu *Statistical Program for Social Science* (SPSS) versi 25 for windows. Hasil analisis dan persentase yang telah dilakukan, terbukti terdapat hubungan antara kemampuan membaca terhadap kesiapan masuk SD pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko Kabupaten Wakatobi. Dari kuesioner kesiapan masuk SD, menunjukkan bahwa anak yang memiliki kesiapan masuk SD yang keterangannya Sangat Mampu (21%) ada 9 orang anak, Mampu (43%) ada 18 orang anak dan Tidak Mampu (36%) ada 15 orang anak. Hal ini tercermin dari nilai *r*-hitung yang mencapai 0,457 dan nilai *r*-tabel sebesar 0,304. Apabila *r*-hitung > *r*-tabel, berarti penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif antara kemampuan membaca terhadap kesiapan masuk SD anak kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko Kabupaten Wakatobi.

Kata Kunci: Membaca, Kesiapan Masuk SD, Anak Kelompok B

RELATIONSHIP BETWEEN READING ABILITY AND READINESS TO ENTER ELEMENTARY SCHOOL OF CHILDREN IN GROUP B AT PEMBINA 1 TOGO BINONGKO PUBLIC KINDERGARTEN, WAKATOBI REGENCY

Abstract

*This research aims to determine the relationship between reading ability with be present at preparations of elementary school the children in group B at Togo Binongko State Kindergarten 1, Wakatobi Regency. The approach used in this research is quantitative with a correlation research method. Sample in this research was taken by using total sampling, so the entire population is used as the sample, consisted of 42 children. Data analysis techniques used product-moment correlation analysis with the assistance of computer software, namely the Statistical Program for Social Sciences (SPSS) version 25 for Windows. Results of the analysis and presentation conducted demonstrated a relationship between reading ability with be present at preparations of elementary school the children in group B at Togo Binongko State Kindergarten 1, Wakatobi Regency. From the elementary school readiness questionnaire, it was concluded that children who were be present at preparations of elementary school that their statement so capable (21%) there were 9 children, capable (43%) there were 18 children, and incapable (36%) there were 15 children. This is reflected in the calculated *r*-value of 0.457 and the table *r*-value of 0.304, its mean that research conclusion there is a positive correlation between reading ability with be present at preparations of elementary school the children in group B at Togo Binongko State Kindergarten 1, Wakatobi Regency.*

Keywords: Reading, Preparations, Elementary School, Group B Children

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan anak usia dini atau pendidikan prasekolah, terdapat Standar Tingkat Pencapaian perkembangan anak (STPPA) yang berfungsi sebagai panduan bagi para pendidik dalam meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Dengan demikian, perkembangan anak usia dini mencakup enam aspek yang harus dicapai sesuai usianya, meliputi nilai kognitif, agama, moral, fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, dan seni.

Mulyani (2018), salah satu aspek perkembangan anak yakni perkembangan bahasa yang memiliki keterkaitan dengan kemampuan membaca. Perkembangan bahasa merupakan kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan orang di sekitarnya. Kustimah (2007), Perkembangan bahasa mencakup keterampilan reseptif (mendengarkan) dan keterampilan ekspresif (mengekspresikan atau berbicara), serta keterampilan membaca dan menulis.

Dalam perkembangan bahasa, ada empat keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai anak di antaranya ialah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari aspek berbahasa tersebut yang sering menjadi polemik adalah kemampuan membaca di mana sekolah saat ini memiliki standar sosial bagi lulusannya dikatakan pintar bila mampu membaca dengan lancar. Hal ini sangat disayangkan karena tidak semua anak mampu membaca dengan baik karena karakteristik belajarnya yang berbeda-beda (Ardiawan, 2020).

Membaca pada anak usia dini diartikan sebagai suatu kegiatan yang mencakup lima unsur utama yaitu pengucapan, makna bahasa, informasi bacaan, simbol-simbol ucapan, dan teks sebagai sumber bacaan (Marwany, 2022). Berbicara mengenai anak TK, masih terjadi perdebatan mengenai boleh tidaknya mewajibkan anak TK membaca, menulis, dan berhitung. Persyaratan anak mampu membaca, menulis dan berhitung sebagai syarat masuk sekolah dasar merupakan hal yang lumrah di berbagai sekolah dasar. Hal ini yang mendorong lembaga PAUD untuk mengajarkan calistung pada anak usia dini. Oleh karena itu, PAUD menganjurkan pengajaran calistung sejak dini.

Kebijakan pemerintah yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah (PP) No.17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan pada Pasal 69 Ayat 5 menyebutkan bahwa penerimaan peserta didik baru kelas 1 SD atau bentuk lain yang sederajat tidak didasarkan pada hasil tes kemampuan calistung atau bentuk tes lain. Penyelenggara PAUD bukan tidak mengerti akan hal ini, namun terkadang pihak orang tua anak yang menuntut agar sekolah PAUD mengajarkan calistung untuk anaknya. Menurut Suyanto (Replubica.co.id), praktik tes seleksi dalam bentuk calistung untuk penerimaan siswa baru pada sekolah dasar disebutnya sebagai pelanggaran.

Penerimaan menjadi siswa sekolah dasar tidak diperlukan kemampuan calistung. Menurut Permendikbud Ristek Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan PAUD (SKL PAUD) dan Pendidikan Dasar dan Menengah (Dikdasmen) sebagai standar untuk menentukan kelulusan anak dari satuan pendidikan. Penggunaan Standar Kompetensi Lulusan dikecualikan bagi peserta didik pada pendidikan anak usia dini. Dalam hal ini, anak yang berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual, di mana penggunaan Standar Kompetensi Lulusan mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan anak. Kondisi dan kebutuhan anak tersebut ditentukan berdasarkan atas dasar peraturan perundang-undangan. Dengan demikian, semua anak mempunyai kesamaan perlakuan untuk distimulasi sesuai karakteristik dan kebutuhannya.

Berdasarkan hasil wawancara terdapat fenomena yang terjadi di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko, lebih menitikberatkan pada penguasaan kemampuan membaca dikarenakan permintaan orang tua yang ingin anaknya mampu membaca setelah lulus TK atau Taman Kanak-kanak. Pendidikan anak usia dini dianggap dapat menjadi wadah persiapan anak memasuki sekolah mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD). Oleh karena itu, tidak heran jika orang tua menuntut guru TK untuk mengajar membaca kepada anak usia dini.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini merupakan kuantitatif dengan metode penelitian berupa korelasi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April Tahun 2025 Tepatnya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang bertempat di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko, Kelurahan Popalia, Kecamatan Togo Binongko, Kabupaten Wakatobi. Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan *total sampling* yakni seluruh populasi dijadikan sampel, sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 42 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis pada

penelitian dikumpulkan menggunakan kuesioner dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis korelasi *product moment* dengan bantuan program komputer software yaitu *Statistical Program for Social Science* (SPSS) versi 25 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

a. Variabel Kemampuan Membaca (X)

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan Membaca

No.	Skor Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	1-3	4	10%
2.	4-6	6	14%
3.	7-9	11	26%
4.	10-12	11	26%
5.	13-15	8	19%
6.	16-18	2	5%
	Σ	42	100%

Table 2. Hasil Deskriptif Kemampuan Membaca

Variabel	N	Mean	SD	Max	Min
Kemampuan membaca	42	9.404	4.078	16	1

Berdasarkan tabel 1. dan tabel 2. yang telah disebutkan, dapat dilihat bahwa total nilai dari skor kemampuan membaca di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko Kabupaten Wakatobi yang berada pada rentang nilai 1-3 ada 4 orang anak dengan persentase (10%), pada skor 4-6 ada 6 orang anak dengan persentase (14%), pada skor 7-9 ada 11 orang anak dengan persentase (26%), pada skor 10-12 ada 11 orang anak dengan persentase (26%), pada skor 13-15 ada 8 orang anak dengan persentase (19%), pada skor 16-18 ada 2 orang anak dengan persentase (2%) Sementara itu, untuk aspek teoritis nilai tertinggi adalah 16 dan nilai terendahnya adalah 1. Sedangkan, nilai rata-ratanya mencapai 9,404 dan standar deviasi sebesar 4,078.

b. Variabel Kesiapan Masuk Sekolah Dasar Anak Kelompok B (Y)

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Kesiapan Masuk SD

No.	Skor Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	68-72	5	12%
2.	73-77	10	24%
3.	78-82	11	26%
4.	83-87	7	17%
5.	88-92	8	19%
6.	93-97	1	2%
	Σ	42	100%

Tabel 4. Hasil Deskriptif Kesiapan Masuk SD

Variabel	N	Mean	SD	Max	Min
Kesiapan masuk SD	42	80.928	6.267	93	68

Berdasarkan tabel 3 dan 4 yang telah disebutkan, dapat dilihat bahwa total nilai dari skor kesiapan masuk SD anak kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko Kabupaten Wakatobi yang berada pada rentang nilai 68-72 terdapat 5 orang anak dengan persentase (12%), pada skor 73-77 ada 10 orang anak dengan persentase (24%), pada skor 78-82 ada 11 orang anak dengan persentase (26%), pada skor 83-87 ada 7 orang anak dengan

persentase (17%), pada skor 88-92 ada 8 orang anak dengan persentase (19%) dan pada skor 93-97 ada 1 orang anak dengan persentase (2%). Sementara itu, untuk aspek teoritis nilai tertingginya adalah 93 dan nilai terendahnya adalah 68. Sedangkan, nilai rata-ratanya mencapai 80,928 dan standar deviasi sebesar 6,267.

2. Analisis Data

a. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1) Uji Validitas Data

Hasil pengujian validitas untuk data kemampuan membaca yang terdapat pada lampiran 5 menunjukkan bahwa semua item valid dari total 16 item. Demikian pula, pengujian validitas untuk kesiapan masuk SD yang terdapat pada lampiran 6 menunjukkan bahwa semua item valid dari total 24 item.

2) Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas instrumen kemampuan membaca dengan kesiapan masuk sekolah dasar dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *SPSS* versi 25.

Tabel 5. Uji Reliabilitas Reliability Statistics

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kemampuan membaca	0.822	Reliabel
Kesiapan masuk SD	0.875	Reliabel

3) Uji Hipotesis

Tabel 6. Hasil Uji Korelasi Correlations

		Kemampuan Membaca	Kesiapan Masuk SD
Kemampuan membaca	Pearson Correlations	1	.457*
	Sig. (-2 tailed)		0.02
	N	42	42
Kesiapan masuk SD	Pearson Correlations	.457*	1
	Sig. (-2 tailed)	0.02	
	N	42	42

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai Signifikansi untuk hubungan antara kemampuan membaca terhadap kesiapan masuk SD adalah 0,02. Berdasarkan analisis korelasi sederhana r-tabel yang menggunakan 0,304 dan data di atas menunjukkan r-hitung sebesar 0,457 sehingga $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan antara kemampuan membaca terhadap kesiapan masuk SD pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko Kabupaten Wakatobi.

Pembahasan

Berdasarkan analisis pengujian korelasi yang telah dijelaskan sebelumnya, menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kemampuan membaca terhadap kesiapan masuk SD dengan nilai signifikan 0,02. Sementara itu, koefisien korelasi menunjukkan angka positif sebesar 0,457. Ini mengindikasikan bahwa semakin baik kemampuan membaca, maka semakin tinggi kesiapan masuk SD anak kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko Kabupaten Wakatobi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Setyorini, 2017) yang menunjukkan terdapat hubungan antara kemampuan baca, tulis, hitung dan kesiapan masuk SD anak TK B Qurrata Ayun, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Hal ini dibuktikan dari koefisien korelasi sebesar 0,771 nilai signifikansi sebesar ($0.000 < 0.005$). Angka positif menunjukkan hubungan yang positif antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kemampuan baca, tulis, hitung maka semakin tinggi pula kesiapan masuk SD pada anak TK B Qurrata Ayun, Kecamatan, Bandongan, Kabupaten Magelang.

Anak-anak yang bersekolah di prasekolah akan memiliki keterampilan membaca yang lebih tinggi (Lee *et al.*, 2018). Artinya, persiapan pendidikan selanjutnya termasuk peralihan anak ke

sekolah dasar mutlak diperlukan dan ketika anak memiliki kesiapan yang matang maka anak akan mudah dalam penyesuaian diri dan mengikuti materi pada jenjang ditingkat selanjutnya. Untuk itu kesiapan anak ketika memasuki sekolah merupakan prediktor penting keberhasilan akademik di semua tingkat sekolah dasar (Quirk *et al.*, 2016).

Kemampuan membaca di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko Kabupaten Wakatobi diteliti menggunakan lembar observasi dan kuesioner kesiapan masuk SD anak kelompok B. Kemampuan membaca yang mendapatkan skor sebesar 395 dengan kelas interval yang dapat dilihat pada tabel 4.

Hubungan antara kemampuan membaca terhadap kesiapan masuk SD anak kelompok B dapat dinyatakan valid dengan nilai 0,457 yang menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan membaca yang baik cenderung lebih siap untuk masuk SD, dan begitu pula sebaliknya jika kemampuan membaca anak masih kurang maka kesiapan anak untuk masuk SD cenderung rendah. Validitas ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan atau penurunan dalam skor kemampuan membaca akan diikuti oleh peningkatan atau penurunan skor kesiapan masuk SD.

Dalam penelitian ini, semua item memenuhi kriteria atau teruji validitasnya. Untuk variabel kemampuan membaca (X) dan variabel kesiapan masuk SD (Y) semua pernyataan dan pertanyaan dinyatakan valid, karena nilai r -hitung lebih tinggi dibandingkan r -tabel.

Berdasarkan hasil analisis dan persentase yang telah dilakukan, terbukti terdapat hubungan antara kemampuan membaca terhadap kesiapan masuk SD anak kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko Kabupaten Wakatobi. Dari kuesioner kesiapan masuk SD, disimpulkan bahwa anak yang memiliki kesiapan masuk SD yang keterangannya Sangat Setuju (21%) ada 9 orang anak, Setuju (43%) ada 18 orang anak dan Tidak Setuju (36%) ada 15 orang anak.

Setelah menganalisis hasil pengujian hipotesis, ditemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan membaca terhadap kesiapan masuk SD anak kelompok B pada $\alpha = 0,05$ koefisien korelasi yang diperoleh menunjukkan angka yang positif yaitu 0,875. Selanjutnya, berdasarkan hasil pengujian signifikansi koefisien korelasi, didapatkan nilai r -hitung sebesar 0,457, sedangkan r -tabel pada $\alpha = 0,05$ sebesar 0,304. Oleh karena itu, r -hitung (0,457) > r -tabel (0,304), dapat menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kemampuan membaca (X) terhadap kesiapan masuk SD (Y).

Oleh karena itu, salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kesiapan anak untuk masuk SD adalah kemampuan membaca. Dengan demikian, hipotesis penelitian (H_a) diterima dan (H_o) ditolak, yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan membaca terhadap kesiapan masuk SD. Dalam hal ini, jika anak memiliki kemampuan membaca yang tinggi, maka kesiapan anak untuk masuk SD juga akan tinggi, dan sebaliknya, jika anak memiliki kemampuan membaca yang rendah, maka kesiapannya untuk masuk SD juga akan rendah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Terdapat hubungan positif antara kemampuan membaca dan kesiapan masuk SD. Semakin tinggi tingkat kemampuan membaca anak, maka semakin baik pula kesiapan anak untuk masuk SD. Sebaliknya, apabila kemampuan membaca anak rendah, maka kesiapan masuk SD anak pun cenderung rendah. Hal ini tercermin dari nilai r -hitung yang mencapai 0,457 dan nilai r -tabel sebesar 0,304. Apabila r -hitung > r -tabel, berarti terdapat hubungan positif antara kemampuan membaca terhadap kesiapan masuk SD anak kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko Kabupaten Wakatobi.

Saran

Bagi guru, guru dapat mengimplementasikan metode pembelajaran membaca yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan permainan edukatif, cerita bergambar, dan aktivitas kelompok yang dapat menarik perhatian anak-anak. Bagi sekolah, menyediakan berbagai sumber belajar yang menarik, seperti buku cerita, alat peraga, dan permainan edukatif yang fokus pada pengembangan kemampuan membaca. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut yang melibatkan variabel lain, seperti pengaruh lingkungan keluarga, sosio-ekonomi, dan metode pengajaran terhadap kesiapan anak masuk SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiawan, I. K. N. (2020). Studi Peningkatan Kesiapan Guru Paud Terhadap Implementasi Kurikulum 2013 (Meta-Analisis). *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 33–39.
- Kustimah, Abidin, F. A., & Kusumawati, D. (2007). *Gambaran Kesiapan Anak Masuk Sekolah Dasar Ditinjau dari Hasil Test N.S.T (Nijmeegse Schoolbekwaamheids Test)*. 1–48.
- Lee, R. H., Han, W. J., Waldfogel, J., & Brooks-Gunn, J. (2018). Preschool attendance and school readiness for children of immigrant mothers in the United States. *Journal of Early Childhood Research*, 16(2), 1–20. <https://doi.org/10.1177/1476718X18761218>
- Marwany, & Kurniawan, H. (2022). *Pendidikan Literasi Anak Usia Dini* (N. Imamah (ed.)). Hijaz Pustaka Mandiri.
- Mulyani. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Gava Media.
- Quirk, M., Grimm, R., & Furlong, K. N. M. J. (2016). The Association of Latino Children's Kindergarten School Readiness Profiles with Grade 2-5 Literacy Achievement Trajectories. *Journal of Educational Psychology*, 1–55. <https://doi.org/10.1037//0022-0663.94.4.659>
- Setyorini, R. (2017). Hubungan Kemampuan Baca Tulis Hitung Dengan Kesiapan Masuk SD Anak TK B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12–19.

DESKRIPSI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DI TK KARTINI DESA RUMBA-RUMBA KECAMATAN KOLONO TIMUR KABUPATEN KONAWE SELATAN

Sahra^{1)*}, Ahid Hidayat¹⁾, Sri Yuliani M.¹⁾

¹Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Halu Oleo

*Korespondensi Penulis. E-mail: sahra9084@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur dan untuk mengetahui kendala yang ada di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 3 orang yaitu kepala sekolah, dan 2 guru di TK Kartini. Teknik pengumpulan data digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data bersifat deskriptif kualitatif menurut Miles dan Huberman yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) deskripsi pelaksanaan pembelajaran di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur meliputi: (a) perencanaan pembelajaran, dimana guru menyusun RPPH dengan jelas dan sistematis, (b) pelaksanaan pembelajaran, guru menjelaskan materi dengan jelas dan mudah dipahami dengan menggunakan metode eksplorasi sehingga anak antusias dalam melakukan pembelajaran, (c) penilaian pembelajaran guru menggunakan berbagai teknik penilaian untuk mengukur pemahaman anak contohnya seperti portofolio, mengumpulkan karya anak melalui hasil gambar dan tulisan. (2) Kendala yang dihadapi oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana dan guru lulusan SMA. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran di TK Kartini telah dilakukan dengan cukup baik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Namun, dalam pelaksanaannya terdapat berbagai kendala yaitu terletak pada kurangnya sarana dan prasarana serta kurangnya kualifikasi guru.

Kata Kunci: kompetensi guru, pelaksanaan pembelajaran.

DESCRIPTION OF THE IMPLEMENTATION OF LEARNING AT KARTINI KINDERGARTEN, RUMBA-RUMBA VILLAGE, EAST KOLONO DISTRICT, SOUTH KONAWE REGENCY

Abstract

This study aims to describe the implementation of learning at Kartini Kindergarten in Rumba-Rumba Village, Kolono Timur Subdistrict, and to describe the obstacles in the implementation of learning at Kartini Kindergarten in Rumba-Rumba Village, Kolono Timur Subdistrict. This study uses qualitative research with a descriptive approach. The subjects in this study were three people, namely the principal and two teachers at Kartini Kindergarten. The data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. The data analysis technique was descriptive qualitative according to Miles and Huberman, namely data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study indicate that (1) the description of the implementation of learning at Kartini Kindergarten in Rumba-Rumba Village, East Kolono District, includes: (a) lesson planning, where teachers prepare lesson plans clearly and systematically, (b) lesson implementation, where teachers explain the material clearly and easily understood using the exploration method so that children are enthusiastic about learning, (c) learning assessment, where teachers use various assessment techniques to measure children's understanding, such as portfolios and collecting children's work through drawings and writing. (2) The obstacles faced by teachers in implementing learning are due to a lack of facilities and infrastructure and teachers who are high school graduates. The conclusion of this study is that the implementation of learning at Kartini Kindergarten has been carried out quite well, from planning, implementation, to assessment. However, in its implementation, there are various challenges, namely the qualifications of teachers and inadequate facilities and infrastructure.

Keywords: Teacher Competence, Learning Implementation

PENDAHULUAN

Undang-undang tentang perlindungan anak Bab I Ayat 1 mengatakan bahwa anak-anak usia dini sebagai anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. Menurut Pasal 1 Ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya mendidik anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pendidikan yang intensif untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap untuk memulai pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam perkembangan anak, di mana anak mulai membangun keterampilan dasar yang akan membentuk kepribadian dan perilaku anak di masa depan. Ernawati, dkk., (2023), pendidikan anak usia dini berperan penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak. Oleh karena itu, kualitas pendidikan yang diberikan sangat bergantung pada kompetensi guru khususnya dalam pengelolaan kelas.

Pendidik memegang peranan penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran dalam menentukan kualitas pembelajaran. Guru diharapkan mampu membentuk anak yang dapat menunjukkan pengetahuan kognisi, sikap, nilai, dan cara mempelajari keterampilan psikomotor. Dengan kata lain peran pendidik dan tugas pokoknya ada pada pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Undang-undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 menyebutkan bahwa guru sebagai pendidik profesional yang mempunyai tanggung jawab utama mengajar, membimbing, dan menilai peserta didik anak usia dini pada pendidikan formal, dasar, dan menengah (Najmi, 2021). Guru merupakan faktor penting bagi kemajuan pendidikan di Indonesia, karena kualitas pendidikan sangat bergantung pada guru. Namun demikian, guru yang diharapkan menjadi tumpuan keberhasilan pendidikan di Indonesia belum memberi harapan yang berarti. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa mutu pendidikan sangat dipengaruhi oleh mutu pendidik.

Penting bagi guru untuk memperoleh kompetensi pedagogik agar dapat lancar melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Guru memainkan peran penting bagi anak dan kualitas peserta didik berada ditangan para pendidiknya. Kompetensi pedagogik erat kaitannya dengan aktivitas sehari-hari seperti guru harus memahami sifat peserta didik, menguasai teori belajar dan prinsip belajar mengajar, mengembangkan kurikulum, memajukan belajar mengajar, dan mengembangkan potensi peserta didik (Anwar, 2019). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa kompetensi guru PAUD di kembangkan secara utuh mencakup kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Kompetensi guru adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dipersiapkan, diperoleh, dan dikuasai guru dalam melaksanakan tugas profesionalnya. Hal ini dikarenakan guru memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan berperan penting dalam peningkatan kualitas pendidik.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 28 Ayat 13 menyatakan bahwa kompetensi pada jenjang pendidikan dasar, menengah, dan anak usia dini meliputi kompetensi pendidikan, kepribadian, profesi, dan sosial. Kompetensi pedagogik juga meliputi penguasaan bahan ajar, pengelolaan program belajar mengajar, pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber daya, pemahaman akan kebutuhan regulasi peserta didik, serta fungsi dan layanan pengajaran dan konseling adalah kemampuan mempelajari dan mengelola pembelajaran di kelas. Pengelolaan kelas merupakan kemampuan pendidik untuk menciptakan, memelihara lingkungan belajar yang optimal agar dapat menghindari terjadinya kekacauan, termasuk mengatur dan membekali anak (Nikmah, 2022). Pengelolaan kelas menempatkan guru atau pendidik pada posisi strategis untuk menciptakan kondisi akademik yang mencakup penugasan materi pembelajaran beserta kurikulum, pusat pembelajaran anak dan inovasi. Terdapat kesenjangan antara pengelolaan lingkungan kelas dengan tujuan pembelajaran yaitu menciptakan lingkungan yang menyenangkan agar motivasi dan partisipasi peserta didik di dalam kelas mendapati kemampuan yang berkualitas (Sukma, 2024). Hal ini karena kegiatan pembelajaran hanya terfokus pada pembelajaran klasikal, maka situasi pengajaran dalam proses pembelajaran terkesan monoton sehingga aktivitas anak menjadi rendah.

Salah satu penyebab pembelajaran tidak lagi menyenangkan adalah struktur kelas yang kurang memadai, ruang kelasnya tidak terlalu luas, dan dipenuhi dengan kursi sehingga anak tidak leluasa bergerak dan pembelajaran kurang efektif. Kegiatan belajar sangat dipengaruhi tidak hanya

oleh suasana kelas tetapi juga oleh sikap dan perilaku guru terhadap anak di kelas tersebut. Sikap guru yang hangat, ramah, antusias, dan ikhlas akan memudahkan dalam memimpin kelas dibandingkan pendidik yang gugup. Sebab, walaupun sikap guru harus tetap terkesan cemerlang dan bijaksana namun kenyataannya hal itu dipengaruhi oleh banyak faktor serta prinsip utama yang harus dimiliki seorang guru adalah keteladanan. Dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik tidak hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melainkan juga harus melakukan pendekatan dan bimbingan yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dan mengembangkan potensinya (Jalaludin et al., 2021).

Pengelolaan kelas memegang peranan yang sangat penting dalam keberlangsungan pembelajaran. Pengelolaan kelas yang baik menjamin setiap aspek proses pembelajaran yang disampaikan guru berhasil tersampaikan dengan baik. Dalam hal ini guru memikul tanggung jawab penuh terhadap pengelolaan kelas demi keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas. Di samping itu, guru TK tentunya menghadapi berbagai tantangan dalam pengelolaan kelas. Beberapa tantangan tersebut meliputi kurangnya kemampuan pelatihan, keterbatasan sumber daya, serta perbedaan karakteristik anak yang dapat mempengaruhi dinamika kelas. Selain itu, banyak guru merasa tidak siap menghadapi situasi kelas yang beragam dan sering kali kesulitan dalam mengelola perilaku anak.

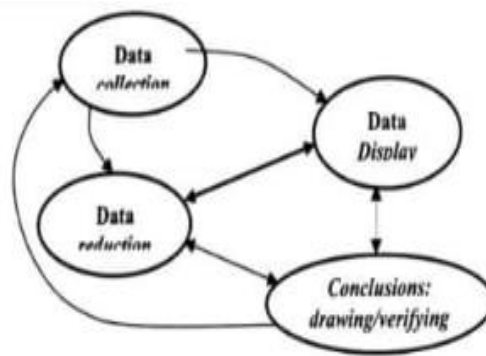
Berdasarkan hasil observasi awal di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur Kabupaten Konawe Selatan di TK tersebut menggabungkan anak usia 4-5 Tahun dan anak usia 5-6 tahun untuk belajar di kelas yang sama sehingga peserta didik dapat bersosialisasi dan bergaul dengan teman sebayanya melalui proses pembelajaran tersebut menunjukkan kompetensi guru yang harus berkualitas dan memiliki kemampuan untuk memahami kebutuhan peserta didik yang dapat distimulasi sesuai usia perkembangan. Selain itu, guru harus mempertimbangkan penempatan meja dan kursi yang terpisah sesuai usia anak, materi pembelajaran yang sesuai dan penilaian aspek keberhasilan anak untuk mencapai potensi serta tujuan yang diharapkan oleh guru maupun orang tua anak.

Proses pembelajaran sangat berkaitan erat dengan kemampuan guru karena guru memegang peran penting dalam menyampaikan materi, memotivasi siswa, dan menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran. Maka kompetensi guru mempunyai peran penting dalam menciptakan lingkungan kelas yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam hal ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur”.

METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sanjaya (2014) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur. Sedangkan waktu yang digunakan untuk penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2024/2025. Sumber data dalam penelitian ini, terdapat dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Subjek penelitian merupakan pihak yang hendak diteliti dan menjadi sasaran atau dijadikan pokok pembicaraan dalam sebuah penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru di kelompok A dan kelompok B TK Kartini Desa Rumba-Rumba.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mengacu pada Sugiyono (2020), meliputi meliputi observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan keterlibatan langsung peneliti di lokasi penelitian, wawancara dilakukan kepada guru kelompok A dan B TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kabupaten Konawe Selatan menggunakan pedoman wawancara, serta dokumentasi berupa foto kegiatan penelitian sebagai data pendukung. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles & Huberman (1992). Menurut Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2020) membagi teknik analisis data menjadi empat komponen antara lain data *collection*, data *reduction*, data *display* dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik analisis data tersebut dapat ditinjau pada gambar berikut:



Gambar 1. Analisis Data Interaktif Miles & Huberman

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yaitu cara memperoleh data yang benar-benar nyata dengan menggunakan metode ganda. Prinsip triangulasi yaitu model pengecekan suatu data untuk menentukan apakah benar-benar menggambarkan fenomena dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber yaitu suatu cara mendapatkan kebenaran informasi melalui berbagai sumber data seperti hasil wawancara dari berbagai subjek yang berbeda-beda yaitu guru kelompok A dan kelompok B. Sedangkan triangulasi teknik yaitu suatu usaha yang dilakukan seorang peneliti untuk mengecek keabsahan suatu temuan suatu penelitian melalui Teknik yang dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur Kabupaten Konawe Selatan Provinsi Sulawesi Tenggara. Taman Kanak-kanak Kartini merupakan salah satu sekolah taman kanak-kanak yang berstatus swasta dan berlokasi di Desa Rumba-Rumba, Kecamatan Kolono Timur, Kabupaten Konawe Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara. Taman Kanak-kanak Kartini didirikan pada tahun 2014 dengan Nomor SK Pendirian Inausa Verenika Rironga S. yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.

Visi Taman Kanak-kanak Kartini adalah “Menjadi taman Kanak-Kanak unggulan yang membentuk generasi anak bangsa yang cerdas, Mandiri, Berkarakter, dan berakhlak Mulia”. Sedangkan misi Taman Kanak-kanak Kartini adalah a. Menyelenggarakan Pendidikan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak; b. Menanamkan nilai-nilai moral, agama, dan sosial sejak usia dini; c. Mengembangkan potensi anak dalam aspek kognitif, motorik, Bahasa, dan sosial emosional; d. Mendorong anak mandiri, percaya diri, dan mampu bersosialisasi, dengan lingkungan sekitar; serta e) Membangun kerja sama yang harmonis antara sekolah, orang tua, dan Masyarakat demi tumbuh kembang anak yang optimal.

Pelaksanaan Pembelajaran Yang Dilakukan Di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan yang rasional demi mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan semua potensi dan sumber belajar yang ada. perencanaan pembelajaran di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur dilaksanakan secara terstruktur dan sistematis melalui penyusunan RPPH sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Guru menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas, spesifik, terukur, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, baik aspek kognitif, sosial, emosional, maupun motorik, misalnya anak mampu menggambar dan mewarnai atau berbagi serta bekerja sama dengan teman. Perencanaan pembelajaran juga mempertimbangkan kesiapan dan karakteristik anak, termasuk pendekatan bagi anak yang belum beradaptasi dengan lingkungan kelas. Selain itu, guru menggunakan variasi metode dan media pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis permainan, untuk mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu anak mengenal konsep dasar seperti angka dan huruf secara efektif. Sama halnya dengan pernyataan Nadlir, dkk., (2024)

yang mendeskripsikan bahwa rencana pembelajaran adalah kegiatan yang diatur secara sistematis dan dikembangkan oleh pendidik berdasarkan beberapa aspek, seperti pendekatan berbasis masalah, pemecahan masalah, dan berbasis proyek untuk menemukan keterampilan pendidik dan mencapai tujuan yang direncanakan.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang disesuaikan dengan prosedur tertentu dan memastikan pencapaian hasil yang diharapkan. Pelaksanaan pembelajaran di TK Kartini adalah guru menjelaskan materi dengan jelas dan mudah dipahami oleh anak seperti saat mengajarkan macam-macam warna dan mengajak anak mencari benda di kelas yang memiliki warna tertentu. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara terencana dan sistematis sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun, di mana guru menyampaikan materi dengan jelas dan mudah dipahami serta menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan kontekstual, seperti kegiatan eksplorasi, diskusi sederhana, dan penggunaan media konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan berpusat pada kebutuhan anak. Pernyataan yang dikemukakan oleh Lisnawati & Rohita (2022) yang menyatakan bahwa keterampilan menjelaskan dalam konteks pembelajaran adalah representasi informasi yang disampaikan secara ekspresi verbal dan secara sistematis yang diatur untuk menunjukkan keberadaan hubungan satu sama lain seperti antara sebab dan akibat. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru memiliki kemampuan untuk menjelaskan dalam hal ini tugas utama guru adalah untuk mengomunikasikan sesuatu kepada anak dan memahami pengetahuan serta pemahaman tentang anak yang tidak mengerti dalam memenuhi kebutuhan belajar secara komprehensif.

3. Penilaian Pembelajaran

Penilaian pembelajaran adalah proses penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengukur tingkat hasil pembelajaran anak. Penilaian pembelajaran di TK Kartini adalah guru menggunakan berbagai teknik penilaian untuk mengukur pemahaman anak, contohnya seperti portofolio, mengumpulkan karya anak melalui hasil gambar, tulisan, dan proyek serta menyimpan hasil karya seni anak selama satu semester untuk melihat perkembangan kreativitasnya. Penilaian di TK Kartini tidak sepenuhnya objektif karena banyak aspek perkembangan anak yang bersifat subjektif. Untuk menginformasikan penilaian kepada anak, dilakukan dengan memberikan pujian langsung atas usaha dan prestasinya. Pernyataan yang dikemukakan oleh Yuni, dkk. (2023) menegaskan bahwa teknik dan instrumen yang digunakan untuk menilai pengembangan pembelajaran anak dilakukan dengan menggunakan berbagai jenis, antara lain lembar pengamatan atau catatan anekdot, unjuk kerja, dan skala pencapaian perkembangan anak. Penilaian pembelajaran ini tidak sepenuhnya objektif karena banyak aspek perkembangan anak yang bersifat subjektif. Senada dengan pernyataan Supena, dkk. (2019) yang mendeskripsikan bahwa penilaian perkembangan anak adalah proses yang sistematis, teratur, dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, menganalisis, mendokumentasikan keputusan, dan membuat laporan tentang perkembangan anak. Untuk menginformasikan penilaian kepada anak dilakukan dengan memberikan pujian langsung atas usaha dan prestasinya.

Kendala yang Dihadapi Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur

Kendala utama yang dihadapi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur adalah keterbatasan sarana dan prasarana, seperti minimnya media dan alat pembelajaran serta ruang kelas yang sempit, sehingga pembelajaran cenderung monoton. Selain itu, kualifikasi pendidikan guru yang masih lulusan SMA menjadi kendala dalam penyusunan perencanaan pembelajaran, khususnya dalam pembuatan RPPH yang optimal. Keterbatasan fasilitas dan kompetensi guru tersebut berdampak pada variasi metode pembelajaran yang kurang maksimal baik pada tahap perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pernyataan A. Lisnawati *et al.*, (2023) mendeskripsikan sarana dan prasarana juga memengaruhi kualitas dalam penyelenggaraan pendidikan, sehingga dapat dianggap sebagai

faktor pendorong dalam berjalannya proses pendidikan. Lembaga pendidikan menggunakan berbagai alat dan perlengkapan secara langsung dalam proses belajar mengajar, seperti papan tulis, alat tulis, dan lain sebagainya. Prasarana pendidikan merujuk pada sarana yang mendukung proses pendidikan secara tidak langsung di lembaga tersebut. Sarana dasar yang dibutuhkan dalam proses pendidikan, seperti gedung, ruangan, gudang, tempat ibadah, toilet, lapangan, taman sekolah, jalan menuju sekolah, dan sebagainya, merupakan bagian dari sarana dan prasarana pendidikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di Sekolah TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur, dapat disimpulkan bahwa kompetensi pedagogik guru dalam pelaksanaan pembelajaran di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur tercermin melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru telah menyusun RPPH secara jelas dan sistematis sebagai pedoman pembelajaran serta menetapkan tujuan pembelajaran yang terukur sesuai dengan perkembangan anak. Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan materi secara komunikatif, kontekstual, dan mudah dipahami oleh anak, misalnya melalui kegiatan mengenal warna dengan mengajak anak mengamati dan mencari benda di sekitar kelas. Sementara itu, pada tahap penilaian, guru menggunakan berbagai teknik penilaian seperti observasi, portofolio, dan pengumpulan hasil karya anak untuk memantau perkembangan belajar dan kreativitas anak secara berkelanjutan. Namun, pelaksanaan pembelajaran masih menghadapi kendala berupa keterbatasan sarana dan prasarana, minimnya media pembelajaran, kondisi ruang kelas yang sempit, serta kualifikasi pendidikan guru yang masih lulusan SMA, sehingga berdampak pada kurang optimalnya variasi metode dan kualitas perencanaan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan yaitu: Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya perlu terus mengembangkan pelaksanaan pembelajaran di TK melalui pelatihan dan lokakarya agar dapat menerapkan metode pengajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak.
2. Bagi sekolah hendaknya, menyiapkan ketersediaan sarana dan prasarana dan sumber belajar yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti, hendaknya melakukan studi lanjutan yang mendalam tentang pelaksanaan pembelajaran guru terhadap perkembangan anak di PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Jurnal Edumaspu*, 6(1), 974–980.
- Anwar, B. (2019). Kompetensi Pedagogik sebagai Agen Pembelajaran. *Shaut Al Arabiyyah*, 6(2), 114. <https://doi.org/10.24252/saa.v6i2.7129>
- Ernawati, S., Wati, R., & Maulana, I. (2023). Aplikasi Android Pengenalan Hewan Multi Bahasa untuk Meningkatkan Kognitif Anak. *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronik*, 6(2), 255–253.
- Fatimah, D. N. (2024). *Kompetensi Guru: Pedagogik, Kepribadian, Sosial, dan Profesional*. Nafal Global Nusantara.
- Hamzah, Siahaan, D. N. A., & Ningrum, S. W. (2021). Pelaksanaan Program Pembelajaran di TK Pelangi Kualuh Hulu Kabupaten Labuhanbatu Utara. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, IV(1), 160–178.
- Jalaludin, Arifin, Z., & Fathurrohman, N. (2021). Peranan Manajemen Kelas dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 5(2), 143–150. <https://www.ejournal.kompetif.com/index.php/diklatreview/article/view/689>

- Kasman, H. (2018). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 10 Makassar. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 9(53), 13.
- Lisnawati, A., Auliadi, Adhari, F. N., Hanipah, R., & Rostika, D. (2023). Problematika Sarana Prasarana dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 30988.
- Lisnawati, I., & Rohita. (2022). Keterampilan Mengajar pada Guru Taman Kanak-Kanak: Tinjauan pada Keterampilan Menjelaskan. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(1), 55–70.
<https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.1.55-70>
- Nadlir, Khoiriyatin, V. Z., Fitri, B. A., & Ummah, D. N. (2024). Peran Perencanaan Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(2), 1–15. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2332>
- Najmi, A. (2021). Konsep Profesionalisme Guru dalam Pendidikan. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(2), 1–5.
- Nikmah, S. K. (2022). Pengaruh Kompetensi Pedagogik dan Kompetensi Sosial Guru Terhadap Pengelolaan Kelas di MIN 2 ponorogo. *Tesis*. IAIN Ponorogo
- Nuralan, S. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mendesain Pembelajaran di SD Negeri 23 Tolitoli. *Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 2(1), 65–69.
- Ramaliya. (2018). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran. *Bidayah: Studi Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 77–88.
- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Kencana Predana Media Group.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, S. F. (2024). Kemampuan Guru Sosiologi dalam Pengelolaan Kelas melalui Analisis Teori Dramaturgi (Studi Kasus di SMAN 1 Kota Tangerang Selatan). *Skripsi*. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Supena, Jaya, & Paramita. (2019). Prosedur Operasi Standar Pendidikan Anak Usia Dini Inklusi, Penilaian dan Laporan Perkembangan. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini-Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wijaya, I. D. (2016). Deskripsi Proses Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 5(1), 1–12.
- Yuni, E. D. L., Miranda, D., & Amalia, A. (2023). Penilaian Perkembangan Anak Dalam Pembelajaran di TK Santo Agustinus Nanga Mahap. *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 12(6), 1619–1627.

MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN BERMAIN PAPERCRAFT PADA KELOMPOK A TKN TUNAS HARAPAN KECAMATAN MORAMO

Dila Karlina^{1)*}, Salwiah¹⁾, Afifah Nur Hidayah¹⁾

¹Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Halu Oleo

*Korespondensi Penulis. E-mail: dilakarlina2002@gmail.com

Abstrak

Kemampuan motorik halus merupakan suatu bidang pengembangan dasar untuk melatih kemampuan motorik anak dalam melatih jari-jemari tangan serta koordinasi mata anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain papercraft pada kelompok A di TKN Tunas Harapan Kecamatan Moramo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak kelompok A TKN Tunas Harapan. Berdasarkan analisis data menunjukkan (1) aktivitas mengajar guru dari 76,92% meningkat menjadi 92,31%, (2) aktivitas belajar anak dari 76,92% meningkat menjadi 92,31%, (3) hasil belajar anak dari 71,43% meningkat menjadi 92,86%. Dengan demikian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui penerapan kegiatan bermain papercraft pada kelompok A Taman Kanak-kanak Negeri Tunas Harapan Kecamatan Moramo.

Kata Kunci: *Motorik Halus, Bermain Papercraft*

IMPROVE FINE MOTOR SKILLS THROUGH PAPERCRAFT PLAYING ACTIVITIES IN GROUP A TKN TUNAS HARAPAN MORAMO DISTRICT

Abstract

Fine motor skills are a basic area of development for training children's motor skills in training their fingers and eye coordination. The purpose of this study was to improve children's fine motor skills through papercraft activities in group A at TKN Tunas Harapan, Moramo District. This study was a classroom action research conducted in two cycles. The data collection techniques used were observation and documentation. The data analysis technique used descriptive analysis. The subjects in this study were teachers and children in group A at TKN Tunas Harapan. Based on data analysis, it shows that (1) teacher teaching activities increased from 76.92% to 92.31%, (2) children's learning activities increased from 76.92% to 92.31%, (3) children's learning outcomes increased from 71.43% to 92.86%. Thus, there was an increase from cycle I to cycle II. It can be concluded that children's fine motor skills can be improved through the application of papercraft activities in group A of the Tunas Harapan State Kindergarten in Moramo District.

Keywords: *Fine Motor Skills, Playing Papercraft*

PENDAHULUAN

Anak usia dini sering disebut dengan masa keemasan (*The Golden Age*). Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini, hal tersebut bisa dilihat pada pasal 1 butir 14 yang menyatakan 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 yang lebih lanjut". Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan cepat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang

kehidupan seorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (*eksplosif*) (Halfiani, 2022: 246-247).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya. Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 28 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, serta informal, dan terbagi atas: Tempat Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Atfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, dalam Marwah, 2019: 115-116).

Fokus pengembangan PAUD terhadap anak usia dini di antaranya adalah aspek kognitif dan fisik motorik. Lingkup perkembangan kognitif terdiri dari belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik, sedangkan perkembangan fisik motorik terdiri dari kesehatan dan keselamatan, motorik kasar, dan motorik halus (Marni, 2021: 178).

Saputra (dalam Lisa, 2020: 128) mengungkapkan bahwa salah satu kemampuan yang dikembangkan di TK adalah perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik halus berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggunakan jari-jari tangan untuk melakukan berbagai kegiatan. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggantung, menulis dan sebagainya. Perkembangan motorik halus dipandang penting untuk dipelajari, karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak setiap hari.

Sumantri (dalam Lisdarlia & Salwiah, 2018: 48) menyatakan bahwa kemampuan fisik motorik sangat penting untuk menunjang kelangsungan hidup sehari-hari oleh karena itu kemampuan fisik motorik anak usia dini harus dikembangkan sejak usia dini baik kemampuan motorik kasar maupun kemampuan motorik halus. Aktivitas keterampilan motorik halus anak taman kanak-kanak bertujuan untuk melatih keterampilan koordinasi motorik anak di antaranya koordinasi antara tangan dan mata yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain.

Menurut Yanto (dalam Darmiatun & Mayar, 2020: 248), bahwa motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja oleh otot-otot kecil, seperti jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Suyanto (dalam Dewi, 2018: 192) menjelaskan bahwa perkembangan motorik halus anak usia dini meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya, di mana otot berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik seperti: menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, mengikat tali sepatu, dan menggantung.

Gerakan pengembangan motorik halus pada usia anak taman kanak-kanak di antaranya menggantung dengan kertas bergambar sederhana. Menurut Asih (2022: 140) bahwa perkembangan motorik halus pada anak dapat dilihat dalam kegiatan menggantung yaitu seperti bagaimana cara memegang gunting, kemampuan jari-jemari untuk berkelok-kelok mengikuti pola gambar, serta kerapian dalam menggantung bentuk bentuk gambar sederhana.

Menurut Hurlock (dalam Sarnawati, 2019: 45), keterampilan tangan dalam hal ini melipat kertas merupakan pengendalian otot tangan, bahu, dan pergelangan tangan. Pada masa anak usia dini keterampilan tangan dapat meningkat dengan cepat. Kemudian Hajar dan Sukardi (Sarnawati, 2019: 45) menyatakan kegiatan melipat kertas merupakan salah satu pengembangan motorik halus yang membutuhkan ketelitian, keterampilan dan pengembangan seni. Kegiatan ini juga salah satu media untuk membantu melenturkan otot motorik halus, daya pikir, perasaan sensitif dan keterampilan yang tingkat kesulitannya dapat disesuaikan dengan usia anak.

Sedangkan menurut Septiari (dalam Musafir, 2022: 2233) mengatakan bahwa syaraf motorik halus ini dapat dilatih, dikembangkan melalui kegiatan, dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti bermain *puzzle*, menyusun balok, memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas, dan sebagainya.

Irfan (2023: 20) menyatakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu, kegiatan menempel yang bertujuan untuk melatih koordinasi mata dan otot, kegiatan menempel merupakan bagian pemberian stimulasi yang dapat diberikan oleh

pendidik dalam pengembangan motorik halus khususnya berkenaan dengan koordinasi tangan dan mata.

Namun pada fenomena yang penulis temukan di lapangan serta berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru kelompok A menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak pada kelompok A di TK N Tunas Harapan Desa Marga Cinta Kecamatan Moramo Kabupaten Konawe Selatan masih belum berkembang dengan baik. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo kelompok A menunjukan bahwa dari 14 anak terdapat 3 anak atau 21,43% mampu melakukan kegiatan *papercraft* dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana anak mampu melakukan kegiatan bermain *papercraft* tanpa bantuan guru, selanjutnya 7 anak atau 50,00% yang Mulai Berkembang (MB) dimana anak telah mampu melakukan kegiatan bermain *papercraft* tetapi harus dengan bantuan guru, dan 4 orang anak atau 28,57% Belum Berkembang (BB) atau pasif dimana anak belum mampu melakukan kegiatan bermain *papercraft*.

Menurut Hurlock (dalam Marlia, 2022: 86-87), anak yang mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam perkembangan motorik akan mengalami perkembangan keterampilan motorik yang berada di bawah norma umurnya. Selain itu bidang akademis pun akan terhambat juga misalnya dalam kegiatan menulis, menggambar, mewarnai, menggunting sederhana, melipat anak masih belum bisa atau masih memerlukan bantuan orang lain untuk melakukannya. Pada aktivitas anak taman kanak-kanak, kegiatan gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan lebih mudah menyesuaikan diri pada lingkungan sekitar. Keterampilan motorik juga dapat mempengaruhi kemandirian dan rasa percaya diri anak dalam mengerjakan sesuatu karena ia sadar akan kemampuan dirinya. Penanaman motorik yang benar sangat penting, sebab akan sangat memberikan kontribusi terhadap kebutuhan anak (Samsudin dalam Marlia, 2022: 86-87).

Untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK N Tunas Harapan, penulis menerapkan kegiatan bermain *papercraft*. Menurut Moeslichatoen (Marlia, 2022: 84) menyatakan bahwa “metode bermain merupakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas dan fisik motorik anak, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan seperti: menggambar, menyusun, dan melukis dengan jari. Salah satu kegiatan yang memiliki tujuan dan menyenangkan bagi anak adalah kegiatan bermain. Menurut Carol (Nurjannah, 2018: 10), “*play is intrinsically motivated and spontaneous, individual want to play*”. Bermain pada hakikatnya memiliki motivasi dan dilakukan spontan oleh keinginan individu untuk bermain. Kegiatan bermain atau permainan ialah suatu kebutuhan yang sangat erat kaitannya dengan anak, secara sadar atau tidak sadar anak akan belajar banyak hal dan pada akhirnya dapat tercapai apa yang pernah dilakukannya. Melalui bermain anak dapat mempelajari hal-hal yang nyata sehingga daya cipta, imajinasi, kreativitas dan fisik motorik anak dapat berkembang.

Menurut A'yunin (2023: 45) bagi anak bermain salah satu aktivitas yang seru dan mengasyikkan karena bermain mampu mengembangkan kreativitas anak. Salah satunya dengan permainan *papercraft*, yakni sebuah seni di mana menggabungkan beberapa kertas menjadi nyata 3D. Cara membuat *papercraft* ini dengan menggunting, melipat, dan juga menempel sebuah kertas origami. Salah satu kegiatan bermain yang menyenangkan adalah *papercraft*. *Papercraft* adalah salah satu kerajinan tangan yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan, “*crafts are hand-made articles, and usually each piece is a creation of the maker for a specific use*”. Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat dijelaskan bahwa kerajinan tangan adalah kerajinan benda buatan tangan, dan biasanya setiap bagian yang dicipta pembuatnya adalah untuk penggunaan tertentu. Setiap kerajinan yang dibuat dengan tangan dapat disebut dengan kerajinan tangan sebagai suatu karya yang diciptakan untuk tujuan tertentu (Nurjannah, 2018: 10).

Papercraft merupakan turunan dari seni melipat kertas yang di dalamnya terdapat kegiatan menggunting, melipat, dan menempel. Berdasarkan hasil penelitian Umami (Padilah, 2019: 3) menyatakan penggunaan media *paper toy/papercraft* berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain *Papercraft* Pada Kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo”.

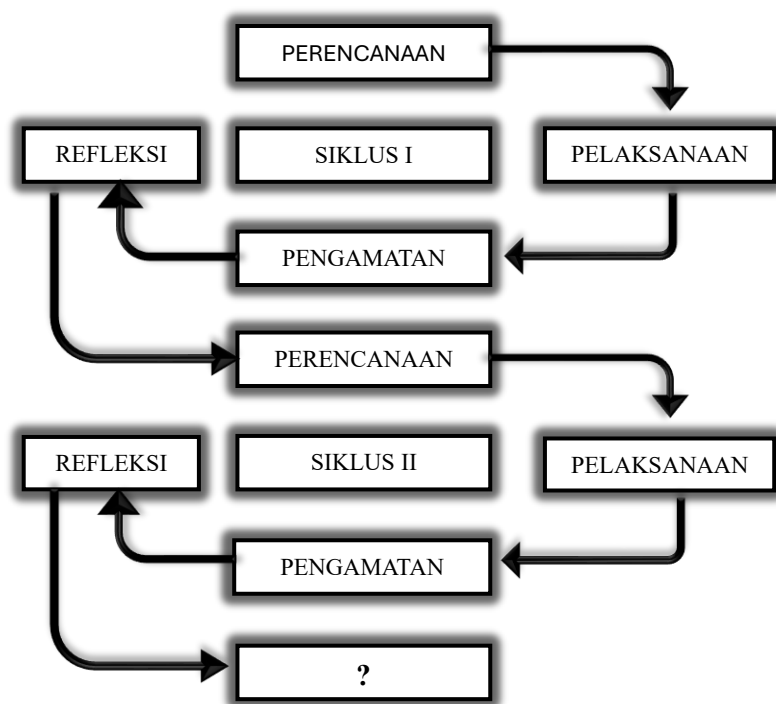
METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Mustafa (dalam Abdillah, 2021: 8). Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*,) merupakan varian khusus dari penelitian tindakan (*Action Research*). PTK mempunyai andil yang signifikan dan strategis dalam usaha meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar. Menurut Elliot (dalam Sanjaya, 2016: 20), penelitian tindakan adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui proses diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan mempelajari pengaruh yang ditimbulkannya.

Penelitian ini telah dilaksanakan di TK N Tunas Harapan yang terletak di Desa Marga Cinta, Kecamatan Moramo, Kabupaten Konawe Selatan, Sulawesi Tenggara. Adapun waktu penelitian telah dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak Kelompok A TK N Tunas Harapan Desa Marga Cinta, Kecamatan Moramo yang berjumlah 14 Peserta didik yaitu 4 Anak perempuan dan 10 Anak laki-laki dengan rentang usia 4-5 tahun. Adapun faktor-faktor yang diteliti dan diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor anak, mengamati aktivitas dan hasil belajar anak selama mengikuti proses pembelajaran di kelas, dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft*.
2. Faktor guru, mengamati segala aktivitas guru dalam mempersiapkan, melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft*.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Artinya, penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Prosedur penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto S, dalam Halimah, 2016:810). Yang disajikan dalam gambar 1:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Teggart
(Arikunto S, dalam Halimah, 2016: 810-811)

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri empat komponen yaitu perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan/pelaksanaan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan /pengamatan (*observation and evaluation*), serta melakukan

kegiatan refleksi (*reflection*) dan seterusnya sampai perbaikan peningkatan yang diharapkan tercapai kriteria keberhasilan. Prosedur penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto S, dalam Halimah, 2016: 810-811).

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan prosedur pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Data diperoleh melalui lembar observasi, catatan lapangan dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat penelitian. Pengolahan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan teknik penilaian di TK N Tunas Harapan Desa Margacinta, Kecamatan Moramo, yaitu dengan menggunakan tanda sebagai berikut: * = Belum Berkembang (BB), **=Mulai Berkembang (MB), ***=Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ****=Berkembang Sangat Baik (BSB), (Depdiknas dalam Gadafi, 2023: 78). Untuk mengetahui persentase keberhasilan anak didik secara klasikal tercantum pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kategori Keberhasilan Secara Klasikal

Persentase	Kategori	Simbol Bintang
95%-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	****
85%-94%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	***
75%-84%	Mulai Berkembang (MB)	**
<75%	Belum Berkembang (BB)	*

(Depdiknas dalam Novita, 2020: 24)

Terdapat dua indikator keberhasilan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dipergunakan kriteria keberhasilan. Indikator pertama adalah proses dan yang kedua adalah hasil. Dari segi proses, tindakan dikatakan berhasil apabila hasil observasi terhadap guru dan anak telah mencapai presentasi 85% sesuai dengan skenario kegiatan pembelajaran. Lalu dari segi hasil, minimal 85% anak memperoleh nilai ****=Berkembang Sangat Baik (BSB), ***=Berkembang Sesuai Harapan atau (BSH), maka kemampuan anak dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* dikatakan berhasil. Sebaliknya jika ketetapan persentase 85% dan anak hanya memperoleh nilai. *= Mulai berkembang (MB) berarti tindakan tersebut belum berhasil dan perlu diadakan tindakan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan pertemuan Awal dengan kepala TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo yaitu pada Tanggal 2 Oktober 2023, pertemuan ini bermaksud untuk menyampaikan tujuan dari peneliti yang mengadakan penelitian di TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo. Selanjutnya, kepala TK N Tunas Harapan mengarahkan Peneliti untuk berdiskusi dengan guru kelompok A berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan peneliti yaitu meneliti tentang “upaya meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* ”. Setelah berbincang-bincang dengan guru kelompok A akhirnya mencapai kesepakatan untuk melakukan observasi awal sekaligus meminta kesediaan guru kelompok A sebagai observer peneliti dalam pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan hasil observasi dapat dijelaskan bahwa secara klasikal meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* dikelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo saat penelitian awal tampak dalam peneliti 1 orang anak yang memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 7,14 % dan 2 orang anak didik memperoleh nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 14,29 %, dan 7 orang anak didik memperoleh nilai bintang (**) atau mulai berkembang rata-rata anak memiliki perolehan nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 50,00 % namun terdapat 4 orang anak didik yang memperoleh nilai bintang (*) atau Belum Berkembang dengan persentase 28,57% dengan demikian, peneliti akan berdiskusi kembali dengan guru kelompok A untuk menerapkan kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* pada tindakan siklus.

Tindakan siklus I dilaksanakan selama 3 hari di kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo, hasil analisis observasi guru sesuai dengan observasi sebanyak 13 aspek yang diamati. Pada

Siklus I skor yang dicapai oleh guru dari 13 aspek hanya 10 aspek 76,92% sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 3 aspek yaitu 23,08%. Begitu pun dengan hasil analisis observasi anak berdasarkan aktivitas belajar anak menunjukkan hasil yang kurang maksimal, di mana aktivitas belajar anak pada siklus I selama tiga kali pertemuan baru mencapai 76,92% sedangkan aktivitas belajar anak yang belum tercapai yaitu 23,08%. Ketercapaian aktivitas mengajar guru dan belajar anak harus ditingkatkan menjadi $\geq 85\%$ agar dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan perolehan nilai anak pada siklus I dinyatakan bahwa program kegiatan dalam meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* pada kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo Pada Siklus I yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal Anak Didik Pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	7,14 %
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	64,29 %
Mulai Berkembang (MB)	4	28,57 %
Belum Berkembang (BB)	0	0 %
Jumlah	14	100 %

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 2 terlihat bahwa secara klasikal kegiatan meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo pada tahap evaluasi siklus I, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang (***) atau berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 64,29 % yaitu 9 orang anak didik dari 14 orang anak secara keseluruhan. Nilai bintang (****) atau berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 7,14% yaitu diperoleh 1 orang anak didik. Untuk nilai bintang (**) atau mulai berkembang (MB) dengan persentase 28,57 % yaitu diperoleh 4 orang anak didik, maka dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan ini belum terselesaikan dan hal ini akan dilanjutkan pada tahap siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan selama 3 hari di kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo, berdasarkan aktivitas mengajar guru bahwa hasil aktivitas mengajar guru pada siklus II selama tiga kali pertemuan baru mencapai 92,31%. Sedangkan aktivitas mengajar guru yang belum tercapai yaitu 7,69% dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada siklus II dikatakan sudah maksimal dengan standar ketercapaian aktivitas mengajar guru yang harus dicapai $\geq 85\%$. Serta berdasarkan aktivitas belajar anak bahwa hasil aktivitas belajar anak pada siklus II selama tiga kali pertemuan baru mencapai 92,31%. Sedangkan aktivitas belajar anak yang belum tercapai yaitu 7,69% dengan demikian hasil aktivitas belajar anak pada siklus II dikatakan sudah maksimal sesuai dengan standar ketercapaian aktivitas belajar anak yang harus dicapai $\geq 85\%$.

Berdasarkan perolehan nilai anak pada siklus II dinyatakan bahwa program kegiatan dalam meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* pada kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo secara klasikal pada siklus II yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Perhitungan Nilai Klasikal Anak Didik pada Siklus II

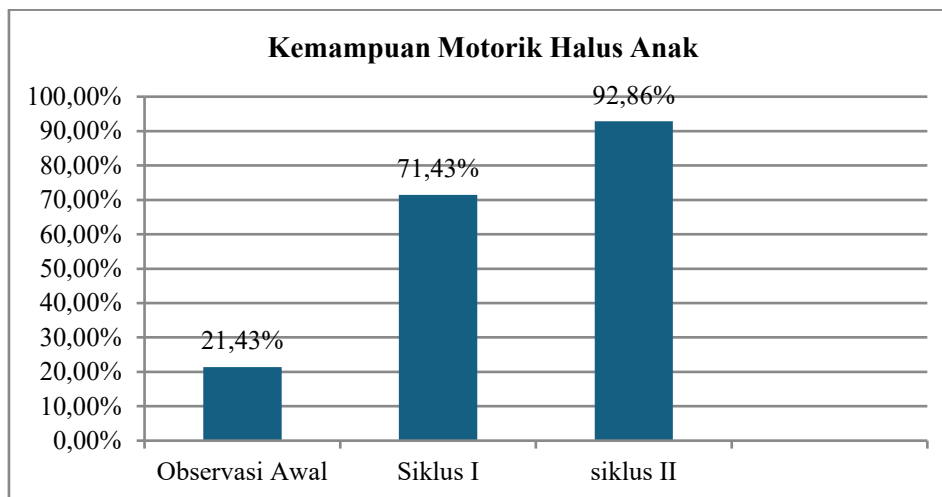
Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	42,86 %
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	50 %
Mulai Berkembang (MB)	1	7,14 %
Belum Berkembang (BB)	0	0 %
Jumlah	14	100 %

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 3 terlihat bahwa secara klasikal kegiatan meningkatkan motorik halus anak didik melalui kegiatan bermain *papercraft* TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo pada tahap evaluasi siklus II, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang (****) atau berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 42,86% yaitu 6 orang anak secara keseluruhan. Nilai bintang (***) atau berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 50,00%

yaitu diperoleh 7 orang anak, untuk nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 7,14% yaitu diperoleh 1 orang anak, dan tidak diperoleh anak dengan kategori (*).

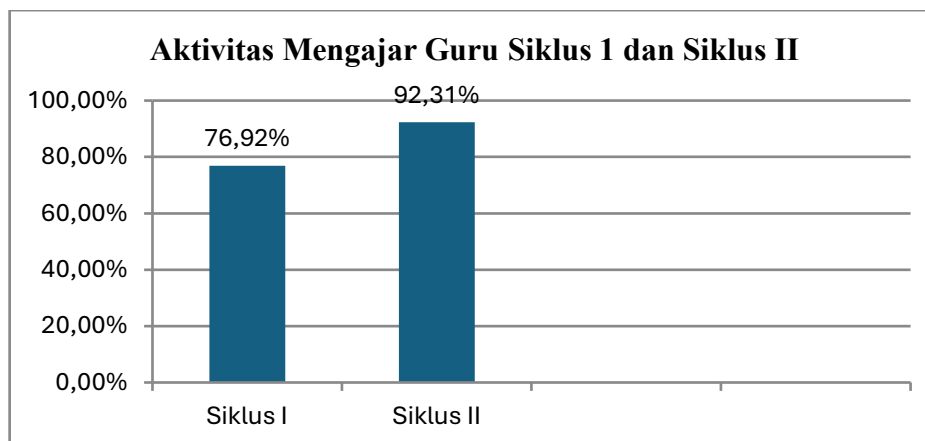
Berdasarkan perolehan nilai anak didik yang ditampilkan pada tabel 1.3 dapat dinyatakan bahwa program kegiatan meningkat, walaupun masih terdapat anak didik yang memperoleh nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) tetapi dapat dikatakan bahwa sebagai anak didik di pandang telah mampu menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditetapkan sesuai dengan indikator penilaian dalam penelitian ini khususnya dalam pelaksanaan tindakan siklus II. Selain itu, dengan perolehan nilai sebesar 92,86% tersebut telah tercapai oleh 13 orang anak didik, sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa program kegiatan atau rangkaian pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan motorik halus anak kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo telah terselesaikan dan mencapai target peneliti yaitu indikator keberhasilan 85%.

Berdasarkan data yang diperoleh pada observasi awal, Siklus I dan Siklus II dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki peningkatan motorik halus anak dalam kegiatan bermain *papercraft* dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada observasi awal sebanyak 3 anak atau sekitar 21,43%, setelah pelaksanaan Siklus I mengalami peningkatan menjadi 10 anak didik atau sekitar 71,43% dan Siklus II meningkat lagi menjadi 13 anak didik atau sekitar 92,86% dengan selisih peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebanyak 3 anak didik atau sekitar 21,43%. Berdasarkan data hasil penelitian maka dapat dilakukan analisis keberhasilan tindakan secara klasikal dan diperoleh hasil seperti pada diagram berikut:



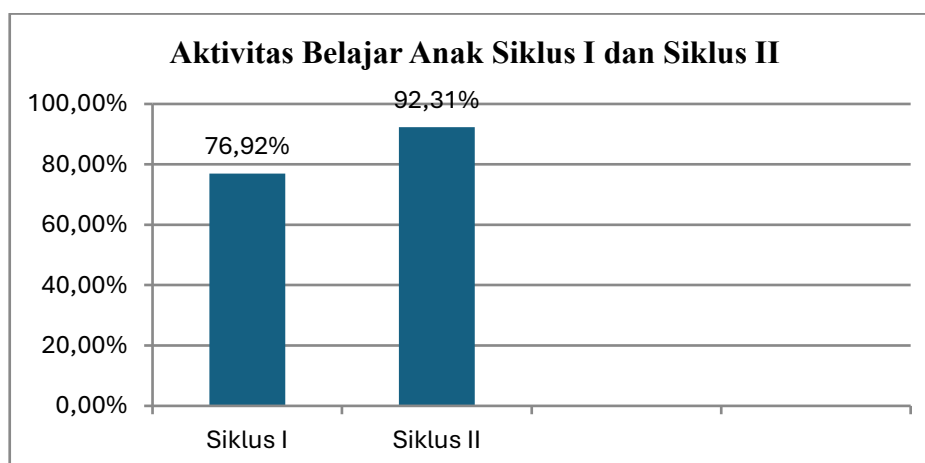
Gambar 2. Hasil Analisis Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain *Papercraft*

Berdasarkan hasil pengamatan observer dapat diketahui bahwa aktivitas mengajar guru pada siklus I mencapai 76,92% dari 13 aspek yang hanya diamati 10 aspek yang terlaksana, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 92,31% dari 13 aspek yang tidak terlaksana hanya 1 aspek, dengan selisih yang diperoleh dari siklus I dan siklus II sebesar 15,38% dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada penelitian ini telah mencapai hasil yang maksimal. Hasil pengamatan aktivitas mengajar guru pada siklus I dan Siklus II tercantum pada gambar 2 yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Aktivitas Mengajar Guru pada Siklus I dan Siklus II

Hasil analisis aktivitas belajar anak disekolah sesuai dengan pedoman atau lembar kerja aktivitas belajar anak didik sebanyak 13 aspek yang akan dicapai oleh anak. Pada siklus I skor ketuntasan yang dicapai oleh anak yaitu 76,92% atau yang hanya tercapai 10 aspek, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 92,31% atau sebanyak 12 aspek. Hasil pengamatan aktivitas belajar anak pada siklus I dan Siklus II tercantum pada gambar 1.3 yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Analisis Aktivitas Belajar Anak Siklus I dan Siklus II

Selama kegiatan penelitian berlangsung, data hasil penelitian diperoleh sebagaimana yang telah dideskripsikan pada halaman sebelumnya, dan dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* telah disusun, dirancang dan dilaksanakan secara baik dan optimal oleh peneliti yang bekerja sama dengan observer atau guru kelompok A pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II. Sehingga sangat memberikan manfaat pada anak dengan pengalaman langsung yang terjadi selama proses pembelajaran sehingga kemampuan anak menunjukkan peningkatan. Hal ini bersesuaian dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Padilah dan Rahmah Novianti (2019: 1-8) dengan judul penelitian “Implementasi Kegiatan Bermain *Papercraft* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas B PAUD Taman Sari Banyuasin”, dan penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah (2018: 7-12) dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A melalui Kegiatan Bermain *Papercraft*”. Salah satu manfaat bermain *papercraft* menurut Reza Mahmud Rauf (Sari, 2022) adalah manfaat membuat *papercraft* bagi anak-anak, misalnya, untuk melatih motorik halus, melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta mengajari 3D lebih dini”, selain itu *papercraft* juga bisa menjadi alternatif belajar sambil bermain bagi anak-anak, dan berkontribusi mengurangi waktu anak bermain gadget. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan kegiatan bermain *papercraft* maka kemampuan motorik halus anak dapat meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang telah dilakukan pada anak di TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo dapat disimpulkan bahwa; pada siklus I hasil observasi aktivitas mengajar guru memperoleh presentasi keberhasilan sebesar 76,92% yaitu dari 13 aspek ada 10 aspek yang tercapai. sedangkan hasil observasi aktivitas belajar anak didik memperoleh keberhasilan sebesar 76,92% yaitu dari 13 aspek 10 aspek yang tercapai. Hasil belajar anak yang memperoleh dari nilai ketuntasan secara klasikal sebesar 71,43% dengan rincian terdapat 1 anak yang memperoleh nilai berkembang sangat baik (BSB) dan 9 anak yang mendapatkan nilai berkembang sesuai harapan (BSH).

Pada siklus II aktivitas mengajar guru terlaksana sebesar 92,31% yaitu dari 13 aspek ada 12 aspek yang tercapai dan aktivitas belajar anak didik memperoleh keberhasilan sebesar 92,31% atau dari 13 aspek ada 12 aspek yang tercapai. Sedangkan hasil belajar anak diperoleh sebesar 92,86% dengan rincian terdapat 6 anak yang memperoleh nilai berkembang sangat baik (BSB) dan 7 anak yang mendapatkan nilai berkembang sesuai harapan (BSH). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain *papercraft* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo.

Saran bagi Guru, berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, sebaiknya guru menggunakan kegiatan bermain *papercraft* sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak karena dari hasil penelitian terbukti bahwa kegiatan bermain *papercraft* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Guru menggunakan kegiatan bermain *papercraft* dalam pembelajaran, setelah itu anak diminta untuk ikut melakukan kegiatan tersebut. Bukan hanya guru, pihak sekolah juga baiknya mampu memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, terutama untuk kegiatan bermain *papercraft*. dan bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian mengenai peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini, yaitu dengan variasi yang lebih baik, sehingga lebih meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2021). *Pengertian Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Penerapannya*, 1. Indramayu : Penerbit Adab.
- Asih, D. W., & Kartini Marzuki, S. (2022). Meningkatkan kemampuan; motorik halus melalui kegiatan menggunting. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran*, 1, 139-144.
- A'yunin, Q. (2023). Pengaruh Permainan *Papercraft* Terhadap Kreativitas pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(02), 45-54.
- Darmiatun, S., & Mayar, F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kolase dengan Menggunakan Bahan Bekas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 247-257.
- Dewi, N. K., & Surani, S. (2018). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 190-195.
- Gadafi, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat dengan Berbagai Media Kertas di TK Barakati Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2), 76-84.

- Halfiani, M. S. (2022). Kegiatan Membuat Kolase dari Bahan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas B di TK Utsman Bin Affan Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 5(3), 246-251.
- Halimah, N. (2016). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase dengan Berbagai Media. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 5(8), 807-814.
- Irfan, A. Z., & Najamuddin, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Penggunaan Media Kolase Pada Anak Kelompok A di PAUD Matahari Goak Daye Desa Aik Bukaq. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 1918-1924.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125-132.
- Lisdarlia, S., & Salwiah, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mewarnai, Menggunting dan Menempel (3M) di TK Mekar Indah Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 1(1), 48-52.
- Marlia, D., & Waspada, W. (2022). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Melukis Dengan Jari (Finger Painting) pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al Savira Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor. *Jurnal Tunas Aswaja*, 1(2), 81-96.
- Marni, Yuliani, M. S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Demonstrasi Melipat Origami. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2) 177-184.
- Marwah, S., & Abubakar, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Teknik Menganyam Daun Kelapa di Kelompok B TKN Putra Mandiri Konawe Selatan. *Jurnal Smart PAUD*, 2(2), 115-125.
- Musafir, M., Hadi, R., & Muhajirin, M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Seni Melipat Origami Pada Anak Kelompok B Raudatul Jannah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2232-2238.
- Nurjannah, D. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain *Papercraft*. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 3(1), 7-12.
- Padilah, P., & Novianti, R. (2019). Pembelajaran dengan *Papercraft* di PAUD Taman Sari. In *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 01).
- Sanjaya, D. H. W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Sari, S. P. (2022, Mei 11). *Keren! Ternyata Ini Manfaat Papercraft Buat Anak-Anak hingga Dewasa*. Dikutip November 09, 2023, dari I News.id: <https://www.inews.id/lifestyle/seleb/keren-ternyata-ini-manfaat-papercraft-buat-anak-anak-hingga-dewasa>
- Sarnawati, S., & Arvyaty, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Keterampilan Melipat Kertas. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. <https://doi.org/10.36709/jrga>. V2i1, 8305.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI BERMAIN PERAN DI TK MATA INDAH DESA MATA KECAMATAN KAMBOWA KABUPATEN BUTON UTARA

Angriani^{1)*}, Ahid Hidayat¹⁾, Afifah Nur Hidayah¹⁾

¹⁾Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Halu Oleo

*Korespondensi Penulis. E-mail: angriani1201@gmail.com

Abstrak

Pentingnya optimalisasi aspek komunikasi pada masa usia dini menuntut penerapan metode pembelajaran yang mampu menstimulasi ekspresi verbal anak secara efektif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran di TK Mata Indah Desa Mata, Kecamatan Kambowa, Kabupaten Buton Utara, dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian melibatkan 15 anak kelompok B yang terdiri atas 9 laki-laki dan 6 perempuan, dengan prosedur yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru terlaksana secara optimal (100%), aktivitas belajar anak mencapai 85,71%, dan hasil belajar klasikal memperoleh persentase sebesar 86,60%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini secara signifikan.

Kata kunci: kemampuan bahasa, bermain peran, anak usia dini, penelitian tindakan kelas.

IMPROVING EARLY CHILDHOOD LANGUAGE SKILLS THROUGH ROLE PLAY AT MATA INDAH KINDERGARTEN, MATA VILLAGE, KAMBOWA DISTRICT, NORTH BUTON REGENCY

Abstract

The importance of optimizing communication aspects during early childhood necessitates the application of learning methods capable of effectively and enjoyably stimulating children's verbal expression. This study aims to improve children's language skills through the role-playing method at Mata Indah Kindergarten, Mata Village, Kambowa District, North Buton Regency, using Classroom Action Research (CAR). The research subjects involved 15 children in Group B, consisting of 9 boys and 6 girls, with procedures encompassing the stages of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed descriptively. The results showed that teacher instructional activities were carried out optimally (100%), children's learning activities reached 85.71%, and classical learning outcomes achieved a percentage of 86.60%. Consequently, it can be concluded that role-playing activities are proven effective in significantly improving early childhood language skills.

Keywords: language ability, role play, early childhood, classroom action research.

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Bab 1 pasal 1 butir 10 bahwa Pendidikan adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman, 2022: 1).

Menurut Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 pasal 77G (1), struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal berisi enam perkembangan, yaitu pengembangan nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Pendidikan anak usia dini dalam jalur formal adalah Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan program pendidikan anak usia 4-6 tahun. Anak kelompok A berada pada rentang usia 4-5 tahun, dan anak kelompok B berada pada tahap rentang usia 5-6 tahun. Anak usia tersebut sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan sebagai upaya menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak dalam pembelajaran di PAUD harus mencakup enam aspek perkembangan, yaitu aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Permendikbud Nomor 146. 2014). Salah satu aspek perkembangan yang tidak kalah penting untuk menstimulasi perkembangan anak yaitu aspek perkembangan bahasa.

Menurut Yusuf (2011), bahasa merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik, terutama pada masa kanak-kanak. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan, tetapi juga menjadi media utama dalam proses sosialisasi dan belajar. Bahasa berperan penting dalam membantu anak untuk memahami dunia sekitarnya, menjalin interaksi sosial, serta mengekspresikan keinginan dan kebutuhan. Melalui bahasa, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, karena sebagian besar proses berpikir, memecahkan masalah, hingga pengambilan keputusan, tidak lepas dari penggunaan bahasa. Perkembangan bahasa anak tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses bertahap yang dipengaruhi oleh faktor internal (seperti kesiapan biologis dan intelegensi anak) serta faktor eksternal (seperti rangsangan dari lingkungan, interaksi sosial, dan pola asuh orang tua).

Menurut Diana Khairiah dkk. (2025), bahasa adalah alat yang digunakan setiap orang untuk berkomunikasi. Anak-anak lebih aktif mengembangkan kemampuan bahasanya saat bercerita dan dibantu oleh guru. Bahasa seseorang mulai berkembang saat bayi atau balita. Saat itulah seharusnya mulai memperhatikan bagaimana perkembangan bahasa seseorang. Namun kita mengabaikan hal itu dan percaya bahwa seseorang akan menguasai bahasa dengan sendirinya. Salah satu tahapan perkembangan anak yang harus diperhatikan para pendidik dan orang tua adalah perkembangan bahasanya.

Selain itu, ada juga penelitian yang dilakukan oleh Hasmy (2014) bahwa terdapat perbedaan penguasaan bahasa pada anak-anak yang memiliki usia yang berbeda-beda. Djamarah (1996) mengemukakan bahwa metode ini membuat komunikasi bersifat satu arah dan kurang memberi ruang bagi anak untuk berekspresi. Dampaknya kemampuan bahasa anak belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara, proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah ini masih menggunakan metode tradisional yaitu metode ceramah. Guru lebih banyak berbicara, sedangkan anak hanya mendengarkan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari 20 anak kelompok A, sebagian besar belum mampu mengungkapkan ide melalui kalimat sederhana. Saat sesi tanya jawab, anak hanya menjawab dengan kata-kata singkat seperti “iya” atau “tidak”. Ketika guru meminta kembali untuk menceritakan kembali isi cerita, sekitar 9 anak hanya menyebutkan kata-kata terpisah, misalnya “kucing...makan...ikan”, bukan kalimat lengkap. Bahkan, beberapa anak cenderung diam ketika diajak berbicara di depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak masih rendah dan memerlukan stimulasi yang lebih baik.

Beberapa guru yang mengajar di TK Mata Indah mengatakan dengan penerapan metode ceramah terlihat masih belum cukup untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini. Cara guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak usia dini juga kurang maksimal. Hal ini terlihat saat anak saling bertukar informasi ada anak yang berbicara dan anak lainnya tidak fokus, apabila terdapat dua orang yang bertukar informasi tetapi hanya satu orang yang berbicara, maka komunikasi tidak dapat berlangsung secara sempurna. Oleh karena itu, untuk meningkatkan bahasa anak usia dini guru harus menggunakan metode mengajar yang menarik dan kreatif agar anak lebih tertarik dan secara otomatis dapat terstimulasi. Dengan menggunakan bermain peran akan dapat meningkatkan bahasa anak usia dini. Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini karena metode ini memberikan kesempatan anak untuk berbicara aktif, meniru percakapan, dan mempraktikkan kosa kata dalam konteks yang nyata. Anak usia dini belajar paling baik melalui bermain (*learning by playing*). Saat bermain peran, anak memerankan suatu tokoh, misalnya dokter atau pedagang, sehingga mereka harus menggunakan kalimat sederhana untuk berinteraksi, seperti

“Saya dokter”, “mau beli apa?”. Kegiatan ini untuk melatih keberanian berbicara dan membah kosa kata.

METODE

Jenis penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas pada hakikatnya adalah untuk sesuatu aktivitas merefleksikan penyelenggaraan belajar-mengajar yang sifatnya ilmiah sesuai langkah dan syaratnya yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pelaksanaannya tanpa adanya pengurangan perhatian dan prestasi anak-anak didik di kelas (Hamdani, 2011: 326).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pada anak Kelompok B di TK Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara untuk pembelajaran meningkatkan kemampuan berbahasa, pemilihan sekolah ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di Sekolah tempat meneliti.

Subjek penelitian adalah guru dan anak Kelompok B TK Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara dengan jumlah anak sebanyak 15 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Terdapat dua faktor yang akan diteliti, yaitu faktor guru dan faktor anak. Faktor guru, mengamati dan memperhatikan segala aktivitas guru yang mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui bermain peran dan faktor anak, terdiri dari dua bagian. Pertama, proses pembelajaran anak, yakni mengamati aktivitas anak-anak dalam proses kegiatan belajar di dalam kelas dalam meningkatkan kemampuan mengenal bahasa melalui bermain peran. Kedua, hasil belajar anak, yakni mengamati peningkatan kemampuan bahasa anak melalui bermain peran. Pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan studi dokumen yang berupa wawancara, mengumpulkan RPPH, RPPM, lembar hasil observasi, hasil karya anak, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran bermain peran.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif, yang pengolahannya disesuaikan dengan teknik penilaian di TK yaitu dengan menggunakan tanda bintang (*) = belum berkembang (BB), bintang (**) = mulai berkembang (MB), bintang (***) = berkembang sesuai harapan (BSH), bintang (****) = berkembang sangat baik (BSB) (Depdiknas, 2004: 26).

Tabel 1. Kategori Keberhasilan secara Individual

Interval	Kategori	Simbol Bintang
3,50-4,00	Berkembang Sangat Baik (BSB)	****
2,50 -3,49	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	***
1,50-2,49	Mulai Berkembang (MB)	**
0,01-1,49	Belum Berkembang (BB)	*

Indikator kinerja untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dipergunakan kriteria keberhasilan dari segi proses, tindakan dikatakan berhasil apabila hasil observasi terhadap guru dan anak telah mencapai presentasi minimal 85% dan maksimal 100% sesuai dengan skenario kegiatan pembelajaran dan dari segi hasil, apabila 85% anak memperoleh nilai *** maka kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran dikatakan berhasil, sebaliknya jika 85% anak memperoleh nilai ** berarti tidak berhasil dan perlu ditindak lanjuti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal di PAUD Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara, khususnya pada Kelompok B yang menjadi sasaran penelitian. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 Oktober 2025 dengan tujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran di kelas serta menyampaikan maksud dan tujuan penelitian kepada pihak sekolah. Selanjutnya, kepala PAUD Mata Indah mengarahkan peneliti untuk berkoordinasi dan berdiskusi dengan guru Kelompok B yang bertindak sebagai observer selama proses penelitian berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan bahasa anak Kelompok B masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Sebagian besar anak belum mampu menjawab pertanyaan dengan kalimat lengkap, masih kesulitan mengulang kalimat yang diucapkan guru, serta belum mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya merancang media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berupa kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Hasil diskusi dengan guru Kelompok B menghasilkan kesepakatan mengenai tahapan pelaksanaan kegiatan tersebut. Selanjutnya, peneliti bersama guru Kelompok B PAUD Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara sepakat untuk bekerja sama sebagai mitra dalam pelaksanaan penelitian. Bersama-sama, peneliti dan guru menyusun Modul Ajar yang kemudian dijabarkan ke dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH), yang memuat waktu pelaksanaan, indikator, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, nilai-nilai karakter, alat dan sumber belajar, serta teknik penilaian perkembangan anak. Penelitian diawali dengan kegiatan observasi atau tes awal di Kelompok B PAUD Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara untuk memperoleh gambaran tingkat kemampuan bahasa anak sebelum tindakan diberikan. Dalam kegiatan tersebut, peneliti bersama guru Kelompok B melakukan pencatatan hasil penilaian menggunakan instrumen standar berupa pemberian simbol bintang, yaitu: (*) untuk kategori Belum Berkembang (BB), (**) untuk Mulai Berkembang (MB), (***) untuk Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan (****) untuk Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal pada Observasi Awal

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik(BSB)	3	20%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
Mulai Berkembang (MB)	6	40%
Belum Berkembang (BB)	3	20%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan data pada Tabel 2 secara klasikal dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak melalui bermain peran di Kelompok B PAUD Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara masih bervariasi. Sebanyak 6 orang anak (40%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai indikator keberhasilan dan memerlukan bimbingan lebih lanjut. Selanjutnya, 3 anak (20%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 anak (20%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 3 anak (20%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Berdasarkan hasil ini, peneliti bersama guru Kelompok B merumuskan strategi pembelajaran ulang untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak pada tindakan siklus I, penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disusun sebelumnya, yaitu melalui satu siklus pembelajaran, di mana siklus terdiri atas tiga kali pertemuan.

Pertemuan I Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 3 November 2025 pukul 07.30-09.00 WITA. Kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan skenario yang telah disusun dalam modul ajar dan RPPH dengan tema “Binatang”, sub tema “Binatang Berkaki Empat”, dan topik khusus “Kambing”.

Kegiatan diawali dengan rutinitas pagi, yaitu anak-anak diarahkan berbaris rapi di depan kelas. Setelah masuk dalam ruangan, kegiatan dilanjutkan dengan salam pembuka dan do’a bersama yang dipimpin salah satu anak yang bersedia dengan bimbingan guru. Guru menanyakan situasi dan kondisi anak pagi hari, membicarakan kegiatan kemarin (apersepsi) yang akan dilakukan hari ini. Guru juga melakukan *ice breaking* berupa gerakan dan lagu untuk meningkatkan semangat belajar anak. Guru mengajak berdiskusi tentang hewan berkaki empat yang sering mereka lihat, khususnya Kambing. Anak-anak terlihat antusias menyebutkan ciri-ciri Kambing seperti memiliki empat kaki, mempunyai tanduk, mempunyai bulu tebal di dagu atau biasa disebut jenggot, dan menirukan suara Kambing.

Pada kegiatan inti anak diperkenalkan dengan cerita sederhana tentang kambing melalui metode bermain peran. Anak-anak dipilih untuk memerankan tokoh Kambing, Sapi dan teman-

temannya. Peneliti membimbing anak dalam mengucapkan dialog sederhana, menirukan gerakan hewan dan menirukan suara hewan. Pada kegiatan ini, tidak menggunakan lembar kerja siswa (LKS), melainkan media gambar. Anak-anak ditunjukkan gambar-gambar hewan kemudian diminta untuk menyebutkan dan membedakan hewan berkaki empat dan dua melalui tanya jawab secara langsung. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kognitif anak dalam mengelompokkan jenis hewan berdasarkan jumlah kakinya, serta melatih kemampuan bahasa dan keberanian anak dalam menjawab pertanyaan secara lisan.

Pada kegiatan penutup, guru mereview kegiatan hari ini, memberi umpan balik dan informasi tentang kegiatan esok hari sebagai motivasi bagi anak. Suasana kelas berlangsung cukup kondusif meskipun terdapat beberapa anak yang malu-malu. Kegiatan ditutup dengan lagu, do'a pulang, dan salam perpisahan.

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 4 September 2025 pukul 07.30-09.00 WITA. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan tema "Binatang", sub tema "Binatang Berkaki Empat" dan topik khusus "Sapi".

Kegiatan diawali dengan rutinitas pagi, guru menyambut kedatangan setiap anak dan apel pagi. Setelah masuk dalam ruangan, kegiatan dilanjutkan dengan salam pembuka dan doa bersama yang dipimpin salah satu anak yang bersedia dengan bimbingan guru. Guru menanyakan situasi dan kondisi anak pagi hari, membicarakan kegiatan kemarin (apersepsi) yang akan dilakukan hari ini. Guru juga melakukan *ice breaking* berupa gerakan dan lagu untuk meningkatkan semangat belajar anak. Guru mengajak berdiskusi tentang hewan berkaki empat yang sering mereka lihat, khususnya Sapi. Anak-anak terlihat antusias menyebutkan ciri-ciri Sapi seperti memiliki empat kaki, berbadan besar, menirukan suara Sapi, dan anak dapat membedakan hewan berkaki empat (Sapi) dengan binatang lainnya.

Pada kegiatan inti, kegiatan bermain peran dilakukan dengan lebih terstruktur. Anak dibagi menjadi kelompok kecil dan diberi kesempatan bergantian untuk tampil. Penggunaan media gambar dan bando hewan untuk memahami peran. Pada kegiatan ini, anak diberikan lembar kerja siswa (LKS) yaitu kegiatan menempel Sapi dengan daun bertujuan untuk melatih kemampuan motorik halus, koordinasi mata dan tangan, serta kreativitas dan kemandirian anak dalam berkarya.

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi anak. Anak lebih berani berbicara dan menirukan suara hewan, meskipun masih ada beberapa anak yang membutuhkan bimbingan.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi singkat dengan mengajak anak menyimpulkan kegiatan bermain peran, memberikan penguatan berupa pujian dan motivasi kepada anak. Kegiatan ditutup dengan lagu, doa pulang, dan salam perpisahan.

Pertemuan III dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 5 September 2025 pukul 07.30-09.00 WITA. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan tema "Binatang", sub tema "Binatang Berkaki Empat" dan topik khusus "Kucing".

Kegiatan dimulai dengan rutinitas pagi, yaitu anak-anak diarahkan berbaris rapi di depan kelas. Setelah masuk dalam ruangan, kegiatan dilanjutkan dengan salam pembuka dan doa bersama yang dipimpin salah satu anak yang bersedia dengan bimbingan guru. Guru menanyakan situasi dan kondisi anak pagi hari, membicarakan kegiatan kemarin (apersepsi) yang akan dilakukan hari ini. Kegiatan dilanjutkan dengan salam pembuka dan doa bersama yang dipimpin salah satu anak dengan bimbingan guru. Guru juga melakukan *ice breaking* berupa gerakan dan lagu untuk meningkatkan semangat belajar anak. Guru mengajak berdiskusi tentang hewan berkaki empat yang sering mereka lihat, khususnya Kucing, anak-anak terlihat antusias menyebutkan ciri-ciri Kucing seperti memiliki empat kaki, berbulu, memiliki kumis, berbadan kecil dan menirukan suara Kucing

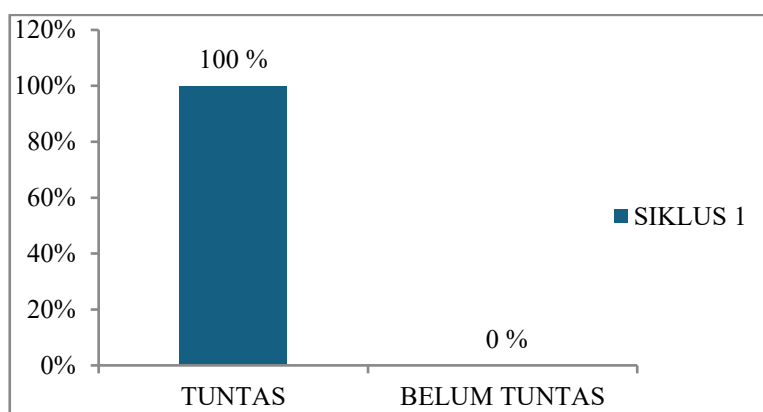
Pada kegiatan inti anak memainkan peran dengan lebih mandiri. Dialog yang sebelumnya dibimbing oleh guru mulai diucapkan sendiri oleh anak. Anak juga mampu menirukan gerakan sesuai peran masing-masing. Pada kegiatan ini, setelah kegiatan bermain peran anak-anak diberikan lembar kerja siswa (LKS) berupa gambar Kucing untuk diwarnai. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih motorik halus, konsentrasi, pengenalan warna, serta kreativitas dan ekspresi seni anak.

Berdasarkan hasil observasi, terlihat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bahasa dan kepercayaan diri anak. Anak lebih aktif berpartisipasi dan mampu bekerja sama dengan teman.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi singkat dengan mengajak anak menyimpulkan kegiatan bermain peran, memberikan penguatan berupa pujian dan motivasi kepada anak. Kegiatan ditutup dengan lagu, doa pulang, dan salam.

Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru pada Siklus I Pada awal pembelajaran, guru menyiapkan anak untuk mengikuti kegiatan belajar dengan bermain. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi anak, mengawasi anak selama proses bermain peran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi yang berfokus pada indikator bermain peran dan kemampuan bahasa anak terdapat 14 aspek yang diamati. Yang tercapai sebanyak 14 aspek (100%) yaitu: (1) Guru memimpin anak di depan kelas, (2) Guru mempersilahkan anak masuk ke dalam kelas, (3) Guru mempersiapkan anak untuk belajar, (4) Guru membimbing anak saat berdoa sebelum belajar, (5) guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran atau kegiatan yang akan dilaksanakan, (6) Guru menanyakan pelajaran sebelumnya (Apersepsi), (7) Guru menyiapkan media kegiatan bermain peran, (8) Guru membimbing anak mendeskripsikan tokoh, (9) Guru membimbing anak mengucapkan kalimat yang ada dalam cerita, (10) Guru membimbing anak menjawab pertanyaan sederhana tentang tokoh, (11) Guru membimbing anak mengikuti perintah sederhana dari cerita, (12) Guru mengadakan tanya jawab mengenai kegiatan hari ini sebagai umpan balik terhadap anak, (13) Guru memberikan motivasi, penguatan, dan penghargaan, (14) Guru memberikan kesimpulan mengenai kegiatan hari ini. Berdasarkan data hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh aspek aktivitas mengajar guru dalam pembelajaran, diperoleh bahwa 14 aspek (100%) yang telah terlaksana dengan baik. Untuk memperjelas hasil observasi tersebut, dapat dilihat pada histogram berikut.

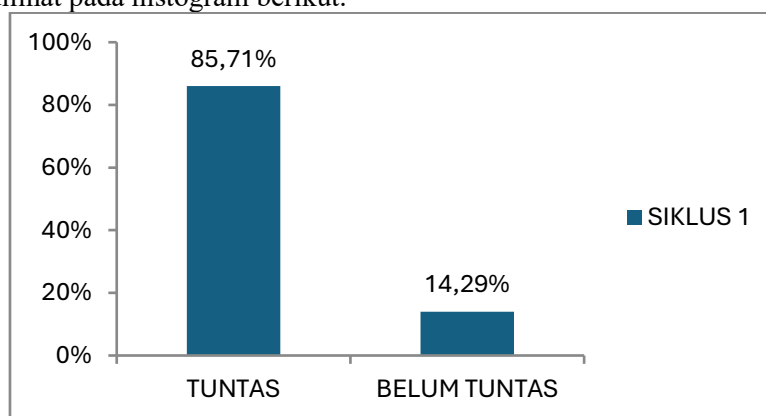


Gambar 1. Histogram Hasil Observasi Mengajar Guru Siklus I

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus I berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak pada siklus I dengan menggunakan lembar observasi, terdapat 14 aspek yang diharapkan dapat dicapai. Namun demikian, 12 aspek (85,71%) berhasil dicapai, yaitu: (1) Anak berbaris depan kelas, (2) Anak masuk ke dalam kelas, (3) Anak bersiap-siap untuk belajar, (4) Anak berdoa sebelum belajar, (5) Anak mendengarkan penjelasan guru dan mendengarkan tujuan yang disampaikan guru, (6) Anak mendengarkan penjelasan pembelajaran sebelumnya, (7) Anak memperhatikan media yang disiapkan oleh guru, (8) Anak dapat mendeskripsikan tokoh, (9) Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana tentang tokoh dalam cerita, (10) Anak dapat mengikuti perintah sederhana dalam bermain peran, (11) Anak mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru, (12) Anak mendengarkan kesimpulan dari guru. Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 2 aspek (14,29%) yaitu: (1) Anak dapat mengucapkan kalimat dari cerita, (2) Anak bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan data terlihat bahwa dari 14 aspek yang diobservasi, seluruh aktivitas guru dalam pembelajaran telah terlaksana dengan baik sehingga persentase ketercapaian guru mencapai (100%). Sementara aktivitas anak dalam pembelajaran pada anak dari 14 aspek yang diamati, sebagian belum tercapai yakni 2 aspek (14,29%), yaitu anak belum mampu mengucapkan kalimat dari cerita dan

anak tidak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Untuk memperjelas hasil observasi tersebut, dapat dilihat pada histogram berikut.



Gambar 2. Histogram Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus I

Berdasarkan histogram hasil analisis aktivitas belajar anak pada siklus I selama tiga kali pertemuan, terlihat bahwa dari 14 aspek yang diamati, 12 aspek telah tercapai dengan persentase (85,71%), sedangkan 2 (14,29) aspek belum tercapai secara maksimal. Dengan demikian, aktivitas belajar anak yang dikatakan hampir maksimal. Standar ketercapaian aktivitas belajar anak yang ditetapkan 85% sehingga bila tercapai dianggap berhasil.

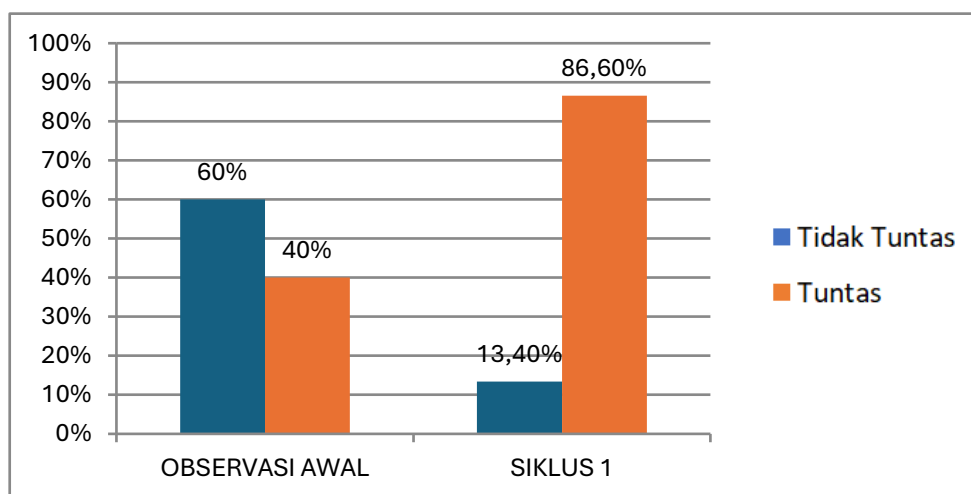
Tabel 3. Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	33,3%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	53,3%
Mulai Berkembang (MB)	2	13,3%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan hasil evaluasi kemampuan bahasa anak melalui kegiatan bermain peran pada siklus I, diketahui bahwa seluruh anak telah menunjukkan perkembangan kemampuan bahasa. Tidak terdapat anak yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Sebanyak 5 anak (33,3%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 8 anak (53,3%) berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak (13,3%) berada pada kategori mulai berkembang (MB). Dengan demikian, secara klasikal kemampuan bahasa anak telah berkembang dan memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di PAUD Mata Indah dapat dinyatakan telah terlaksana dengan baik dan mencapai tingkat keberhasilan. Hal ini sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan dalam penelitian, yaitu secara klasikal capaian keberhasilan anak didik mencapai minimal 86,60% atau berada pada rentang nilai 2,50-3,49.

Sujiono (2013), menyatakan bahwa bermain peran dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak karena anak terlibat langsung dalam dialog, ekspresi, dan interaksi sosial. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Habibi dkk. (2022), menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak, yang dibuktikan dengan meningkatnya skor kinerja bahasa pada setiap siklus. Penelitian Muliawati (2020), juga mendukung temuan ini, di mana kegiatan bermain peran secara bertahap meningkatkan kemampuan bahasa anak hingga mencapai kriteria sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar langsung yang efektif, mendorong anak untuk berkomunikasi aktif, mengungkapkan pendapat, dan memperkaya kosakata. Penelitian ini membuktikan bahwa metode bermain peran dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran bahasa anak usia dini di PAUD Mata Indah. Data hasil penelitian seperti yang ditampilkan pada tabel 3 selanjutnya dianalisis

secara klasikal, dan hasilnya tindakan secara klasikal, yang selanjutnya ditampilkan dalam bentuk histogram berikut.



Gambar 3. Histogram Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Siklus I

Selama pelaksanaan penelitian, data hasil temuan yang telah diuraikan pada bagan sebelumnya menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran yang dirancang dan dilaksanakan oleh peneliti bekerja sama dengan guru Kelompok B telah berjalan dengan baik. Penerapan metode bermain peran memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak sehingga berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan bahasa mereka. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pencapaian kemampuan bahasa anak secara klasikal pada siklus I mencapai 86,60%, meningkat dibandingkan hasil observasi awal yang masih berada pada kategori rendah. Karena persentase tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 85%, maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan cukup dilaksanakan dalam I siklus.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis observasi, aktivitas mengajar guru pada siklus I terlaksana dengan sangat baik, yakni seluruh 14 aspek berhasil dicapai (100%). Aktivitas belajar anak pada siklus I juga menunjukkan hasil yang baik, dengan 12 aspek tercapai atau setara dengan persentase 85,71%. Dari segi pencapaian kemampuan bahasa melalui bermain peran, 5 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 8 anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak masih pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga siklus I dapat dinyatakan berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak didik di Kelompok B PAUD Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton utara pada observasi awal terdapat persentase sebesar 40% di mana dari 15 anak didik yang Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 3 orang anak dengan persentase 20%, 3 orang anak memperoleh dari Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 20%, 6 orang memperoleh dari Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 40% dan 3 orang anak memperoleh dari Belum Berkembang (BB) dengan persentase 20%. Pada observasi penelitian pada siklus I penelitian mencapai persentase 86,60% di mana dari 15 anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 5 orang dengan persentase 33,3%, 8 orang anak memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 53,3%, dan 2 orang anak memperoleh nilai Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 13,3%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama I siklus dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak di Kelompok B TK Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara.

Saran bagi Guru berdasarkan hasil penelitian, sebaiknya guru menggunakan bermain peran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, karena hasil penelitian

menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Bagi Sekolah, diharapkan menyediakan fasilitas dan sarana yang mendukung pelaksanaan kegiatan bermain peran, serta mendukung guru dalam menerapkan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Bagi Peneliti selanjutnya penelitian peningkatan kemampuan bahasa anak melalui bermain peran masih memiliki keterbatasan. Hal ini dapat menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan penelitian, misalnya dengan variasi kegiatan bermain peran yang lebih kreatif dan menarik, sehingga kemampuan bahasa anak dapat meningkat lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional (2004). *Pedoman penilaian di taman kanak-kanak*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djamarah, S.B. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Habibi, A., Suryadi, H., & Rahayu, T.(2022). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Bermaain Peran Di TK. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10 (2), 45-53.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*: Pustaka Setia.
- Hasmy, R. Z. (2014). Perbedaan Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Toddler Di RW 17 Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Timur Dengan Anak Usia Toddler Di PSAA Balita Tunas Bangsa Cipayung. (Skripsi) UIN Syarif Hidayatullah.
- Khairiah, D., Oxtarina, N., Wardani, W., Puspasari, A., & Hanifa, N. (2025). *Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Wawasan Ilmu.
- Muliawati, F. A. (2022). Strategi Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (1), 112-120.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahman, Abd. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Yusuf, S. (2011). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.

DESKRIPSI KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM BERMAIN GEOMETRI BERWARNA PADA ANAK PESISIR USIA 4-5 TAHUN DI KABUPATEN WAKATOBI

Sri Wahyunita^{1)*}, Afifah Nur Hidayah¹⁾, Nurhayati¹⁾

¹⁾Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Halu Oleo

*Korespondensi Penulis. E-mail: sriwahyunita42@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif dalam bermain geometri berwarna pada anak pesisir usia 4-5 tahun di Kabupaten Wakatobi. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini berjumlah 4 orang anak pesisir berusia 4-5 tahun di Kabupaten Wakatobi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data bersifat deskriptif kualitatif menurut Miles dan Huberman yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan geometri berwarna kemampuan kognitif anak pesisir usia 4-5 tahun di Kabupaten Wakatobi adalah sebagai berikut, subjek 1 menunjukkan mulai berkembang dengan kemampuan mengenali warna dan bentuk geometri dengan bantuan. Subjek 2 menunjukkan berkembang sangat baik dengan kemampuan tepat dan cepat dalam mengenali dan mengelompokkan bentuk. Subjek 3 berkembang sesuai harapan, meski masih mengalami sedikit kesalahan dalam menyebut bentuk. Subjek 4 menunjukkan berkembang sangat baik dengan kemampuan yang setara dengan subjek 2.

Kata kunci: Bermain geometri berwarna, kemampuan kognitif.

DESCRIPTION OF COGNITIVE ABILITIES IN PLAYING COLORED GEOMETRY IN COASTAL CHILDREN AGED 4-5 YEARS IN WAKATOBI DISTRICT

Abstract

This research aims to describe cognitive abilities in playing with colored geometry in coastal children aged 4-5 years in Wakatobi Regency. This type of research is qualitative descriptive research. The subjects of this research were 4 coastal children aged 4-5 years in Wakatobi Regency. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. The data analysis technique is descriptive qualitative according to Miles and Huberman, namely data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the research show that through colored geometric games the cognitive abilities of coastal children aged 4-5 years in Wakatobi Regency are as follows, subject 1 shows that they are starting to develop with the ability to recognize colors and geometric shapes with help. Subject 2 shows very well developed ability to be precise and fast in recognizing and grouping shapes. Subject 3 developed as expected, although he still experienced a few errors in naming shapes. Subject 4 shows very good development with abilities equivalent to subject 2.

Keywords: Colored geometry play, cognitive ability.

PENDAHULUAN

Program pendidikan merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang sangat penting, di mana semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan berbagai pertumbuhan dan perkembangan seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan tersebut menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh sebab itu, perkembangan pada masa usia dini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya (Armiznah, 2023). Untuk perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal.

Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Anak usia dini sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain (Yuliana, 2021). Menurut Darsini (2020), menjelaskan bahwa mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri tersebut mempunyai keterkaitan dengan kemampuan dan perkembangan kognitif anak usia dini. Maka kontribusi perkembangan kognitif anak usia dini sangat penting untuk distimulasi melalui pengenalan bentuk-bentuk geometri.

Bentuk-bentuk geometri dalam perkembangan kognitif anak terdapat enam jenjang proses dalam berpikir di antaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Kemampuan kognitif anak mempunyai tahap-tahap yang harus diperhatikan sesuai dengan perkembangan anak dan tidak semua jenjang proses kemampuan berpikir kognitif dapat diukur. Piaget dalam Yulistia (2018), menyatakan bahwa tahap perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak (TK) berada pada tahap pra operasional yakni tahap persiapan ke arah pengorganisasian aktivitas bermain yang konkret dan dapat berpikir intuitif. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak. Karena itulah, guru menjelaskan materi diharapkan anak-anak mengenal hal-hal yang konkret berdasarkan pengalamannya.

Melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain mempunyai kesamaan dan perbedaan. Maksudnya sama-sama melakukan kegiatan bermain dan belajar, hanya penekanannya yang berbeda. Belajar sambil bermain lebih menekankan pada pelajarannya sedangkan bermain sambil belajar lebih menekankan pada aktivitas bermain dan jenis permainannya. Melalui bermain sambil belajar melalui kegiatan permainan bentuk geometri berwarna secara tidak langsung anak akan mengenal bentuk segi empat, lingkaran, dan segitiga (Umardiyah et al., 2020). Hal ini dapat dikatakan bermain sambil belajar karena anak dapat bermain mengklasifikasikan bentuk geometri yang sama dan dapat belajar menghitung. Yuliana (2021), menyatakan bahwa terdapat lima tahap belajar geometri pada anak di antaranya adalah tahap pengenalan, tahap analisis, tahap pengurutan, tahap deduksi, dan tahap akurasi. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Dengan mengenal bentuk geometri secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis logis.

Berpikir matematis logis merupakan kemampuan berpikir secara rasional. Proses yang digunakan dalam kecerdasan matematis logis ini antara lain klasifikasi (penggolongan), pengambilan kesimpulan dan perhitungan. Di samping itu, anak dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir matematis logis yang dilihat dari kemampuan memecahkan persoalan sederhana, mampu berhitung, mampu membedakan panjang atau pendek, besar atau kecil, panjang atau tinggi, dan lain sebagainya. Menurut Triharso yang dikutip Rozana et al., (2020), menyatakan bahwa kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada anak selalu berkaitan dengan pembelajaran matematika. Matematika di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Konsep-konsep matematika tersebut salah satunya mendeskripsikan tentang pengenalan bentuk yakni bentuk-bentuk geometri. Untuk itulah, guru yang berperan sebagai pembelajar yang menimbulkan interaksi pembelajaran penting menstimulasi perkembangan kognitif melalui pengenalan bentuk geometri anak usia dini.

Kemampuan guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui pengenalan bentuk geometri dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan permainan bentuk geometri berwarna. Menurut Gardner (dalam Rozana et al., 2020) bahwa pengenalan bentuk geometri yang baik, selain dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya, anak dapat memahami lingkungannya. Di samping itu, anak mampu berpikir matematis logis dan dapat memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika anak melihat koin logam atau bola maka anak akan tahu kalau bentuknya lingkaran (bulat), buku ataupun meja bentuknya seperti segi empat, atap

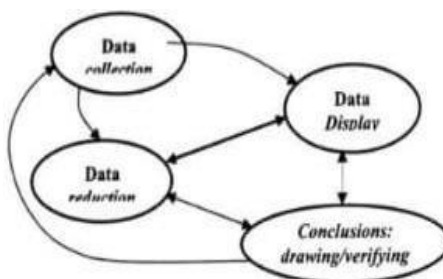
bentuknya segitiga dan sebagainya. Maka melalui kemampuan matematis logis yang terasah dan terarah anak akan dapat berpikir secara rasional.

Berdasarkan hasil observasi awal dilakukan di Kel. Tongano Timur, Kec. Tomia Timur, Kabupaten Wakatobi menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak pesisir usia 4-5 tahun dalam berpikir logis masih tergolong rendah karena kurang terasah yang ditandai dengan kurangnya kemampuan anak dalam mengenali bentuk-bentuk geometri dasar seperti segitiga, segi empat, persegi panjang, dan lingkaran, di mana anak menyebutkan geometri tidak sesuai dengan bentuknya sendiri. Sedangkan ditinjau dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dalam mengenal bentuk geometri anak pada usia 4-5 tahun yaitu anak sudah bisa mengklarifikasikan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi). Dengan masalah tersebut, solusi yang dapat dipertimbangkan adalah melakukan alternatif perbaikan dengan menggunakan media yang lebih efektif dan efisien yakni media kotak geometri berwarna. Misalnya, sebuah kotak atau kubus yang salah satu sisinya berlubang membentuk bangun datar seperti segitiga, segi empat, persegi panjang dan lingkaran. Selain itu, pengenalan bentuk geometri yang distimulasi dengan mainan kotak geometri berwarna dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini secara tepat dan optimal. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian tentang “Deskripsi Kemampuan Kognitif dalam Bermain Geometri Berwarna pada Anak Pesisir Usia 4-5 Tahun di Kabupaten Wakatobi”.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2020), penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah (*natural setting*), di mana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Tongano Timur Kecamatan Tomia Timur Kabupaten Wakatobi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 4 orang anak pesisir usia 4-5 tahun yang memiliki orang tua dengan profesi beragam, yaitu sebagai buruh pasir, pedagang, dan supir di Kelurahan Tongano Timur, Kecamatan Tomia Timur, Kabupaten Wakatobi. Data yang dikumpulkan terdiri dari data primer dan data sekunder sedangkan sumber data penelitian meliputi anak pesisir yang berusia 4-5 tahun di Kelurahan Tongano Timur, Kecamatan Tomia Timur, Kabupaten Wakatobi.

Instrumen atau alat penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri sebagai instrumen utama penelitian (Masrukhin, 2014). Instrumen penelitian ini terdiri dari pedoman wawancara, pedoman observasi dan alat dokumentasi. Teknik pengumpulan data merupakan proses memperoleh data yang dibutuhkan untuk penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data model Miles and Huberman terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu Pengumpulan Data (*Data Collection*), Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*), dan Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*) (Sugiyono, 2020). Analisis data model Miles and Huberman dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Analisis Data Model Miles and Huberman

Sugiyono (2020)

Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai pengecekan dari berbagai sumber, berbagai cara dan berbagai waktu. Anggito & Setiawan (2018), membagi tiga yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelurahan Tongano Timur terletak di Kecamatan Tomia Timur, Kabupaten Wakatobi, Sulawesi Tenggara, Indonesia. Wilayah ini berada di Pulau Sulawesi, yang dikenal dengan posisi uniknya di bagian tengah Indonesia. Luas wilayah Kelurahan Tongano Timur sekitar 1,63 km². Adapun perbatasan wilayah Kelurahan Tongano Timur berbatasan sebelah utara dengan Desa Kahiyanga, Lagolle, dan Wawotimu. Sebelah selatan berbatasan dengan Kelurahan Bahari, sebelah barat berbatasan dengan Kelurahan Tongano Barat dan Kelurahan Patipelong, dan Kelurahan Tonngano Timur berbatasan dengan Desa Tiroau, Desa Dete, dan Desa Kulati. Jumlah penduduk Kelurahan Tongano Timur terhitung 1.612 jiwa dengan jumlah laki-laki sebanyak 810 jiwa dan perempuan sebanyak 802 jiwa. Pada penelitian ini diambil 4 orang anak yang digunakan sebagai sampel penelitian yang telah dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu anak pesisir usia 4-5 tahun yang memiliki orang tua dengan profesi berbeda-beda.

Deskripsi Kemampuan Kognitif Dalam Bermain Geometri Berwarna Pada Anak Pesisir Usia 4-5 Tahun Di Kabupaten Wakatobi

1. Deskripsi Kemampuan Kognitif Subjek 1

Subjek 1 memiliki kemampuan sosial emosional yang baik atau berkembang dengan baik di mana subjek 1 sangat gemar bermain bersama teman-temannya sebagaimana terlihat saat peneliti melakukan penelitian selama beberapa hari. Dalam perkembangan kognitif, subjek 1 masih kategori mulai berkembang. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi sebagai berikut: subjek 1 dapat mengenali warna dan bentuk geometri senantiasa dengan bantuan peneliti, subjek 1 dapat mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, subjek 1 dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan subjek 1 dapat membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa subjek 1 dalam bermain geometri berwarna, subjek 1 terlihat lebih cepat dalam memahami kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran. Yang di mana setelah peneliti memperlihatkan geometri berwarna yang terdapat ukuran besar-kecil (geometri segitiga dan lingkaran) dan juga geometri berwarna dengan ukuran panjang-pendek (geometri segi empat dan persegi panjang). Peneliti meminta subjek 1 untuk menyebutkan ukuran bentuk geometri yang diperlihatkan dan subjek 1 langsung menuangkan pengetahuannya dengan menyebut geometri besar-kecil (geometri segitiga dan lingkaran), geometri persegi panjang berukuran panjang, dan geometri segi empat berukuran pendek dengan tepat dan benar. Akan tetapi, terdapat kelambatan dalam kegiatan mengenali bentuk geometri, yaitu subjek 1 belum mampu mengenali semua bentuk geometri, subjek 1 diminta peneliti untuk menyebutkan nama bentuk-bentuk geometri pada media geometri berwarna tetapi subjek 1 sama sekali tidak dapat menyebutkannya. Subjek 1 masih kurang pengetahuannya tentang bentuk-bentuk geometri. Langkah peneliti dalam menghadapi masalah tersebut adalah menunjukkan dan menyebutkan nama dari masing-masing bentuk geometri. Namun, subjek 1 hanya dapat menyebutkan beberapa bentuk geometri dengan benar yaitu bentuk segitiga seperti atap rumah, lingkaran berbentuk bulat seperti bola, dan segi empat berbentuk kotak seperti meja, sedangkan persegi panjang masih belum benar. Subjek 1 masih dibantu oleh peneliti dalam penyebutannya.

2. Deskripsi Kemampuan Kognitif Subjek 2

Subjek 2 merupakan anak yang cukup aktif dalam perkembangannya hal ini dapat dilihat dari hasil observasi sebagai berikut: subjek 2 dapat mengenali warna dan bentuk geometri dengan tepat dan cepat, subjek 2 dapat mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, subjek 2 dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan subjek 2 dapat membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa subjek 2 dalam bermain geometri berwarna, subjek 2 terlihat lebih cepat dalam memahami kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran. Yang di mana setelah peneliti memperlihatkan geometri berwarna yang terdapat ukuran besar-kecil

(geometri segitiga dan lingkaran) dan juga geometri berwarna dengan ukuran panjang-pendek (geometri segi empat dan persegi panjang). Peneliti meminta subjek 2 untuk menyebutkan ukuran bentuk geometri yang diperlihatkan dan subjek 2 langsung menuangkan pengetahuannya dengan menyebut geometri besar dan kecil (geometri segitiga dan lingkaran), geometri persegi panjang berukuran panjang, dan geometri segi empat berukuran pendek dengan tepat dan benar. Selain itu, terdapat kelambatan dalam kegiatan menyusun geometri dengan konsep AB-AB dan AA-BB, di mana subjek 2 tampak kebingungan mau mengerjakannya bagaimana. Setelah peneliti melihat kesulitan yang dialami subjek 2 akhirnya peneliti memperagakan cara menyusun konsep AB-AB dan AA-BB. Kemudian subjek 2 mulai menyusun dengan sendirinya, sesekali peneliti memberikan arahan kepada subjek 2. Sampai akhirnya subjek 2 dapat memahami dan mampu menyusun dengan sendirinya tanpa bantuan dari peneliti lagi.

Dalam konsep AB-AB, bentuk A dan B diidentifikasi sebagai dua kategori berbeda. Dalam hal ini, anak akan menggunakan persegi panjang sebagai bentuk A dan segi empat sebagai bentuk B. Langkah-langkah penyusunan yang dilakukan subjek 2 dimulai dengan bentuk A, yaitu subjek 2 mengambil geometri persegi panjang dan menempatkannya di depan. selanjutnya dilanjutkan dengan bentuk B, yaitu subjek 2 mengambil geometri segi empat dan menempatkannya di samping persegi panjang, kemudian subjek 2 mengulangi proses tersebut dengan melanjutkan mengambil bentuk persegi panjang lagi, diikuti oleh segi empat, dan seterusnya. Contoh penyusunan: Persegi Panjang → Segi Empat → Persegi Panjang → Segi Empat. Sedangkan dalam konsep AA-BB anak mengelompokkan bentuk yang sama (AA) dan kemudian kelompok lainnya (BB). Di sini, anak mengelompokkan dua bentuk persegi panjang sebagai bentuk A dan segi empat sebagai bentuk B. Langkah-langkah penyusunan yang dilakukan subjek 2 dimulai dengan bentuk A, yaitu subjek 2 mengambil geometri persegi panjang dan menempatkannya di depan. Lalu mengambil bentuk A lagi, subjek 2 mengambil geometri persegi panjang lainnya dan menempatkannya di samping yang pertama. Dilanjutkan dengan bentuk B, yaitu subjek 2 mengambil geometri segi empat dan menempatkannya di samping persegi panjang kedua. Kemudian subjek 2 mengulangi proses tersebut dengan melanjutkan mengambil bentuk persegi panjang lagi diikuti oleh segi empat. Contoh penyusunan: Persegi Panjang → Persegi Panjang → Segi Empat → Segi Empat.

3. Deskripsi Kemampuan Kognitif Subjek 3

Subjek 3 dalam perkembangan sudah sangat baik. Perkembangan kognitifnya dikategori berkembang sesuai harapan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi sebagai berikut: subjek 3 dapat mengenali warna dan subjek 3 mulai dapat menyebutkan semua bentuk geometri dengan benar walaupun masih sedikit suka keliru ketika menyebut bentuk persegi panjang, di mana subjek 3 sebut sebagai bentuk segi empat, subjek 3 dapat mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, subjek 3 dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan subjek 3 dapat membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa subjek 3 dalam bermain geometri berwarna, subjek 3 terlihat lebih cepat dalam memahami kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran. Yang di mana setelah peneliti memperlihatkan geometri berwarna yang terdapat ukuran besar-kecil (geometri segitiga dan lingkaran) dan juga geometri berwarna dengan ukuran panjang-pendek (geometri segi empat dan persegi panjang). Peneliti meminta subjek 3 untuk menyebutkan ukuran bentuk geometri yang diperlihatkan dan subjek 3 langsung menuangkan pengetahuannya dengan menyebut geometri besar dan kecil (geometri segitiga dan lingkaran), geometri persegi panjang berukuran panjang, dan geometri segi empat berukuran pendek dengan tepat dan benar. Selain itu, terdapat kelambatan dalam kegiatan menyusun geometri dengan konsep AB-AB dan AA-BB, di mana subjek 3 tampak kebingungan mau mengerjakannya bagaimana. Setelah peneliti melihat kesulitan yang dialami subjek 3 akhirnya peneliti memperagakan cara menyusun konsep AB-AB dan AA-BB. Kemudian subjek 3 mulai menyusun dengan sendirinya, sesekali peneliti memberikan arahan kepada subjek 3. Sampai akhirnya subjek 3 dapat memahami dan mampu menyusun dengan sendirinya tanpa bantuan dari peneliti lagi.

Dalam konsep AB-AB, bentuk A dan B diidentifikasi sebagai dua kategori berbeda. Dalam hal ini, anak akan menggunakan persegi panjang sebagai bentuk A dan segi empat sebagai bentuk B. Langkah-langkah penyusunan yang dilakukan subjek 3 dimulai dengan bentuk A, yaitu subjek 3 mengambil geometri persegi panjang dan menempatkannya di depan. selanjutnya dilanjutkan dengan

bentuk B, yaitu subjek 3 mengambil geometri segi empat dan menempatkannya di samping persegi panjang, kemudian subjek 3 mengulangi proses tersebut dengan melanjutkan mengambil bentuk persegi panjang lagi, diikuti oleh segi empat, dan seterusnya. Contoh penyusunan: Persegi Panjang → Segi Empat → Persegi Panjang → Segi Empat. Sedangkan dalam konsep AA-BB anak mengelompokkan bentuk yang sama (AA) dan kemudian kelompok lainnya (BB). Di sini, anak mengelompokkan dua bentuk persegi panjang sebagai bentuk A dan segi empat sebagai bentuk B. Langkah-langkah penyusunan yang dilakukan subjek 3 dimulai dengan bentuk A, yaitu subjek 3 mengambil geometri persegi panjang dan menempatkannya di depan. Lalu mengambil bentuk A lagi, subjek 3 mengambil geometri persegi panjang lainnya dan menempatkannya di samping yang pertama. Dilanjutkan dengan bentuk B, yaitu subjek 3 mengambil geometri segi empat dan menempatkannya di samping persegi panjang kedua. Kemudian subjek 3 mengulangi proses tersebut dengan melanjutkan mengambil bentuk persegi panjang lagi diikuti oleh segi empat. Contoh penyusunan: Persegi Panjang → Persegi Panjang → Segi Empat → Segi Empat

4. Deskripsi Kemampuan Kognitif Subjek 4

Subjek 4 merupakan anak yang sangat aktif dalam perkembangannya. Perkembangan kognitifnya dikategori berkembang sangat baik hal ini dapat dilihat dari hasil observasi sebagai berikut: subjek 4 dapat mengenali warna dan bentuk geometri, subjek 4 dapat mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, subjek 4 dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan subjek 4 dapat membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi. Berdasarkan pembahasan di atas bahwa subjek 4 ketika sedang bermain geometri berwarna adalah subjek 4 terlihat lebih cepat dalam memahami kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran. Yang di mana setelah peneliti memperlihatkan geometri berwarna yang terdapat ukuran besar-kecil (geometri segitiga dan lingkaran) dan juga geometri berwarna dengan ukuran panjang-pendek (geometri segi empat dan persegi panjang). Peneliti meminta subjek 4 untuk menyebutkan ukuran bentuk geometri yang diperlihatkan dan subjek 4 langsung menuangkan pengetahuannya dengan menyebut geometri besar dan kecil (geometri segitiga dan lingkaran), geometri persegi panjang berukuran panjang, dan geometri segi empat berukuran pendek dengan tepat dan benar. Selain itu, terdapat kelambatan dalam kegiatan menyusun geometri dengan konsep AB-AB dan AA-BB, di mana subjek 4 tampak kebingungan mau mengerjakannya bagaimana. Setelah peneliti melihat kesulitan yang dialami subjek 4 akhirnya peneliti memperagakan cara menyusun konsep AB-AB dan AA-BB. Kemudian subjek 4 mulai menyusun dengan sendirinya, sesekali peneliti memberikan arahan kepada subjek 4. Sampai akhirnya subjek 4 dapat memahami dan mampu menyusun dengan sendirinya tanpa bantuan dari peneliti lagi.

Dalam konsep AB-AB, bentuk A dan B diidentifikasi sebagai dua kategori berbeda. Dalam hal ini, anak akan menggunakan persegi panjang sebagai bentuk A dan segi empat sebagai bentuk B. Langkah-langkah penyusunan yang dilakukan subjek 4 dimulai dengan bentuk A, yaitu subjek 4 mengambil geometri persegi panjang dan menempatkannya di depan. Selanjutnya dilanjutkan dengan bentuk B, yaitu Subjek 4 mengambil geometri segi empat dan menempatkannya di samping persegi panjang, kemudian subjek 4 mengulangi proses tersebut dengan melanjutkan mengambil bentuk persegi panjang lagi, diikuti oleh segi empat, dan seterusnya. Contoh penyusunan: Persegi Panjang → Segi Empat → Persegi Panjang → Segi Empat. Sedangkan dalam konsep AA-BB anak mengelompokkan bentuk yang sama (AA) dan kemudian kelompok lainnya (BB). Di sini, anak mengelompokkan dua bentuk persegi panjang sebagai bentuk A dan segi empat sebagai bentuk B. Langkah-langkah penyusunan yang dilakukan subjek 4 dimulai dengan bentuk A, yaitu subjek 4 mengambil geometri persegi panjang dan menempatkannya di depan. Lalu mengambil bentuk A lagi, subjek 4 mengambil geometri persegi panjang lainnya dan menempatkannya di samping yang pertama. Dilanjutkan dengan bentuk B, yaitu subjek 4 mengambil geometri segi empat dan menempatkannya di samping persegi panjang kedua. Kemudian subjek 4 mengulangi proses tersebut dengan melanjutkan mengambil bentuk persegi panjang lagi diikuti oleh segi empat. Contoh penyusunan: Persegi Panjang → Persegi Panjang → Segi Empat → Segi Empat.

Bermain geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di antaranya mengenal bentuk geometri, mengenal warna, membuat kreasi bentuk dari geometri, mengurutkan

benda berdasarkan ukuran atau warna dan mengklasifikasikan benda dalam kelompok yang sama dengan dua variasi. Kegiatan bermain geometri berwarna tidak hanya meningkatkan pengetahuan anak tentang geometri, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan rasa percaya diri. Dengan demikian, pembelajaran yang berbasis permainan dapat menjadi fondasi yang kuat untuk pendidikan anak di masa depan, serta mendorong minat anak dalam belajar lebih lanjut tentang konsep-konsep matematika lainnya. Penelitian ini menekankan pentingnya metode interaktif dalam proses belajar bagi anak-anak usia dini, yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak secara keseluruhan.

Permainan geometri berwarna tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengajarkan konsep matematika, tetapi juga sebagai wahana untuk pengembangan keseluruhan anak, baik secara fisik, emosional, maupun intelektual. Kegiatan ini memperkaya pengalaman belajar anak, menjadikan anak lebih siap untuk menghadapi tantangan pendidikan di masa depan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Cosby dan Sawyer (dalam Ndari & Chandrawaty, 2018) bahwa permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk berkreativitas. Motivasi bermain anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas dirinya, dan untuk merasakan bahwa mereka mampu. Untuk menyempurnakan apa saja yang telah anak dapatkan, baik yang telah mereka ketahui sebelumnya juga hal-hal yang baru. Selain itu Armiznah (2023), mengemukakan bahwa masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini harus dipantau secara terus menerus, sehingga akan dapat diketahui kematangan dan kesiapannya, baik yang menyangkut perkembangan dasar seperti perkembangan kemampuan bahasa, kognitif, dan motorik, maupun perkembangan pembiasaan yang akan membentuk kepribadian mereka nantinya. Di mana setiap anak terlahir dengan keunikan pada potensinya masing-masing yang memiliki kelebihan, bakat, dan minat sendiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Kemampuan kognitif subjek 1 melalui permainan geometri berwarna menunjukkan bahwa subjek 1 mulai berkembang, yaitu dapat mengenali warna geometri, menyebut bentuk geometri senantiasa dengan bantuan peneliti, mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi. Melalui permainan geometri berwarna menunjukkan bahwa subjek 3 berkembang sesuai harapan, yaitu dapat mengenali warna dan menyebutkan semua bentuk geometri dengan benar walaupun masih sedikit suka keliru ketika menyebut bentuk persegi panjang, dapat mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi. Melalui permainan geometri berwarna menunjukkan bahwa subjek 2 dan 4 berkembang sangat baik, yaitu dapat mengenali warna dan bentuk geometri, mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut: Bagi keluarga, hendaknya lebih memperhatikan berbagai kemampuan yang dimiliki anak terutama kemampuan kognitif agar perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal. Bagi peneliti, diharapkan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam melakukan kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadin, Hasbi, I., Alpian, Salim, K., Prastiyo, E. B., Prastiyo, Maifizar, A., Arfa, D., Rusdi, Sakaria, F. S., Wardani, E. Y., Sembada, P. T. S., Mustopa, Husni, A., & Elsera, M. (2025). *Sosiologi Masyarakat Pesisir*. Jawa Barat: Widina Media Utama.
- Amelia, N. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Di*

Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan: Medan.

Armiznah, D. D. (2023). *Book Chapter Geogebra Matematika Geometri Menjadi Mudah*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.

Darsini. (2020). *Pengembangan Kognitif dengan Pelangi Geometri Untuk TK A*. Tangerang Selatan: Indocamp.

Masrukhin, D. H. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sidoarjo: Media Ilmu Press.

Ndari, S. S., & Chandrawaty, D. H. (2018). *Telaah Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Nisa, H., & Listyaningsih. (2024). Problematika Minat Belajar Pada Anak Di Pesisir Pantai Kenjeran Kelurahan Sukolilo Baru Surabaya. *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 12(3), 382.

Rozana, S., Wulan, D. S. A., & Hayati, R. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Rozana, S., Wulan, D. S. A., & Hayati, R. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y. N., Tampiomas, E. L., Satriana, M., Syamsiatin, E., Zainal, O. R., Rosmala, R., & Rahayu, A. Y. (2021). *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Sukatin, Zulqarnain, & Hariyanto, M. (2020). *Psikologi Kognitif Tinjauan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Ponorogo: Wade Group National Publishing.

Umardiyah, F., & Nasrulloh, M. F. (2020). *Scaffolding dalam Pembelajaran Geometri berdasar Taksonomi Solo*. Jawa Timur: LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

Yuliana, I. (2021). *Alat Permainan Edukatif Papan Geometri Ajaib APE PAGEOAJA*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Ponorogo: Ponorogo.

Yulistia, D. (2018). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung.

DESKRIPSI PERMAINAN TRADISIONAL *KASEDE-SEDE* PADA KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL DAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

Wa Sindi^{1)*}, Afifah Nur Hidayah¹⁾, Ahid Hidayat¹⁾

¹Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Halu Oleo

*Korespondensi Penulis. E-mail: sindilapandewa898@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional *kasede-sede* serta manfaatnya terhadap perkembangan sosial emosional dan motorik kasar anak usia dini di Desa Windu Makmur, Kecamatan Sampolawa, Kabupaten Buton Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas lima orang anak dan dua orang tua sebagai informan pendukung. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, melalui empat tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa permainan *kasede-sede* masih aktif dimainkan oleh anak-anak di lingkungan sekitar rumahnya dan menjadi kegiatan yang menyenangkan serta edukatif yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini, khususnya pada aspek sosial emosional dan motorik kasar. Pada aspek sosial emosional anak mengikuti aturan, anak menunjukkan sikap sabar dalam menunggu giliran, anak menghargai keunggulan temannya, anak membantu temannya yang sedang kesulitan, anak menunjukkan sikap antusiasme dalam bermain, anak menunjukkan sikap empati terhadap temannya yang kalah. Sementara itu, dari aspek motorik kasar permainan *kasede-sede* menstimulasi kemampuan melempar *geco*, kemampuan menjaga keseimbangan, kemampuan melompat melewati kotak dan kemampuan bergerak lincah dan cepat saat berpindah kotak. Orang tua dan guru memiliki peran besar dalam menjaga eksistensi permainan tradisional agar tetap dikenal dan dimainkan oleh anak-anak di masa kini.

Kata kunci: permainan tradisional, *kasede-sede*, anak usia dini, sosial emosional, motorik kasar

DESCRIPTION OF THE TRADITIONAL GAME *KASEDE-SEDE* ON THE SOCIAL-EMOTIONAL AND GROSS MOTOR SKILLS OF EARLY CHILDHOOD IN WINDU MAKMUR VILLAGE SAMPOLAWA DISTRICT SOUTH BUTON REGENCY

Abstract

This study aims to describe the implementation of the traditional game Kasede-sede and its benefits for the development of social-emotional and gross motor skills in early childhood in Windu Makmur Village, Sampolawa District, South Buton Regency. The study employed a qualitative approach with a descriptive research type. The subjects consisted of five early childhood children as the main participants and two parents as supporting informants. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model, which includes four stages: data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that the Kasede-sede traditional game is still actively played by children in their home environment and serves as an enjoyable and educational activity. This game has a positive impact on the social-emotional and gross motor development of early childhood. In terms of social-emotional aspects, children were able to follow rules, wait patiently for their turn, appreciate their peers' strengths, help friends who experience difficulties, show enthusiasm during play, and demonstrate empathy toward those who lose. Meanwhile, in terms of gross motor skills, the Kasede-sede game stimulates the ability to throw a geco accurately, maintain balance while standing on one leg, jump over squares without losing balance, and move swiftly between boxes. Therefore, the role of parents and teachers is crucial in maintaining the existence of traditional games so that they remain known and played by children today.

Keywords: traditional games, *Kasede-sede*, social-emotional development, gross motor skills, early childhood.

PENDAHULUAN

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 7 ayat 3 yang berbunyi “ perkembangan anak sebagaimana dimaksudkan di sini merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial. Anak usia 5-6 tahun mengalami perkembangan pesat di semua aspek: fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Mereka menjadi lebih mandiri, mampu berpikir logis, menjalin hubungan sosial mereka dengan lebih baik. Periode ini adalah masa paling penting untuk memberikan dukungan dan stimulasi yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Rahma, 2017: 6).

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, di mana dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki lingkungan pendidikan lebih lanjut (Jaoza, 2024: 2). Anak usia 0-6 tahun adalah usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter baik sikap, perilaku, dan kepribadian seorang anak di masa depan. Anak usia dini juga termasuk individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya (Pertiwi, Fitroh & Mayangsari, 2018:86-87). Untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini bermain dan permainan memiliki peranan sangat penting dalam membantu tumbuh kembang anak.

Permainan dan bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak melalui bermain permainan anak-anak dapat memperoleh kesenangan dan menjadi salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Permainan juga dapat menjelajah dunia anak dan berfungsi mengembangkan otot-otot anak dan menyalurkan energi anak pada saat bermain anak dapat mengungkapkan berbagai cerita hati, keceriaan jiwa dan kegembiraan serta menangkap makna interaksi dengan sesama temannya sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar bergaul, bersosialisasi mendapat pengalaman lingkungan, mengendalikan perasaan sebagai proses perkembangan diri (Rozana, 2020:43). Perkembangan sosial emosional juga sangat sensitif bagi anak-anak untuk memahami perasaan satu sama lain dengan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Hafiyah & Arifin, 2024: 22).

Perkembangan sosial emosional merupakan proses di mana anak belajar beradaptasi untuk memahami situasi dan emosi dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya, mendengarkan, mengamati dan meniru apa yang mereka lihat. Perkembangan sosial emosional juga sangat sensitif bagi anak-anak untuk memahami perasaan satu sama lain dengan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Hafiyah & Arifin, 2024: 22). Kemampuan motorik merupakan kemampuan yang memungkinkan seseorang untuk menunjukkan gerakan dengan cepat dan akurat. Perkembangan keterampilan motorik dapat dibedakan menjadi dua aspek yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar menekankan pada koordinasi tubuh pada gerakan otot-otot besar seperti melompat, berlari dan berguling, sedangkan motorik halus menekankan pada koordinasi otot-otot kecil seperti memegang sesuatu dengan ibu jari dan telunjuk. Permainan tradisional merupakan satu di antara permainan yang dapat menjadikan anak senang, menjalin persahabatan, memperkaya gerak yang dimiliki anak, dan dapat belajar keterampilan baru.

Permainan tradisional merupakan satu di antara permainan yang dapat menjadikan anak senang, menjalin persahabatan, memperkaya gerak yang dimiliki anak, dan dapat belajar keterampilan baru. *Kasede-sede* merupakan sebutan untuk permainan tradisional engklek di kabupaten Muna, Provinsi Sulawesi Tenggara. *kasede-sede* dimainkan dengan menggunakan benda dan hitungan serta dalam permainannya ada aturan yang harus diikuti oleh para pemainnya (Maronta, Sutarto & Isdayanti, 2022: 1224). Di Desa Windu Makmur, engklek dikenal dengan nama *kasede-sede*. Permainan *kasede-sede*, masih banyak dimainkan oleh anak-anak desa sebab permainannya yang relatif mudah.

Permainan tradisional *kasede-sede* memiliki peranan yang sangat penting dalam menstimulasi dan juga mengembangkan kemampuan anak seperti kemampuan fisik anak menjadi kuat, mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain, mengajarkan kebersamaan, dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama, mengembangkan kecerdasan logika anak dan anak menjadi lebih kreatif karena dapat menggambar polanya. Namun di zaman sekarang orang dewasa tidak lagi mengenalkan permainan tradisional kepada generasinya, lahan

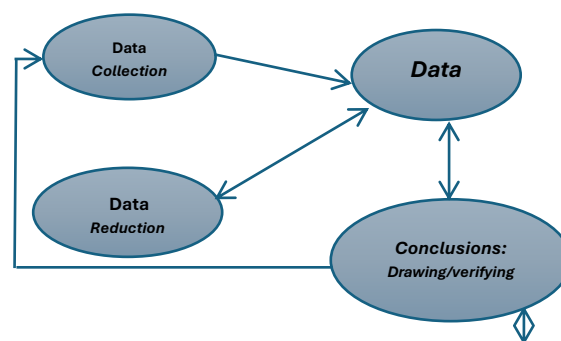
yang kosong semakin jarang, tidak adanya material permainan tradisional dalam kurikulum, serta gempuran permainan modern seperti *playstation*, *game online* dan sejenisnya (Karina, Supardi & Suparman, 2021: 2). Hal ini, membuat permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak sudah hampir sebagian dilupakan bahkan sampai menghilang, bukan hanya pendidik saja tetapi orang tua juga berperan penting dalam mengenalkan permainan tradisional ke anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka dipandang perlu untuk melakukan penelitian tentang Deskripsi Permainan Tradisional *Kasede-Sede* pada Kemampuan Sosial Emosional dan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kabupaten, Buton Selatan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memberikan gambaran faktual mengenai pelaksanaan permainan *kasede-sede*. Dalam penelitian ini, penulis membuat gambar yang kompleks, mempelajari kata-kata, melaporkan secara rinci pendapat responden, dan melakukan survey terhadap situasi yang dialami. Dalam pendekatan deskriptif, peneliti menggunakan data penelitian untuk mendeskripsikan atau menjelaskan variabel yang diteliti. Data tersebut kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan penelitian. Subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia 4-6 tahun berjumlah 5 orang dan 2 orang tua yang ada di Desa Windu Makmur Kecamatan Sampolawa Kabupaten Buton Selatan.

Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam menganalisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 2020). Analisis data model Miles and Huberman dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 1. Analisis Data Model Miles and Huberman (Sugiyono, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Letak Geografis Desa Windu Makmur

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Windu Makmur Terletak di Kecamatan Sampolawa, Kabupaten Buton Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara, Indonesia. Secara geografis, Desa Windu Makmur terletak di bagian selatan Kabupaten Buton Selatan dengan kondisi alam berupa daratan rendah dan lahan yang masih cukup luas untuk dijadikan tempat bermain anak-anak.

2. Profil Orang Tua dan Anak

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari:

- Lima anak usia dini yang berusia 4-6 tahun yang secara rutin memainkan permainan tradisional *kasede-sede* di lingkungan rumah masing-masing.
- Dua orang tua dari anak yang berpartisipasi, yang juga menjadi informan pendukung untuk mengetahui pandangan mereka tentang manfaat permainan *kasede-sede* terhadap perkembangan anak.

Pada penelitian ini, seluruh anak yang diamati berdomisili di Desa Windu Makmur dan sudah terbiasa bermain bersama teman sebayanya. Penelitian ini dilakukan selama empat kali pertemuan di lingkungan rumah anak-anak.

Tabel 1. Profil Orang Tua dan Anak

No	Nama Orang Tua	Pekerjaan Orang Tua	Nama Anak	Usia
1.	Wa Kanci	IRT	Azam	4-6 Tahun
	La Marno	Nelayan		
2.	Nursila	IRT	Yura	4-6 Tahun
	La Risno	Nelayan		
	Wa Luna	IRT		
3.	La Downi	Pedagang Ikan	Abil	4-6 Tahun
4.	Dianti	IRT	Nadia	4-6 Tahun
	Asis	Wiraswasta		
5.	Wa Harwina	IRT	Chaca	4-6 tahun
	La Hayadi	Bangunan		

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Permainan Tradisional *Kasede-Sede* Anak Usia Dini

Hasil observasi menunjukkan bahwa permainan tradisional *kasede-sede* masih sangat digemari oleh anak-anak di Desa Windu Makmur. Permainan ini dimainkan di halaman polindes dengan cara menggambar pola petak di tanah menggunakan batu atau kayu, kemudian anak-anak bergantian melempar pecahan keramik kecil (*geco*) ke petak-petak tersebut dan melompat menggunakan satu kaki sesuai aturan permainan.

Pelaksanaan permainan tradisional *kasede-sede* di Desa Windu Makmur dilakukan halaman polindes. Peneliti mengumpulkan anak-anak untuk diajak bermain dan memastikan bahwa mereka telah meminta izin kepada orang tua. Selanjutnya, peneliti menanyakan kegiatan harian anak, termasuk kegiatan yang pernah dilakukan di sekolah, dan menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu bermain *kasede-sede*. Sebelum bermain, anak-anak melakukan hom-pim-pa untuk menentukan urutan bermain. Suasana permainan terlihat penuh antusiasme. Anak-anak tertawa, bekerja sama, dan saling memberi semangat. Mereka mampu mengikuti aturan permainan dengan baik, seperti melempar *geco*, menginjak kotak yang berisi *geco* dan melompat menggunakan satu kaki.

Orang tua yang diwawancarai menyampaikan bahwa permainan ini sering dilakukan sore hari dan menjadi kegiatan rutin anak-anak. Selain menyenangkan, permainan *kasede-sede* juga membantu anak-anak untuk belajar disiplin, mengatur emosi, serta menghargai giliran teman.

“anak-anak senang sekali kalau main kasede-sede, apalagi kalau ramai-ramai mereka bisa belajar bersabar, belajar menghargai aturan dan saling tunggu giliran,” (wawancara dengan Ibu Nursila).

2. Aspek Sosial Emosional yang dikembangkan Melalui Permainan *Kasede-Sede*

Permainan *kasede-sede* tidak hanya menstimulasi aspek fisik anak, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak menunjukkan perilaku sosial seperti:

- Anak mampu mengikuti aturan dalam permainan *kasede-sede*. Contohnya seperti anak mampu melempar *geco* dengan tepat, anak sudah bisa menjaga keseimbangan dalam bermain seperti melompat dari satu kotak ke kotak lain dengan menggunakan satu kaki atau dua kaki sesuai dengan denah permainan *kasede-sede*.

- b). Anak mampu menunjukkan sikap sabar dalam menunggu giliran ketika bermain. Contohnya seperti subjek 2 saat kegiatan bermain *kasede-sede* di halaman polindes, beberapa anak sudah berbaris menunggu giliran. Salah satu anak, misalnya subjek 2, berada di posisi ketiga dalam antrian. Walaupun ingin segera bermain, subjek 2 tetap berdiri di barisan dengan tenang ia tidak memotong antrian, tidak mendorong teman di depannya, dan tidak protes ketika temannya membutuhkan waktu lebih lama menyelesaikan lompatan.
 - c) Anak mampu menghargai keunggulan temanya dalam bermain. Contohnya subjek 3 menunjukkan sikap menghargai keunggulan temannya selama kegiatan bermain. Ketika temannya berhasil menyelesaikan permainan lebih cepat atau menunjukkan keterampilan yang lebih baik, subjek d) memberikan pujian dengan tulus dan berkata, “kamu hebat sekali.” Ia juga tampak memberikan tepuk tangan kecil sebagai bentuk apresiasi. Meskipun ia tidak selalu menang, ia tetap bermain dengan gembira, tidak merasa iri, dan tidak mengejek temannya. Ia mampu menerima kekalahan dengan tenang serta tetap menjalin hubungan yang baik dengan teman-temannya.
 - d) Anak mampu membantu temannya yang sedang kesulitan dalam bermain. Contohnya seperti subjek 4 membantu temannya dengan menunjukkan langkah lompatan yang benar serta memberikan dukungan agar temannya dapat melanjutkan permainan dengan lebih percaya diri.
 - e). Anak mampu menunjukkan sikap antusiasme dalam bermain bersama teman-temannya. Contohnya subjek 5 menunjukkan sikap antusiasme dalam bermain bersama teman-temannya. Hal ini terlihat dari partisipasinya yang aktif, ekspresi wajah yang ceria, serta inisiatifnya untuk mengajak teman lain bergabung dalam bermain *kasede-sede*. Subjek 5 mengikuti aturan permainan dengan baik dan tetap bersemangat dari awal hingga akhir, sehingga turut menciptakan suasana bermain yang menyenangkan bagi seluruh teman-temannya.
3. Gerakan dalam Permainan *Kasede-Sede* yang Bermanfaat bagi Perkembangan Motorik Anak
- Berdasarkan hasil penelitian, manfaat yang diperoleh dari permainan *kasede-sede* dalam mengembangkan motorik kasar anak adalah:
- a. Kemampuan melempar *geco* dengan tepat. Contohnya subjek 1 mampu melempar *geco* dengan tepat ke dalam kotak yang dituju tanpa menyentuh garis batas, ia menunjukkan koordinasi mata dan tangan yang baik serta mampu menjaga konsentrasinya sehingga *geco* mendarat sesuai target.
 - b. Kemampuan menjaga keseimbangan tubuh dengan berdiri menggunakan satu kaki. Contohnya subjek 2 mampu menjaga keseimbangan tubuh dengan berdiri menggunakan satu kaki selama beberapa detik tanpa menunjukkan tanda-tanda goyah. Ia dapat mempertahankan posisi tersebut dengan fokus dan kontrol tubuh yang baik.
 - c. Kemampuan melompat melewati kotak tanpa kehilangan keseimbangan. Contohnya subjek 3 mampu melakukan lompatan dengan gerakan yang terkontrol dan mampu mendarat dengan stabil, sehingga menunjukkan koordinasi tubuh yang baik.
 - d. Kemampuan bergerak lincah pada saat bermain *kasede-sede*. Contohnya subjek 4 mampu mengikuti alur permainan dengan cepat, menghindari dengan gesit, serta menunjukkan koordinasi gerak yang baik selama permainan berlangsung.

“Kalau mereka sering main *kasede-sede*, anak menjadi kuat kakinya, tidak mudah jatuh, dan lebih gesit,” (Wawancara dengan Ibu Wa Sii).

C. Pembahasan

1. Pelaksanaan permainan *kasede-sede*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *kasede-sede* masih dilaksanakan dengan aturan yang sederhana dan mudah dipahami anak. Permainan ini menjadi sarana rekreasi yang bernilai edukatif karena melatih konsentrasi, disiplin, serta koordinasi gerak anak. Temuan ini mendukung penelitian. Maronta, Sutarto & Isdayanti (2022: 1224) yang

menyebutkan bahwa *kasede-sede* merupakan permainan lokal yang mampu menumbuhkan semangat kebersamaan dan kepatuhan terhadap aturan.

2. Pengaruh Permainan *Kasede-Sede* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak

Permainan tradisional *kasede-sede* tidak hanya memberikan manfaat fisik, tetapi juga berpengaruh besar terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, anak-anak menunjukkan berbagai perilaku sosial positif seperti, mematuhi aturan, sabar dalam menunggu giliran, membantu atau menolong temannya yang sedang kesulitan, menghargai keunggulan temannya, dan bersikap antusias dalam bermain *kasede-sede*. Selama proses bermain anak-anak tampak saling berinteraksi dengan penuh semangat dan antusias. Mereka berkomunikasi dengan teman sebaya, saling memberikan dukungan, dan menunjukkan rasa kebersamaan. Ketika salah satu anak melakukan kesalahan atau kalah dalam permainan, teman-temannya tidak mengejek, tetapi memberikan semangat dan motivasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak-anak mulai mampu memahami perasaan orang lain dan mengekspresikan emosi dengan cara positif.

Permainan ini juga mengajarkan anak untuk mematuhi aturan dan disiplin diri. Anak-anak memahami bahwa setiap pemain memiliki giliran dan aturan yang harus ditaati agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Melalui situasi ini, anak belajar menghargai orang lain, menahan diri, dan menyesuaikan perilaku dengan kelompok. Sikap ini menandakan adanya perkembangan sosial emosional yang baik, di mana anak dapat beradaptasi, bekerja sama, serta mengelola perasaan dalam kegiatan kelompok.

3. Pengaruh Permainan Tradisional *Kasede-Sede* terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional *kasede-sede* memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. motorik kasar berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggerakkan otot-otot besar tubuh secara terkoordinasi, seperti otot kaki, lengan, dan tubuh bagian atas. Aktivitas dalam permainan ini menuntut anak untuk menggunakan berbagai jenis gerakan fisik seperti melompat, menginjak, membungkuk, menjaga keseimbangan, melempar, dan mengambil benda (*geco*) yang semuanya merupakan bentuk stimulasi langsung terhadap otot besar anak.

Selama empat kali observasi, terlihat bahwa anak-anak mengalami peningkatan kemampuan motorik. Pada awalnya beberapa anak masih kehilangan keseimbangan saat melompat, namun setelah sering bermain, mereka mampu melompat lebih jauh dan mendarat dengan stabil. Aktivitas berulang dalam permainan ini menstimulasi sistem saraf motorik dan keseimbangan tubuh, sehingga anak lebih terampil mengontrol gerakannya. Selain itu, aktivitas melempar *geco* dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan, sedangkan melompat antar kotak memperkuat otot kaki dan meningkatkan daya tahan tubuh. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *kasede-sede* mampu mengembangkan keterampilan gerak dasar (*fundamental movement skills*) seperti berpindah, menyeimbangkan, dan memanipulasi benda.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Amini, Sujiono, & Aisyah (2020) dan Nirwana & Astarin (2024: 374) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dengan aktivitas fisik dapat memperkuat otot besar, meningkatkan keseimbangan, serta mengoptimalkan kemampuan koordinasi tubuh anak usia dini. dengan demikian, permainan *kasede-sede* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media stimulasi motorik kasar yang efektif dan edukatif, sekaligus mendorong anak untuk aktif bergerak dan hidup sehat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Desa Windu Makmur, Kecamatan Sampolawa, Kabupaten Buton Selatan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *kasede-sede* masih aktif dimainkan oleh anak-anak di lingkungan sekitar rumahnya dan menjadi kegiatan yang menyenangkan serta edukatif yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini, khususnya pada aspek sosial emosional dan motorik kasar. Pada aspek sosial emosional anak mampu mengikuti aturan dalam permainan, anak mampu menunjukkan sikap sabar dalam menunggu giliran dalam bermain, anak mampu menghargai keunggulan temannya dalam bermain, anak mampu membantu temannya yang sedang kesulitan dalam bermain, anak mampu menunjukkan sikap antusiasme bersama teman-temannya dalam bermain, anak mampu menunjukkan sikap empati terhadap teman-temannya yang kalah dalam bermain. Sementara itu, dari aspek motorik kasar permainan *kasede-sede* mampu menstimulasi kemampuan melempar *geco* dengan tepat, kemampuan menjaga keseimbangan tubuh dengan berdiri menggunakan satu kaki, kemampuan melompat melewati kotak tanpa kehilangan keseimbangan dan kemampuan bergerak lincah dan cepat saat berpindah kotak.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru dan Lembaga PAUD, di sarankan agar permainan tradisional seperti *kasede-sede* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan edukatif. melalui permainan ini, guru dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, khususnya motorik kasar dan sosial emosional, dengan cara yang menyenangkan serta kontekstual dengan budaya lokal.
2. Bagi orang tua, diharapkan turut berperan aktif melestarikan permainan tradisional di rumah maupun lingkungan sekitar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain *kasede-sede* bersama teman sebayanya. Selain membantu perkembangan fisik dan sosial anak, kegiatan ini juga memperkuat hubungan emosional antara orang tua dan anak. Orang tua juga perlu membatasi penggunaan gadget dan mengarahkan anak pada bentuk permainan aktif yang lebih menyehatkan dan mendidik seperti permainan *kasede-sede*.
3. Bagi pemerintah daerah dan masyarakat, diharapkan mendukung pelestarian permainan tradisional lokal dengan mengadakan kegiatan seperti lomba permainan tradisional, festival anak, atau pelatihan bagi guru PAUD mengenai penerapan permainan daerah dalam pembelajaran. Hal ini penting agar anak-anak di Kabupaten Buton Selatan tetap mengenal dan mencintai budaya daerah mereka sendiri sebagai bagian dari identitas bangsa.
4. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan sebagai bahan informasi terhadap peneliti-peneliti berikutnya dan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan yang berkenaan dalam penelitian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M., Sujiono, B., & Aisyah, S. (2020). *Hakikat Perkembangan Motorik dan Tahap Perkembangannya*. Pustaka. Ut, 1.
- Hafiyah, H., & Arifin, Z. (2024). Perkembangan Sosial Anak dan Pengaruhnya bagi Pendidikan: Ditinjau dari Kemampuan Emosional Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan dan Agama*, 2(2), 21-28.
- Jaoza, S. N. (2024). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak. *Global Leadership Organizational Research in Management*, 2(2), 01-19.
- Karina, C. D., Supardi, U. S., & Suparman, I. A. (2021). Ekplorasi Etnomatika pada Permainan Tradisional Indonesia Komunitas TGR (*Traditional Games Return*). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1599-1615.

- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdayanti, B (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Sulawesi Tenggara terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*. 5(1), 1223-1228.
- Nirwana, S., & Astarin, W. O. S. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Kasede-Sede di Kelompok B TK Handayani Kota Kendari: *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 7(3), 372-283.
- Palintan, T.A. (2020). *Membangun Kecerdasan Emosi dan Sosial Anak Sejak Usia Dini*. Penerbit Lindan Bestari.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., dan Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. 5(2): 86-100.
- Rahma, D. (2017). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al Fikri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(10),1-10.
- Rozana, S. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional “Engklek” terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di TK Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang. *Jurnal Abdi Ilmu*. 13(1): 42-58.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*

Asbiati^{1)*}, Afifah Nur Hidayah¹⁾, Muamal Gadafi¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia
E-mail: astiatil39@gmail.com

Abstrak

Kemampuan bekerja sama merupakan aspek perkembangan sosial-emosional yang krusial bagi anak usia dini, namun sering kali belum terstimulasi secara optimal dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di TK Idhata Kendari tahun ajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari guru dan 10 anak didik kelas B II (3 laki-laki dan 7 perempuan) dengan rentang usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, aktivitas mengajar guru mencapai 78,57% dan aktivitas belajar anak sebesar 66,67%. Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan di mana aktivitas guru mencapai 92,86% dan aktivitas belajar anak mencapai 91,67%. Kemampuan kerja sama anak yang awalnya hanya 40% pada observasi awal, meningkat menjadi 70% pada siklus I, dan mencapai 90% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak di TK Idhata Kendari.

Kata kunci: kemampuan kerja sama, *Project Based Learning*, anak usia dini.

IMPROVING CHILDREN'S COOPERATION SKILLS THROUGH PROJECT-BASED LEARNING MODELS

Abstract

The ability to work together is a crucial aspect of social-emotional development for early childhood, but it is often not optimally stimulated in the learning process. This study aims to improve children's ability to work together through the Project Based Learning (PjBL) model at Idhata Kendari Kindergarten in the 2024/2025 academic year. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with stages including planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of teachers and 10 students in class B II (3 boys and 7 girls) aged 5-6 years. The results showed that in cycle I, teacher teaching activities reached 78.57% and student learning activities reached 66.67%. In cycle II, there was a significant increase, with teacher activities reaching 92.86% and student learning activities reaching 91.67%. The children's cooperation skills, which were initially only 40% in the initial observation, increased to 70% in cycle I and reached 90% in cycle II. Based on these results, it can be concluded that the application of the Project-Based Learning model is effective in improving children's cooperation skills at Idhata Kendari Kindergarten.

Keywords: cooperation skills, *Project-Based Learning*, early childhood.

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional pada Bab 1 ayat 14 menjelaskan 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. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur Pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur Pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur Pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia

dini pada jalur pendidikan informal berbentuk Pendidikan keluarga atau Pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Sutarman & Asih (2016:13) Pendidikan anak usia dini merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa. Hal ini dikarenakan anak-anak adalah generasi penerus keluarga sekaligus penerus bangsa. Pada awalnya Pendidikan untuk anak usia dini diselenggarakan tanpa disadari pengetahuan yang memadai tentang cara anak bertumbuh, berkembang, dan belajar. Sejalan dengan berbagai upaya penataan, pembenahan, dan peningkatan pengelolaan pendidikan jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, pembenahan juga mulai dilakukan dalam penyelenggaraan pendidikan untuk anak usia dini atau yang lebih dikenal dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan sejak usia dini, yaitu aspek agama dan moral, aspek fisik motorik, kognitif, linguistik, sosial emosional dan seni. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) 137 Tahun 2014 juga terdapat Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) untuk aspek perkembangan sosial emosional usia 5-6 tahun, salah satunya adalah perilaku prososial. Salah satu bentuk perilaku prososial adalah kerja sama.

Anggraeni (2023:127) Kerja sama merupakan sesuatu proses melaksanakan secara bersama-sama baik itu belajar ataupun bermain buat membongkar sesuatu permasalahan bersama-sama dengan tujuan yang sama pula. Pentingnya kerja sama dikembangkan pada Anak Usia Dini agar anak menjadi individu yang mampu bersosialisasi, berinteraksi, dapat memecahkan masalah, bergotong royong, memiliki rasa toleransi, menghargai, dan berbagi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Untuk itu harus memberikan bimbingan dan arahan kepada anak untuk mempersiapkan anak memasuki lingkungan yang baru. Pencapaian kerja sama bagi Anak Usia Dini merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan bersosial.

Dari pernyataan di atas dapat dipahami bahwa kerja sama akan terbentuk apabila adanya pertemuan antara satu anak dengan anak yang lain dalam sebuah kelompok. dalam kelompok kecil, anak sebagai kelompok belajar memecahkan masalah, bekerja secara kompak dan kohesif. Dalam kelompok, anak didik untuk mewujudkan citra kemanusiaan secara objektif dan benar. Dari segi individu, keanggotaan anak dalam kelompok kecil merupakan pemenuhan kebutuhan bersosialisasi. Tiap anak menyadari bahwa kehadiran kelompok akan diakui bila berhasil melaksanakan tugas. Dalam hal ini timbul rasa bangga dan rasa memiliki kelompok, karena berbagai tugas, tetapi merasa satu dalam semangat kerja. Hal tersebut menjadi suatu bukti bahwa kerja sama anak dapat terbentuk dengan adanya pembentukan sebuah kelompok kecil.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi dan mendukung perkembangan kemampuan kerja sama anak adalah pembelajaran *Project Based Learning*. Hal ini sesuai pendapat Amelia & Aisya (2021:183) menyatakan bahwa salah satu metode yang cocok untuk diterapkan adalah metode pembelajaran proyek. Metode pembelajaran proyek merupakan salah satu cara mengajar dengan memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari baik secara individu maupun secara berkelompok yang menyatakan bahwa salah satu model pembelajaran yang dapat memudahkan merdeka belajar bagi anak usia dini ialah model pembelajaran berbasis project. Pembelajaran *Project Based Learning* dapat dimaknai sebagai kegiatan dilakukan oleh anak untuk mengeksplorasi secara langsung dengan mendalami berbagai topik yang mungkin diprakarsai oleh anak atau guru melalui aktivitas berkreasi dengan berbagai bahan atau material. Penggunaan model pembelajaran bagi anak usia dini sangat erat kaitannya dengan aspek perkembangan anak dan pemilihan model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan pencapaian pada aspek perkembangan anak tersebut. Pemilihan model pembelajaran sudah seharusnya memperhatikan karakteristik dan kebutuhan anak agar dapat disesuaikan dengan minat dan kesukaan anak sehingga apa yang menjadi tujuan dari pembelajaran dapat tercapai sebagaimana mestinya.

Model *Project Based Learning* menjadi penting untuk diterapkan pada anak usia dini karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari secara nyata sehingga anak belajar dari pengalamannya sendiri. Selain itu anak dapat belajar mengatur diri sendiri untuk bekerja sama dengan teman dalam memecahkan masalah dan dapat berdampak dalam pengembangan etos kerja anak dapat menggunakan pemikirannya sendiri ketika dihadapkan pada persoalan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Dalam kelompok pembelajaran, masing-masing anak belajar untuk dapat mengatur

diri sendiri agar dapat membangun persahabatan, berperan aktif dalam kegiatan kelompok, memecahkan masalah yang dihadapi kelompok, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Model *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mampu membangun kemampuan anak dengan melibatkan kerja proyek yang menghasilkan suatu karya nyata yang dapat diperlihatkan, pembuatan produk. Pembelajaran proyek memacu kinerja anak dalam berinteraksi dengan teman dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sehingga anak dapat bekerja sama dan saling membantu saat menghadapi kesulitan dalam penyelesaian tugas. Penerapan pembelajaran berbasis proyek akan membuat anak merasa terlibat secara langsung sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi anak. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi, mewujudkan dan mengembangkan ide-idenya dalam bentuk karya nyata.

Berbagai tantangan dan kendala yang dialami oleh anak dalam meningkatkan sikap kerja sama dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Idhata Kendari pada kelas B II yang berjumlah 10 orang anak hanya 4 orang anak didik yang memiliki kemampuan kerja sama dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH). Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran berlangsung, yang terjadi dalam ruangan kelas di antaranya adalah kemampuan kerja sama anak masih belum optimal, hal ini dapat dibuktikan dalam beberapa kegiatan yang dilakukan oleh 6 orang anak, yaitu:

1. Anak masih kesulitan dalam membantu teman, anak-anak yang lain seolah tidak peduli ketika temannya meminta bantuan walaupun guru telah berulang kali menstimulasi anak-anak untuk saling membantu dan bekerja sama,
2. Anak belum bergabung untuk bermain bersama teman, sehingga belum terjalin interaksi antar anak, seperti ada anak yang mengambil kegiatan bermain sendiri yang kemudian meninggalkan temannya yang sedang menyelesaikan tugas, yang seharusnya dikerjakan bersama-sama.
3. Tidak ada kegiatan anak yang dapat menghasilkan sebuah karya nyata melalui hasil kerja sama dalam kelompok karena anak hanya diberikan tugas dalam bentuk individu.

Pembelajaran berbasis proyek menjadikan anak didik untuk aktif dalam menangani masalah dunia nyata. Penggunaan model *Project Based Learning* yang otentik dapat mendukung anak didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kerja sama. Akan tetapi, hal ini jarang terjadi karena banyak guru yang kurang efektif dalam memberikan proyek kepada anak. Tugas yang diberikan seringkali terlalu sederhana atau terlalu kompleks untuk anak didik. Selain itu, guru juga sering memberikan tugas yang tidak sesuai dengan kebutuhan anak didik. Sebagai hasilnya, kehilangan semangat untuk belajar dan merasa putus asa dapat diakibatkan oleh hal ini pada anak didik. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada guru kelas B II, bahwa sebelumnya telah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek akan tetapi kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran ini dalam pembelajaran, selain itu guru memberikan tugas yang terlalu sederhana pada model pembelajaran proyek. Melihat permasalahan tersebut, sudah selayaknya melakukan pembenahan khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak. Oleh karena itu, diperlukan pembenahan model pembelajaran yang sesuai perkembangan anak agar selaras dengan kemampuan yang akan ditingkatkan.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka penelitian ini akan mengkaji tentang penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kerja sama Anak Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* Di TK Idhata Kendari”

METODE

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk perbaikan kualitas proses pembelajaran, maka kegiatan tersebut haruslah terlihat lebih efisien, kreatif, efektif dan inovatif yang diyakini lebih baik dari kegiatan sebelumnya (Parnawi, 2020). Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di kelas B II TK Idhata Kendari, Kelurahan Benu-Benua, Kecamatan Kendari Barat, Kota Kendari.

Subjek penelitian ini adalah guru/peneliti dan anak didik di TK Idhata Kendari dengan jumlah 10 orang anak yang terdiri dari 7 orang anak perempuan dan 3 orang anak laki-laki dengan rentang usia 5-6 tahun. Objek yang akan diteliti adalah proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *Project Based Learning*.

Faktor yang diteliti dalam penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebagai berikut:

1. Faktor guru dalam melakukan aktivitas pengajaran untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning*.
2. Faktor anak mengamati aktivitas belajar anak selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas

Prosedur penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas ini memasuki tahap-tahap yaitu sesuai dengan rencana seperti apa yang didesain dan faktor yang akan diselidiki. Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas proses belajar melalui kegiatan meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning* di TK Idhata Kendari Tahun ajaran 2024/2025, yang dapat dilihat dari hasil belajar. Prosedur penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah penelitian yang merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua tahap: (1) perencanaan (2) pelaksanaan tindakan (3) observasi dan evaluasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa penelitian deskriptif dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning*. Dalam menganalisis data dan memberi penilaian dalam bentuk simbol bintang seperti *= Belum Berkembang (BB), ** Mulai Berkembang (MB), *** Berkembang Sesuai Harapan (BSH), **** Berkembang Sangat Baik (BSB), (Depdiknas 2004: 26).

Tabel 1. Kategori Keberhasilan Secara Individual

Interval	Kategori	Simbol Bintang
3,50-4,00	Berkembang Sangat Baik (BSB)	****
2,50-3,49	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	***
1,50-2,49	Mulai Berkembang (MB)	**
0,01-1,40	Belum Berkembang (BB)	*

Tabel 2. Kategori Secara Klasikal

Persentase	Kategori	Simbol Bintang
95%-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	****
85%-94%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	***
75%-84%	Mulai Berkembang (MB)	**
<75%	Belum Berkembang (BB)	*

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah indikator proses dan indikator hasil (nilai). Indikator proses terdiri dari aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak. Tindakan dikatakan berhasil apabila hasil observasi terhadap guru dan anak telah mencapai persentase minimal 85% sesuai dengan skenario pembelajaran, sedangkan pada indikator hasil, apabila 85% anak memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau dengan simbol *** dan Berkembang Sangat Baik atau dengan simbol **** maka dapat dikatakan Peningkatan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning* dinyatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

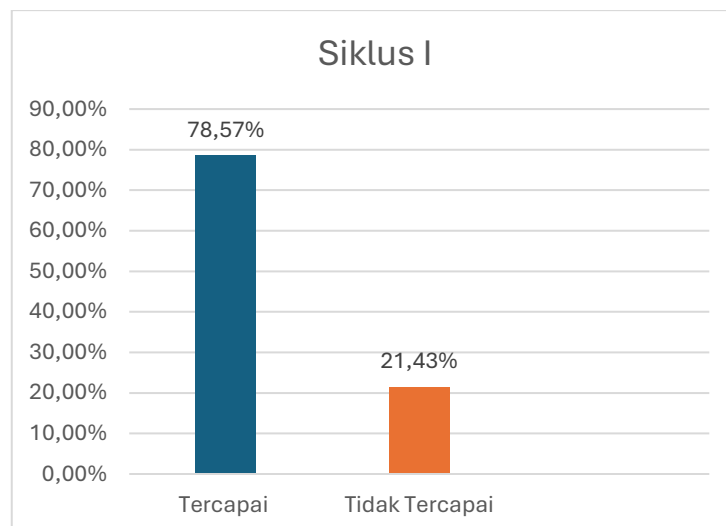
Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Hasil Observasi Mengajar Guru Pada Siklus I

Hasil observasi mengajar guru sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 14 aspek yang diamati akan dicapai oleh guru. Pada siklus I skor yang dicapai oleh guru sebanyak 11 aspek dengan persentase 78,57%.

Data tersebut dapat digambarkan pada gambar 1 sebagai berikut:



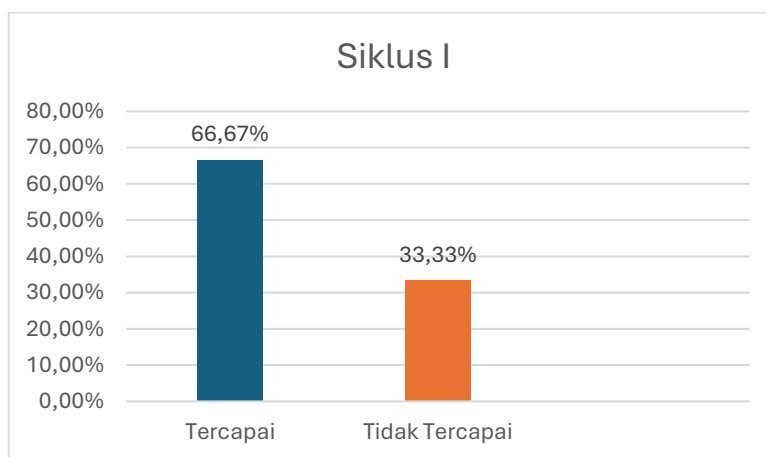
Gambar 1. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus I

Berdasarkan histogram aktivitas mengajar guru bahwa hasil aktivitas mengajar guru pada siklus I selama 4 kali pertemuan menunjukkan bahwa dari 14 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran, aspek yang terlaksana hanya 11 aspek dengan persentase 78,57%. Sedangkan yang tidak terlaksana tiga aspek dengan persentase 21,43%, di antaranya adalah guru belum membimbing anak untuk berinteraksi dalam kegiatan proyek, guru belum memberikan penghargaan terhadap karya setiap kelompok, dan guru belum mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan dari awal hingga akhir. Dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada siklus I dapat dikatakan belum maksimal sesuai dengan standar ketercapaian aktivitas mengajar guru yang harus dicapai 85% sehingga dapat dikatakan berhasil.

b. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak siklus I

Analisis hasil observasi anak sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 12 aspek yang diamati akan dicapai oleh analisis hasil observasi anak. Pada siklus I skor yang dicapai oleh anak dari 12 aspek yang tercapai adalah 8 aspek dengan persentase 66,67% sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 4 aspek dengan persentase 33,33%.

Data tersebut dapat digambarkan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Analisis Aktivitas Belajar Anak Siklus I

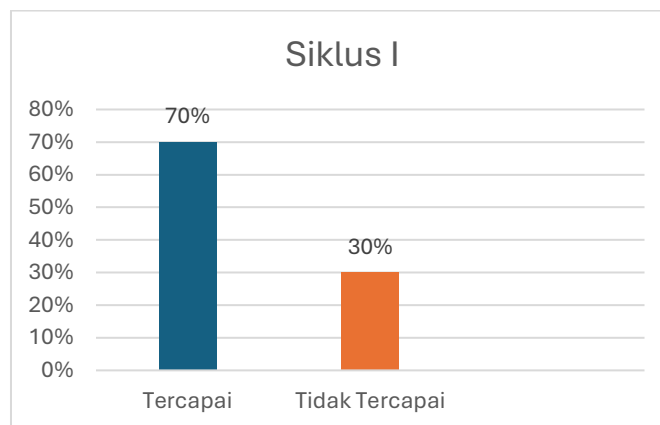
Berdasarkan histogram aktivitas belajar anak bahwa hasil belajar anak didik siklus I yang dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan menunjukkan bahwa dari 12 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran, aspek yang terlaksana hanya 8 aspek dengan persentase 66,67%. Sedangkan yang tidak terlaksana empat aspek dengan persentase 33,33%, dengan demikian hasil aktivitas

belajar anak siklus 1 dinyatakan belum sesuai dengan standar ketercapaian aktivitas belajar anak didik yang harus dicapai yaitu 85%.

Peneliti berkolaborasi dengan guru melakukan evaluasi atau penilaian pada akhir siklus. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning* pada anak. Evaluasi dilakukan secara berkelompok, karena dengan cara ini peneliti dapat melihat peningkatan kemampuan kerja sama anak melalui kegiatan *project*. Dalam pencapaian keberhasilan anak didik dikelompokkan dalam 4 kategori yaitu berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH), mulai berkembang (MB), dan belum berkembang (BB). Untuk melihat data perhitungan individual pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus I

Kategori	Jumlah anak	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	10%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	60%
Mulai Berkembang (MB)	3	30%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	10	100%



Gambar 3. Histogram nilai klasikal pada siklus I

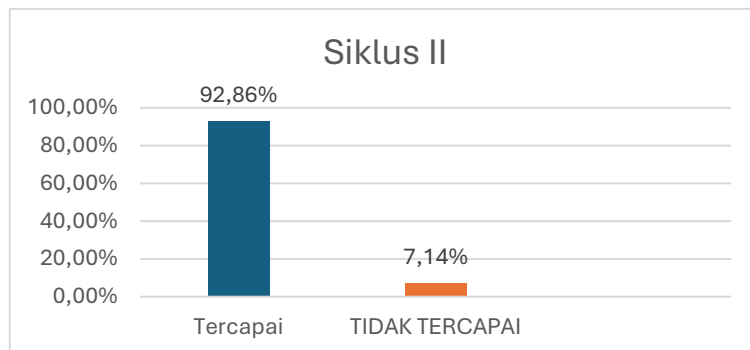
Berdasarkan hasil yang diperoleh pada gambar 4.4 terlihat bahwa secara klasikal dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning* di TK Idhata Kendari pada tahap evaluasi siklus I, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 10% yaitu 1 orang anak dari 10 orang anak secara keseluruhan. Nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 60% yaitu diperoleh 6 orang anak, untuk nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 30% diperoleh 3 orang anak dan tidak diperoleh anak dengan kategori bintang (*) atau belum berkembang (BB) dengan persentase 0%.

Berdasarkan perolehan nilai anak didik yang ditampilkan pada tabel 4.6 dapat dinyatakan bahwa program pembelajaran *project based learning* belum meningkat. Hal ini tentu saja akan dihubungkan dengan indikator kinerja yang ditetapkan yaitu jika anak mencapai tingkat perolehan nilai keberhasilan 85% sementara tindakan pada siklus I yang dilaksanakan hanya mencapai perolehan nilai sebesar 70%, maka dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan ini belum terselesaikan dan akan dilanjutkan pada tahap siklus selanjutnya yaitu siklus II.

2. Siklus II

a. Hasil Observasi Mengajar Guru Pada Siklus II

Hasil observasi mengajar guru sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 14 aspek yang diamati akan dicapai oleh guru. Pada siklus II skor yang dicapai oleh guru dari 14 aspek dengan persentase 92,86%. Data tersebut dapat digambarkan pada gambar 4 sebagai berikut:

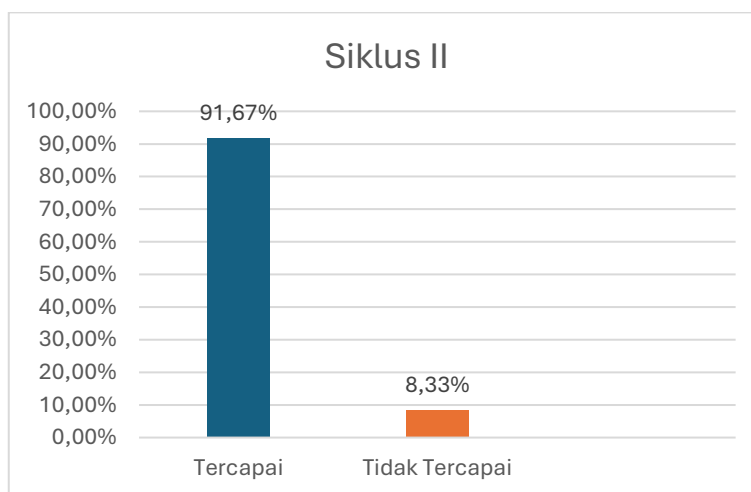


Gambar 4. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

Berdasarkan histogram aktivitas mengajar guru bahwa hasil aktivitas mengajar guru pada siklus II selama 4 kali pertemuan menunjukkan bahwa dari 14 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran, aspek yang terlaksana hanya 13 aspek dengan persentase 92,86%. Sedangkan yang tidak terlaksana satu aspek yaitu guru belum memberikan penghargaan pada hasil karya setiap kelompok dengan persentase 7,14% dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada siklus II dinyatakan telah terselesaikan sesuai dengan standar ketercapaian aktivitas mengajar guru yang harus dicapai 85% sehingga dapat dikatakan berhasil.

b. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak siklus II

Analisis hasil observasi anak sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 12 aspek yang diamati akan dicapai oleh analisis hasil observasi anak. Pada siklus II skor yang dicapai oleh anak dari 11 aspek dengan persentase 91,67% sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 1 aspek dengan persentase 8,33%. Data tersebut dapat digambarkan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram Analisis Aktivitas Belajar Anak Siklus II

Berdasarkan histogram aktivitas belajar anak bahwa hasil belajar anak didik siklus II yang dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan menunjukkan bahwa dari 12 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran, aspek yang terlaksana hanya 11 aspek dengan persentase 91,67%. Sedangkan yang tidak terlaksana satu aspek dengan persentase 8,33%, sesuai dengan standar ketercapaian

aktivitas belajar anak didik yang harus dicapai yaitu 85% dengan demikian hasil aktivitas belajar anak siklus II dinyatakan sudah maksimal dan dinyatakan telah berhasil.

Peneliti berkolaborasi dengan guru melakukan evaluasi atau penilaian pada akhir siklus. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning* pada anak. Evaluasi dilakukan secara berkelompok, karena dengan cara ini peneliti dapat melihat peningkatan kemampuan kerja sama anak melalui kegiatan *project*. Dalam pencapaian keberhasilan anak didik dikelompokkan dalam 4 kategori yaitu berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH), mulai berkembang (MB), dan belum berkembang (BB). Untuk melihat data perhitungan individual pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus II

Kategori	Jumlah anak	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	30%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	60%
Mulai Berkembang (MB)	1	10%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	10	100%

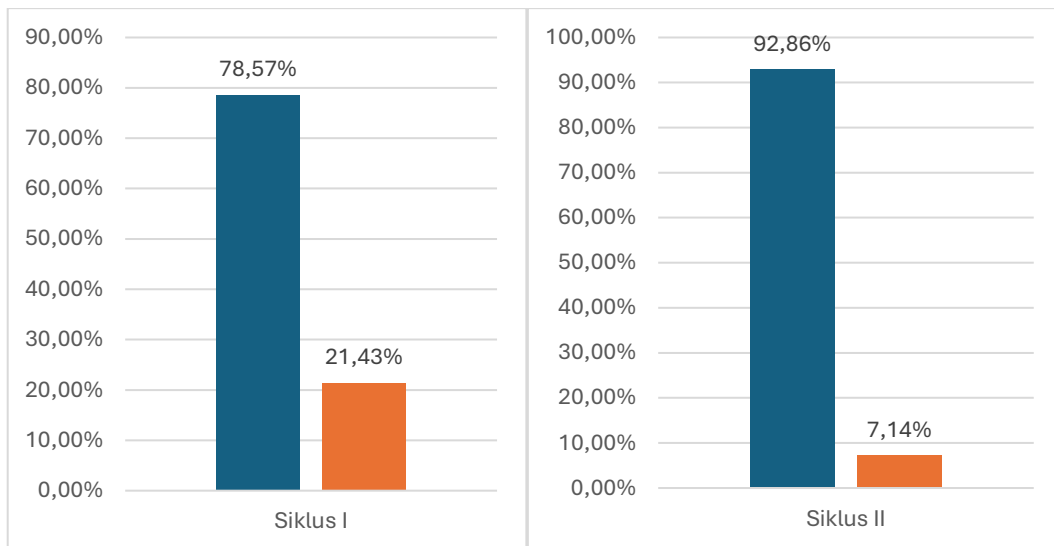
Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 4.10 terlihat bahwa secara klasikal dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning* di TK Idhata Kendari pada tahap evaluasi siklus II, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 30% yaitu 3 orang anak dari 10 orang anak secara keseluruhan. Nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 60% yaitu diperoleh 6 orang anak, untuk nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 10% diperoleh 1 orang anak dan tidak diperoleh anak dengan kategori bintang (*) atau belum berkembang (BB) dengan persentase 0% yaitu diperoleh 0 orang anak.

Berdasarkan perolehan nilai anak didik yang ditampilkan pada tabel 4.6 dapat dinyatakan bahwa program pembelajaran *project based learning* telah meningkat. Walaupun masih terdapat anak didik yang memperoleh nilai bintang (**) atau mulai berkembang (MB) tetapi dapat dikatakan bahwa sebagian anak didik dinilai tidak mampu menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditetapkan sesuai dengan indikator penilaian dalam penelitian ini khususnya dalam pelaksanaan tindakan siklus II. Selain itu, dengan perolehan nilai 90% tersebut telah dicapai oleh 9 orang anak didik sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa program kegiatan atau rangkaian pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *Project Based learning* di TK Idhata Kendari telah terselesaikan dan mencapai target peneliti yaitu indikator keberhasilan 85%.

Pembahasan

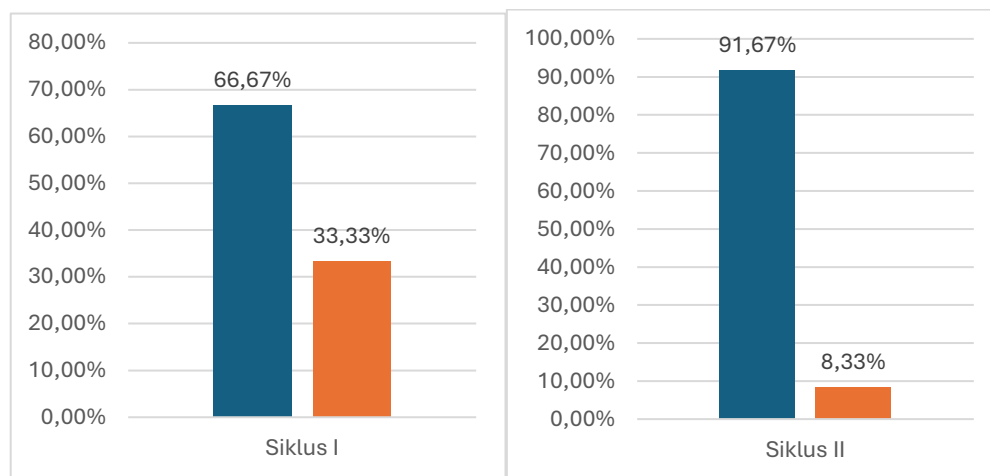
Berdasarkan permasalahan yang ada pada kelas B II TK Idhata Kendari, peneliti menggunakan suatu model pembelajaran *project based learning* yang dilaksanakan dua siklus masing-masing siklus dilaksanakan dalam 4 tahap berupa perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kegiatan penelitian tindakan kelas pada pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning* menunjukkan hasil yang baik. Keberhasilan dalam pelaksanaan penelitian ini tidak terlepas dari peranan aktif guru sebagai fasilitator. Menurut (Loka & Robiah 2024:52, guru memfasilitasi anak untuk menyelesaikan sebuah proyek secara berkelompok dengan mengikuti langkah-langkah dalam aktivitas kelompok masing-masing. Perencanaan model pembelajaran berbasis proyek ini dilaksanakan oleh guru yang dimaksudkan mendidik anak agar lebih aktif dan kreatif, kemudian guru melengkapi informasi untuk memudahkan anak mengerti dan memahami materi dalam pembelajaran berbasis proyek ini.

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada aktivitas mengajar guru siklus I dari 14 aspek yang akan dicapai oleh guru. pada siklus I skor ketercapaian yang dicapai guru yaitu 78,57% atau 11 aspek dari 14 aspek yang diamati, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 92,86% atau 13 dari 14 aspek yang diamati. Data peningkatan hasil aktivitas mengajar guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari pada gambar 6 di bawah ini:



Gambar 6. Histogram Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II.

Aktivitas belajar anak terdiri dari 12 aspek yang diamati, pada siklus I aspek yang tercapai adalah 8 aspek dan 4 aspek tidak tercapai dengan demikian persentase keberhasilan anak tersebut sebesar 66,67% dan tidak tercapai sebesar 33,33%, dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu dari 12 aspek yang diamati ada 11 aspek yang tercapai dan satu aspek tidak tercapai dengan demikian persentase keberhasilan anak sebesar 91,67% dan yang tidak tercapai adalah sebesar 8,33%. Dari data tersebut dapat digambarkan pada histogram dibawah ini:



Gambar 7. Histogram Aktivitas Belajar Anak Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan histogram diatas maka dapat diketahui bahwa hasil analisis aktivitas belajar anak dalam meningkatkan kemampuan kerja sama melalui model pembelajaran *project based learning* pada Siklus I mencapai 66,67% dan mengalami peningkatan pada Siklus II dengan nilai 91,67%, dengan demikian maka hasil analisis aktivitas belajar anak didik telah mencapai hasil yang maksimal.

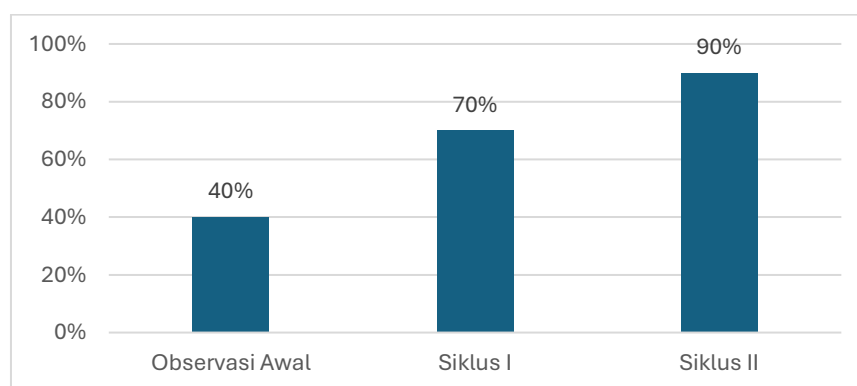
Hasil yang diperoleh pada kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning* pada siklus I jika dibandingkan dengan peningkatan namun belum mencapai indikator yang diharapkan, sehingga perlu dilakukan suatu perbaikan pada siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I terdapat beberapa kelemahan guru dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning*, sehingga perlu dilaksanakan tindakan pada siklus II agar indikator kinerja yang diharapkan dapat tercapai. Setelah dilakukan perbaikan dalam siklus II, ternyata hasil yang diperoleh mengalami

peningkatan yang cukup signifikan terhadap aspek peningkatan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning*. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Peningkatan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *project based learning*

No.	Nama Anak	Kategori		
		Observasi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Ais	BB	MB	BSH
2.	Ark	MB	BSH	BSH
3.	Khal	BSH	BSH	BSB
4.	Kom	MB	BSH	BSH
5.	Nan	BB	MB	BSH
6.	Syab	BB	MB	MB
7.	Syaf	BSH	BSH	BSH
8.	Syai	BSH	BSB	BSB
9.	Tia	BSB	BSB	BSB
10.	Zea	MB	BSH	BSH

Dari data hasil penelitian yang ditampilkan pada tabel 5. maka dapat dilakukan analisis keberhasilan tindakan secara klasikal dan diperoleh hasil tampak pada histogram berikut ini:



Gambar 8. Histogram Rekapitulasi Hasil Analisis Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Anak Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Selama kegiatan penelitian berlangsung, data hasil temuan yang diperoleh sebagaimana dideskripsikan pada halaman sebelumnya, dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui model pembelajaran *Project Based Learning* yang dirancang disusun dan dilaksanakan secara baik dan optimal oleh peneliti yang bekerja sama dengan guru kelas B II pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II sangat memberikan manfaat pada anak dengan pengalaman langsung serta kemampuan kerja sama terhadap anak-anak menunjukkan peningkatan karena sebagian besar anak telah melakukan model pembelajaran *Project Based Learning*. Jika dilihat pada pemahaman anak dari pelaksanaan siklus I sebesar 60%. Jika dibandingkan dengan tahap observasi awal penelitian yang hanya mencapai 40%, dan pada tindakan siklus II mencapai persentase 90%. Hal ini menunjukkan hasil yang baik dari sebelumnya, karena indikator kinerja yang ditetapkan telah tercapai yaitu 85% maka penelitian ini dapat dihentikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penerapan model *Project Based Learning* terbukti efektif meningkatkan kemampuan kerja sama anak di TK Idhata Kendari, yang ditunjukkan oleh peningkatan signifikan pada seluruh

instrumen observasi. Aktivitas mengajar guru meningkat dari 78,57% pada Siklus I menjadi 92,86% pada Siklus II, sementara aktivitas belajar anak naik dari 66,67% menjadi 91,67%. Secara kuantitatif, ketuntasan klasikal kerja sama anak meningkat bertahap dari kondisi awal sebesar 60%, menjadi 70% pada Siklus I, dan mencapai 90% pada Siklus II. Meskipun terdapat satu peserta didik yang masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) di akhir siklus karena faktor ketidakhadiran, mayoritas anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek berhasil menstimulasi kolaborasi anak secara optimal.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan bagi guru untuk konsisten mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek ini guna menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara optimal. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung keberhasilan metode ini melalui perbaikan fasilitas pembelajaran, sementara bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi strategi atau tindakan alternatif yang berbeda guna memperkaya temuan dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N., Aisya, N., Ilmu, S. T., Al-Hikmah, T., Tinggi, T., S., & Al-Hikmah, I. T. (N.D.) (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2). 40-58
- Anggraeni, I., Febrianti, D., & Rahayu, S. (2023). Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning (Pjbl)* Di Sps Taam At-Taufiq. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). 2961-9629.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum 2004 standar kompetensi pendidikan anak usia dini taman kanak-kanak dan raudhatul athfal*. Depdiknas.
- Loka, D, N, & Robiah., R.,S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). 45-55.
- Parnawi., A. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Ection Research*). Yogyakarta: Budi Utama.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sutarman, M. & Asih, (2016). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Setia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

EKSPERIMEN WARNA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KONSEP SAINS PADA ANAK USIA DINI

Waode Anaway^{1)*}, Nur Aeni Muhlisah Dhafet¹⁾

¹Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia

* Korespondensi Penulis. E-mail:

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana eksperimen warna dapat digunakan untuk mengenalkan konsep dasar sains pada anak usia 5 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui observasi langsung terhadap aktivitas eksperimen sederhana, seperti pencampuran warna, reaksi soda kue dan cuka, serta pemisahan kunyit dengan minyak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh indikator ketercapaian anak terpenuhi: anak mampu menyebutkan alat dan bahan, mengamati perubahan, membuat prediksi, menjelaskan hasil pengamatan, mengaitkan fenomena dengan kehidupan sehari-hari, serta menjaga kebersihan dan bekerja sama. Temuan ini menegaskan bahwa eksperimen warna efektif sebagai strategi pembelajaran sains di pendidikan anak usia dini, sekaligus mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial, motorik, dan kreativitas anak.

Kata Kunci: Eksperimen sederhana, pembelajaran sains, warna

COLOR EXPERIMENTS AS A MEDIUM FOR INTRODUCING SCIENCE CONCEPTS TO EARLY CHILDHOOD CHILDREN

Abstract

This study aims to describe how color experiments can be used to introduce basic science concepts to 5-year-old children. The research employed a descriptive qualitative method through direct observation of simple experimental activities, such as mixing colors, the reaction of baking soda and vinegar, and the separation of turmeric and oil. The results showed that all achievement indicators were met: children were able to name tools and materials, observe changes, make predictions, explain observations, relate phenomena to everyday life, maintain cleanliness, and cooperate with peers. These findings confirm that color experiments are effective as a science learning strategy in early childhood education, supporting the development of cognitive, language, social, motor, and creativity skills in a fun and concrete way.

Keywords: color, science learning, simple experiments

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas anak. Pada masa ini, pembelajaran harus dirancang dengan pendekatan yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Piaget menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap pra operasional, di mana mereka belajar melalui pengalaman langsung dan eksplorasi terhadap objek nyata (Jean Piaget: 1972). Oleh karena itu, kegiatan eksperimen sederhana seperti pencampuran warna menjadi media yang tepat untuk mengenalkan konsep dasar sains pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam membangun fondasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas anak. Pada masa ini, pembelajaran harus dirancang dengan pendekatan yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu cara yang efektif adalah melalui kegiatan eksperimen sederhana yang memungkinkan anak belajar langsung dari pengalaman nyata.

Eksperimen warna memberikan kesempatan bagi anak untuk mengamati fenomena sebab-akibat, perubahan, dan klasifikasi secara langsung. Bruner menekankan bahwa anak belajar paling efektif melalui *enactive representation*, yaitu keterlibatan langsung dengan aktivitas nyata yang dapat diamati dan dirasakan (Jerome Bruner: 1966). Dengan mencampur warna, anak tidak hanya belajar mengenal konsep ilmiah sederhana, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu. Penelitian Lestari (2023) mendukung hal ini dengan temuan bahwa kegiatan eksperimen sains

berbasis warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu anak usia 4–5 tahun.

Eksperimen warna juga mendukung integrasi pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Yakman (2008) menjelaskan bahwa STEAM mampu menumbuhkan kreativitas sekaligus pemahaman ilmiah anak. Aktivitas mencampur warna tidak hanya memperkenalkan konsep ilmiah sederhana, tetapi juga menumbuhkan apresiasi estetika dan imajinasi anak. Penelitian Chasanah (2023) menegaskan bahwa metode eksperimen pencampuran warna dapat mengembangkan kemampuan sains anak, khususnya dalam aspek pengamatan dan pemahaman fenomena sederhana. Dengan demikian, eksperimen warna dapat dijadikan strategi inovatif dalam pendidikan anak usia dini untuk menumbuhkan fondasi berpikir ilmiah sejak dini, sekaligus mengembangkan aspek sosial, bahasa, dan kreativitas anak.

Eksperimen warna menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan relevan untuk anak usia dini. Melalui kegiatan mencampur warna, mengamati perubahan, dan membandingkan hasil, anak diperkenalkan pada konsep dasar sains seperti sebab-akibat, observasi, dan klasifikasi. Aktivitas ini tidak hanya menumbuhkan rasa ingin tahu, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial anak ketika dilakukan secara berkelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan mendalam bagaimana eksperimen warna dapat digunakan sebagai media pengenalan konsep sains pada anak usia dini. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami pengalaman belajar anak secara langsung melalui interaksi mereka dengan media eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung, di Pendekatan ini juga didukung oleh studi literatur dari berbagai sumber daring yang relevan untuk memperkuat kerangka teori dan interpretasi hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inisial nama Anak: MG

Usia: 5 tahun

Lingkup perkembangan	Indikator pencapaian	Ketercapaian	
		Ya	Tidak
Mengamati dan Mendeskripsikan	Anak memperhatikan benda di sekitar dengan rasa ingin tahu.	✓	
	Anak menyebutkan warna benda dengan kata sederhana.	✓	
	Anak mengenali bentuk dasar (bulat, kotak, segitiga).	✓	
	Anak menyebutkan ukuran relatif (besar-kecil).	✓	
	Anak menyebutkan tekstur (halus-kasar, lembut-keras).	✓	
	Anak mengamati perubahan sederhana (es mencair, air menguap).	✓	
	Anak mengenali suara dari lingkungan (burung, kendaraan).	✓	
Mencoba dan Menyimpulkan	Anak mencoba menuang air ke wadah berbeda	✓	
	Anak mencampur warna dan menyebutkan hasilnya	✓	
	Anak menanam biji dan mengamati pertumbuhannya	✓	

Lingkup perkembangan	Indikator pencapaian	Ketercapaian	
		Ya	Tidak
Membandingkan dan Mengklasifikasi	Anak mencoba benda yang bisa tenggelam atau terapung	✓	
	Anak bereksperimen dengan cahaya (bayangan)	✓	
	Anak mencoba meniup benda ringan (kertas, kapas)	✓	
	Anak menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya “kenapa” atau “bagaimana”	✓	
	Anak membedakan benda berdasarkan warna	✓	
	Anak mengelompokkan benda sesuai bentuk.	✓	
	Anak membandingkan ukuran (lebih besar, lebih kecil)	✓	
	Anak membedakan benda berdasarkan berat (ringan-berat)	✓	
	Anak mengelompokkan benda sesuai fungsi (alat makan, mainan)	✓	
	Anak membedakan benda hidup dan benda mati.	✓	
	Anak mengelompokkan benda berdasarkan tekstur (halus-kasar)	✓	
	Anak membedakan benda basah dan kering	✓	
	Anak mengelompokkan benda sesuai jumlah (satu, banyak)	✓	
	Anak membandingkan suara (keras-pelan)	✓	

Tabel 2. Hasil Ketercapaian Anak

Lingkup Perkembangan	Jumlah Indikator Pencapaian	Ketercapaian	
		Ya	Tidak
Mengamati dan Mendeskripsikan	7	7	0
Mencoba dan Menyimpulkan	7	7	0
Membandingkan dan Mengklasifikasi	10	10	0

Hasil observasi terhadap kegiatan eksperimen sederhana menunjukkan bahwa seluruh indikator yang ditetapkan dalam instrumen telah tercapai. Anak mampu menyebutkan bahan dan alat yang digunakan, mengamati perubahan yang terjadi, berperan aktif dalam eksperimen, membuat prediksi sebelum kegiatan, menjelaskan hasil pengamatan, menunjukkan rasa ingin tahu, membandingkan hasil, mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, menjaga kebersihan, serta bekerja sama dengan teman. Ketercapaian penuh ini menegaskan bahwa anak tidak hanya terlibat aktif, tetapi juga mampu memahami konsep dasar sains sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kegiatan eksperimen gunung meletus, pencampuran warna di kapas, mencari huruf yang tersembunyi menggunakan baking soda dan air, dan kunyit dengan minyak memberikan pengalaman konkret yang dapat diamati secara langsung. Anak terlihat antusias ketika melihat reaksi soda kue dan cuka yang menghasilkan buih, perubahan warna kapas setelah dicelupkan, serta pemisahan larutan kunyit dengan minyak. Aktivitas ini sesuai dengan pandangan Piaget bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui pengalaman langsung dan eksplorasi terhadap objek nyata (Piaget, 1972). Dengan demikian, eksperimen sederhana menjadi sarana efektif untuk mengenalkan konsep sebab-akibat, perubahan, dan klasifikasi. Selain itu, anak

juga mampu membuat prediksi sebelum eksperimen dilakukan. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir hipotetis sederhana, meskipun masih dalam bentuk dugaan yang didasarkan pada pengalaman sebelumnya. Menurut Bruner, kemampuan anak untuk memprediksi dan menjelaskan hasil pengamatan merupakan bagian dari perkembangan representasi simbolik, di mana anak mulai menggunakan bahasa untuk mengungkapkan ide dan hasil pengamatan (Bruner, 1966). Dengan tercapainya indikator ini, dapat dikatakan bahwa anak telah menunjukkan perkembangan kognitif dan bahasa yang sesuai dengan usianya. Kemampuan anak dalam menjelaskan hasil pengamatan juga tercapai. Anak dapat menyampaikan dengan bahasa sederhana mengenai apa yang terjadi selama eksperimen, misalnya “air berubah warna” atau “soda dan cuka berbuih.” Hal ini sejalan dengan penelitian Zahra, Safitri, dan Nasaruddin (2024) yang menemukan bahwa anak usia dini mampu memahami konsep sains melalui eksperimen mencampur warna, sekaligus mulai mengungkapkan hasil pengamatan secara verbal. Keterampilan ini penting karena menjadi dasar bagi anak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi ilmiah sejak dini.

Anak juga menunjukkan rasa ingin tahu dengan mengajukan pertanyaan sederhana, seperti “kenapa berbuih?” atau “kenapa warnanya berubah?” Menurut Vygotsky, rasa ingin tahu yang muncul dalam interaksi sosial dan didukung oleh scaffolding guru akan mempercepat perkembangan kognitif anak (Vygotsky, 1978). Dengan demikian, ketercapaian indikator ini menegaskan bahwa eksperimen sederhana tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial-emosional anak. Seluruh indikator yang tercapai juga menunjukkan bahwa anak mampu mengaitkan hasil eksperimen dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, anak menyebutkan bahwa warna yang muncul mirip dengan cat dinding atau jus buah, serta memahami bahwa minyak tidak bercampur dengan air. Hal ini sejalan dengan penelitian Lestari (2023) yang menekankan bahwa eksperimen berbasis warna dapat membantu anak menghubungkan konsep ilmiah dengan pengalaman nyata mereka. Secara keseluruhan, pencapaian penuh 10 indikator menunjukkan bahwa anak berkembang sesuai dengan usianya. Anak mampu memahami konsep dasar eksperimen sederhana, menunjukkan rasa ingin tahu, serta terlibat aktif dalam kegiatan. Eksperimen sederhana terbukti efektif sebagai media pengenalan konsep sains pada anak usia dini, sekaligus memberikan gambaran capaian perkembangan anak yang positif.

Yakman (2008) menjelaskan bahwa STEAM mampu menumbuhkan kreativitas sekaligus pemahaman ilmiah anak. Aktivitas mencampur warna, mengamati reaksi gunung meletus, dan melihat pemisahan kunyit dengan minyak tidak hanya memperkenalkan konsep ilmiah sederhana, tetapi juga menumbuhkan apresiasi estetika dan imajinasi anak. Dengan demikian, eksperimen sederhana dapat dijadikan strategi inovatif dalam pendidikan anak usia dini untuk menumbuhkan fondasi berpikir ilmiah sejak dini, sekaligus mengembangkan aspek sosial, bahasa, dan kreativitas anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap kegiatan eksperimen sederhana dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator ketercapaian anak telah terpenuhi. Anak mampu menyebutkan bahan dan alat, mengamati perubahan, berperan aktif, membuat prediksi, menjelaskan hasil pengamatan, menunjukkan rasa ingin tahu, membandingkan hasil, mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, menjaga kebersihan, serta bekerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa anak berkembang sesuai dengan usianya. Eksperimen sederhana terbukti efektif sebagai media pengenalan konsep sains, sekaligus mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial, motorik, dan kreativitas anak.

SARAN

Saran yang dapat diberikan dari hasil observasi ini adalah agar kegiatan eksperimen sederhana tetap dilanjutkan secara rutin dalam lingkungan nonformal, seperti di rumah atau komunitas belajar, karena terbukti mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan pemahaman anak terhadap konsep sains dasar. Orang tua atau pendamping sebaiknya memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan berbagai bahan aman yang mudah ditemukan sehari-hari, serta mendorong anak untuk mengungkapkan pendapat dan hasil pengamatannya dengan bahasa sederhana. Selain itu, penting untuk menjaga suasana kegiatan tetap menyenangkan dan bebas tekanan, sehingga anak merasa nyaman bereksperimen dan berani mencoba hal baru. Dengan cara

ini, anak tidak hanya belajar mengenal fenomena ilmiah, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, bahasa, dan kreativitas secara alami sesuai dengan tahap perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press OpenLearn +1.
- Chasanah, A. N. (2023). Pengembangan kemampuan sains anak melalui metode eksperimen pencampuran warna pada kelompok A di RA Muslimat NU 02 Yosowilangun Kidul Kabupaten Lumajang tahun ajaran 2022/2023 (Skripsi). Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember uinkhas.ac.id.
- Lestari, A. (2023). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4–5 Tahun Melalui Kegiatan Eksperimen Sains. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 20(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/edukid/article/view/68437>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The Psychology Of The Child*. New York: Basic Books Hachette ... +1.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yakman, G. (2008). *STEAM Education: An Overview Of Creating A Model Of Integrative Education*. Pulaski Middle School/ISTEM, Virginia Polytechnic and State University. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/327351326_STEAM_Education
- Zahra, A., Safitri, R., & Nasaruddin. (2024). Implementasi Pembelajaran Sains Melalui Metode Eksperimen Mencampur Warna Anak Usia Dini di TK Negeri 4 Bokan Kepulauan Desa Toropot. *Journal of Humanities and Social Studies*, 2(4). <https://humasjournal.my.id/index.php/HJ/article/download/434/344/1154> my.id.

PERKEMBANGAN MATEMATIKA ANAK USIA 4 TAHUN DALAM KONTEKS PENJUMLAHAN ANGKA

Iis Silfana^{1)*}, Damsir D¹⁾, Yusuf Maronta²⁾

¹Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Khairun

*Korespondensi Penulis, e-mail: iissilfana@gmail.com

Abstrak

Kemampuan numerasi, khususnya penguasaan operasi hitung sederhana seperti penjumlahan, merupakan fondasi krusial bagi proses berpikir logis dan pemecahan masalah yang mendasari berbagai aktivitas manusia sejak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam mengenai perkembangan matematika anak usia dini, dengan fokus khusus pada kemampuan penjumlahan angka pada anak usia 4 tahun. Masalah utama dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi apakah kemampuan penjumlahan anak telah berkembang sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan atau belum. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilaksanakan di Kendari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan matematika subjek dalam konteks penjumlahan belum berkembang secara optimal karena anak belum memahami konsep dasar penjumlahan dan masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan hasil perhitungan. Kondisi ini dipengaruhi oleh kurangnya stimulasi yang diberikan serta metode pembelajaran yang cenderung bersifat abstrak tanpa melibatkan benda nyata. Sebagai upaya pemecahan masalah, penelitian ini menyarankan agar guru dan orang tua memberikan stimulasi melalui aktivitas sehari-hari dengan memanfaatkan media konkret seperti mainan atau benda di lingkungan sekitar untuk membangun pemahaman matematis yang lebih bermakna.

Kata kunci: perkembangan, penjumlahan angka, matematika, anak usia dini

THE DEVELOPMENT OF MATHEMATICS IN 4-YEAR-OLD CHILDREN IN THE CONTEXT OF NUMBER ADDITION

Abstract

Numeracy, particularly the mastery of simple mathematical operations such as addition, is a crucial foundation for logical thinking and problem solving, which underpin various human activities from an early age. This study aims to describe and analyse in depth the development of mathematics in young children, with a specific focus on the ability to add numbers in children aged 4. The main issue in this study is to identify whether children's addition skills have developed in line with the developmental achievement standards or not. Using a qualitative descriptive approach, data were collected through observation, interviews, and documentation in Kendari. The results of the study show that the subjects' mathematical development in the context of addition has not developed optimally because the children have not yet grasped the basic concept of addition and are still having difficulty stating the results of calculations. This is influenced by a lack of stimulation provided, as well as a tendency for teaching methods to be abstract without involving real objects. To address this issue, the study recommends that teachers and parents provide stimulation through daily activities by utilising concrete media such as toys or objects in the surrounding environment to foster a more meaningful mathematical understanding.

Keywords: development, addition, mathematics, early childhood

PENDAHULUAN

Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Menurut Yusuf Syamsu (2001: 15), perkembangan adalah perubahan-perubahan yang

dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah). Adapun menurut Oemar Hamalik (2004: 84), perkembangan merujuk kepada perubahan yang progresif dalam organisme bukan saja perubahan dalam segi fisik (jasmaniah) melainkan juga dalam segi fungsi, misalnya kekuatan dan koordinasi.

Anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Secara tradisional pemahaman tentang anak sering diidentifikasi sebagai manusia dewasa mini, masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berpikir. Pemahaman lain tentang anak usia dini adalah anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Hurlock (1980), masa anak usia dini dimulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual. Ia memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Beberapa karakteristik untuk anak usia dini di antaranya yaitu Memiliki rasa ingin tahu yang besar, Merupakan pribadi yang unik, Suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, Menunjukkan sikap egosentris, Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, dan sebagai bagian dari makhluk sosial, (Hartati, 2005).

NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, 1992). Sedangkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan 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 (Depdiknas, 2003).

Anak-anak dalam tahap awal kehidupan mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan mereka. Salah satu yaitu aspek penting pengenalan numerasi, khususnya konsep penjumlahan yang sering kali masih sulit dipahami oleh anak karena kurangnya perhatian orang tua dan metode pembelajaran yang kurang inovatif.

Tingkat perkembangan kognitif individu menurut Piaget (Suherman, dkk., 2001) diurutkan sesuai usianya, yaitu (1) tahap sensori motor (dari lahir sampai umur sekitar 2 tahun), (2) tahap pra-operasi (usia 2-7 tahun), (3) tahap operasi konkret (usia 7-11 tahun), dan (4) operasi formal (usia lebih dari 11 tahun). Pada tahap sensori motor, anak mendapatkan pengalaman melalui perbuatan fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indra). Pada awalnya pengalaman itu bersatu dengan dirinya. Dia melihat adanya suatu objek ketika ada pada penglihatannya. Perkembangan selanjutnya, anak berusaha mencari objek yang asalnya terlihat kemudian menghilang dari pandangannya, asalkan perpindahannya terlihat. Akhir dari tahap ini, anak mulai mencari objek yang hilang meskipun tidak diketahui perpindahannya. Objek mulai terpisah dari dirinya, sehingga konsep objek dalam struktur kognitifnya mulai matang. Anak mulai mampu mengenali objek-objek fisik dengan simbol-simbol seperti mulai bisa berbicara meniru suara hewan.

Schwartz (2005) memberikan petunjuk/aturan tentang pembelajaran matematika untuk anak, yaitu (1) anak belajar dari konkret menuju yang representasional, hingga pemikiran abstrak, (2) pemahaman awal anak terhadap matematika tumbuh melalui pengalaman-pengalaman dalam membuat kumpulan objek-objek konkret, (3) kemajuan awal anak dimulai dari yang sudah diketahui menuju yang tidak diketahui, (4) anak belajar matematika dari pengetahuan yang sederhana menuju pengetahuan dan keterampilan yang kompleks. Rambu-rambu ini mengarahkan pada pembelajaran matematika bagi siswa pra TK maupun TK yang bermakna sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan kognitifnya.

Beth & Piaget (1956) menjelaskan matematika sebagai pengetahuan yang berkaitan dengan struktur abstrak dan organisasi dari struktur-struktur. Sedangkan Kline (1972) berpendapat bahwa matematika merupakan pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, namun dapat membantu manusia dalam memecahkan masalah sosial, ekonomi maupun alam.

Reys (2002) menambahkan bahwa matematika merupakan studi yang berhubungan dengan pola dan hubungan, cara atau strategi berpikir, analisis dan sintesis, seni, bahasa dan alat memecahkan masalah baik yang abstrak maupun yang praktis. Johnson & Rising (1972) berpendapat tentang matematika sebagai seni di mana keindahannya terletak pada keterurutan dan keharmonisan. Bahasa dalam matematika merupakan bahasa simbolik tentang gagasan yang menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, akurat dan jelas. Hers (1990) menjelaskan tiga hal berkaitan dengan matematika. (1) Objek matematika merupakan penemuan dan ciptaan manusia. (2) Matematika diciptakan dalam rangka kebutuhan manusia, yang berasal dari kegiatan melalui objek matematika. (3) Objek matematika mungkin sulit ditemukan, namun melalui sifat itu anak akan mendapatkan pengetahuan yang luas.

Kemampuan menghitung merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena hampir setiap aktivitas manusia melibatkan proses pengolahan angka, baik dalam konteks perdagangan, pengelolaan keuangan rumah tangga, hingga pengambilan keputusan dalam situasi yang membutuhkan perhitungan cepat dan akurat. Penguasaan terhadap operasi hitung sederhana seperti penjumlahan tidak hanya menjadi keterampilan numerik semata, melainkan juga bagian dari proses berpikir logis yang mendasari berbagai bentuk pemecahan masalah dalam kehidupan nyata (Sugiyono, 2021). Mengingat pentingnya kemampuan ini, maka pengembangan keterampilan berhitung harus dimulai sejak usia dini melalui pendekatan yang tepat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Namun demikian, harapan ideal tersebut ternyata belum sepenuhnya terealisasi dalam konteks pendidikan Indonesia. Kondisi yang belum ideal tersebut tercermin dari realitas di lapangan yang menunjukkan bahwa masih ada anak yang belum menguasai penjumlahan.

METODE

Metode yang digunakan pada observasi ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan selama satu hari yang bertempat di Pondok Ilmi Satu Lorong Kancil Anduonohu. Subjek pada penelitian ini adalah anak seorang anak laki-laki yang berusia 4 tahun. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang di kumpulkan selanjutnya di analisis dengan cara menarasikan secara deskriptif dengan menggambarkan secara lengkap dan menyeluruh hasil penelitian berdasarkan indikator tingkat pencapaian perkembangan matematika anak sesuai STTPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan peneliti selama satu hari di peroleh informasi mengenai analisis perkembangan matematika anak usia 4 Tahun, dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Perkembangan Matematika Anak Usia 4 Tahun

Lingkup Perkembangan	Indikator	Keterampilan	
		Ya	Tidak
Mengenal angka	Anak dapat menyebutkan angka dari 1-10	√	
Kemampuan berhitung	Anak dapat menghitung jumlah benda	√	
Kemampuan menulis angka	Anak dapat menulis angka 1-10	√	
Kemampuan menjumlahkan	Anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan angka yang diberikan		√
Kemampuan pengurangan	Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan angka yang diberikan		√
Kemampuan mengurutkan angka	Anak dapat mengurutkan urutan angka yang	√	

	diberikan	
Konsep geometri	- Anak mengenal bagian ruang (kubus, kerucut, tabung) - Anak mengenal bangun datar (persegi, persegi panjang, dan tabung)	√

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa perkembangan matematika anak yang berinisial I ada beberapa aspek perkembangan yang berkembang dan ada pula beberapa aspek perkembangan yang belum berkembang. Aspek yang berkembang yaitu aspek mengenal angka misalnya ketika meminta anak untuk menyebutkan urutan angka dari 1-10 anak sudah mengetahui dan menyebutkan urutan angka dengan benar, anak dapat menghitung jumlah benda misalnya ketika anak diminta untuk menghitung jumlah mainan yang dimilikinya anak sudah bisa melakukannya dan menghitung jumlah mainan tersebut dengan benar, anak dapat menulis angka 1-10 tanpa bantuan orang lain, dan anak dapat mengurutkan angka ketika anak di minta untuk mengurutkan angka dari angka kecil ke angka besar dan dari angka besar ke angka kecil anak sudah bisa melakukannya dengan benar tanpa bantuan orang lain. Adapun hambatan pada perkembangan matematika yaitu anak belum mengenal bangun ruang, misalnya ketika memperlihatkan benda yang berbentuk kubus (Dadu), kerucut (Topi ulang tahun) dan Tabung (gelas), anak belum bisa menyebutkan bentuk dari benda tersebut, anak belum mengenal bangun datar, misalnya ketika memperlihatkan benda yang berbentuk persegi (balok yang berbentuk persegi), persegi panjang (buku), dan lingkaran (jam), anak belum bisa menyebutkan bentuk benda tersebut, anak belum dapat menyebutkan hasil penjumlahan yang diberikan kepadanya misalnya $3+2$, anak belum dapat menyebutkan hasil pengurangan yang diberikan kepadanya, misalnya $3-1$.

Dari beberapa perkembangan di atas peneliti memfokuskan pembahasan artikel ini pada perkembangan matematika anak dalam konteks penjumlahan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan anak yang berinisial I adalah salah satu anak yang memiliki perkembangan yang kurang optimal pada penjumlahan angka yang masih kurang sesuai dengan standar STTPA. Di mana anak tidak dapat menjumlahkan angka yang di berikan kepadanya.

Hal ini disebabkan oleh: (1) kurangnya stimulasi yang diberikan sehingga perkembangan anak dalam penjumlahan belum berkembang optimal. (2) Anak belum memahami konsep penjumlahan hal ini menyebabkan anak bingung apa itu penjumlahan, bagaimana cara mengerjakannya dan bagaimana kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. (3) Metode pembelajaran yang bersifat abstrak dan tanpa melibatkan benda nyata, orang tua atau guru dalam mengajar anak hanya menggunakan suara tanpa melibatkan benda yang nyata sehingga membuat anak bingung.

Kemungkinan Solusi yang bisa di lakukan (1) Guru atau orang tua melatih anak belajar penjumlahan dengan melibatkan aktivitas sehari-hari anak misalnya ketika anak sedang bermain dengan mainnya ajak anak untuk melakukan aktivitas penjumlahan misalnya ketika anak sedang bermain balok guru atau orang tua bisa bertanya kepada anak misalnya ketika kamu mempunyai 4 balok dan saya menambahkan 1 balok lagi berapa jumlah balok yang kamu miliki sekarang, maka anak akan segera menghitung jumlah baloknya. Cara ini secara tidak langsung melatih anak untuk belajar penjumlahan. (2) Guru dan orang tua mengajarkan penjumlahan kepada anak dengan melibatkan benda-benda yang nyata misalnya mainan, permen, bola, kelereng atau benda lainnya. Kemudian ajak anak untuk melakukan aktivitas berhitung. Misalnya 2 bola di tambah 2 bola menjadi berapa bola. Secara tidak langsung aktivitas ini dapat meningkatkan pemahaman anak tentang konsep penjumlahan. (3). Guru dan orang tua harus menggunakan benda-benda yang nyata untuk mengajarkan penjumlahan kepada anak agar anak tidak bingung misalnya ketika guru bertanya kepada anak tanpa bantuan benda $3+2$ berapa anak-anak pasti akan kebingungan akan tetapi jika menggunakan benda yang nyata seperti permen kemudian guru memberi 3 permen kepada anak dan menambahkan 2 permen lagi maka anak-anak akan menghitung jumlah permen tersebut sehingga mereka bisa menjawab jawaban dari penjumlahan $3+2$ Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget yang menyatakan bahwa anak-anak di periode awal hidup mereka berada dalam fase pra-operasional, yaitu antara usia 2 hingga 7 tahun, di mana mereka mulai mampu berpikir

simbolis namun masih membutuhkan rangsangan yang tepat untuk dapat memahami konsep dasar, termasuk angka dan operasi matematika yang sederhana. Oleh karena itu, proses belajar untuk anak-anak di usia dini sebaiknya dirancang dengan cara yang kreatif dan menyenangkan, salah satunya dengan memanfaatkan sarana pendidikan yang kreatif dan interaktif (Lestarinigrum et al., 2022).

KESIMPULAN DAN SARAN

Matematika merupakan pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, namun dapat membantu manusia dalam memecahkan masalah sosial, ekonomi maupun alam. Matematika adalah studi yang berhubungan dengan pola dan hubungan, cara atau strategi berpikir, analisis dan sintesis, seni, bahasa dan alat memecahkan masalah baik yang abstrak maupun yang praktis.

Perkembangan matematika anak usia 4 tahun dalam konteks penjumlahan belum mengalami perkembangan. Hasil observasi yang di lakukan menunjukkan anak belum mampu melakukan penjumlahan karena kurangnya stimulasi yang diberikan, anak belum memahami konsep penjumlahan Serta metode pembelajaran yang cenderung abstrak tanpa Melibatkan benda yang nyata. Solusi yang bisa di lakukan untuk meningkatkan perkembangan penjumlahan pada anak yaitu dengan melibatkan aktivitas penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari anak dengan menggunakan benda yang nyata seperti balok, permen, bola. Sehingga perkembangan anak dalam penjumlahan bisa meningkat. Orang tua dan guru juga memiliki peranan dalam meningkatkan perkembangan penjumlahan pada anak dengan memberikan stimulasi yang tepat agar anak bisa mencapai perkembangan penjumlahan

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M. & Aisyah, S. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini.1-43.
- Azizah, N., Dewi, A., S., Khasanah, F., D. & Setiadi, H., W. (2025). Analisis Kemampuan Penjumlahan dan Pengurangan Terhadap Penggunaan Media Counting Box Siswa Kelas 1 SD N Brajan. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*. 2(3), 2551-2559.
- Fitri, T., S., & Wijaya, I., P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Mengajarkan Konsep Penjumlahan dan Pengurangan pada Anak Usia Dini. *Deep Learning Berbasis Kearifan Lokal Mewujudkan Pendidikan Berdampak Yang Humanis dan Visioner*. 2260-2267.
- Fitria, K. & Fadillah, M. (2023). Karakteristik Kecerdasan Logika Matematika dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal of Education For All*, 1(1), 1-11.
- Izuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Jurnal Edukasi dan Sains*. 3(3), 542-55.
- Sufa Feri Fails. (2022). Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini. Surakarta:Unisri press.
- Susanto Ahmad.(2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenada Media Group.

EKSPRESI SPONTAN DAN KETERTARIKAN TINGGI TERHADAP MUSIK PADA ANAK USIA 2 TAHUN: STUDI EVALUASI PERKEMBANGAN SENI MUSIK

Sitti Rahmaniar Abubakar¹⁾, Andi Rhany Ramadhani R.^{1)*}

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia

* Korespondensi Penulis, e-mail: andirhany408@gmail.com

Abstrak

Seni musik merupakan aspek krusial dalam pembelajaran anak usia dini yang berfungsi sebagai media stimulasi ekspresi diri, minat, dan keterlibatan emosional pada fase perkembangan awal. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi ekspresi spontan dan tingkat ketertarikan anak usia dua tahun terhadap kegiatan seni musik sebagai sarana stimulasi ekspresi diri dan keterlibatan emosional. Menggunakan metode evaluatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini mengobservasi subjek anak usia dua tahun melalui indikator perhatian, respons emosional, keterlibatan gerak, dan bentuk ekspresi saat merespons stimulus musikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak memiliki tingkat ketertarikan yang tinggi terhadap musik, yang teramati melalui perhatian yang stabil, sikap antusias, serta munculnya ekspresi spontan seperti tersenyum, bersenandung, dan gerak ritmis. Meskipun demikian, kemampuan anak dalam menyesuaikan tempo dan menirukan pola irama sederhana ditemukan belum berkembang secara konsisten. Temuan ini menegaskan bahwa seni musik merupakan media stimulasi yang efektif bagi anak usia dini, namun pelaksanaannya memerlukan rancangan kegiatan yang terencana dan berkelanjutan agar selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dua tahun.

Kata kunci: seni musik; anak usia dini; ekspresi spontan; ketertarikan belajar; evaluasi perkembangan.

SPONTANEOUS EXPRESSION AND HIGH INTEREST IN MUSIC IN TWO-YEAR-OLD CHILDREN: AN EVALUATION STUDY OF MUSICAL ART DEVELOPMENT

Abstract

Musical arts serve as a crucial aspect of early childhood education, functioning as a medium to stimulate self-expression, interest, and emotional engagement during the early developmental phases. This study aims to evaluate the spontaneous expressions and interest levels of two-year-old children toward musical activities. Utilizing an evaluative method with a descriptive qualitative approach, this research observed two-year-old subjects through indicators of attention, emotional response, movement involvement, and forms of expression when responding to musical stimuli. The results indicate that children exhibit a high level of interest in music, characterized by stable attention, enthusiastic attitudes, and the emergence of spontaneous expressions such as smiling, humming, and rhythmic movement. However, the children's ability to adjust to tempo and imitate simple rhythmic patterns has not yet developed consistently. These findings confirm that musical arts are an effective stimulation medium for early childhood, though implementation requires planned and sustainable activity designs that align with the developmental characteristics of two-year-olds.

Keywords: *musical arts; early childhood; spontaneous expression; learning interest; developmental evaluation*

PENDAHULUAN

Musik secara universal dipahami sebagai fenomena auditif yang terdiri dari susunan bunyi dengan nada-nada tertentu yang menghasilkan harmoni estetik. Dalam perspektif yang lebih luas, musik bukan sekadar rangkaian bunyi yang enak didengar, melainkan sebuah struktur seni kompleks yang melibatkan pengorganisasian suara dalam dimensi waktu. Kehadiran musik dalam kehidupan manusia telah ada sejak peradaban awal, berfungsi sebagai media komunikasi, ritual, hingga sarana hiburan yang mampu menyentuh sisi emosional terdalam setiap individu melalui frekuensi dan resonansi yang dihasilkan.

Secara leksikal, Kamus Besar Bahasa Indonesia (2025) mendefinisikan musik sebagai ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan. Definisi ini menekankan bahwa musik memiliki aturan-aturan teknis yang melibatkan irama, lagu, dan keharmonisan. Unsur-unsur tersebut disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan bunyi-bunyian yang tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan-pesan non-verbal yang mendalam kepada pendengarnya.

Lebih jauh lagi, musik merupakan cara simbolis bagi manusia untuk mengekspresikan pikiran atau suasana hati yang sering kali sulit diartikulasikan melalui bahasa verbal. Melalui media musik, seseorang dapat menyalurkan energi kreatif dan fluktuasi perasaan mereka ke dalam bentuk melodi yang terstruktur. Bagi anak-anak, musik menjadi jendela pertama mereka dalam mengenal dunia keindahan dan harmoni. Seefeldt dan Barbara (2008) menyatakan bahwa musik memberikan kesempatan yang luas bagi anak-anak untuk mengungkapkan perasaan dan gagasan mereka secara bebas, baik melalui suara vokal maupun gerakan motorik yang spontan.

Pentingnya peran musik dalam kehidupan manusia, khususnya pada fase anak usia dini, menjadikan aspek ini sebagai komponen yang sangat krusial dalam peta pertumbuhan. Anak-anak secara alami memiliki kecenderungan untuk bergerak bebas dan bermain, di mana musik hadir sebagai pengiring alami dalam aktivitas eksplorasi tersebut. Dengan mengintegrasikan musik ke dalam keseharian anak, kecerdasan musikal mereka dapat distimulasi sejak dini. Stimulasi yang tepat pada kecerdasan musikal ini diyakini oleh para ahli pendidikan akan menjadi fondasi bagi berkembangnya kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) lainnya, seperti kecerdasan linguistik dan logika-matematika, secara lebih optimal.

Secara psikologis, musik diakui sebagai salah satu sarana pelepasan emosi yang efektif atau sering disebut sebagai *release and expression of feelings, moods, and emotions*. Hal ini mengandung makna bahwa musik berfungsi sebagai instrumen katarsis yang memungkinkan seseorang, termasuk anak-anak, untuk mengolah emosi negatif menjadi sesuatu yang positif dan kreatif. Dalam proses berekspresi tersebut, seorang anak tidak hanya berperan sebagai penikmat pasif, tetapi juga sebagai subjek aktif yang mampu menghasilkan produk seni dalam bentuk lagu sederhana, lirik yang lahir dari imajinasi murni, hingga gerakan tarian yang sinkron dengan ritme.

Pendapat ini diperkuat oleh pemikiran Stravinsky sebagaimana dikutip dalam Tarwiyah (2007) yang menekankan bahwa musik memiliki kemandirian sebagai bentuk keahlian manusia yang sangat tinggi. Musik dianggap sebagai bahasa pendengaran yang unik karena menggunakan tiga komponen dasar yang saling berkaitan erat, yaitu intonasi suara, irama, dan warna nada. Ketiga komponen ini bekerja secara sinergis untuk menciptakan sebuah pengalaman auditif yang kaya, yang mampu merangsang fungsi kognitif otak anak dalam mengenali pola-pola bunyi, tempo, serta dinamika suara yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

Apabila merujuk pada sintesis dari berbagai teori tersebut, dapat ditarik sebuah simpulan bahwa musik adalah suara yang dikonstruksi secara sengaja agar mengandung irama, lagu, dan keharmonisan yang dihasilkan baik dari vokal manusia maupun alat-alat instrumen. Oleh karena itu, pembelajaran seni musik dalam konteks pendidikan bukan sekadar transfer pengetahuan teknis, melainkan sebuah proses interaksi edukatif yang dinamis antara pendidik dan peserta didik. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan potensi rasa keindahan (estetika) yang dimiliki siswa melalui pengalaman langsung dan penghayatan yang mendalam terhadap karya musik yang mereka pelajari.

Dalam diskursus dunia pendidikan, pembelajaran seni musik secara umum diklasifikasikan ke dalam tiga orientasi utama yang menentukan arah kebijakan kurikulum dan metode pengajaran. Orientasi pertama adalah pendidikan seni yang berfokus pada *subject matter* atau penguasaan materi bidang musik itu sendiri secara teknis dan teoritis. Orientasi kedua menitikberatkan pada kebutuhan masyarakat, di mana musik dipelajari untuk menjalankan fungsi sosial dan pelestarian budaya. Sedangkan orientasi ketiga adalah pendidikan seni yang berpusat pada anak atau peserta didik, yang menekankan pada pengembangan potensi alami dan minat individu secara personal.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, pembelajaran seni musik untuk anak usia dini sangat relevan jika diterapkan dengan orientasi pada peserta didik (*student-centered*). Pada tahapan usia ini, fokus utama pendidik bukan pada pencapaian kesempurnaan teknik musikal yang kaku, melainkan pada bagaimana anak dapat mengeksplorasi kemampuan bernyanyi dan bergerak bersama musik secara gembira. Materi pembelajaran yang diberikan harus mampu mengakomodasi karakteristik

anak yang aktif, sehingga musik menjadi media belajar yang menyenangkan sekaligus sarana efektif untuk mengasah keterampilan koordinasi tubuh dan motorik kasar maupun halus.

Implementasi pembelajaran seni musik pada anak usia dini mencakup cakupan pengalaman yang sangat luas, mulai dari mendengarkan berbagai variasi lagu hingga mencoba memainkan alat musik sederhana. Pengalaman auditif ini sangat krusial karena anak belajar mengenali perbedaan frekuensi, nada, dan ritme melalui indra pendengaran mereka yang masih sangat peka. Selain itu, kegiatan menyanyi secara kolektif dapat melatih kepercayaan diri anak serta kemampuan mereka dalam mengingat struktur lirik dan melodi, yang secara simultan mengasah daya ingat jangka pendek serta kemampuan literasi awal mereka.

Kreativitas dalam pembelajaran musik dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pemanfaatan alat musik improvisasi yang memanfaatkan bahan-bahan sederhana dari lingkungan sekitar. Sebagai contoh, penggunaan botol bekas yang diisi dengan kerikil, pasir, atau biji-bijian dapat diubah menjadi instrumen perkusi jenis *shaker* yang menarik bagi perhatian anak. Penggunaan media daur ulang ini memberikan pelajaran berharga bahwa musik dapat tercipta dari benda apa saja. Suara khas yang dihasilkan oleh alat musik sederhana tersebut akan memicu rasa ingin tahu anak dan memotivasi mereka untuk terus bereksperimen dengan berbagai variasi bunyi.

Penting untuk dipahami secara mendalam bahwa musik adalah bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan jiwa manusia secara holistik. Sejak dalam kandungan hingga bayi lahir ke dunia, seorang anak sebenarnya telah memiliki unsur-unsur dasar musikal di dalam dirinya, seperti denyut jantung yang konsisten berirama serta tangisan yang memiliki melodi dan dinamika tertentu. Kesadaran akan potensi musikal bawaan ini menuntut peran aktif dan kolaboratif dari orang tua serta pendidik untuk memberikan bimbingan yang tepat agar potensi tersebut tidak layu, melainkan berkembang menjadi kemampuan seni yang terstruktur dan bermakna.

Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan kajian pada bagaimana proses perkembangan seni musik tersebut berlangsung pada anak usia dini dengan menitikberatkan pada peran bimbingan orang tua sebagai lingkungan pendidikan pertama. Dengan memahami dinamika antara stimulasi yang diberikan orang tua dan respons musikal yang ditunjukkan anak, diharapkan dapat ditemukan pola bimbingan yang efektif dalam lingkungan keluarga. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, kajian ini berupaya membedah fenomena tersebut dengan menyandarkan pada parameter perkembangan fisik dan seni sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) serta standar pertumbuhan dari *World Health Organization* (WHO).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam fenomena perkembangan kemampuan seni musik anak serta peran bimbingan orang tua berdasarkan data lapangan. Penelitian dilaksanakan di Kelurahan Anawai, Kecamatan Wua-Wua, Kota Kendari. Subjek penelitian ini adalah seorang anak perempuan berinisial K yang berusia 2 tahun 5 bulan. Pemilihan subjek dilakukan untuk melihat korelasi antara stimulasi musik dengan respons perkembangan pada fase usia dini.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi partisipatif dan dokumentasi untuk memastikan keabsahan informasi yang diperoleh. Setelah data terkumpul, proses analisis dilakukan dengan cara menarasikan temuan secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang lengkap dan menyeluruh. Hasil penelitian kemudian dikomparasikan dengan indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) serta standar pertumbuhan dari *World Health Organization* (WHO). Hal ini dilakukan guna memvalidasi apakah tingkat pencapaian perkembangan fisik dan seni subjek telah sesuai dengan parameter perkembangan anak pada usianya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap anak perempuan berinisial K berusia 2 tahun 5 bulan, berikut hasil observasi terlampir pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Anak

No.	Butir Pernyataan	Ketercapaian		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Anak mendengarkan musik yang diputar oleh orang tua di rumah	✓		Anak terbiasa mendengarkan musik di rumah dan menunjukkan respons awal dengan memperhatikan suara musik yang diputar.
2.	Anak menunjukkan ketertarikan saat musik mulai diputar	✓		Anak tampak tertarik ketika musik mulai terdengar, ditunjukkan dengan mendekat ke sumber suara dan memperhatikan musik.
3.	Anak menikmati alunan musik dengan sikap rileks dan antusias	✓		Anak menunjukkan sikap rileks dan antusias, seperti tersenyum dan terlihat senang saat musik diputar.
4.	Anak merespons musik dengan tersenyum, bersenandung atau mendekat ke sumber musik	✓		Anak memberikan respons positif berupa senyuman, suara sederhana, dan mendekat ke sumber musik.
5.	Anak mempertahankan perhatian saat musik diputar	✓		Anak mampu mempertahankan perhatian dalam waktu tertentu selama musik diperdengarkan.
6.	Anak mengikuti irama musik yang diputar	✓		Anak mulai mengikuti irama musik melalui gerakan tubuh sederhana meskipun belum konsisten.
7.	Anak menepuk tangan sesuai irama musik	✓		Anak mencoba menepuk tangan saat musik diputar, meskipun iramanya belum selalu tepat.
8.	Anak menggerakkan tubuh mengikuti irama musik	✓		Anak menggerakkan tubuh secara spontan mengikuti alunan musik yang didengarkan.
9.	Anak menyesuaikan tempo Gerakan dengan cepat atau lambatnya musik		✓	Anak belum mampu menyesuaikan tempo gerakan sesuai perubahan cepat atau lambatnya musik.
10.	Anak menirukan pola irama sederhana yang dicontohkan orang tua		✓	Anak belum dapat menirukan pola irama sederhana dan masih bergerak tanpa pola tertentu.
11.	Anak menunjukkan ekspresi wajah sesuai suasana musik	✓		Anak menampilkan ekspresi wajah yang ceria saat mendengarkan musik yang menyenangkan.
12.	Anak menghayati lagu yang didengarkan		✓	Anak belum menunjukkan penghayatan lagu secara mendalam, respons masih bersifat umum dan spontan.
13.	Anak mengekspresikan perasaan melalui gerakan atau suara saat mendengar musik	✓		Anak mengekspresikan perasaan melalui gerakan tubuh dan suara sederhana ketika musik diputar.
14.	Anak mengekspresikan musik secara spontan saat beraktivitas	✓		Anak sering menunjukkan ekspresi musikal secara spontan dalam kegiatan sehari-hari.
15.	Anak menyesuaikan ekspresi dengan perubahan suasana musik		✓	Anak belum mampu menyesuaikan ekspresi ketika suasana musik berubah.



Gambar 1. Aktivitas Anak Pada Kegiatan Musik

Diperoleh gambaran bahwa anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan seni musik. Ketertarikan ini tampak sejak awal kegiatan ketika orang tua memutar musik, di mana anak menunjukkan fokus perhatian, mendekati sumber suara, serta menampilkan ekspresi wajah yang ceria. Kemampuan anak untuk mempertahankan perhatian terhadap rangsangan musik sesuai dengan tahap perkembangannya menunjukkan bahwa musik merupakan stimulus yang menarik dan bermakna bagi anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (2013) yang menyatakan bahwa anak usia *toddler* memiliki rentang perhatian yang pendek, namun akan bertahan lebih lama ketika stimulus yang diberikan sesuai dengan minat dan kebutuhan perkembangannya.

Dari 15 indikator perkembangan seni musik yang diamati, sebagian besar telah tercapai. Anak mampu menikmati musik dengan sikap santai dan antusias, serta menunjukkan ekspresi spontan seperti tersenyum, bersenandung, dan bergerak mengikuti irama. Hal ini diperkuat oleh Gardner dalam teorinya tentang kecerdasan majemuk menyatakan bahwa kecerdasan musikal merupakan salah satu dari sembilan kecerdasan yang dapat dimiliki oleh manusia. Kecerdasan musikal mengacu pada kemampuan seseorang dalam mengenali, membedakan, mengekspresikan, dan menciptakan musik atau bunyi. Kemampuan ini mencakup sensitivitas terhadap nada, irama, dan pola musikal. Pada anak usia dini, kecerdasan musikal dapat dikenali melalui ketertarikan mereka pada suara musik, kemampuan meniru nada, serta kepekaan terhadap ritme.

Selama kegiatan musik berlangsung, anak menunjukkan berbagai ekspresi spontan tanpa arahan langsung dari orang tua. Ekspresi tersebut muncul melalui gerakan tubuh yang bebas, suara-suara sederhana, serta perubahan mimik wajah yang mengikuti suasana musik. Musik berperan sebagai sarana nonverbal yang membantu anak menyalurkan emosi dan membangun pengalaman emosional yang positif.

Ketertarikan anak terhadap musik juga terlihat dari sikap antusias dan keinginannya untuk terus terlibat dalam kegiatan, meskipun lagu anak-anak diputar secara berulang. Anak tetap memberikan respons positif tanpa menunjukkan tanda-tanda kebosanan. Menurut Sujiono, minat anak usia dini dapat tumbuh dengan baik apabila kegiatan dilakukan secara menyenangkan, berulang, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Ketertarikan yang tinggi terhadap musik ini menjadi modal awal yang penting dalam pengembangan kemampuan seni musik anak di tahap selanjutnya.

Respons motorik anak terhadap musik tampak melalui gerakan mengayunkan badan, menggerakkan tangan, dan sesekali menepuk tangan mengikuti irama. Meskipun gerakan tersebut belum terkoordinasi dengan baik, hal ini masih tergolong wajar. Hal ini sejalan dengan teori Widhianawati pembelajaran gerak dan lagu adalah bernyanyi dan Latihan gerak tubuh yang sangat berhubungan erat irama lagu dapat mempengaruhi dan mengendalikan pusat syaraf.

Meskipun menunjukkan minat dan ekspresi yang tinggi terhadap musik, terdapat beberapa kemampuan yang belum berkembang secara optimal. Anak belum mampu menyesuaikan gerakan dengan tempo musik secara konsisten dan belum dapat menirukan pola irama sederhana. Kondisi ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 2 tahun berada

pada tahap sensori motor, di mana pemahaman pola dan simbol masih dalam tahap awal. Oleh karena itu, anak belum dituntut untuk mampu mengikuti tempo atau pola irama secara tepat.

Dalam kehidupan sehari-hari, musik dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membantu anak mengekspresikan emosi dan menciptakan suasana yang nyaman. Kegiatan musik yang dilakukan bersama orang tua dapat meningkatkan rasa aman, bahagia, dan kedekatan emosional. Vygotsky menekankan pentingnya peran orang dewasa sebagai pendamping dalam memberikan stimulasi yang sesuai melalui interaksi sosial. Pendekatan yang hangat dan tanpa paksaan akan membuat anak merasa nyaman dalam bereksplorasi dengan musik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekspresi spontan dan ketertarikan tinggi terhadap musik merupakan potensi yang perlu terus difasilitasi. Stimulasi musik yang dilakukan secara rutin dan sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat mendukung perkembangan seni musik, emosi, sosial, dan motorik secara terpadu. Oleh karena itu, kegiatan musik sebaiknya menjadi bagian dari rutinitas anak baik di lingkungan keluarga maupun lembaga pendidikan anak usia dini agar perkembangan anak berlangsung secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap anak perempuan berinisial K berusia 2 tahun 5 bulan, dapat disimpulkan bahwa anak menunjukkan ekspresi spontan dan ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan musik. Ketertarikan tersebut tampak melalui fokus perhatian, antusiasme, serta respons emosional yang positif ketika musik diperdengarkan. Anak mampu menikmati kegiatan musik dengan menampilkan ekspresi alami seperti tersenyum, bersenandung, yang menunjukkan bahwa musik menjadi media yang efektif bagi anak usia dini dalam mengekspresikan emosi secara nonverbal.

Sebagian besar indikator perkembangan seni musik telah tercapai sesuai dengan tahap perkembangan usia anak. Respons motorik yang ditunjukkan melalui gerakan tubuh, meskipun belum terkoordinasi secara optimal, merupakan hal yang wajar dan mencerminkan proses perkembangan motorik anak usia *toddler*. Kegiatan musik terbukti memberikan stimulasi yang bermakna dalam mengembangkan koordinasi gerak, kepekaan terhadap bunyi, serta keterlibatan emosional anak secara terpadu.

Meskipun demikian, anak belum mampu menyesuaikan gerakan dengan tempo musik secara konsisten dan belum dapat menirukan pola irama sederhana. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 2 tahun yang masih berada pada tahap pengenalan bunyi dan irama, sehingga belum dituntut untuk mengikuti struktur musik secara tepat. Oleh karena itu, capaian perkembangan yang belum optimal tersebut tidak menunjukkan hambatan, melainkan bagian dari proses perkembangan yang alami.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, E. B. (2013). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2025). *Definisi Musik*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Piaget, J. (n.d.). *Teori Perkembangan Kognitif: Tahap Sensori Motor*.
- Ramadhani R., A. R. (2025). *Ekspresi Spontan dan Ketertarikan Tinggi Terhadap Musik Pada Anak Usia 2 Tahun: Studi Evaluasi Perkembangan Seni Musik*. Universitas Halu Oleo.
- Seefeldt, C., & Barbara, W. (2008). *Early Education: Three-, Four-, and Five-Year-Olds in School*. Pearson.
- Sujiono, Y. N. (n.d.). *Metode Pengembangan Kognitif dan Minat Anak Usia Dini*.
- Tarwiyah. (2007). *Musik dan Perkembangan Anak* (Mengutip pemikiran Stravinsky).
- Vygotsky, L. S. (n.d.). *Pentingnya Interaksi Sosial dan Peran Orang Dewasa dalam Stimulasi Anak*.
- Widhianawati. (n.d.). *Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Anak Usia Dini*.
- World Health Organization. (n.d.). *Standar Pertumbuhan dan Perkembangan Anak*.

PERKEMBANGAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 6 TAHUN DALAM KELUARGA SEDERHANA PEDAGANG KELILING

Hadija^{1)*}, Wa Ode Syamzahrah Astarin¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia

* Korespondensi Penulis, e-mail: hadijaija593@gmail.com

Abstrak

Bahasa merupakan instrumen fundamental dalam perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini, yang berfungsi bukan sekadar sebagai alat komunikasi verbal, melainkan juga sebagai sarana untuk mengonstruksi gagasan, mengekspresikan perasaan, serta membangun interaksi bermakna dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan menganalisis kemampuan berbicara anak usia enam tahun dalam mengungkapkan gagasan, perasaan, dan ide, serta meninjau kejelasan artikulasi dan kelancaran interaksi sosialnya. Menggunakan pendekatan kualitatif metode studi kasus, subjek penelitian ini adalah seorang anak laki-laki berinisial AR. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan capaian subjek terhadap standar perkembangan bahasa anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan bahasa AR telah optimal pada aspek artikulasi, pembedaan bunyi huruf, dan respons terhadap pertanyaan sederhana dengan kosakata relevan. Namun, ditemukan keterbatasan pada kemampuan naratif, di mana subjek belum mampu bercerita secara runtut dan mengalami kendala intonasi saat berinteraksi dengan teman sebaya. Disimpulkan bahwa meskipun kemampuan linguistik dasar subjek terpenuhi, aspek komunikasi pragmatik dan *storytelling* memerlukan stimulasi lebih lanjut untuk mencapai kematangan berkomunikasi yang menyeluruh sesuai standar usianya.

Kata kunci: Kemampuan Berbicara, Anak Usia Dini, Studi Kasus, Perkembangan Bahasa.

DEVELOPMENT OF SPEAKING SKILLS OF 6 YEAR OLD CHILDREN IN A TRAVELING TRADER FAMILY

Abstract

Language is a fundamental instrument in the cognitive and social development of early childhood, serving not only as a tool for verbal communication, but also as a means to construct ideas, express feelings, and build meaningful interactions with the surrounding environment. This study aims to analyze the speaking ability of six-year-old children in expressing ideas, feelings, and thoughts, as well as to review the clarity of their articulation and the fluency of their social interactions. Using a qualitative case study approach, the subject of this study was a boy with the initials AR. Data were collected through participatory observation and documentation, then analyzed descriptively by comparing the subject's achievements with early childhood language development standards. The results showed that AR's language development was optimal in terms of articulation, sound differentiation, and responses to simple questions with relevant vocabulary. However, limitations were found in his narrative ability, where the subject was not yet able to tell stories coherently and experienced intonation difficulties when interacting with peers. It was concluded that although the subject's basic linguistic abilities were fulfilled, the aspects of pragmatic communication and storytelling required further stimulation to achieve comprehensive communication maturity in accordance with his age standards.

Keywords: Speaking Ability, Early Childhood, Case Study, Language Development.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada penempatan dasar yang mengarah pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, terutama dalam hal koordinasi. Bahasa merupakan sesuatu yang sangat penting dalam hidup manusia. Bahasa juga memberikan peranan penting dalam perkembangan anak. Dengan menggunakan bahasa, anak akan tumbuh menjadi manusia dewasa yang dapat berinteraksi dengan orang-orang di sekitar

kita masyarakat. Masa paling rentan terhadap kemampuan berbahasa dalam hidup seseorang. adalah antara umur 0-8 tahun. Kemampuan bahasa tidak hanya ditunjukkan oleh kemampuan membaca, serta kemampuan lainnya seperti penguasaan kosakata, pemahaman, dan berkomunikasi (Sulistiyawati & Amelia, 2021). (Amalia et al., 2025)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berfokus pada pembinaan pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik (Mahfudza et al., 2025). Fase usia dini, yaitu 0–6 tahun, merupakan periode yang sangat penting karena pada masa ini anak mengalami kemajuan perkembangan yang sangat cepat, termasuk dalam hal kecerdasan (Mulyasa, 2014). Salah satu tujuan perkembangan anak usia dini adalah penguasaan kemampuan berbicara. Kemampuan ini mencerminkan kesanggupan anak untuk menyusun kosakata yang telah dipelajari menjadi kalimat terstruktur, misalnya dengan mengulang penjelasan atau percakapan yang didengar menggunakan kata-kata yang tepat sehingga mudah dipahami orang lain. Berbicara menjadi dasar bagi anak untuk berkomunikasi dengan efektif. (Lubis et al., 2022).

Perkembangan bahasa anak salah satunya adalah kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara adalah kemampuan pertama yang dimiliki anak untuk berkomunikasi secara lisan dengan orang-orang di sekitarnya. Ini sesuai dengan pendapat Aprinawati (2017:76), yaitu melalui berbicara, anak satu dengan anak lainnya bisa berkomunikasi. Membicarakan dengan anak harus terus ditingkatkan dan dilatih agar anak bisa berkembang dengan sebaik-baiknya. Membicarakan bukan hanya tentang mengucapkan kata atau suara, tetapi juga merupakan cara untuk menyampaikan, mengekspresikan, atau berkomunikasi tentang pikiran, ide, atau perasaan seseorang (Rahayu et al., 2022).

Keterampilan adalah kepandaian untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar. Keterampilan mencakup segala aspek, termasuk keterampilan berbahasa. Henry Guntur Tarigan mengungkapkan keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut disebut juga sebagai “catur tunggal” keterampilan berbahasa. Karena keempat aspek tersebut merupakan satu kesatuan, saling berhubungan, dan tidak bisa dilepaskan, namun berbeda antara dengan yang lainnya dan juga berbeda dari segi prosesnya. Sehubungan dengan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan hal yang sangat penting bagi anak, sehingga perlu distimulasi, agar keterampilan berbicara anak dapat berkembang dengan baik (I. Sari, 2018 dalam Muazzomi et al., 2024).

Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang berkembang seiring pertumbuhan anak, dan pada tahap ini anak sudah terlebih dahulu mengembangkan kemampuan mendengarkan. Pada masa ini pula, anak mulai belajar bagaimana cara berbicara atau menyampaikan perkataan (Siska, 2011). Berbicara tentu saja berkaitan erat dengan pertumbuhan kosakata yang didapat anak melalui aktivitas mendengarkan dan membaca. Sebelum mengalami perkembangan bahasa yang normal, terdapat keterlambatan dalam kegiatan berbahasa. Keterampilan berbicara dan berkomunikasi memengaruhi berbagai aspek tumbuh kembang anak, salah satunya adalah membantu anak diterima oleh lingkungan sosial di sekitarnya (Inten, 2017). Anak adalah komunikator yang masih belajar, sedangkan orang dewasa berperan sebagai pendamping dalam proses komunikasi. Sebagai ahli, orang dewasa mampu menciptakan suasana yang tepat dan efektif dalam berbicara, seperti yang dikatakan Otto. B., (2015).

Sejalan dengan itu, Hurlock (1978) mendefinisikan berbicara sebagai bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata untuk menyampaikan maksud kepada lawan bicara. Sementara Tarigan (dalam Suhartono, 2005) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata guna mengekspresikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Lubis et al., 2022).

Anak usia dini membutuhkan rangsangan dari orang terdekat, seperti keluarga, guru, dan lingkungan sekitarnya. Salah satu bentuk perhatian penting dari orang tua adalah komunikasi, karena kemampuan komunikasi yang baik memungkinkan anak mengungkapkan keinginan dan pengetahuannya. Komunikasi memegang peranan kunci dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, sekaligus menjadi indikator kemajuan bahasa mereka. Secara mendasar, komunikasi adalah proses penyampaian pesan kepada orang lain. Melalui komunikasi, anak dapat mengekspresikan kemampuan berpikir dan berbahasa (Ulfah & Evana, 2018). (Nurkholifah & Wiyani, 2016)

Keterampilan mengacu pada kecakapan dalam menyelesaikan suatu tugas secara cepat dan tepat, yang mencakup berbagai bidang termasuk keterampilan berbahasa. Menurut Henry Guntur

Tarigan, terdapat empat aspek keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia yang membentuk satu kesatuan utuh, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini dikenal sebagai "catur tunggal" karena saling terkait dan tidak dapat dipisahkan, meskipun masing-masing memiliki karakteristik dan proses yang berbeda. Oleh karena itu, berbicara menjadi komponen yang sangat penting bagi anak dan perlu mendapat stimulasi agar kemampuannya dapat berkembang secara optimal. (I. Sari, 2018 dalam Muazzomi et al., 2024)

Berbicara merupakan kebutuhan dasar manusia sebagai makhluk sosial, dengan bahasa sebagai sarana utama dalam berkomunikasi. Keterampilan ini memiliki peran sentral dalam kehidupan sehari-hari karena memungkinkan seseorang menyampaikan pikiran dan perasaan secara lisan. Pada anak, kemampuan berbicara berkembang secara bertahap, dimulai dari masa bayi melalui kegiatan menyimak. Pada fase ini, anak mulai belajar dengan mengeluarkan bunyi dan meniru kata-kata yang didengarnya (Muazzomi et al., 2024).

Berdasarkan Tarigan, keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi, artikulasi, atau kata-kata guna menyampaikan isi pikiran, gagasan, serta perasaan. Dengan demikian, seseorang dianggap terampil berbicara apabila mampu berkomunikasi dalam berbagai situasi. Vigotsky mengemukakan tiga tahap perkembangan berbicara anak, yang terkait erat dengan perkembangan kognitifnya: tahap eksternal, egosentris, dan internal. Pada tahap eksternal, anak berbicara secara terbuka dan sumber pemikirannya berasal dari luar dirinya, terutama dari orang dewasa melalui arahan, informasi, dan dialog. Tahap egosentris terjadi saat anak berbicara berdasarkan alur pikirannya sendiri tanpa terlalu bergantung pada pembicaraan orang dewasa. Sedangkan tahap internal menandai anak telah dapat menggunakan bahasa dalam proses berpikir secara utuh dan tersimpan dalam dirinya. (Lubis et al., 2022)

Kemampuan perkembangan berbicara anak mampu menambah kosakata secara mandiri dalam bentuk komunikasi yang baik. Karakteristik perkembangan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun adalah anak sudah menguasai kosa kata 2500 kosakata, mengucapkan kalimat lima sampai tujuh kata, mengucapkan kalimat-kalimat yang hampir dapat dimengerti secara keseluruhan, dapat bercakap-cakap seperti orang dewasa, menggunakan bentuk kata kerja dan urutan kata serta struktur kalimat yang tepat (Allen & Marotz, 2010). Perkembangan pada periode ini penggunaan kosakata merupakan landasan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, khususnya kemampuan berbicara. (Sulistyawati & Amelia, 2020)

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara sangat penting bagi anak. Kemampuan ini memungkinkan anak mengekspresikan ide, gagasan, serta perasaan melalui kata-kata. Dengan berbicara, anak belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga kemampuan ini berfungsi sebagai sarana komunikasi dan sumber informasi. Melalui berbicara pula, anak dapat memahami dunia di sekitarnya dan mendorong perkembangan berbagai aspek lainnya. Berdasarkan hal itu, maka dapat disimpulkan juga bahwa kemampuan berbicara merupakan daya atau upaya yang dimiliki anak untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengungkapkan, mengekspresikan dan mengkomunikasikan gagasan dan perasaan ke dalam bentuk bahasa atau lisan agar dapat dipahami orang lain disertai dengan lafal yang tepat, struktur kalimat sederhana dan penggunaan kosakata yang dipahami orang lain. (Rana & Naba, 2022).

Karakteristik Kemampuan Berbicara Anak 5-6 Tahun Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2013 (Kemendikbud, 2015) terdapat tiga kategori dalam lingkup perkembangan bahasa anak yaitu, memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. (Sulistyawati and Amelia, 2020)

Orang bisa melihat bahwa kemampuan seorang anak dalam berbicara dengan anak lainnya berbeda-beda. Ada anak yang tumbuh bicaranya lebih cepat dan ada juga yang mengalami keterlambatan dalam berbicara. Jika seorang anak bisa menghasilkan suara atau bunyi yang sesuai dengan usianya, maka anak tersebut dianggap memiliki kemampuan berbicara yang baik. Sebaliknya, jika ada gangguan pada tahap ini, seperti kesulitan dalam menghasilkan suara tertentu untuk berbicara, masalah kualitas suara, atau gangguan dalam pengucapan kata, maka kemampuan berbicara anak tersebut bisa terganggu. (Istiqlal dan Malang, 2009)

Anak dianggap terlambat berbicara jika kemampuan berproduksi suara dan berkomunikasi belum mencapai tingkat rata-rata anak seumurnya. Secara dasar, kemampuan berbicara adalah bagian dari pertumbuhan anak yang sudah dimulai sejak ia lahir. Anak mulai belajar berkomunikasi dengan merespons suara atau bunyi dari orang tua mereka. Bahkan sejak usia 2 bulan,

anak sudah bisa tersenyum secara sosial kepada semua orang yang berinteraksi dengannya. Di usia 18 bulan, anak sudah bisa memahami dan mengucapkan sekitar 20 kata yang berarti. Sebaliknya, pada usia 2 tahun, anak sudah bisa mengucapkan 1 kalimat yang terdiri dari 2 kata, seperti “mama pergi” atau “aku pipis”. Jika anak tidak mengalami hal-hal tersebut, maka anak tersebut dapat dikatakan mengalami keterlambatan berbicara (*speech delayed*). (Istiqlal dan Malang, 2009)

Gangguan bicara, juga disebut sebagai keterlambatan berbicara, adalah kondisi di mana seseorang mengalami kesulitan dalam berbicara atau menggunakan bahasa secara tepat waktu. Gangguan berbahasa adalah kondisi di mana seorang anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan kemampuan berbahasa, seperti yang dijelaskan oleh Soetjiningsih pada tahun 1995.

Pada tahun 2016, Minayu dalam penelitiannya dengan judul “Studi Kasus Gangguan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Kelompok A RA Miftahul Huda Kota Batu” menjelaskan beberapa penyebab anak mengalami gangguan perkembangan bahasa, khususnya dalam aspek berbicara, yaitu: 1) anak mengalami disartria sehingga gerak lidahnya terbatas; 2) anak memiliki kecerdasan yang rendah; 3) anak cenderung menunjukkan ekspresi panik dan ketakutan; 4) anak kesulitan menyampaikan keinginan dengan kata-kata, meskipun orang lain tidak memahami, anak tetap berusaha menggunakan gerakan agar orang lain mengerti; 5) anak dengan kemampuan komunikasi yang kurang akan sulit diterima dalam kelompok sosial. (Istiqlal dan Malang, 2009)

Menurut Hurlock (1978: 194-195), keterlambatan bicara pada anak didefinisikan sebagai ketika kemampuan berbicara anak tersebut berada di bawah tingkat perkembangan bicara anak-anak seumurannya. Hal ini bisa dilihat dari kemampuan anak dalam menggunakan kata-kata dengan tepat. Ada banyak hal yang bisa membuat seseorang terlambat berbicara. Salah satu contohnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Campbell dkk (2003), yang mencoba mengidentifikasi faktor-faktor risiko yang menyebabkan keterlambatan bicara pada anak-anak yang memiliki latar belakang ras tidak diketahui atau campuran, pada usia 3 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor utama yang paling berpengaruh terhadap keterlambatan bicara adalah jenis kelamin laki-laki, tingkat pendidikan ibu yang rendah (ibu yang belum menyelesaikan SMA), serta pengaruh dari masalah genetik yang dibawa oleh ibu. (Psikologi dan Anggraini, 2011)

Beberapa faktor bisa menyebabkan anak mengalami keterlambatan bicara, salah satunya adalah kurangnya interaksi antara orang tua dan anak sejak bayi lahir hingga anak tumbuh dewasa. Menurut Kurnia (2020) menjelaskan bahwa pada masa pertumbuhan anak, anak mengalami masa yang sering disebut *golden age*, sehingga stimulasi dan rangsangan dari lingkungan sekitar anak akan menjadi faktor yang membantu perkembangan anak. Karena itu, jika orang tua atau orang dewasa di sekitar anak tidak memberikan rangsangan yang baik untuk setiap aspek pertumbuhan dan perkembangannya, maka anak berisiko mengalami gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangannya (Imroatun, Fadilatunnisa, et al., 2021; Ngaisah et al., 2023; Tyas, 2022).

Secara umum, anak yang mengalami keterlambatan berbicara dapat pulih kembali. Salah satu cara untuk mengatasi keterlambatan bicara adalah dengan melakukan terapi. Secara umum, terapi dibagi menjadi beberapa jenis, seperti terapi bicara, terapi bahasa, terapi menelan, terapi makan, serta terapi suara. Setiap jenis terapi memiliki kelebihan dan tujuan sendiri dalam membantu mengatasi gangguan. Namun, dalam menangani keterlambatan berbicara, lebih tepat menggunakan terapi wicara. Hal itu terjadi karena terapi wicara adalah sebuah proses pemulihan yang ditujukan untuk mengatasi gangguan keterlambatan berbicara, bahasa, dan motorik (Mastariyah et al., 2019; Mirantisa et al., 2021). (Pendidikan dan Usia, 2023)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan berbicara anak berusia 6 tahun dalam mengungkapkan gagasan, perasaan dan ide secara lisan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat kejelasan pengucapan, kelancaran berbicara, serta kemampuan anak dalam menyusun kalimat sederhana saat berkomunikasi dengan guru dan teman sebayannya. Mengacu pada STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak), yang penting untuk mengidentifikasi perkembangan bahasa melalui kemampuan keterampilan berbicara anak secara baik dan optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, yang berlokasi di jalan Sao-Sao, Kendari. Target dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan bahasa anak dari segi keterampilan berbicara pada anak berinisial AR, khususnya dalam aspek kemampuan mengucapkan kata dan membedakan bunyi huruf, kemampuan menjawab pertanyaan dan merespon

orang lain, penguasaan kosa kata lisan, kemampuan bercakap-cakap dengan teman menggunakan intonasi yang sesuai. Subjek penelitian ini seorang anak berinisial AR yang menjadi fokus utama pengamatan dalam rangka menilai perkembangan bahasa dari segi keterampilan berbicara.

Prosedur penelitian ini Tahap Perencanaan. Menyusun pedoman observasi yang mencakup aspek-aspek perkembangan bahasa yang akan diamati (artikulasi, kosakata, kemampuan bercerita, interaksi), Menentukan jadwal dan setting observasi (kegiatan sehari-hari anak di rumah/lingkungan bermain). Tahap Pelaksanaan. Melakukan observasi langsung terhadap anak berinisial AR dalam situasi alami, Mencatat perilaku berbahasa anak saat: Berkomunikasi dengan orang dewasa, Berinteraksi dengan teman sebaya saat bermain, Menjawab pertanyaan sederhana, Menceritakan kegiatan yang telah dilakukan, Mengucapkan kata-kata dalam percakapan sehari-hari, Mendokumentasikan temuan secara deskriptif sesuai pedoman observasi. Tahap Penyelesaian, Mengumpulkan seluruh catatan hasil observasi, Menyusun data mentah ke dalam kategori-kategori pengamatan, Melakukan verifikasi dan cross-check temuan.

Analisis Data Mencakup Memilah dan memilih data hasil observasi yang relevan dengan fokus penelitian, Menyajikan data dalam bentuk narasi deskriptif, Mendeskripsikan capaian perkembangan bahasa AR sesuai hasil observasi, Membandingkan antar aspek untuk melihat konsistensi kemampuan anak, Penarikan Kesimpulan Menganalisis kesesuaian capaian anak dengan tahapan perkembangan bahasa seusianya, Mengidentifikasi aspek yang sudah optimal (pengucapan kata, artikulasi, respon pertanyaan), Mengidentifikasi aspek yang belum optimal (bercerita runtut, intonasi saat bercakap dengan teman), Menyimpulkan profil perkembangan bahasa AR secara menyeluruh. Data instrumennya mencakup kejelasan berbicara dan pengucapan anak, kemampuan bercerita dan menyampaikan pengalaman, kemampuan merespon pertanyaan sederhana, kemampuan berkomunikasi dalam interaksi sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, Perkembangan bahasa anak dari segi keterampilan berbicara anak yang berinisial AR dalam kemampuan mengucapkan kata, bunyi huruf yang berbeda dan menjawab pertanyaan sudah optimal sesuai dengan usianya, kemampuan merespon pertanyaan dari orang lain juga sudah cukup baik dan optimal, Tetapi AR belum optimal ketika berbicara dan menceritakan kegiatan yang telah dilakukan dengan kalimat yang runtut, selanjutnya AR belum mampu bercakap-cakap dengan teman dalam bermain dengan intonasi yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan perkembangan yang sangat baik pada aspek pengucapan kata (artikulasi). Kosakata yang diucapkan jelas dan mudah dipahami, Perkembangan kosakata lisan AR juga tampak dari kemampuannya mengenali, menangkap makna, dan memakai beragam kata dalam berkomunikasi. Anak dapat melafalkan kata-kata secara jelas serta memilih kosa kata yang tepat sesuai konteks. Dalam interaksi sehari-hari, AR mampu menyebutkan benda, orang, dan aktivitas yang biasa dijumpai, serta mulai memakai kata kerja dan sifat sederhana. Kekayaan kosakata ini juga mendukung anak dalam menanggapi pertanyaan, mengungkapkan kebutuhan, dan mengutarakan emosi. Dengan demikian, kosakata verbal anak terus bertambah dan memiliki peran krusial bagi kelancaran komunikasi serta kemampuan bersosialisasinya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan juga, perkembangan bahasa anak dari segi keterampilan berbicara menunjukkan hasil yang cukup baik. Anak yang berinisial AR telah mampu mengucapkan kata dengan jelas, dapat membedakan bunyi huruf yang berbeda, serta dapat menjawab pertanyaan sederhana dengan tepat. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa aspek pengucapan dan pemahaman bahasa AR sudah berkembang sesuai dengan tahapan usianya.

Dalam kegiatan sehari-hari di kelas, AR tampak percaya diri saat di minta menyebutkan nama benda, menjawab pertanyaan langsung, serta dapat mengikuti percakapan sederhana baik dari teman dan gurunya. Hal ini menandakan bahwa kosakata yang dimiliki AR sudah cukup memadai dan kemampuan memahami bahasa lisan juga berkembang secara optimal. AR juga mampu mengenali dan mengucapkan huruf-huruf dengan baik, sehingga dapat mendukung keterampilan berbicaranya. Selain itu, AR sudah menguasai pengetahuan huruf dengan baik, mampu mengenali dan menyebutkan nama berbagai jenis huruf dengan lancar (seperti “p” dan “b” “s” “c”), AR juga telah menguasai pengetahuan huruf dengan baik dan mampu menyebutkan nama-nama benda di sekitarnya dengan tepat, kemudian AR juga sudah mampu mengelompokkan dan membedakan jenis-

jenis benda berdasarkan kategori sederhana (seperti alat tulis, kendaraan).

Secara keseluruhan, kemampuan berkomunikasi AR dalam berinteraksi sehari-hari sudah berkembang dengan cukup baik sesuai dengan usianya, namun masih perlu di stimulasi agar anak lebih percaya diri, lebih lancar berbicara serta mampu menyampaikan cerita kalimat yang lebih lengkap.

Berdasarkan hasil observasi, pada aspek kemampuan merespon pertanyaan sederhana AR menunjukkan perkembangan yang baik dan sesuai dengan tahanan usianya. AR mampu menjawab pertanyaan yang di ajukan guru atau orang dewasa dengan cukup lancar. Ketika di tanya tentang identitas diri seperti nama dan umur, anak dapat menjawab dengan jelas dan penuh percaya diri.

AR juga mampu merespon pertanyaan tertutup dengan jawaban “ya” “tidak” secara tepat, serta dapat menjawab pertanyaan “di mana” dan “apa ini” yang berkaitan dengan lingkungan sekitarnya. Anak dapat merespon dengan baik, baik dapat melalui jawaban lisan maupun secara langsung.

Selain itu AR juga sudah mampu menjawab pertanyaan pilihan, seperti tentang cara melakukan sesuatu serta pertanyaan “kenapa” dengan alasan yang sederhana. Dengan demikian kemampuan merespon pertanyaan sederhana pada anak sudah berkembang dengan baik dan terus distimulasi melalui kegiatan tanya jawab, bercerita langsung, serta interaksi sehari-hari agar kemampuan berbahasa AR semakin meningkat.

Namun di sisi lain, hasil observasi juga menunjukkan bahwa AR masih mengalami kesulitan ketika di minta untuk berbicara secara lebih panjang, khususnya ketika di mint untuk bercerita, AR belum mampu menceritakan kembali pengalaman atau kegiatan yang telah di lakukan secara runtun dan jelas. Cerita yang disampaikan masih sangat singkat, sering terputus, dan belum menunjukkan urutan peristiwa yang lengkap. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bercerita AR masih perlu di kembangkan, terutama dalam hal menyusun kalimat, mengingat kembali pengalaman, serta menyampaikan secara berurutan. Saat di minta untuk bercerita tentang apa yang di lakukan sebelumnya (seperti bercerita tentang pengalaman liburan dan kegiatan yang di lakukan di rumah), AR cenderung memberikan jawaban secara singkat, terpotong-potong, dan tidak mengalir dan tidak membentuk suatu kisah yang utuh. AR masih kesulitan untuk menyusun kalimat-kalimat menjadi sebuah narasi yang utuh dan berurutan. Ia juga belum mampu menggunakan kata penghubung (seperti “lalu”, “setelah itu”, “kemudian”) untuk merangka merangkai suatu cerita.

Contoh konkretnya; Ketika di tanya, “AR tadi main apa saja di pantai?” jawabannya cenderung “main pasir, berenang, pulang”. AR tidak dapat mengembangkan menjadi suatu kalimat yang utuh seperti “Kemarin aku ke pantai bermain pasir bersama mama dan ayah, lalu aku berenang tetapi ketika aku melompat aku terjatuh kakiku sakit setelah itu ayahku menolongku dan kami memutuskan untuk pulang saja karena aku sudah kesakitan.

Kesulitan AR dalam bercerita dapat disebabkan oleh kurangnya stimulasi yang berfokus pada kegiatan bercerita dan mengungkapkan pengalaman secara lisan. Oleh karena itu di perlukan suatu upaya dari guru untuk memberikan stimulasi yang tepat, seperti membiasakan anak bercerita melalui gambar, pengalaman sehari-hari, serta kegiatan tanya jawab yang lebih terarah. Dengan adanya pendampingan yang berkelanjutan ini dapat diharapkan kemampuan berbicara AR khususnya dalam bercerita dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan usia 6 tahun.

KESIMPULAN

Perkembangan keterampilan berbicara anak berinisial AR usia 6 tahun menunjukkan dua pola kemampuan yang berbeda secara mencolok. Di satu sisi AR memiliki keterampilan teknis berbicara yang sangat kuat dan berkembang baik. Hal ini terlihat dari kemampuan pengucapan kata yang jelas dan tepat, penguasaan kosa kata untuk menyebutkan benda, keberanian serta kepercayaan diri saat berbicara di depan teman, dan kemampuan merespons pertanyaan sederhana dengan tepat. Namun di sisi lain, AR masih mengalami kesulitan yang signifikan dalam aspek keterampilan bercerita, anak belum mampu menceritakan kembali pengalaman dan kegiatan secara panjang dan runtut. Cerita yang di hasilkan AR masih bersifat singkat, terpotong-potong dan tidak menggunakan kata penghubung untuk merangkai kejadian.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa AR membutuhkan pendekatan stimulasi yang berbeda dan terfokus. Aspek teknis berbicara yang sudah kuat perlu terus di kembangkan dengan memperkaya

kosa kata dan penyusunan kalimat yang jelas. Sementara itu, aspek bercerita AR memerlukan latihan khusus melalui permodelan, penggunaan alat bantu visual seperti gambar seri, dan tuntunan pertanyaan yang membimbing dari orang tua dan guru untuk anak menyusun cerita secara berurutan. penting untuk memberikan contoh dan kesempatan berlatih secara konsisten agar kemampuan berbicara AR dapat berkembang secara lebih seimbang dan optimal sesuai tahapan usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Lubis, K., Berbicara, K., Dini, A.U., Pendidikan, S., Usia, A., 2022. Stimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui 4, 38–47.
- Mahfudza, A., Sitorus, A.S., Islam, U., Sumatera, N., Medan, U., 2025. Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Buku Cerita Bergambar 9, 1433–1445.
- Muazzomi, N., Rosyadi, A.F., Jambi, U., Author, C., 2024. 6(2), September 2024 Analisis Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun
- Pendidikan, J., Usia, A., 2023. Speech Delay 8, 99–110.
- Nurkholifah, D., Wiyani, N.A., 2016. Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rana, A., Naba, A.H., 2022. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B di TK Harapan Tamatiku Pendahuluan 11, 143–152.
- Sulistyawati, R., Amelia, Z., 2020. Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media big book 2.
- Amalia, D.R., Fatmawati, F.A., Ifadah, A.S., 2025. Analisis Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun pada Kegiatan Pembuka Pembelajaran 9, 2964–2972.
- Rahayu, M., Rusdiyani, I., Pendidikan, T., Sultan, U., Tirtayasa, A., Pendidikan, T., Sultan, U., Tirtayasa, A., Pendidikan, T., Sultan, U., Tirtayasa, A., 2022. Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak 8, 108–114.
- District, P., Regency, S., Petir, K., Serang, K., n.d. Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara.
- Istiqlal, A.N., Malang, U.N., 2009. Gangguan keterlambatan berbicara (206–216).
- Psikologi, J., Anggraini, W., 2011. Keterlambatan Bicara (Speech Delay) Pada Anak (Studi Kasus Anak Usia 5 Tahun).

ANALISIS PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 5 TAHUN: STUDI KASUS DI KECAMATAN BARUGA KOTA KENDARI

Fira Rahayu^{1)*}, Nur Hasanah¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia

*Korespondensi Penulis, e-mail: firarahayu8928@gmail.com

Abstrak

Perkembangan emosional pada usia dini merupakan fondasi krusial bagi pembentukan karakter dan kemampuan adaptasi sosial anak di masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi perkembangan emosional seorang anak laki-laki berusia lima tahun di Kecamatan Baruga, Kota Kendari, menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi berdasarkan indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan emosional subjek telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tahapan usianya, di mana anak mampu mengenali serta mengekspresikan emosi dasar, memiliki rasa percaya diri, dan berperilaku secara situasional. Meski demikian, subjek masih memerlukan pengembangan dalam kemampuan menenangkan diri secara mandiri serta keteguhan dalam menghadapi tantangan. Sebagai simpulan, perkembangan emosional anak berada pada taraf wajar, namun tetap memerlukan stimulasi dan pendampingan yang berkelanjutan dari keluarga maupun lingkungan bermain untuk mengoptimalkan kematangan emosionalnya di masa mendatang.

Kata Kunci: Perkembangan Emosional, Anak Usia 5 tahun, Studi Kasus, PAUD

ANALYSIS OF EMOTIONAL DEVELOPMENT IN 5-YEAR-OLD CHILDREN: A CASE STUDY IN BARUGA DISTRICT, KENDARI CITY

Abstract

Emotional development in early childhood is a crucial foundation for the formation of character and social adaptation skills in children in the future. This study aims to evaluate the emotional development of a five-year-old boy in Baruga District, Kendari City, using a descriptive qualitative approach. Data collection was conducted through documentation, interviews, and observation based on the Child Development Achievement Level Standards (STPPA) indicators. The results of the study show that the subject's emotional development has progressed well and is appropriate for his age, in that the child is able to recognize and express basic emotions, has self-confidence, and behaves appropriately in different situations. However, the subject still needs to develop the ability to calm himself independently and perseverance in facing challenges. In conclusion, the child's emotional development is at a normal level, but he still needs continuous stimulation and guidance from his family and play environment to optimize his emotional maturity in the future.

Keywords : Emotional Development, 5-Year-Old Children, Case Study, Early Childhood Education

PENDAHULUAN

Menurut UU Sisdiknas 2003 anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun dan antara 0-8 tahun menurut para pakar Pendidikan. Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan serta perkembangan sangat pesat yang tidak akan tergantikan di masa mendatang sehingga masa ini disebut sebagai masa *golden age*. Masa *golden age* ini sangat berpengaruh pada tahap tumbuh kembang selanjutnya. Masa ini juga hanya berlangsung satu kali dalam seumur hidup setiap individu (Maria & Amalia, n.d.).

Perkembangan adalah perubahan psikologis yang disebabkan oleh proses pematangan fungsi fisik dan mental seorang anak. Proses ini dibantu oleh faktor lingkungan dan proses belajar yang terjadi selama periode waktu tertentu menuju kedewasaan, dan faktor-faktor ini sangat berpengaruh pada kehidupan anak dan dewasa mereka. Perkembangan menandai perkembangan organ dan sistem, keterampilan yang lebih baik, kemampuan yang lebih baik untuk beradaptasi terhadap stres,

kemampuan untuk memikul tanggung jawab yang lebih besar, dan kebebasan untuk berkarya (Sukatin et al., 2020).

Anak-anak mengalami masa kritis dan sensitif selama lima tahun pertama perkembangan mereka, yang merupakan periode penting dalam perkembangan mereka (Sukatin et al., 2020). Apabila pada anak diberikan stimulasi edukatif secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Dari enam aspek perkembangan anak usia dini yang akan dibahas di sini adalah perkembangan emosional anak.

Perkembangan sosial emosional adalah komponen penting dalam pembentukan kepribadian dan kemampuan adaptif anak usia dini. Pada usia empat hingga enam tahun, anak-anak memasuki masa emas, atau masa emas, yang merupakan fase perkembangan yang sensitif. Di masa ini, mereka mulai belajar mengenali, mengendalikan emosi mereka, dan membangun hubungan sosial yang lebih kompleks. Perkembangan ini membentuk kemampuan anak untuk menghadapi masalah sosial dan emosional dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pendidikan selanjutnya (Nuraini et al., 2025).

Emosi anak adalah kondisi (*state*) ranah afektif yang dirasakan oleh anak-anak dan dapat berubah-ubah dengan perilaku seperti naik pitam, tidak bahagia, cemburu, senang, menyayangi, dan sangat penasaran. Emosi adalah suatu keadaan di mana perasaan seorang anak muncul sebagai respons terhadap stimulus, dalam hal ini situasi lingkungan sosial yang dihadapinya (Mulyeni et al., 2023). Perkembangan emosional anak adalah bagian penting dari pertumbuhan manusia, dan akan memengaruhi cara anak berinteraksi dengan lingkungannya, menyelesaikan masalah, dan mengungkapkan perasaannya. Perkembangan emosional adalah kemampuan untuk mengendalikan, mengolah, dan mengontrol emosi agar mampu merespon secara positif pada setiap situasi yang memicu munculnya emosi ini (Salma & Komalasari, 2025).

Kesadaran diri anak yang tumbuh terkait dengan kemampuan memahami spektrum emosi yang luas dikenal sebagai perkembangan emosional, menurut Santrock (2011). Aqib (2009) menyatakan bahwa pola perkembangan emosi individu berbeda-beda, tetapi umumnya perkembangan dimulai dengan memahami reaksi emosi orang lain, emosi diri sendiri, dan pengendalian emosi diri. Emosi pada anak usia dini kuat, terlihat, sementara, dan dapat diketahui melalui perilaku anak (Asy-syamsa & Zulfa, 2022).

Menurut Santrock, emosi adalah perasaan yang dialami seseorang saat berada dalam situasi yang sangat penting baginya atau terlibat dalam interaksi. Perhatian, kebutuhan, dan minat individu membentuk reaksi. Perubahan respons fisiologis, emosi, dan perilaku yang disebabkan oleh emosi dapat digunakan untuk melihat perilaku emosional (Oktavia et al., 2023). Campos mengatakan emosi adalah perasaan atau emosi yang muncul ketika seseorang bertindak dalam suatu situasi yang mereka anggap penting. Perilaku yang menunjukkan kenyamanan atau ketidaknyamanan terhadap situasi atau interaksi tertentu dapat menggambarkan emosi. Ini dapat termasuk rasa senang, takut, marah, dan sebagainya (Anzani et al., 2020).

Menurut Bowlby, perkembangan emosional anak dipengaruhi oleh ikatan, atau *attachment* yang terbentuk antara anak dan pengasuh mereka. Menurut Saarni (1999), pengalaman, ekspresi, dan pengendalian emosi oleh anak adalah semua komponen yang berhubungan dengan perkembangan emosional. Anak-anak pertama kali mengungkapkan emosi mereka sebagai respons terhadap kebutuhan dasar, tetapi mereka kemudian belajar mengatur emosi mereka sesuai dengan lingkungan sosial (Thompson, 1994). Hubungan awal dengan orang tua atau pengasuh sangat penting bagi perkembangan emosional, menurut Bowlby (1969). Ia berpendapat bahwa menjalin hubungan yang aman dengan pengasuh utama dapat berkontribusi pada perkembangan emosi yang sehat di kemudian hari (Herdiyana et al., 2023).

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional anak, baik dari dalam maupun dari luar, termasuk keadaan individu anak, konflik dalam proses perkembangan, dan faktor lingkungan. Perkembangan emosional anak tidak selalu stabil (Widyawati et al., 2023). Untuk siap untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan baik, Daniel Goleman mengatakan bahwa keterampilan khusus untuk mengidentifikasi dan memahami emosi diperlukan. Apabila anak mengalami kesulitan membuat koneksi yang sulit antara perasaan dan pemikiran mereka, itu pasti akan berdampak pada kemampuan anak untuk mengatasi konflik dengan damai dan dengan empati terhadap orang lain. Akibatnya, kemampuan anak usia dini untuk mengoperasionalkan kecerdasan dan kemampuan emosionalnya sangat penting untuk dikembangkan dengan baik. Dengan cara ini,

mereka akan tumbuh dan berkembang menjadi orang yang lebih ramah dan cenderung lebih mudah untuk berteman dan menjadi sahabat dengan orang lain (Chintya & Sit, 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memberikan gambaran mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Studi kasus ini berfokus pada seorang anak laki-laki berusia lima tahun sebagai subjek penelitian tunggal. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi teknik yang meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan pihak terkait, serta dokumentasi untuk memperkuat temuan lapangan. Instrumen penilaian disusun berdasarkan indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang berfokus pada aspek emosional. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dengan menarasikan hasil temuan secara deskriptif guna menggambarkan pencapaian perkembangan emosional anak secara komprehensif sesuai dengan standar perkembangan yang berlaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi ini dilakukan di rumah anak berinisial AF di Jalan Simbo, Kec. Baruga Kota Kendari. Subyek yang diobservasi adalah anak laki-laki yang berumur 5 tahun. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung menggunakan lembar instrumen observasi perkembangan emosional anak dalam mengukur kemampuan emosional anak.

Tabel.1 Lembar Instrumen Observasi Perkembangan Emosional Anak Usia 5 Tahun

No.	Indikator	Indikator dan Instrumen	Ketercapaian	
			Ya	Tidak
1.	Mengetahui dan Mengendalikan perasaan (emosional)	Anak dapat menyebutkan perasaan yang dirasakan (misalnya saya senang)	✓	
		Anak dapat memilih kartu emosi sesuai perasaannya.	✓	
		Anak dapat mengidentifikasi perasaan diri menggunakan kata atau ekspresi sederhana (sedih)	✓	
		Anak dapat mengidentifikasi perasaan diri dengan menggunakan kata atau ekspresi sederhana (marah)	✓	
		Anak dapat mengidentifikasi perasaan diri menggunakan kata atau ekspresi sederhana (takut)	✓	
		Anak tidak menangis berlebihan saat keinginannya belum terpenuhi	✓	
		Anak mampu menggunakan cara sederhana untuk menenangkan diri		✓
		Anak dapat menerima kekalahan dalam permainan tanpa tantrum	✓	
		Anak dapat menahan amarah ketika keinginannya tidak terpenuhi	✓	
		Anak dapat menenangkan diri saat merasa sedih		✓
		Anak dapat menunjukkan kemampuan menahan reaksi negatif ketika kecewa atau marah	✓	
2.	Menunjukkan rasa percaya diri	Anak dapat maju ke depan tanpa ragu	✓	
		Anak dapat menunjukkan hasil karya sendiri	✓	

No.	Indikator	Indikator dan Instrumen	Ketercapaian	
			Ya	Tidak
3.	Mengatur diri sendiri dan kemampuan diri	Anak dapat menyiapkan alat bermainnya sendiri	✓	
		Anak dapat merapikan mainannya setelah digunakan		✓
		Anak dapat memilih sendiri alat permainan tanpa arahan	✓	
		Anak menyelesaikan permainan yang telah dipilihnya		✓
		Anak dapat menunjukkan perilaku sesuai konteks situasi (misal: menunggu giliran)		✓
		Anak dapat menunjukkan perilaku sesuai konteks situasi berbagi)	✓	
		Anak dapat menyesuaikan cara bermain atau belajar sesuai instruksi	✓	
4.	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	Anak dapat menghibur teman yang sedang menangis		✓
		Anak dapat menawarkan bantuan kepada temanya	✓	
		Anak mampu menebak perasaan teman melalui ekspresi wajah		✓
		Anak mampu menebak perasaan teman melalui nada bicara	✓	
5.	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada	Anak dapat menunjukkan rasa antusias saat mengikuti perlombaan	✓	
		Anak dapat menunjukkan rasa senang saat menang dalam perlombaan	✓	
		Anak dapat menunjukkan kesedihan saat kalah dalam perlombaan		✓
		Anak menunjukkan rasa antusias ketika guru mengumumkan kegiatan bermain	✓	
		Anak menunjukkan ekspresi senang saat berhasil menyelesaikan tugas	✓	
		Anak dapat menunjukkan gerakan tubuh yang sesuai dengan perasaan yang dialami	✓	
		Anak dapat mengekspresikan emosi melalui kata-kata atau tindakan sesuai situasi	✓	
6.	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	Anak dapat mengikuti peraturan bermain demi keamanan dirinya (tidak boleh lari kencang-kencang nanti jatuh)	✓	
7.	Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	Anak dapat menunjukkan usaha berulang untuk menyelesaikan tugas meski menemui kesulitan.		✓
8.	Bangga terhadap hasil karya sendiri	Anak dapat menunjukkan hasil karyanya kepada orang lain dengan percaya diri	✓	

No.	Indikator	Indikator dan Instrumen	Ketercapaian	
			Ya	Tidak
9.	Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal	Anak dapat menunjukkan sikap berhati-hati saat berinteraksi dengan orang yang belum dikenal.	✓	
		Anak dapat menyebutkan orang dewasa yang dapat dipercaya dan aman untuk diajak berinteraksi	✓	

Dari hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa perkembangan emosional anak berinisial AF berkembang dengan cukup baik. Anak berinisial AF sudah bisa mengetahui emosi apa saja yang tengah dirasakannya dan mengendalikannya tanpa menimbulkan reaksi negatif. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan emosional anak berinisial AF telah mulai berkembang sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5 tahun. Meskipun ada beberapa poin instrumen dari perkembangan emosional yang tidak terpenuhi akan tetapi anak berinisial AF telah mencapai perkembangan yang diharapkan dalam mengenal emosinya.

Pada aspek mengenal dan mengendalikan perasaan anak berinisial AF telah mampu mengenali dan menyebutkan berbagai emosi dasar sesuai apa yang dirasakannya, seperti Anak berinisial AF mengungkapkan rasa senangnya saat bermain, rasa marah saat marah saat diganggu, rasa sedih saat kehilangan mainan, dan rasa takut saat ia berada di lingkungan asing. Anak berinisial AF juga tidak menunjukkan reaksi negatif emosional yang berlebihan ketika keinginannya tidak terpenuhi dan ketika kalah dalam permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Saarni (1999) bahwa pengalaman, ekspresi, dan pengendalian emosi oleh anak adalah semua komponen yang berhubungan dengan perkembangan emosional. Namun demikian anak masih kesulitan dan belum mampu menenangkan dirinya terutama saat merasakan sedih, sehingga masih memerlukan orang dewasa untuk ditenangkan. Sesuai dengan pendapat Thompson (1994) Anak-anak pertama kali mengungkapkan emosi mereka sebagai respons terhadap kebutuhan dasar, tetapi mereka kemudian belajar mengatur emosi mereka sesuai dengan lingkungan sosial.

Pada aspek kepercayaan diri, mengatur diri sendiri dan kemampuan diri anak serta sifat tidak mudah menyerah, anak berinisial AF telah menunjukkan rasa percaya diri yang baik, yaitu ketika diarahkan maju ke depan kelas anak AF maju dengan rasa percaya diri ketika menunjukkan hasil karya yang dibuatnya. Anak AF juga sudah mampu menyiapkan sendiri alat bermain yang ingin digunakannya. Namun anak AF masih belum konsisten dalam merapikan mainan yang dipilihnya, dan tidak menuntaskan kegiatan yang telah dipilihnya, ketika menunggu giliran anak AF juga tidak tertib dan tidak tenang saat menunggu, anak AF juga tidak menunjukkan usaha berulang dan cenderung meninggalkan tugas yang menurutnya sulit.

Pada aspek mengetahui perasaan teman dan merespon secara wajar, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi, serta tanggung jawab perilaku untuk kebaikan diri sendiri, anak berinisial AF mampu menawarkan bantuan kepada temannya yang mengalami kesulitan. Anak AF juga sudah mampu menebak perasaan temannya melalui nada bicara. Namun untuk menghibur temannya yang menangis anak AF belum mampu untuk melakukan itu. Anak AF juga merespon dengan antusias ketika mengikuti kegiatan dan mampu mengekspresikan perasaan menggunakan gerakan tubuh. Anak AF juga menunjukkan sikap tanggung jawab untuk keselamatan dirinya, ketika ada aturan kegiatan dilarang berlari-lari karena berbahaya maka anak mampu mengikuti aturan tersebut untuk keselamatannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan emosional subjek AF (laki-laki, 5 tahun) berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Subjek menunjukkan kemampuan yang stabil dalam mengenali serta mengekspresikan emosi dasar, memiliki rasa percaya diri yang memadai, dan mampu menyesuaikan perilaku terhadap situasi sosial di sekitarnya. Namun, terdapat aspek perkembangan yang masih memerlukan penguatan, khususnya pada kemampuan regulasi diri

(menenangkan diri secara mandiri) dan persistensi (kegigihan) saat menghadapi hambatan. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi berkelanjutan melalui dukungan emosional dan pemberian insentif positif dari lingkungan keluarga serta lingkungan bermain. Pendampingan yang konsisten dari orang dewasa menjadi faktor kunci dalam mengoptimalkan kematangan emosional anak agar mencapai kemandirian afektif yang lebih kokoh.

DAFTAR PUSTAKA

- Anzani, R. W., Insan, I. K., & Tangerang, U. M. (2020). *Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah*. 2, 180–193.
- Asy-Syamsa, W. D., & Zulfa, E. S. (2022). *Pengaruh Pola Asuh Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*. 1(1), 1–11.
- Chintya, R., & Sit, M. (2024). *Analisis Teori Daniel Goleman dalam Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini*. 4(1), 159–168. <https://doi.org/10.37680/absorbent>
- Herdiyana, R., Lestari, R., & Bahrum, M. (2023). *Psikologi perkembangan sosial terhadap emosional pada anak usia dini 1*. 1(1), 23–30.
- Maria, I., & Amalia, E. R. (n.d.). *Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*.
- Mulyeni, S., Sutisna, J., Suminar, E. R., & Herlina, H. (2023). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun (Studi Kasus Pada TK Tarbiyatul Athfal Garut) The Influence of Parenting Patterns on The Social Emotional Development of Children Aged 4-6 Years*. 1(1), 49–63.
- Nuraini, E. D., Sianturi, R., Nurjanah, A., & Najib, A. (2025). *Strategi Evaluasi Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 4-6 Tahun (Studi Kasus Di Tk Yaa Bunayya)*. 57–62.
- Oktavia, C., Nurhafizah, & Retnoningsih. (2023). *Hubungan Ibu Bekerja Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun*. 5(1), 93–108.
- Salma, F. R. N., & Komalasari, M. D. (2025). Dampak pola asuh orang tua terhadap perkembangan emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 1(1), 71–75.
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>
- Widyawati, Husna, A. I. N., & Supendi, D. (2023). *Parenting Pola Asuh Orang Tua Untuk Meningkatkan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Widyawati1*. 1, 35–41. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i1.30>

PERKEMBANGAN SENI PERAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN: PERAN BIMBINGAN ORANG TUA DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SENI PERAN ANAK USIA DINI

Wa Indra^{1)*}, Inayatul Nisa¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia

*Korespondensi Penulis, e-mail: waindra805@gmail.com

Abstrak

Pentingnya stimulasi dini terhadap aspek seni dan kreativitas anak melalui peran aktif keluarga. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peran bimbingan orang tua dalam mengembangkan kemampuan seni peran pada anak usia dini usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan studi kasus pada seorang anak perempuan berinisial M (4 tahun). Data dikumpulkan melalui teknik observasi partisipatif dan dokumentasi perkembangan anak selama proses bimbingan berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan orang tua yang dilakukan melalui pendampingan bermain peran, pemberian model dialog dan gerakan sederhana, instruksi lisan, serta pemberian penguatan positif (*positive reinforcement*) efektif dalam meningkatkan antusiasme, keberanian, dan kepercayaan diri anak. Meskipun demikian, ditemukan beberapa indikator kemampuan seni peran yang belum berkembang secara optimal dan memerlukan stimulasi berkelanjutan. Simpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa bimbingan orang tua memegang peranan krusial sebagai fasilitator utama dalam mengoptimalkan potensi seni peran anak di lingkungan domestik.

Kata kunci: Bimbingan orang tua, seni peran, anak usia dini, usia 4–5 tahun

THE DEVELOPMENT OF ARTISTIC EXPRESSION IN CHILDREN AGED 4-5 YEARS: THE ROLE OF PARENTAL GUIDANCE IN DEVELOPING ARTISTIC EXPRESSION IN YOUNG CHILDREN

Abstract

The importance of early stimulation of children's artistic and creative aspects through the active role of the family. The purpose of this study was to analyze the role of parental guidance in developing acting skills in early childhood aged 4-5 years. The research method used was a descriptive qualitative approach with a case study of a girl with the initials M (4 years old). Data were collected through participatory observation and documentation of the child's development during the guidance process. The results showed that parental guidance through role-playing, providing simple dialogue and movement models, verbal instructions, and positive reinforcement was effective in increasing the child's enthusiasm, courage, and confidence. However, several indicators of role-playing skills were found to be underdeveloped and in need of continuous stimulation. The conclusion of this study confirms that parental guidance plays a crucial role as the main facilitator in optimizing children's role-playing potential in the domestic environment.

Keywords: *parental guidance, acting, early childhood, ages 4–5 years*

PENDAHULUAN

Perkembangan anak merupakan tahap awal pembentukan dasar kepribadian dan keterampilan yang akan memengaruhi perjalanan hidupnya di masa mendatang. Pengalaman serta proses pendidikan yang diterima anak menjadi faktor utama yang menentukan arah perkembangan tersebut. John Locke melalui konsep *tabula rasa* menjelaskan bahwa anak lahir dalam keadaan suci dan sangat peka terhadap rangsangan lingkungan. Anak dianalogikan seperti spons yang mampu menyerap berbagai informasi dari sekitarnya. Menurut Locke, kondisi jiwa anak saat lahir diibaratkan sebagai kertas kosong, sehingga isi dan bentuk perkembangannya sangat bergantung pada pengalaman serta pendidikan yang diterimanya (Anghelache, 2020).

Anak usia dini (AUD) merupakan individu yang berada pada tahap perkembangan yang sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*). Periode ini menjadi fase yang sangat penting dalam menstimulasi seluruh potensi, pertumbuhan, dan perkembangan anak sebagai bekal bagi kehidupannya di masa depan. Masa ini juga dipandang sebagai waktu paling tepat untuk membangun fondasi awal perkembangan anak. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan anak dalam menerima dan menyerap informasi yang berlangsung sangat cepat dan optimal. Oleh karena itu, anak usia dini memerlukan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan yang dimilikinya (Munawaroh *et al.*, 2023).

Seni merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Berbagai kegiatan seni, seperti menggambar, bernyanyi, menari, dan bermain peran, memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri secara bebas tanpa tekanan akademik yang bersifat kaku. Selain itu, seni berperan sebagai sarana dalam mengembangkan aspek afektif dan sosial anak. Isbell dan Raines (2007) menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam aktivitas seni dapat meningkatkan rasa percaya diri, empati, serta keterampilan komunikasi. Namun demikian, dalam praktik pendidikan di Indonesia, kegiatan seni masih sering dipandang sebagai aktivitas tambahan yang bersifat sementara, bukan sebagai bagian yang terintegrasi dalam pembelajaran tematik (Kemdikbudristek, 2022).

Menurut Junaidah (2022), bermain peran merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak melalui penguatan imajinasi yang bersumber dari pengalaman masa lalu maupun pengolahan pengalaman tersebut ke dalam konteks masa kini. Dalam kegiatan ini, anak menirukan berbagai peran, baik tokoh dalam cerita maupun profesi yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Bermain peran melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran dengan cara memerankan tokoh, mengaitkan cerita dengan objek tertentu, serta mengulang perilaku menyenangkan yang tersimpan dalam ingatan anak.

Bermain peran melibatkan dunia imajinatif anak, sehingga anak dapat menyalurkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif secara menyenangkan (Dietze, 2006). Kegiatan ini selaras dengan dunia anak dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengenal serta memahami lingkungan sekitarnya. Piaget, Vygotsky, dan Bruner menyatakan bahwa bermain peran berperan dalam mengembangkan kemampuan representatif anak, yaitu kemampuan untuk menggunakan simbol, bahasa, dan tindakan dalam memahami pengalaman (Dietze, 2006). Selain itu, Hurlock (1978) mengemukakan bahwa bermain peran merupakan bentuk bermain aktif yang ditunjukkan melalui perilaku dan bahasa untuk merepresentasikan situasi yang berbeda dari kenyataan. Agar kegiatan bermain peran berjalan secara efektif, anak memerlukan motivasi belajar yang baik. Oleh karena itu, metode ini sangat sesuai diterapkan dalam pendidikan anak usia dini, mengingat imajinasi anak pada usia tersebut masih berkembang dengan pesat.

Berdasarkan uraian di atas, kita dapat mengetahui bahwa perkembangan seni peran pada anak usia dini merupakan bentuk bermain simbolik yang dilakukan melalui penggunaan alat-alat nyata maupun media peraga tiruan dengan memanfaatkan daya imajinasi anak. Bermain peran menjadi salah satu metode pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung untuk memerankan suatu cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berbicara serta meningkatkan motivasi belajar anak. Pada umumnya, anak memiliki ketertarikan untuk memerankan berbagai peran, baik tokoh dalam cerita maupun peran yang diambil dari kehidupan nyata, seperti profesi atau pekerjaan tertentu. Dengan demikian, bermain peran dapat dipahami sebagai metode pembelajaran yang mengajak anak terlibat aktif dalam memahami materi melalui peragaan tokoh dalam sebuah cerita.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Peran Bimbingan Orang Tua dalam Mengembangkan Kemampuan Seni Peran Anak Usia Dini. Mengacu pada STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak), penting untuk mengidentifikasi perkembangan seni peran agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan secara mendalam fenomena bimbingan orang tua dalam mengembangkan kemampuan seni peran anak usia dini. Penelitian kualitatif dipilih sebagai aktivitas ilmiah untuk mengumpulkan data secara sistematis, mendeskripsikan, dan menjelaskan temuan yang diperoleh dari situasi alami di lapangan. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak perempuan berusia 4 tahun dengan inisial M yang berlokasi di Kelurahan Lalolara, Kecamatan Kambu, Kota Kendari. Fokus utama penelitian atau objek observasi diarahkan pada sejauh mana peran bimbingan orang tua dalam memfasilitasi dan menstimulasi perkembangan seni peran anak di lingkungan domestik.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi langsung, percakapan alamiah, dan dokumentasi yang dipandu oleh instrumen tingkat pencapaian perkembangan seni peran khusus anak usia 4-5 tahun. Proses pengumpulan data dilakukan di kediaman subjek untuk mendapatkan gambaran perilaku yang autentik saat berinteraksi dengan orang tua. Selanjutnya, data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif-naratif dengan menggambarkan hasil penelitian secara lengkap dan menyeluruh. Analisis ini merujuk pada indikator pencapaian perkembangan seni peran yang telah ditetapkan, sehingga mampu menyajikan kesimpulan mengenai efektivitas pola bimbingan yang diberikan orang tua terhadap perkembangan kemampuan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang peneliti dapatkan di lapangan, diperoleh informasi mengenai analisis pencapaian perkembangan seni peran anak usia 4 tahun, dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pencapaian Anak dan Hal yang Tidak Tercapai

No	Pencapaian Anak	Hal yang Tidak Tercapai
1.	Anak dapat menyebutkan nama tokoh yang akan dimainkan menggunakan kalimat sederhana, misalnya “Saya jadi ibunya” atau “Saya jadi kucingnya”.	Anak belum dapat menunjuk dan menyebutkan tokoh utama dari cerita yang dibacakan orang tuanya ketika ditanya (misalnya: ibu, anak, hewan, atau tokoh lain dalam cerita).
2.	Anak dapat menyebutkan peran tokoh yang dimainkan sesuai cerita, misalnya “Ibu memasak” atau “Kelinci berlari”.	Anak belum dapat menunjukkan posisi tubuh tokoh yang akan diperankan sesuai dengan cerita, seperti berdiri, duduk, berjalan, atau membungkuk saat bermain peran.
3.	Anak dapat mengikuti instruksi sederhana dari orang tuanya selama bermain peran, seperti mulai bermain, berhenti, atau berganti peran dengan arahan lisan.	Anak belum dapat menirukan ekspresi wajah tokoh sesuai dengan alur cerita, seperti ekspresi senang, sedih, marah, dan takut.
4.	Anak dapat melakukan gerakan sesuai peran yang dimainkan dengan penuh semangat, seperti berjalan, berlari kecil, atau menirukan aktivitas tokoh dalam cerita.	Anak belum dapat mengenali dan menyebutkan nama tokoh yang akan diperankan setelah orang tuanya menjelaskan atau membacakan cerita.
5.	Anak menunjukkan antusiasme saat bermain peran dengan ekspresi wajah ceria, suara yang jelas, dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.	
6.	Anak dapat mengucapkan dialog sederhana sesuai peran yang dimainkan, meskipun dengan bantuan atau contoh dari orang tuanya.	

No	Pencapaian Anak	Hal yang Tidak Tercapai
7.	Anak dapat menyebutkan peran yang akan dimainkan sebelum kegiatan dimulai menggunakan kalimat sederhana, misalnya “Saya jadi dokter” atau “Saya jadi ibu”.	
8.	Anak dapat menyebutkan peran tokoh yang akan dimainkan dengan kalimat sederhana, misalnya “Saya jadi polisi” atau “Saya jadi ibu”.	
9.	Anak dapat menampilkan peran tokohnya di depan teman-teman dengan berdiri dan melakukan gerakan sesuai peran.	
10.	Anak menunjukkan rasa percaya diri saat tampil di depan teman-teman, ditandai dengan postur tubuh tegak, wajah menghadap ke teman, dan tidak bersembunyi di belakang orang tuanya.	
11.	Anak berani berbicara atau bergerak di depan kelompok dengan mengucapkan kata, kalimat pendek, atau melakukan gerakan sederhana sesuai peran meskipun masih dengan bimbingan orang tuanya.	

Pembahasan

Berdasarkan tabel hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa perkembangan seni peran pada anak inisial M berkembang cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa M memiliki perkembangan seni peran yang sudah mulai berkembang sesuai dengan standar perkembangan anak usia 4 tahun dalam segi perkembangan sosial dalam hal kemampuannya mampu menyebutkan nama dan peran tokoh yang akan dimainkan dengan kalimat sederhana, mengikuti instruksi orang tua selama bermain peran, serta melakukan gerakan sesuai peran yang dimainkan. Anak juga menunjukkan antusiasme tinggi, keberanian berbicara, dan rasa percaya diri saat tampil di depan orang lain meskipun masih dengan bimbingan orang tua.

Namun ada beberapa poin instrumen kemampuan perkembangan seni peran pada M belum meningkat dan belum dapat ia lakukan seperti anak belum mampu menunjuk dan menyebutkan tokoh utama dalam cerita yang dibacakan, belum dapat menirukan ekspresi wajah tokoh sesuai alur cerita, serta belum konsisten dalam menunjukkan posisi tubuh tokoh yang diperankan. Hal ini menunjukkan bahwa anak masih memerlukan bimbingan dan stimulasi yang berkelanjutan. Akan tetapi, M telah mencapai kemampuan yang diharapkan dalam hal kemampuan bermain peran di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan Hurlock (1978) mengemukakan bahwa perkembangan kemampuan anak terjadi secara bertahap dan sangat dipengaruhi oleh intensitas serta kualitas stimulasi yang diterima dari lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, keterlibatan orang tua melalui bimbingan yang dilakukan secara konsisten dan berkesinambungan menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan kemampuan seni peran anak usia 4–5 tahun agar dapat berkembang secara optimal.

Peran Bimbingan Orang Tua dalam Mengembangkan Kemampuan Seni Peran Anak

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa bimbingan orang tua memiliki peran yang penting dalam mengembangkan kemampuan seni peran anak usia dini. Pendampingan orang tua selama bermain peran memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak untuk mengekspresikan diri. Pemberian contoh dialog dan gerakan sederhana membantu anak memahami peran yang dimainkan, sedangkan arahan dan penguatan positif meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri anak. Temuan ini selaras dengan beberapa teori perkembangan anak usia dini.

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki anak, termasuk kemampuan seni peran. Melalui kegiatan seni peran, anak dapat mengembangkan kemampuan berinteraksi sosial serta meningkatkan aspek kognitif dan bahasa. Oleh karena itu, pengenalan seni peran menjadi langkah awal yang perlu dilakukan orang tua untuk membantu anak mengenali potensi yang dimilikinya (Angga Pebria, 2019). Setelah potensi tersebut

teridentifikasi, peran orang tua selanjutnya adalah memberikan bimbingan dan pendampingan yang tepat agar kemampuan bermain peran anak dapat berkembang secara optimal (Hadi, 2021).

Sebelum mengembangkan potensi anak, orang tua perlu terlebih dahulu memberikan berbagai bentuk stimulasi yang sesuai. Pemberian rangsangan ini akan membantu anak menampilkan minat dan kecenderungan yang dimilikinya. Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda, seperti kemampuan berbicara yang baik, ketertarikan pada musik, kemampuan berhitung, kegembiraan beraktivitas fisik, pola pikir yang terstruktur, kemampuan berempati, minat bersosialisasi, maupun pengendalian emosi yang baik. Seluruh potensi tersebut perlu diamati secara cermat oleh orang tua agar dapat dikembangkan melalui stimulasi yang tepat dan berkelanjutan (Baiti, 2021).

Namun demikian, pengembangan potensi anak tidak cukup hanya dilakukan dengan memberikan materi atau fasilitas semata, melainkan membutuhkan dukungan terhadap seluruh kemampuan positif yang dimiliki anak. Kenyataan yang sering terjadi menunjukkan bahwa sebagian orang tua lebih menekankan pemenuhan kebutuhan materi, tetapi cenderung memaksakan kehendak pribadi kepada anak. Kondisi ini, seperti memaksa anak mengikuti keinginan orang tua demi ambisi tertentu, justru tidak sesuai dengan potensi anak dan dapat menghambat proses pertumbuhan serta perkembangan anak (Ilhamuddin & Muallifah, 2011).

Uraian tersebut diperkuat oleh teori Piaget (1952), Lev Vygotsky (1978), dan Bruner (1966) yang menegaskan bahwa kegiatan bermain peran berperan penting dalam mengembangkan kemampuan representatif anak (Dietze, 2006). Ketiga tokoh tersebut memandang seni peran anak tidak sekadar sebagai aktivitas bermain, melainkan sebagai proses belajar mendasar yang berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, bahasa, dan keterampilan sosial, meskipun masing-masing menekankan aspek yang berbeda, yaitu peran individu, interaksi sosial, dan lingkungan. Melalui kegiatan ini, anak mulai mengembangkan kemampuan simbolik, imajinasi, serta aktivitas bermain pura-pura yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Selain itu, perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dengan orang dewasa maupun teman sebaya yang memiliki kemampuan lebih tinggi.

Erik Erikson dalam teori perkembangan psikososial menjelaskan bahwa anak usia 4–5 tahun berada pada tahap inisiatif vs rasa bersalah. Pada tahap ini, anak membutuhkan kesempatan untuk mengambil inisiatif, mencoba peran baru, dan mengekspresikan diri. Dukungan orang tua yang bersifat memfasilitasi tanpa membatasi dapat membantu anak mengembangkan rasa percaya diri dan keberanian. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa anak mampu tampil percaya diri di depan orang lain, meskipun masih memerlukan arahan dan bimbingan (Hutchison, 2019).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa bimbingan orang tua yang tepat dan berkelanjutan memiliki kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan seni peran anak usia 4–5 tahun. Hasil observasi pada subjek M menunjukkan pencapaian yang signifikan pada beberapa indikator, di antaranya kemampuan menyebutkan nama dan peran tokoh melalui kalimat sederhana, kepatuhan terhadap instruksi, serta peragaan gerakan yang sesuai dengan peran. Selain itu, bimbingan orang tua terbukti mampu menstimulasi aspek afektif anak yang ditandai dengan peningkatan antusiasme, keberanian, dan rasa percaya diri selama aktivitas bermain peran berlangsung.

Meskipun menunjukkan perkembangan yang cukup baik, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa aspek yang belum berkembang secara optimal, seperti kemampuan mengenali tokoh utama secara mendalam, menirukan ekspresi emosi yang kompleks, serta penyesuaian posisi tubuh (*blocking*) yang presisi sesuai peran. Temuan ini menegaskan bahwa perkembangan seni peran pada anak usia dini bersifat gradual dan sangat bergantung pada konsistensi stimulasi lingkungan domestik. Secara keseluruhan, peran orang tua sebagai pembimbing dan fasilitator sangat krusial dalam mengarahkan serta mengoptimalkan potensi seni peran anak agar dapat mencapai tahapan perkembangan yang diharapkan.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan bagi orang tua dan pendidik untuk terus memperkuat sinergi dalam memberikan stimulus seni peran dan kemampuan sosialisasi yang relevan dengan tahap perkembangan anak. Meskipun subjek telah menunjukkan capaian positif dalam aspek komunikasi, penokohan, dan interaksi lingkungan, penguatan melalui arahan serta bimbingan yang konsisten tetap diperlukan. Hal ini krusial untuk menginternalisasi perilaku positif dan memastikan sifat-sifat kreatif serta sosial anak dapat berkembang secara menetap dan optimal. Selain itu, orang tua diharapkan dapat memperkaya variasi media dan skenario bermain peran di rumah guna menstimulasi aspek ekspresi emosi dan posisi tubuh yang sebelumnya teridentifikasi belum berkembang secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anghelache, V. (2020). Intellectual Development and Learning at Early Age. A Theoretical Perspective.
- Azizah, Annafi Nurul Ilmi, et al. "Seni Peran Untuk Anak Usia Dini." *Penerbit Tahta Media* (2024).
- Baiti, N. 2021. *Perkembangan Anak Melejitkan Potensi Anak Sejak Dini*. Guepedia.
- Emiliza, T. (2019). *Konsep Psikososial Menurut Teori erik h. Erikson Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam Konsep Psikososial Menurut Teori Erik H. Erikson Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam* (Doctoral dissertation, Iain Bengkulu).
- Hadi, S. A. 2021. *Pengembangan Potensi Keagamaan Anak Usia Dini Melalui Implementasi Parenting*. 3, 13
- Hasanah, et al. *Pendidikan anak usia dini*. CV Eureka Media Aksara, 2025.
- <https://doi.org/10.24198/share.v15i1.63058>
- <https://doi.org/10.70287/epistemic.v3i3.69>
- Hutchison, E. D. (2019). Dimensions of Human Behavior: The Changing LifeCourse (6th ed.). SAGE Publications, Inc
- Ilhamuddin & Muallifah. 2011. *Psikologi Anak Sukses. Cara Orang Tua Memandu Anak Meraih Sukses*. Ub Press.
- Isbell, R. &. (2007). Creativity and the arts with young children (2nd ed.). Cengage Learning
- jimatul Rizki, N. (2024). Penerapan Teori Perkembangan Sosial Dan Kepribadian Erikson Dalam Pendidikan: Pendekatan Psikososial Untuk Optimalisasi Pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(3), 462-481.
- Junaidah. (2022). Penerapan metode role playing dalam proses pembelajaran. *Jurnal Azkia: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 17(1). <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v17i1.172>
- Salmiati, Sitti Rahmani Abubakar, Ahid Hidayat, & Nur Aeni Muhlisah Dhafet (2025). Peningkatan Kemampuan Kinestetik Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional, *Jurnal Riset Golden Age PAUD*, Vol. 8, No. 1, Hal 512-534. <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal>
- Sitisaroh, N. (2025). Pengembangan Kapasitas Caregiver Daycare Berdasarkan Perlindungan Anak Dan Perkembangan Psikososial Anak Usia 0-5 Tahun. *Share: Social Work Journal*, 15(1), 68-79.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 93-107.

PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-4 TAHUN: ANALISIS PENCAPAIAN DAN HAMBATAN PADA ANAK AKTIF

Selvita Angelina^{1)*}, Dinar Salasatun Ashar¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia

*Korespondensi Penulis, e-mail: angelinaselvita@gmail.com

Abstrak

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) yang sangat krusial bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, di mana stimulasi yang tepat akan berdampak signifikan pada fase kehidupan selanjutnya. Salah satu aspek perkembangan yang memerlukan perhatian khusus adalah motorik kasar, terutama kemampuan gerak lokomotor. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan motorik kasar anak usia 3–4 tahun, dengan fokus pada kemampuan berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan studi kasus pada seorang anak perempuan berinisial V (3 tahun 9 bulan). Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap aktivitas bermain anak dalam kondisi alami dan dianalisis secara deskriptif untuk memetakan capaian perkembangan serta kebutuhan stimulasi anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum perkembangan motorik kasar subjek telah sesuai dengan tahapan usianya. Anak menunjukkan kemampuan berjalan dan berlari yang baik, serta memiliki keberanian dan keaktifan gerak yang tinggi. Namun, pada aspek melompat dan meloncat, masih ditemukan keterbatasan dalam keseimbangan dan koordinasi tubuh saat mendarat. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa meskipun perkembangan motorik kasar anak berada pada jalur yang tepat, stimulasi lanjutan yang konsisten tetap diperlukan untuk mengoptimalkan koordinasi dan keseimbangan tubuh anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Motorik Kasar; Gerak Locomotor.

GROSS MOTOR DEVELOPMENT IN CHILDREN AGED 3-4 YEARS: ANALYSIS OF ACHIEVEMENTS AND OBSTACLES IN ACTIVE CHILDREN

Abstract

Early childhood is a crucial golden age for children's growth and development, during which appropriate stimulation will have a significant impact on later stages of life. One aspect of development that requires special attention is gross motor skills, especially locomotor movement abilities. This study aims to describe the gross motor development of children aged 3–4 years, focusing on walking, running, jumping, and hopping abilities. The research method used was descriptive qualitative with a case study of a girl with the initials V (3 years and 9 months). Data were collected through direct observation of the child's play activities in natural conditions and analyzed descriptively to map the child's developmental achievements and stimulation needs. The results showed that, in general, the subject's gross motor development was appropriate for her age. The child demonstrated good walking and running abilities, as well as high courage and motor activity. However, in terms of jumping and leaping, limitations were still found in balance and body coordination when landing. The conclusion of this study confirms that even though the child's gross motor development is on track, consistent further stimulation is still needed to optimize the child's coordination and balance.

Keywords: Early Childhood, Gross Motor Skills, Locomotor Movement.

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini (AUD) dikenal sebagai periode emas, yang dianggap sangat penting untuk merangsang seluruh potensi, pertumbuhan, dan perkembangan anak agar dapat mendukung kehidupannya di masa mendatang. Periode ini juga diakui sebagai waktu optimal untuk membentuk fondasi kehidupan awal anak, sebab kemampuan anak dalam menyerap informasi cukup tinggi pada saat itu. Oleh karena itu, usia ini memerlukan pengalaman langsung untuk mendorong semua aspek dan elemen pertumbuhan (Hasanah et al., 2025). Pendidikan anak usia dini merupakan tahap krusial

yang harus mendapat perhatian sejak dini. Keterampilan motorik merupakan salah satu kemampuan yang sedang berkembang pada anak-anak di masa awal kehidupan. Rentang usia tiga hingga enam tahun dipandang sebagai periode keemasan bagi anak; selama masa ini, mereka memerlukan stimulasi untuk menunjang perkembangannya agar terhindar dari kesulitan. Rangsangan yang sesuai dapat mempercepat kemajuan perkembangan anak. Ini adalah waktu optimal untuk membangun kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, kemandirian, dan disiplin anak. Anak-anak usia dini adalah individu-individu asli yang memiliki potensi yang perlu dikembangkan. Anak-anak yang berusia antara tiga dan enam tahun disebut sebagai anak usia dini (Asmudin et al., 2022). Hurlock (1998) dalam (Hidayanti, 2013) menjelaskan kemampuan motorik kasar sebagai pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*, yaitu kemampuan yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Hampir semua anak pada usia 2 tahun dapat berdiri, berjalan, duduk, menendang, naik turun tangga berlari dan melompat.

Salah satu aspek krusial dalam perkembangan anak usia dini adalah perkembangan motorik kasar, yang mencakup penggunaan otot-otot besar untuk melakukan berbagai gerakan fisik seperti berjalan, berlari, melompat, menjaga keseimbangan, dan keterampilan lainnya yang berguna bagi anak dalam menjalani rutinitas harian mereka (Hidayati & Rakhmawati, 2025). Keterampilan motorik kasar mencakup gerakan seluruh tubuh yang melibatkan penggunaan otot-otot utama seperti lengan dan kaki. Keterampilan ini merupakan aktivitas fisik yang memanfaatkan otot besar pada tubuh anak dan menjadi fondasi bagi semua gerakan dasar, baik yang bersifat lokomotor maupun non-lokomotor. Melalui latihan yang berkelanjutan, anak-anak mampu menguasai kemampuan seperti berdiri tegak, berjalan, melompat, melangkah, dan meloncat. Selain itu, mereka akan berkembang dalam berbagai aspek keterampilan yang memanfaatkan motorik halus, keseimbangan, serta koordinasi, dan perkembangan otak mereka pun akan berjalan optimal (Multahada et al., 2022).

Menurut Gallahue dalam (Farid & Rosmi, 2024) motorik dapat diklasifikasikan dalam tiga kelompok utama, yaitu :

- a. Gerak lokomotor adalah gerakan yang membuat anak berpindah dari satu tempat ke tempat lain dengan melibatkan bagian tubuh tertentu. Beberapa contoh gerak lokomotor antara lain:
 - 1) Berjalan, yaitu melangkahkan kaki secara bergantian, di mana satu kaki menapak di lantai atau tanah secara bergantian.
 - 2) Berlari, hampir sama dengan berjalan, tetapi terdapat momen ketika kedua kaki tidak menyentuh lantai atau tanah.
 - 3) Melompat, yaitu gerakan memindahkan tubuh ke depan dengan tolakan satu kaki dan mendarat menggunakan kedua kaki.
 - 4) Meloncat, dilakukan dengan bertumpu pada kedua kaki saat menolak dan mendarat, baik untuk bergerak ke depan maupun ke atas.
 - 5) Merangkak, yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada kedua telapak tangan dan kedua lutut, serta dibantu ujung kaki.
 - 6) Merayap, dilakukan dengan menggerakkan tubuh menggunakan lengan hingga siku, dengan posisi dada hingga ujung kaki menyentuh permukaan.
 - 7) Berguling, yaitu memindahkan tubuh dengan cara menggulingkan badan ke kanan atau ke kiri.
 - 8) Berjingkat, yaitu bergerak ke depan dengan bertumpu pada satu kaki dan mendarat kembali pada kaki yang sama.
- b. Gerak non-lokomotor adalah gerakan yang dilakukan di tempat tanpa berpindah posisi. Gerakan ini hanya melibatkan bagian tubuh tertentu. Contohnya antara lain:
 - 1) Gerakan memutar bagian tubuh, seperti kepala, pinggang, lutut, lengan, pergelangan tangan, maupun pergelangan kaki.
 - 2) Gerakan menekuk atau membungkukkan tubuh, misalnya membungkuk seperti gerakan ruku' saat sholat, menelungkup, atau membungkuk sambil memegang jari kaki.
 - 3) Latihan keseimbangan, seperti berjalan di atas papan titian, menirukan gerakan pesawat terbang dengan satu kaki diangkat dan kedua tangan direntangkan, kemudian badan dibungkukkan secara perlahan.

- c. Kemampuan manipulatif berkembang ketika anak belajar mengendalikan berbagai benda, dengan fokus utama pada penggunaan tangan dan kaki. Contohnya termasuk melempar, memukul, menendang, menangkap objek, memutar tali, serta memantulkan atau menggiring bola.

Ketiga jenis gerakan tersebut, yaitu gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, dapat saling digabungkan dalam satu aktivitas. Misalnya, anak berlari sambil menendang bola. Oleh karena itu, pola gerak dasar sangat berkaitan dengan kemampuan anak dalam melakukan tugas tertentu. Setiap anak memiliki tingkat keterampilan yang berbeda-beda dalam melakukan pola gerak dasar tersebut.

Berdasarkan ketiga kemampuan gerak motorik kasar tersebut, anak usia 3–4 tahun berada pada tahap perkembangan yang paling menonjol pada gerak lokomotor. Pada usia ini, anak sangat aktif bergerak dan memiliki dorongan kuat untuk berpindah tempat serta mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Anak mulai mampu berjalan dengan lebih mantap, berlari tanpa mudah terjatuh, melompat dan meloncat dengan kedua kaki, serta naik dan turun tangga dengan bantuan. Aktivitas seperti merangkak, memanjat, dan bergerak ke berbagai arah juga sering dilakukan anak dalam kegiatan bermain sehari-hari. Kemampuan gerak lokomotor pada anak usia 3–4 tahun menunjukkan bahwa kontrol tubuh dan koordinasi gerakan besar mulai berkembang dengan baik, meskipun belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, stimulasi pada usia ini lebih banyak difokuskan pada kegiatan yang melibatkan gerak berpindah tempat, seperti permainan lari, lompat, kejar-kejaran, atau permainan sederhana yang memungkinkan anak bergerak bebas. Sementara itu, gerak non-lokomotor dan manipulatif sudah mulai muncul, namun masih berada pada tahap awal dan terus berkembang seiring bertambahnya usia anak (Hidayati & Rakhmawati, 2025).

Menurut (Hidayati & Rakhmawati, 2025) unsur-unsur kemampuan motorik kasar adalah, sebagai berikut:

- a. Kekuatan

Kekuatan otot perlu dimiliki anak sejak dini karena sangat berpengaruh pada aktivitas bermain yang melibatkan gerak tubuh. Tanpa kekuatan otot yang cukup, anak akan kesulitan melakukan kegiatan seperti berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung, atau mendorong benda. Kekuatan dapat dipahami sebagai kemampuan otot untuk bekerja dan menghasilkan tenaga saat digunakan. Dalam aktivitas motorik anak usia dini, kekuatan muncul hampir di setiap gerakan, baik yang ringan maupun berat. Gerakan sederhana seperti mengangkat dagu, melakukan senam, menarik atau mendorong benda, hingga melempar dan mengangkat mainan semuanya membutuhkan kerja otot. Oleh karena itu, kekuatan menjadi dasar penting agar anak mampu bergerak dengan baik dan percaya diri saat bermain.

- b. Kecepatan

Kecepatan adalah kemampuan anak untuk melakukan gerakan dengan cepat dalam waktu yang singkat. Kecepatan tidak hanya terlihat saat anak berlari, tetapi juga pada gerakan anggota tubuh lainnya, seperti tangan saat menangkap atau melempar benda. Dalam kemampuan motorik kasar, kecepatan membantu anak menyelesaikan suatu gerakan dengan lebih efektif. Kecepatan gerak setiap anak bisa berbeda-beda karena dipengaruhi oleh banyak hal, seperti berat badan, kondisi fisik, kelenturan otot, serta kemampuan tubuh dalam mengkoordinasikan gerakan.

- c. Ketahanan

Ketahanan berkaitan dengan kemampuan otot dan tubuh anak untuk melakukan aktivitas dalam waktu yang cukup lama tanpa cepat merasa lelah. Anak yang memiliki ketahanan baik mampu mengulangi suatu gerakan berkali-kali dan tetap melakukannya dengan benar. Latihan ketahanan bisa diberikan melalui kegiatan sederhana, seperti berjalan cepat atau berlari santai dalam jarak tertentu, naik turun tangga, lompat tali, atau permainan tarik-menarik. Aktivitas tersebut dilakukan secara berulang agar anak terbiasa menggunakan tenaga dalam waktu yang lebih lama.

- d. Kelincahan

Ketahanan berkaitan dengan kemampuan otot dan tubuh anak untuk melakukan aktivitas dalam waktu yang cukup lama tanpa cepat merasa lelah. Anak yang memiliki ketahanan baik

mampu mengulangi suatu gerakan berkali-kali dan tetap melakukannya dengan benar. Latihan ketahanan bisa diberikan melalui kegiatan sederhana, seperti berjalan cepat atau berlari santai dalam jarak tertentu, naik turun tangga, lompat tali, atau permainan tarik-menarik. Aktivitas tersebut dilakukan secara berulang agar anak terbiasa menggunakan tenaga dalam waktu yang lebih lama. Kelincahan adalah kemampuan anak untuk bergerak dengan cepat sekaligus mampu mengubah arah tubuh dengan tepat. Contohnya saat anak berlari lalu tiba-tiba berhenti, berbelok, atau berpindah arah dengan luwes. Kelincahan sangat penting dalam aktivitas motorik kasar karena membuat gerakan anak terlihat lebih lincah dan terkontrol. Kemampuan ini akan semakin baik jika didukung oleh kekuatan, kecepatan, dan ketahanan tubuh yang cukup.

e. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan kemampuan anak dalam menjaga posisi tubuh agar tidak jatuh, baik saat diam maupun saat bergerak. Keseimbangan dibagi menjadi dua, yaitu keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis terlihat saat anak berdiri di satu kaki tanpa bergoyang, sedangkan keseimbangan dinamis terlihat saat anak bergerak, misalnya berjalan atau berlari tanpa terjatuh. Untuk melatih keseimbangan, anak dapat diajak melakukan kegiatan seperti berjalan di atas garis lurus, berjalan di papan titian, atau berdiri dengan satu kaki. Kegiatan ini membantu anak mengontrol posisi tubuhnya dengan lebih baik.

f. Kelentukan

Kelenturan adalah kemampuan sendi dan otot untuk bergerak secara leluasa dalam ruang gerak yang maksimal. Anak yang lentur lebih mudah melakukan gerakan seperti menekuk, meregang, memutar, atau membungkuk tanpa merasa kaku. Kelenturan dapat dilatih melalui kegiatan senam atau permainan yang melibatkan gerakan menarik, mendorong, mengangkat, menekuk, dan meregangkan tubuh. Dengan kelenturan yang baik, anak akan lebih nyaman dan aman saat bergerak.

g. Koordinasi

Koordinasi adalah kemampuan anak dalam menyatukan kerja otot dan sistem saraf agar gerakan yang dilakukan menjadi terarah dan tepat. Koordinasi sangat dibutuhkan dalam aktivitas yang melibatkan beberapa gerakan sekaligus, seperti melempar atau menangkap bola. Koordinasi terbagi menjadi koordinasi mata dan tangan serta koordinasi mata dan kaki. Koordinasi mata dan tangan terlihat saat anak menangkap atau melempar bola, sedangkan koordinasi mata dan kaki terlihat saat anak menendang bola. Kemampuan ini dapat dilatih melalui permainan sederhana yang melibatkan pengamatan dan gerakan tubuh secara bersamaan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai kondisi riil perkembangan motorik kasar anak. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengeksplorasi fenomena secara mendalam melalui pengamatan naturalistik tanpa memberikan perlakuan khusus atau manipulasi eksperimental terhadap subjek. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak perempuan berinisial V yang berusia 3 tahun 9 bulan. Secara latar belakang, subjek merupakan anak sulung yang tinggal dalam lingkungan keluarga inti dan dikenal memiliki karakteristik personal yang aktif serta komunikatif dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi langsung terhadap aktivitas motorik kasar anak, dengan fokus utama pada kemampuan gerak lokomotor yang meliputi berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. Seluruh kegiatan pemantauan dilakukan dalam situasi bermain alami sehari-hari untuk menjamin keaslian data perilaku yang muncul. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan melakukan kategorisasi hasil pengamatan ke dalam dua klasifikasi utama, yaitu kemampuan yang telah tercapai sesuai tahapan usia dan kemampuan yang belum berkembang secara optimal. Proses analisis ini dilakukan secara mendalam untuk memetakan sejauh mana capaian fisik motorik subjek berdasarkan instrumen perkembangan anak usia dini yang berlaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

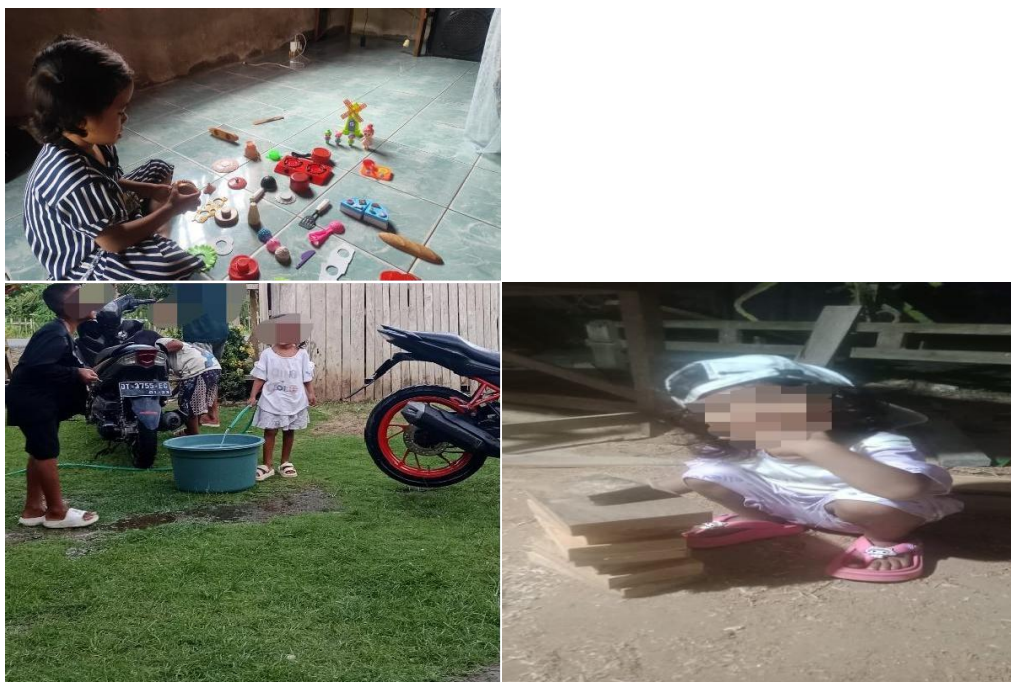
Hasil yang peneliti dapatkan di lapangan, di peroleh informasi mengenai analisis pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 3 tahun 9 bulan, dapat di uraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil penelitian Perkembangan Motorik Kasar Anak

Lingkup Perkembangan	Indikator Pencapaian	Ketercapaian	
		Ya	Tidak
Kemampuan Berjalan	Anak dapat berjalan ke depan dengan posisi tubuh tegak	✓	
	Anak dapat melangkahkan kaki secara bergantian saat berjalan	✓	
	Anak dapat berjalan tanpa terjatuh saat berpindah tempat	✓	
	Anak dapat menjaga keseimbangan tubuh selama berjalan	✓	
	Anak dapat menyelesaikan kegiatan berjalan tanpa berhenti di tengah jalan	✓	
Kemampuan berlari	Anak dapat berlari saat melakukan aktivitas bermain	✓	
	Anak dapat menggerakkan kaki secara cepat dan terkoordinasi saat berlari	✓	
	Anak dapat menjaga keseimbangan tubuh saat berlari	✓	
	Anak dapat berhenti berlari tanpa terjatuh	✓	
	Anak dapat berlari mengikuti arah permainan yang diberikan		✓
Kemampuan melompat	Anak dapat melompat dengan menggunakan kedua kaki secara bersamaan	✓	
	Anak dapat mengangkat tubuh saat melakukan gerakan melompat	✓	
	Anak dapat mendaratkan kedua kaki secara bersamaan setelah melompat	✓	
	Anak dapat menjaga keseimbangan tubuh setelah mendarat		✓
	Anak dapat mengulangi gerakan melompat dalam kegiatan bermain	✓	
Kemampuan meloncat	Anak dapat meloncat ke depan dengan menggunakan kedua kaki	✓	
	Anak dapat menolak tubuh menggunakan kaki saat meloncat	✓	
	Anak dapat menggerakkan tubuh ke depan saat meloncat	✓	
	Anak dapat menjaga keseimbangan tubuh setelah melakukan loncatan		✓
	Anak dapat melakukan gerakan meloncat tanpa bantuan orang lain.	✓	

Tabel 2. Hasil Ketercapaian Anak

Lingkup Perkembangan	Jumlah Indikator Pencapaian	Ketercapaian	
		Ya	Tidak
Kemampuan berjalan	5	5	-
Kemampuan berlari	5	4	1
Kemampuan melompat	5	4	1
Kemampuan meloncat	5	4	1



Gambar 1. Aktivitas Kegiatan Anak

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap anak perempuan berinisial V yang berusia 3 tahun 9 bulan perkembangan motorik kasar anak menunjukkan capaian yang relative baik dan berada pada tahap perkembangan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selama proses observasi berlangsung, anak tampak aktif bergerak, memiliki keberanian untuk mencoba berbagai aktivitas fisik, serta menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan bermain yang melibatkan gerak tubuh. Anak tidak menunjukkan sikap ragu atau takut Ketika melakukan aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, maupun meloncat, yang menandakan adanya rasa percaya diri dalam menggunakan kemampuan motoriknya.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini merupakan bagian penting dari keseluruhan proses tumbuh kembang anak karena berkaitan langsung dengan kemampuan anak dalam mengontrol otot-otot besar, menjaga keseimbangan tubuh, serta melakukan koordinasi gerakan secara menyeluruh. (Asmudin et al., 2022) menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar yang optimal akan mendukung anak dalam menjalani aktivitas sehari-hari, sekaligus menjadi dasar bagi perkembangan aspek lain seperti sosial-emosional, kemandirian, dan kepercayaan diri. Anak yang aktif bergerak cenderung memiliki pengalaman belajar yang lebih kaya melalui interaksi langsung dengan dunia sekitarnya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak V memiliki kesempatan bergerak yang cukup dalam kehidupan sehari-hari. hal ini terlihat dari kebiasaan anak yang cukup dalam kehidupan sehari-hari. hal ini terlihat dari kebiasaan anak yang sering bermain aktif dan mengeksplorasi lingkungan sekitar. Lingkungan yang memberikan ruang gerak dan dukungan bagi anak untuk bergerak bebas sangat berperan dalam menunjang perkembangan motorik kasar anak usia dini.

1. Kemampuan Berjalan

Pada kemampuan berjalan, anak telah mampu berjalan dengan posisi tubuh yang relatif tegak, langkah kaki yang bergantian, serta berpindah tempat tanpa mengalami kesulitan atau terjatuh. Anak juga mampu menjaga keseimbangan tubuh selama berjalan dan menyelesaikan aktivitas berjalan tanpa berhenti di Tengah jalan. Temuan ini menunjukkan bahwa kontrol postural dan koordinasi otot besar anak telah berkembang dengan cukup baik.

Kemampuan berjalan merupakan keterampilan motorik kasar dasar yang menjadi fondasi bagi keterampilan gerak selanjutnya. (Wulandari & Trisnawati, 2024) menjelaskan bahwa anak usia 3-4 tahun umumnya telah mampu berjalan dengan stabil apabila sering dilibatkan dalam aktivitas bermain yang melibatkan gerakan tubuh secara aktif. Anak yang terbiasa bergerak akan

memiliki kontrol tubuh yang lebih baik dibandingkan anak yang aktivitas fisiknya terbatas. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Robinson et al., 2015) yang menyatakan bahwa anak usia 3-4 tahun yang memperoleh kesempatan bergerak secara aktif di lingkungannya cenderung menunjukkan pola berjalan yang lebih efisien dan stabil.

Hasil observasi ini menunjukkan bahwa anak V berada pada tahap perkembangan berjalan yang sesuai dengan usianya. Lingkungan bermain yang mendukung, serta kebiasaan anak untuk bermain aktif di luar ruangan, turut berkontribusi dalam menguatkan kemampuan berjalan anak. Anak yang sering bergerak bebas akan memiliki kesempatan lebih besar untuk melatih keseimbangan dan kontrol tubuhnya secara alami.

2. Kemampuan Berlari

Pada aspek berlari, anak terlihat mampu berlari dengan kecepatan yang sangat baik, menjaga keseimbangan tubuh, serta menghentikan gerakan tanpa terjatuh. Anak tampak antusias ketika melakukan aktivitas bermain yang melibatkan lari, seperti bermain kejar-kejaran atau bergerak bebas di ruang terbuka. Hal ini menunjukkan bahwa unsur kekuatan otot kaki dan kecepatan gerak anak telah berkembang dengan cukup baik.

Namun demikian, hasil observasi juga menunjukkan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam mengikuti arah permainan yang telah ditentukan. Anak cenderung berlari ke arah lain karena perhatiannya mudah teralih oleh stimulus yang ada di sekitarnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun kemampuan fisik berlari sudah berkembang, kemampuan konsentrasi dan pengendalian diri anak masih dalam tahap perkembangan.

Menurut teori perkembangan motorik dinamis yang dikemukakan oleh (Newel, 2018), keterampilan motorik anak tidak hanya dipengaruhi oleh kesiapan fisik, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor kognitif dan lingkungan. Fokus perhatian, pemahaman terhadap aturan, serta kompleksitas tugas sangat memengaruhi keberhasilan anak dalam melakukan suatu keterampilan motorik. Oleh karena itu, kesulitan anak dalam mengikuti arah permainan merupakan hal yang wajar pada usia 3-4 tahun, mengingat kemampuan konsentrasi anak masih berkembang secara bertahap. Juliana (2022) menjelaskan bahwa pada anak usia dini, kemampuan motorik kasar sering berkembang lebih cepat dibandingkan kemampuan mengendalikan perhatian dan mengikuti aturan. Hal ini merupakan bagian dari karakteristik perkembangan anak usia dini yang masih memiliki rentang konsentrasi pendek. Oleh karena itu, kesulitan anak dalam mengikuti arah permainan merupakan kondisi yang wajar dan masih membutuhkan stimulasi secara bertahap.

Sebagai solusi stimulasi, pendidik atau orang tua dapat memberikan permainan berlari dengan aturan yang sederhana dan jarak yang tidak terlalu jauh, seperti berlari menuju tanda warna tertentu, mengikuti garis di lantai, atau permainan kejar-kejaran dengan instruksi yang jelas. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan berlari, tetapi juga membantu anak belajar fokus, mengikuti arahan, dan mengontrol gerakan tubuhnya secara bertahap.

3. Kemampuan Melompat

Pada kemampuan melompat, anak telah mampu melompat menggunakan kedua kaki secara bersamaan serta mengulangi gerakan tersebut dalam kegiatan bermain. Anak menunjukkan keberanian saat melakukan lompatan dan tidak takut mencoba kembali meskipun gerakan belum sempurna.

Hal ini menunjukkan bahwa anak memiliki kepercayaan diri dalam menggunakan otot kakinya. Meskipun demikian, setelah mendarat dari lompatan, anak masih tampak goyah dan membutuhkan waktu untuk menyeimbangkan tubuhnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa unsur keseimbangan dinamis dan koordinasi tubuh anak belum berkembang secara optimal. Munawarah (2023) menyatakan bahwa kemampuan melompat pada anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh kekuatan otot, tetapi juga oleh kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan tubuh setelah melakukan gerakan.

Ketidaktepatan dalam mendarat merupakan hal yang wajar pada anak usia 3-4 tahun karena sistem keseimbangan tubuh masih terus berkembang. Anak membutuhkan pengalaman gerak yang berulang agar mampu mengontrol tubuhnya dengan lebih baik. Oleh karena itu, stimulasi yang dapat diberikan untuk membantu mengembangkan kemampuan melompat dan keseimbangan anak antara lain permainan lompat garis, lompat dari ketinggian rendah, atau

permainan di atas permukaan yang empuk seperti matras atau rumput. Aktivitas tersebut dapat membantu anak melatih kontrol tubuh saat mendarat dengan cara yang aman dan menyenangkan.

4. Kemampuan Meloncat

Pada kemampuan meloncat, anak sudah mampu meloncat ke depan dengan menggunakan kekuatan kedua kaki dan melakukan gerakan secara mandiri tanpa bantuan. Anak mampu menolak tubuh dengan baik dan mengarahkan gerakan meloncat ke depan. Hal ini menunjukkan bahwa kekuatan otot kaki anak telah berkembang dengan cukup baik sesuai tahap usianya. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa keseimbangan tubuh anak setelah melakukan gerakan meloncat masih belum stabil. Anak belum dapat langsung berdiri dengan mantap setelah mendarat dan terkadang terlihat hampir kehilangan keseimbangan.

Menurut (Logan et al., 2018) kemampuan menjaga keseimbangan setelah gerakan meloncat berkembang seiring dengan meningkatnya pengalaman gerak dan variasi aktivitas fisik yang dilakukan anak. Anak membutuhkan kesempatan untuk mengulang gerakan meloncat dalam berbagai situasi agar sistem keseimbangan dan koordinasi tubuhnya dapat berkembang secara optimal. (Nurmalia et al., 2024) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa kemampuan menjaga keseimbangan setelah gerakan meloncat membutuhkan Latihan yang berulang serta pengalaman gerak yang bervariasi agar sistem keseimbangan tubuh anak dapat berkembang secara optimal.

Sebagai upaya stimulasi, anak dapat dilibatkan dalam permainan rintangan sederhana yang mengombinasikan gerakan meloncat dan berhenti. Aktivitas ini membantu anak belajar mengontrol tubuhnya setelah bergerak serta meningkatkan koordinasi dan keseimbangan secara bertahap.

5. Analisis Unsur Motorik Kasar (Kekuatan, Keseimbangan, dan Koordinasi)

Berdasarkan hasil observasi, unsur kekuatan otot pada anak V sudah berkembang dengan cukup baik. Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam berjalan, berlari, melompat dan meloncat tanpa bantuan. Kekuatan otot yang baik membantu anak melakukan aktivitas gerak dengan lebih percaya diri.

Namun, unsur keseimbangan dan koordinasi masih memerlukan stimulasi lanjutan, terutama setelah anak melakukan gerakan melompat dan meloncat. (Purwanti, 2025) menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia dini bersifat bertahap dan sangat dipengaruhi oleh frekuensi serta variasi aktivitas fisik yang dilakukan anak. Anak yang mendapatkan pengalaman gerak yang beragam akan memiliki kemampuan koordinasi dan keseimbangan yang lebih baik.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak berinisial V berada pada jalur yang sesuai dengan tahap perkembangan usia 3-4 tahun. Kemampuan berjalan dan berlari berkembang dengan baik, sedangkan kemampuan melompat dan meloncat masih memerlukan stimulasi lanjutan terutama pada aspek keseimbangan dan koordinasi tubuh.

Lingkungan yang mendukung, keterlibatan orang tua, serta kesempatan anak untuk bermain aktif sangat berperan dalam menunjang perkembangan motorik kasar anak. Oleh karena itu, stimulasi motorik kasar sebaiknya diberikan secara konsisten, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini agar seluruh aspek motorik kasar dapat berkembang secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 3 tahun 9 bulan (subjek V) secara umum telah sesuai dengan karakteristik tahapan usianya. Hal ini ditunjukkan melalui tingkat keaktifan yang tinggi, keberanian dalam bergerak, serta penguasaan gerak lokomotor dasar seperti berjalan dan berlari yang sudah stabil dan seimbang. Kemampuan subjek dalam melakukan perpindahan tempat tanpa hambatan berarti mengindikasikan bahwa kematangan fungsi motorik pada aspek ini telah berkembang dengan cukup baik.

Namun demikian, penelitian ini mengidentifikasi adanya keterbatasan pada aspek gerak eksplosif, khususnya pada kemampuan melompat dan meloncat. Meskipun subjek mampu

melakukan gerakan tersebut secara mandiri, kontrol tubuh dan koordinasi pasca-mendarat masih memerlukan penguatan. Temuan ini menegaskan bahwa kekuatan otot subjek sudah berkembang, namun kemampuan regulasi keseimbangan dinamis masih berada dalam proses penyempurnaan yang wajar bagi anak usia 3–4 tahun.

Secara keseluruhan, perkembangan motorik kasar anak tidak hanya bergantung pada kematangan biologis, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh frekuensi aktivitas fisik, variasi stimulasi bermain, serta dukungan lingkungan domestik. Oleh karena itu, diperlukan pemberian stimulasi motorik yang konsisten, edukatif, dan menyenangkan guna mengoptimalkan koordinasi tubuh anak agar mencapai tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmudin, Salwiah, & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3429–3438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068>
- Farid, M. S. Al, & Rosmi, F. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Halang Rintang pada Siswa SD Labschool FIP UMJ. *SEMNASFIP*, 2641–2644.
- Hasanah, N., Safitri, H. I., Fitriana, L., Sahid, M. H., Ashar, D. S., Salwiah, Asmudin, Hayati, D. J., Aziz, A., & Astarin, W. O. S. (2025). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Eureka Media Aksara.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200.
- Hidayati, U. N., & Rakhmawati, N. I. S. (2025). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Berjalan Jinjit Anak Usia 3–4 Tahun Melalui Papan Titian Modifikasi. *Seling Jurnal Program Studi PGRA*, 11(2), 1–10.
- Juliana, S. N. (2022). Keterlambatan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(2), 560–568.
- Logan, S. W., Ross, S. M., Chee, K., Stodden, D. F., & Robinson, L. E. (2018). Fundamental Motor Skills: A Systematic Review of Terminology. *Journal of Sports Sciences*, 36(7), 781–796. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s40279-016-0495-z>
- Multahada, A., Melaty, P., Heni, A., & Andriani, T. (2022). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.37567/prymerly.v5i1.1248>
- Munawarah. (2023). Melatih Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gayo “Men Tin”. *Bunnaya: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 74–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s40279-016-0495-z>
- Newel, K. M. (2018). Constraints On The Development of Coordination. *Motor Development Research*, 34(2), 341–360. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4939-7783-4_16
- Nurmalia, K., Nurlinda, & Azzahra, N. R. (2024). Hubungan Antara Motorik Kasar Anak dan Body Movement di Kursus Baca Tulis Bacaanku Kota Jam. *Jurnal Tunas Cendekia*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/tunascendekia.v7i1.5384>
- Purwanti, A. (2025). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Aktivitas Fisik: A Literature Review. *Jurnal Pendaki*, 4(2), 1–10.
- Robinson, L. E., Stodden, D. F., Barnett, L. M., Lopes, V. P., Logan, S. W., Rodrigues, L. P., & D'Hondt, E. (2015). Motor Competence and its Effect on Positive Developmental Trajectories of Health. *Sport Medicine*, 45(9), 1273–1284. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s40279-015-0351-6>
- Wulandari, H., & Trisnawati, K. D. (2024). Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Ditinjau dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Melalui Bermain Bola Besar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(13), 327–334. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.12748239>

PERKEMBANGAN ASPEK EMOSIONAL PADA ANAK USIA 3 TAHUN: STUDI KASUS ANANDA AR DI KEC. BARUGA

Nur Annisya^{1)*}, Septiani¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia

*Korespondensi Penulis, e-mail: nurkendari110503@gmail.com

Abstrak

Dengan studi kasus Ananda AR, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan perkembangan aspek emosional anak usia 3 tahun. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan, yang melibatkan pengamatan langsung, wawancara, dan observasi lingkungan rumah dan aktivitas bermain anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ananda AR memiliki kemampuan emosional, seperti mampu bereaksi terhadap situasi yang tidak menyenangkan, mengenali dan mengidentifikasi emosinya melalui ekspresi wajah dan gerakan tubuh, dan menunjukkan rasa percaya diri dan semangat saat berpartisipasi dalam berbagai aktivitas. Menenangkan diri sendiri, berbicara tentang perasaan Anda, dan mengikuti aturan sosial adalah beberapa indikator yang perlu didukung. Secara keseluruhan, perkembangan emosional Ananda AR menunjukkan proses yang berlangsung, dan dia membutuhkan dukungan dan bimbingan dari orang tua dan orang-orang di sekitarnya agar dia dapat mengembangkan potensi emosionalnya secara optimal. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa keluarga dan lingkungan sangat penting untuk mendukung aspek emosional anak usia dini agar mereka tumbuh seimbang dan sehat.

Kata kunci: Perkembangan Emosional; Anak Usia Dini; Kemandirian; Pengendalian Diri; Stimulasi Orang Tua.

EMOTIONAL DEVELOPMENT IN A 3-YEAR-OLD CHILD: A CASE STUDY OF ANANDA AR IN BARUGA DISTRICT

Abstract

Through the case study of Ananda AR, this study aims to describe the emotional development of a 3-year-old child. A qualitative descriptive approach was used, involving direct observation, interviews, and observations of the child's home environment and play activities. The results of the study indicate that Ananda AR possesses emotional abilities, such as being able to react to unpleasant situations, recognize and identify his emotions through facial expressions and body movements, and demonstrate confidence and enthusiasm when participating in various activities. Self-soothing, talking about your feelings, and following social rules are some indicators that need to be supported. Overall, Ananda AR's emotional development shows an ongoing process, and he needs support and guidance from his parents and those around him so he can develop his emotional potential optimally. The results of this study confirm that family and the environment are very important in supporting the emotional aspects of early childhood so that they grow in a balanced and healthy manner.

Keywords: Emotional Development; Early Childhood; Independence; Self-Regulation; Parental Stimulation.

PENDAHULUAN

Periode awal yang sangat penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia dikenal sebagai usia dini. Ini adalah periode penting dalam kehidupan anak untuk mencapai periode keemasan, ketika potensi anak dapat berkembang dengan cepat. Anak-anak usia dini, di sisi lain, berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan anak, yang tidak dapat diulang lagi jika potensinya tidak dimaksimalkan pada usia dini. Di mana konsekuensinya akan menghambat perkembangan anak pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, usia emas adalah satu kali dan tidak dapat diulang. Setiap bayi dilahirkan dengan berbagai potensi dan kemampuan. Interaksi antara genetis dan faktor lingkungan memengaruhi bagaimana otak berfungsi. Kelengkapan organisasi otak manusia saat lahir terdiri dari antara seratus dan dua ratus neuron atau sel saraf, yang memungkinkan mereka untuk berkembang dan diaktualisasikan untuk mencapai tingkat perkembangan yang sangat tinggi. Pendidikan usia dini dimaksudkan untuk menumbuhkan kecerdasan. Hubungan antar sel saraf otak, keseimbangan antara otak kiri dan otak kanan, dan jumlah sel saraf yang ada di otak sangat

memengaruhi kecerdasan (Marlita, 2024). Hakekat pendidikan adalah mengoptimalkan potensi manusia atau anak. Semua potensi manusia bergantung pada otaknya. Dengan demikian, pengertian pendidikan terbatas pada pengembangan potensi manusia, terutama potensi yang bergantung pada otaknya. Pendidikan umumnya mengikuti neurosains; contohnya, pendidikan berusaha mengoptimalkan fungsi otak untuk mencerdaskan siswa (Nurul et al., 2021).

Masa keemasan, atau *golden age*, terjadi antara usia 0 dan 6 tahun. Anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Anak-anak usia dini mengalami perkembangan agama dan moral, fisik motorik kasar dan halus, bahasa, kognitif, dan sosial emosional (Retnaningrum & Umam, 2021). Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, anak usia dini adalah anak-anak dari usia 0 hingga 6 tahun; namun, para ahli menganggap anak usia dini adalah anak-anak dari usia 0 hingga 8 tahun. Usia emas atau *golden age* adalah masa di mana otak kita sangat mampu menyerap banyak informasi, apa pun informasinya (Hasanah & Fajri, 2022). Selain itu, Antara usia 0 dan 6 tahun dikenal sebagai masa emas perkembangan anak, di mana dasar-dasar perkembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama dibangun, sehingga seluruh potensi pertumbuhan anak dapat terpenuhi secara optimal. masa kritis. Anak-anak muda membutuhkan dukungan yang tepat dari keluarga dan orang-orang di sekitarnya karena perkembangan mereka yang sangat cepat (Wijayanto, 2020). Anak-anak usia dini mengalami perubahan pada fase kehidupan sebelumnya. Hampir semua potensi anak mengalami masa sensitif dan cepat untuk tumbuh dan berkembang dengan benar. Karena setiap anak memiliki perkembangan yang unik, perkembangan setiap anak tidak sama (Fuadia, 2022).

Emosi dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu emosi positif dan negatif. Emosi dipengaruhi oleh genetika dan pengalaman masa lalu, terutama ekspresi wajah emosi, di mana emosi dasar seperti bahagia, terkejut, marah, dan takut memiliki ekspresi wajah yang sama di berbagai budaya (Anzani et al., 2020). Emosi adalah perasaan batin yang kompleks yang terdiri dari pergeseran pikiran, nafsu, kondisi mental, dan fisik seseorang. Emosi dapat muncul dalam berbagai bentuk atau gejala, seperti rasa takut, kecemasan, kemarahan, kekecewaan, kesedihan, kekesalan, rasa iri, cemburu, kegembiraan, kasih sayang, dan rasa ingin tahu. Setiap perasaan ini memiliki dampak yang berbeda terhadap kesejahteraan sosial dan psikologis seseorang, terutama pada anak usia dini, saat mereka membuat identitas dan interaksi pertama mereka dengan dunia luar. Istilah sosial, di sisi lain, berkaitan dengan bagaimana seseorang dapat membangun hubungan sosial. Dalam kehidupan sehari-hari manusia, jenis hubungan ini adalah bagian integral dari kehidupan sosial. Sebaliknya, hubungan intrapersonal adalah hubungan yang terjadi antara seseorang dan dirinya sendiri. Dengan demikian, kemampuan individu untuk membangun relasi yang memungkinkan mereka memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka sendiri dan dengan orang lain dapat didefinisikan sebagai perkembangan sosial. Kemampuan seseorang untuk memahami, merespons, dan berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka disebut sebagai perkembangan sosial. Ini termasuk membangun dan mempertahankan hubungan yang baik, memahami norma dan aturan dalam interaksi sosial, dan belajar berbicara dengan baik (Hidayah, 2023).

Perkembangan emosional adalah kemampuan untuk mengontrol, mengolah, dan mengendalikan emosi agar mampu merespon secara positif terhadap situasi yang menyebabkan emosi ini muncul. Selain itu, kehidupan emosional orang tua terkait dengan kompetensi sosial anak (Fitnes dan Duffield). Sebagai contoh, orang tua yang menunjukkan ekspresi emosi yang positif memiliki kompetensi sosial yang tinggi, karena mereka belajar dari interaksi dengan anak-anak mereka untuk mengungkapkan emosinya secara wajar (Sari & Mulyadi, 2020). Kesadaran diri yang berkembang pada anak-anak yang terkait dengan kemampuan memahami rentang emosi yang luas disebut perkembangan emosional, menurut Santrock (2011). Perkembangan ini biasanya dimulai dengan memahami reaksi emosi orang lain, lalu emosi diri sendiri, dan kemudian mengendalikan emosi diri. Pola perkembangan emosi tidak universal. Emosi pada anak usia dini kuat, jelas, dan sementara, dan dapat diketahui melalui perilaku anak.

Menurut (Asy-syamsa & Zulfa, 2022) berikut adalah komponen yang mempengaruhi perkembangan emosi anak:

1. Rasa takut adalah perasaan yang mendorong seseorang untuk menghindari sesuatu dan sedapat mungkin menghindari berinteraksi dengannya.
2. Rasa marah adalah perasaan yang disebabkan oleh perbedaan tingkat keinginan yang disalurkan melalui tingkah laku.
3. Kecemburuan: Ini adalah jenis kecemasan yang disebabkan oleh kurangnya kepercayaan diri seseorang dan ketakutan akan kehilangan kasih sayang mereka.
4. Duka cita, suatu keterangsangan emosi yang disebabkan oleh kehilangan sesuatu yang dicintai;

5. Keingintahuan, suatu reaksi tertarik terhadap sesuatu yang dapat dilakukan dengan bertanya dan menjelajahi sensasi.
6. Iri hati: Ini dapat ditunjukkan dengan berbagai cara, tetapi yang paling umum adalah dengan mengeluh tentang barangnya sendiri atau menginginkan barang yang sama dengan orang lain.
7. Gembira, emosi yang menyenangkan dan ditunjukkan dengan keriaan, kesenangan, atau kebahagiaan.
8. Sedih, biasanya ditunjukkan oleh anak-anak dengan menangis dan kehilangan minat pada kegiatan sehari-hari mereka, seperti makan dan bermain.
9. Kasih Sayang berasal dari rasa suka yang tulus terhadap sesuatu atau seseorang, yang ditunjukkan baik secara fisik maupun verbal.

Indikator perkembangan emosional dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014 yaitu sebagai berikut:

- a. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
- b. Mengendalikan perasaan
- c. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman
- d. Menyatakan emosi dengan tepat

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, seperti yang diketahui dari penelitian kualitatif yang menerapkan aktivitas ilmiah untuk mengumpulkan data secara sistematis. Peneliti harus memahami alasan di balik perilaku informan atau jawaban pertanyaan mereka, bukan hanya meminta informasi dan membenarkannya (Safrudin et al., 2023). Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan data yang berkualitas. Data ini dikumpulkan melalui 218 instrument lembar observasi pada perkembangan emosional yang digunakan pada anak usia 3 tahun, yang mencakup pengamatan langsung, wawancara, percakapan biasa, dan observasi. Satu anak berinisial AR, orang tuanya, dan pengamatan di lingkungan rumahnya adalah sampel dari observasi ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rumah anak berinisial AR terletak di Jalan Simbo, Kelurahan Baruga, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara. Subjek observasi ini adalah anak berusia tiga tahun, orang tuanya, dan lingkungan tempat mereka bermain. Anak yang diamati adalah laki-laki. Fokus observasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana interaksi dan perilaku anak terhadap lingkungannya dapat meningkatkan perkembangan emosional mereka baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan bermain anak dengan orang lain. Tujuan observasi ini akan dicapai melalui pengamatan langsung dan observasi melalui instrumen kuesioner perkembangan emosional anak untuk mengukur kemampuan anak.

Tabel 1. Lembar Instrumen Observasi Perkembangan Emosional Anak Usia 3 Tahun.

Indikator dan Instrumen	Ketercapaian	
	Ya	Tidak
Bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar		
1. Anak dapat bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar (misal: marah bila diganggu)	✓	
Mengenal dan Mengendalikan perasaan (emosional)		
2. Anak dapat menyebutkan perasaan yang dirasakan (misalnya saya senang)		✓
3. Anak dapat memilih kartu emosi sesuai perasaannya.		✓
4. Anak dapat mengidentifikasi perasaan diri menggunakan kata atau ekspresi sederhana (sedih)	✓	
5. Anak dapat mengidentifikasi perasaan diri menggunakan kata atau ekspresi sederhana (marah)	✓	
6. Anak dapat mengidentifikasi perasaan diri menggunakan kata atau ekspresi sederhana (takut)		✓

Indikator dan Instrumen	Ketercapaian	
	Ya	Tidak
7. Anak tidak menangis berlebihan saat keinginannya belum terpenuhi	✓	
8. Anak mampu menggunakan cara sederhana untuk menenangkan diri		✓
9. Anak dapat menerima kekalahan dalam permainan tanpa tantrum	✓	
10. Anak dapat menahan amarah ketika keinginannya tidak terpenuhi		✓
11. Anak dapat menenangkan diri saat merasa sedih		✓
12. Anak dapat menunjukkan kemampuan menahan reaksi negatif ketika kecewa atau marah		✓
Menunjukkan rasa percaya diri	✓	
13. Anak dapat maju ke depan tanpa ragu		
14. Anak dapat menunjukkan hasil karya sendiri	✓	
Tanggung jawab diri dan kemampuan diri		
15. Mulai bisa mengungkapkan ketika ingin buang air kecil	✓	
16. Mulai bisa mengungkapkan ketika ingin buang air besar	✓	
17. Anak dapat menyiapkan alat bermainnya sendiri	✓	
18. Anak dapat merapikan mainannya setelah digunakan		✓
19. Anak dapat memilih sendiri alat permainan tanpa arahan	✓	
20. Anak menyelesaikan permainan yang telah dipilihnya		✓
21. Anak dapat menunjukkan perilaku sesuai konteks situasi (misal: menunggu giliran)		✓
22. Anak dapat menunjukkan perilaku sesuai konteks situasi (berbagi)	✓	
23. Anak dapat menyesuaikan cara bermain atau belajar sesuai instruksi guru atau kondisi kelompok		✓
Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar		
24. Anak dapat menghibur teman yang sedang menangis		✓
25. Anak dapat menawarkan bantuan kepada temanya		✓
26. Anak mampu menebak perasaan teman melalui ekspresi wajah		✓
27. Anak mampu menebak perasaan teman melalui nada bicara	✓	
Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada		
28. Anak dapat menunjukkan rasa antusias saat mengikuti perlombaan	✓	
29. Anak dapat menunjukkan rasa senang saat menang dalam perlombaan	✓	
30. Anak dapat menunjukkan kesedihan saat kalah dalam perlombaan		✓
31. Anak menunjukkan rasa antusias ketika guru mengumumkan kegiatan bermain	✓	
32. Anak menunjukkan ekspresi senang saat berhasil menyelesaikan tugas	✓	
33. Anak dapat menunjukkan gerakan tubuh yang sesuai dengan perasaan yang dialami	✓	
34. Anak dapat mengekspresikan emosi melalui kata-kata atau tindakan sesuai situasi		✓
Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri		
35. Anak dapat mengikuti peraturan bermain demi keamanan dirinya (tidak boleh lari kencang-kencang nanti jatuh)		✓
Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)		
36. Anak dapat menunjukkan usaha berulang untuk menyelesaikan tugas meski menemui kesulitan.	✓	
Bangga terhadap hasil karya sendiri		
37. Anak dapat menunjukkan hasil karyanya kepada orang lain dengan percaya diri	✓	
Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal		

Indikator dan Instrumen	Ketercapaian	
	Ya	Tidak
38. Anak dapat menunjukkan sikap berhati-hati saat berinteraksi dengan orang yang belum dikenal	✓	
39. Anak dapat menyebutkan orang dewasa yang dapat dipercaya dan aman untuk diajak berinteraksi	✓	

Hasil observasi menunjukkan bahwa perkembangan emosional Ananda AR sedang berjalan, dengan capaian yang berbeda untuk setiap indikator. AR telah mampu bereaksi terhadap situasi yang tidak menyenangkan, menunjukkan emosi dasar seperti senang, sedih, dan marah melalui ekspresi wajah dan gerakan tubuhnya, serta melakukan berbagai kegiatan dengan antusiasme dan rasa percaya diri. AR juga menunjukkan sikap gigih, bangga terhadap apa yang mereka lakukan, dan mampu memperhatikan orang baru. Dalam hal kemandirian, AR sudah mulai mampu mengungkapkan kebutuhan dasar mereka, memilih dan menyiapkan alat bermain, dan berbagi dengan teman. Namun, mereka masih membutuhkan bimbingan untuk menenangkan diri, mengikuti aturan, menunggu giliran, menyelesaikan permainan, dan mengekspresikan perasaan secara verbal. Selain itu, kemampuan empati Ananda AR masih terbatas, yang ditunjukkan oleh ketidakmampuan untuk menghibur teman, menawarkan bantuan secara spontan, dan memahami emosi teman melalui ekspresi wajah mereka. Secara keseluruhan, anak-anak membutuhkan stimulasi terus-menerus dari guru dan orang tua untuk melatih empati, mengikuti aturan, mengendalikan emosi, dan mengungkapkan perasaan secara lisan sesuai tahap perkembangan anak usia dini.

Pernyataan di atas sejalan dengan penelitian (Sahara et al., 2023) yang di mana peran orang tua sangat penting dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak-anak di usia dini. Anak paling dekat dengan orang tuanya. Orang tua juga bertanggung jawab untuk mengasuh dan membimbing anaknya dengan memberikan contoh yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Orang tua juga harus memperkenalkan anaknya ke dunia luar dan memberikan penjelasan yang jelas tentang hal-hal yang mungkin tidak dipahami oleh anak. Orang tua memainkan peran penting dalam kehidupan rohani anak dan membantu mereka bersosialisasi dengan dunia luar. Akibatnya, sikap anak terhadap orang tuanya pada awal hidupnya akan memengaruhi pemikiran dan emosinya di kemudian hari. Oleh karena itu, orang tua atau ibu bapak memiliki peran penting dan signifikan dalam mendidik anak mereka. Hal ini sejalan dengan teori menurut Santrock (2011). Perkembangan ini biasanya dimulai dengan memahami reaksi emosi orang lain, lalu emosi diri sendiri, dan kemudian mengendalikan emosi diri. Pola perkembangan emosi tidak universal. Emosi pada anak usia dini kuat, jelas, dan sementara, dan dapat diketahui melalui perilaku anak.

KESIMPULAN

Masa kanak-kanak usia dini adalah periode emas yang sangat penting dalam pembentukan dasar-dasar perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, menurut penelitian yang dilakukan terhadap perkembangan aspek emosional anak usia tiga tahun. Pada usia ini, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan untuk bereaksi terhadap situasi, mengenali, dan mengidentifikasi emosi mereka, serta mulai mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab diri. Namun, orang tua dan lingkungan sekitar anak-anak masih membutuhkan bimbingan dan stimulasi untuk belajar mengendalikan emosi, mengikuti aturan, dan menunjukkan empati dan kepedulian terhadap perasaan orang lain. Genetis dan faktor lingkungan, seperti pola asuh dan interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya, mempengaruhi perkembangan emosional yang optimal. Dengan stimulus yang tepat dan dukungan berkelanjutan, potensi anak dalam aspek emosional dapat berkembang secara optimal, mendukung tumbuh kembang yang sehat dan seimbang secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anzani, R. W., Insan, I. K., & Tangerang, U. M. (2020). *Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah*. 2, 180–193.
- Asy-syamsa, W. D., & Zulfa, E. S. (2022). *Pengaruh Pola Asuh Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*. 1(1), 1–11.

- Fuadia, N. N. (2022). *Perkembangan sosial emosi anak usia dini*. 3, 31–47.
- Hasanah, U., & Fajri, N. (2022). *Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. 2(2), 116–126.
- Hidayah, F. (2023). *Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Belajar Kelompok*. 3, 7942–7956.
- Marlita, D. E. (2024). *Hakikat Anak Usia Dini*.
- Nurul, U., Paiton, J., Susanti, S. E., Studi, P., Agama, P., Islam, F. A., & Hasan, U. Z. (2021). *Pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosains*. 2(April), 53–60.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5.
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Sahara, A., Hidayat, R., & Mentari, E. G. (2023). Peran Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Anis. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 9(1).
- Sari, P. P., & Mulyadi, S. (2020). *Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*. 4(1), 157–170.
- Wijayanto, A. (2020). *Peran Orangtua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional*. 1(1), 55–65.

MANAJEMEN STRATEGIS KEPALA TK DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI (STUDI KASUS DI TK KUNCUP PERTIWI KENDARI)

Emmylia Gimnastiadi Rizky^{1)*}, Izlan Sentryo¹⁾, Sitti Rahmaniar Abubakar²⁾,
La Ili¹⁾ Fredy³⁾

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Halu Oleo, Kendari, Sulawesi Tenggara

²Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Halu Oleo, Kendari, Sulawesi Tenggara

³Pendidikan Guru Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Musamus, Merauke, Papua Selatan

Korespondensi Penulis. E-mail: lia384147@email.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manajemen strategis kepala TK dalam meningkatkan mutu pembelajaran anak usia dini di TK Kuncup Pertiwi Kendari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terstruktur dengan guru Kelompok A dan Kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kepala TK telah menerapkan fungsi manajemen meliputi perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan secara terpadu dan efektif. Perencanaan dilakukan melalui rapat penyusunan program semester yang melibatkan guru dalam komunitas belajar, pengorganisasian melalui pembagian tugas berbasis keahlian dan senioritas dengan sistem koordinasi multi saluran. Penggerakan melalui kepemimpinan yang cenderung demokratis dan transformasional disertai pemberian motivasi, apresiasi, serta fasilitasi pengembangan profesional guru, serta pengawasan melalui supervisi kelas berkala, penilaian kinerja guru, dan evaluasi program semester. Meski terdapat keterbatasan pada aspek konsistensi dukungan kepada guru baru, pemerataan program keterlibatan orang tua, dan penetapan indikator keberhasilan program yang terukur, secara keseluruhan manajemen Kepala TK berkontribusi positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran anak usia dini.

Kata kunci: manajemen strategis, kepala TK, mutu pembelajaran, anak usia dini

STRATEGIC MANAGEMENT OF KINDERGARTEN PRINCIPALS IN IMPROVING THE QUALITY OF EARLY CHILDHOOD LEARNING (A CASE STUDY AT TK KUNCUP PERTIWI KENDARI)

Abstract

This study aims to describe the strategic management of kindergarten principals in improving the quality of early childhood learning at TK Kuncup Pertiwi Kendari. This research uses a qualitative approach with a case study method. Data were collected through in-depth structured interviews with Group A and Group B teachers. The results show that the principal has implemented integrated management functions covering planning, organizing, actuating, and controlling effectively. Planning was conducted through joint curriculum meetings involving teachers in a learning community; organizing through expertise- and seniority-based task division with multi-channel coordination systems; actuating through democratic and transformational leadership, motivation, appreciation, and facilitation of teacher professional development; and controlling through periodic classroom supervision, teacher performance appraisal, and semester-end program evaluation. Despite some limitations in consistent support for new teachers, equitable parental involvement programs, and measurable program success indicators, the principal's management overall contributed positively to improving the quality of early childhood learning.

Keywords: strategic management, kindergarten principal, learning quality, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi landasan krusial dalam mencetak sumber daya manusia yang bermutu dan kompetitif. Di rentang usia dini ini, otak anak berkembang amat cepat, fase yang lazim disebut *golden age*, yaitu periode kritis saat stimulasi yang tepat melalui pembelajaran bermutu sangat menentukan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor anak ke depannya

(Yanuarsari et al., 2026). Karena itu, upaya meningkatkan mutu pembelajaran di satuan PAUD menjadi prioritas utama dalam sistem pendidikan nasional sekaligus investasi jangka panjang bagi pembangunan sumber daya manusia Indonesia.

Salah satu faktor utama penentu mutu lembaga PAUD adalah kepemimpinan kepala TK. Kepala TK memegang peran sentral dalam merencanakan, mengorganisasikan, menggerakkan, dan mengevaluasi seluruh komponen pembelajaran demi terciptanya lingkungan belajar yang bermutu (Kustini et al., 2025; R et al., 2025). Kepemimpinan kepala TK yang berjalan efektif juga terbukti dapat membangun suasana belajar yang kondusif sekaligus mendorong pencapaian tujuan sekolah secara berkesinambungan (Wulandari et al., 2025). Efektivitas kepemimpinan ini pun berdampak nyata terhadap peningkatan profesionalisme guru, terwujudnya pembelajaran yang berpusat pada anak, meningkatnya partisipasi orang tua, serta tumbuhnya budaya kerja yang kolaboratif di lingkungan sekolah (Anizah & Maretta, 2017; Luh et al., 2026). Tanpa pengelolaan yang efektif dari kepala TK, program pembelajaran yang telah dirancang tidak akan berjalan maksimal sekalipun didukung oleh tenaga pendidik yang berkualitas.

Fungsi manajemen yang secara konsisten diterapkan kepala TK merujuk pada teori POAC (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling*) gagasan George R. Terry, sebagaimana diuraikan dalam literatur manajemen pendidikan kontemporer (Halirat et al., 2025). Dalam konteks PAUD, keempat fungsi ini mesti dipadukan secara sinergis agar tujuan pembelajaran anak usia dini tercapai secara optimal. Kepala TK bukan sekadar administrator yang mengurus aspek teknis, melainkan juga pemimpin pembelajaran (*instructional leader*) sekaligus pemimpin transformasional yang sanggup membangun ekosistem sekolah yang kondusif, inovatif, dan mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh (Arifin, 2025). Kepemimpinan visioner Kepala TK turut menjadi kunci dalam mengarahkan seluruh sumber daya sekolah menuju peningkatan mutu pendidikan yang berkelanjutan (Nor & Suriansyah, 2024).

TK Kuncup Pertiwi Kendari merupakan salah satu lembaga PAUD swasta unggulan di Kota Kendari, Sulawesi Tenggara, yang bernaung di bawah Yayasan Kuncup Pertiwi dan telah meraih akreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (BAN PAUD). Lembaga ini mengusung visi menumbuhkan rasa tanggung jawab, kemandirian, kreativitas, serta kemampuan beradaptasi anak menuju jenjang pendidikan berikutnya sesuai standar nasional. Dengan jumlah peserta didik yang kian bertambah dan didukung oleh lebih dari dua puluh tenaga pendidik profesional yang berdedikasi, TK Kuncup Pertiwi menjadi contoh lembaga PAUD yang membutuhkan sekaligus telah menerapkan manajemen kepala TK yang terstruktur, efektif, dan responsif terhadap kebutuhan tumbuh kembang anak.

Riset-riset terdahulu menunjukkan bahwa kepemimpinan kepala TK yang efektif berdampak positif terhadap peningkatan kinerja guru dan mutu pembelajaran (Asy'ari et al., 2023; Yunus et al., 2021). Kajian yang lebih baru juga menemukan bahwa supervisi akademik dengan pendekatan inovatif mampu menumbuhkan kesadaran reflektif guru, memperkuat pengembangan kompetensi profesional, serta membangun budaya belajar yang kolaboratif (Desiyanti et al., 2026). Selain itu, strategi kepemimpinan yang partisipatif, transformasional, dan adaptif terbukti mendorong profesionalisme guru sekaligus mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada anak (Rahayu & Iskandar, 2023). Penguatan sistem penjaminan mutu di lembaga PAUD, termasuk sinergi antara kepala TK dan orang tua, juga dilaporkan turut meningkatkan kualitas layanan pendidikan anak usia dini (Elinawati et al., 2025; Wulandari, 2024). Meski demikian, kajian mendalam tentang bagaimana kepala TK menjalankan fungsi-fungsi manajemen strategis secara komprehensif di lapangan, khususnya pada lembaga PAUD swasta di wilayah pesisir seperti Kendari, masih sangat terbatas dalam literatur nasional.

Bertolak dari latar belakang dan urgensi tersebut, penelitian ini disusun dengan tujuan mendeskripsikan secara mendalam: (1) perencanaan program pembelajaran yang dijalankan kepala TK Kuncup Pertiwi dengan melibatkan guru dan pemangku kepentingan; (2) pengorganisasian sumber daya manusia serta sarana prasarana secara sistematis dan efisien; (3) penggerakan dan pelaksanaan program pembelajaran lewat berbagai strategi kepemimpinan dan motivasi; serta (4) pengawasan dan evaluasi pembelajaran yang berkesinambungan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menyumbang pada pengembangan manajemen strategis lembaga PAUD di Kota Kendari khususnya dan Indonesia pada umumnya, sekaligus menjadi inspirasi bagi praktik kepemimpinan yang lebih baik dan kontekstual di satuan PAUD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus mendalam guna memahami fenomena manajemen kepala TK secara kontekstual dan menyeluruh. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya memahami serta menafsirkan pengalaman, praktik, dan makna yang dibangun para pelaku di lapangan terkait penerapan manajemen strategis (Moleong, dalam Ratu et al., 2026). Desain studi kasus digunakan karena fokus penelitian tertuju pada satu lembaga dengan konteks yang khas, yakni TK Kuncup Pertiwi Kendari, dengan memperhatikan berbagai aspek manajemen yang saling terkait dalam sistem yang kompleks dan dinamis.

Penelitian berlangsung di TK Kuncup Pertiwi Kendari, beralamat di Jalan Balai Kota I No. 1, Kelurahan Pondambea, Kecamatan Kadia, Kota Kendari, Provinsi Sulawesi Tenggara. Lokasi ini dipilih berdasarkan status akreditasi A yang dimiliki lembaga sebagai penanda komitmen terhadap mutu, serta karakteristiknya sebagai lembaga PAUD swasta dengan tata kelola yang terstruktur. Subjek penelitian melibatkan dua guru, yaitu guru Kelompok A (usia 4-5 tahun) berlatar S1 PIAUD dengan masa mengajar enam bulan, dan guru Kelompok B (usia 5-6 tahun) berlatar S1 PGPAUD dengan masa mengajar dua tahun. Pemilihan kedua subjek ini mempertimbangkan perbedaan lamanya mengajar agar diperoleh ragam sudut pandang mengenai manajemen kepala TK.

Data utama dihimpun melalui wawancara mendalam dan terstruktur, menggunakan pedoman wawancara komprehensif yang mencakup lima dimensi manajemen: perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, pengawasan, serta tantangan dan solusi dalam pengelolaan. Instrumen wawancara terdiri atas 45 butir pertanyaan terbuka yang telah divalidasi dan disesuaikan dengan konteks lembaga PAUD, sehingga responden leluasa memberi jawaban yang mendalam dan kaya nuansa. Di samping wawancara, peneliti turut menelaah dokumen lembaga yang meliputi visi, misi, tujuan sekolah, profil lembaga, program tahunan, program semester, dan laporan evaluasi guna memperoleh data triangulasi dan melengkapi temuan wawancara.

Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang mencakup empat tahap berulang: (1) pengumpulan data lewat wawancara dan dokumentasi; (2) kondensasi data melalui pemilihan, pemusatan, penyederhanaan, dan abstraksi; (3) penyajian data dalam bentuk narasi, matriks, dan grafik untuk mempermudah pemahaman pola temuan; serta (4) penarikan dan verifikasi simpulan lewat analisis dan interpretasi yang mendalam. Keabsahan data dijaga lewat triangulasi sumber, yaitu membandingkan jawaban dua narasumber berlatar belakang berbeda, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif, sahih, dan akurat tentang fenomena manajemen kepala TK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan kedua narasumber serta analisis dokumen lembaga menunjukkan bahwa kepala TK Kuncup Pertiwi Kendari telah menjalankan keempat fungsi manajemen POAC secara terpadu, meskipun dengan tingkat konsistensi yang bervariasi antar aspek. Temuan disajikan dan dibahas berdasarkan empat fungsi manajemen berikut.

1. Perencanaan (*Planning*)

Hasil wawancara memperlihatkan bahwa kepala TK Kuncup Pertiwi secara aktif mengikutsertakan guru dalam proses penyusunan program pembelajaran tahunan maupun semester. Guru Kelompok B mengaku dilibatkan dalam rapat penyusunan program kerja sekolah, baik di awal tahun ajaran maupun awal semester, termasuk dalam menyusun jadwal kegiatan, program pengembangan, dan program parenting yang menyeluruh. Sementara itu, guru Kelompok A menyatakan turut dilibatkan dalam merancang program semester dan rencana pembelajaran, kendati tidak ikut serta langsung dalam penyusunan visi-misi sekolah yang menjadi kewenangan kepala TK bersama yayasan.

Program Tahunan (Prota) dan Program Semester (Promes) disosialisasikan oleh kepala TK lewat beragam saluran komunikasi, rapat bersama guru dalam komunitas belajar, presentasi langsung, dan grup WhatsApp, demi memastikan pemahaman yang merata. Dalam pengembangan perangkat pembelajaran, guru diberi keleluasaan akademik untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang inovatif dan kontekstual, sepanjang tetap mengacu pada program semester yang telah disepakati dan kurikulum nasional yang berlaku. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian (Khiyam, 2025) yang menegaskan bahwa perencanaan yang baik di lembaga pendidikan harus

mengikutsertakan seluruh pemangku kepentingan, termasuk guru, agar rencana yang disusun lebih relevan, realistis, dan dapat dijalankan secara efektif. Keterlibatan guru dalam perencanaan juga terbukti mendongkrak rasa memiliki (*sense of belonging*) terhadap program sekolah, sehingga motivasi dan komitmen pelaksanaannya turut meningkat (Gerhana, 2025).

2. Pengorganisasian (*Organizing*)

Kepala TK Kuncup Pertiwi membagi tugas mengajar kepada guru dengan mempertimbangkan secara cermat keahlian masing-masing, senioritas, dan jam terbang mengajar. Guru Kelompok B menuturkan bahwa pembagian tugas memperhitungkan pemerataan beban kerja agar tiap guru memperoleh peran dan tanggung jawab yang seimbang dan bermakna. Selain mengajar di kelas, guru juga merangkap sebagai wali kelas dengan tanggung jawab mengurus administrasi kelas, mendokumentasikan perkembangan anak, dan menjalin komunikasi berkelanjutan dengan orang tua terkait tumbuh kembang anak.

Koordinasi antara guru dan kepala TK berlangsung lewat berbagai jalur yang saling melengkapi, mencakup rapat bulanan, grup WhatsApp guru, dan buku agenda harian, guna memastikan setiap informasi penting tersampaikan secara efektif. Kepala TK juga proaktif memfasilitasi rapat koordinasi antarguru untuk membahas perkembangan anak, kendala pembelajaran, dan solusi yang inovatif. Penjadwalan mengajar dan piket diatur secara sistematis dengan pola rotasi sentra yang fleksibel, sehingga tidak terjadi tumpang tindih tugas dan setiap guru memperoleh kesempatan mengajar di berbagai sentra pembelajaran.

Merujuk pada teori Robbins dan Coulter (dalam Syukran et al., 2022), pengorganisasian yang efektif menuntut kejelasan wewenang dan tanggung jawab, pembagian kerja yang proporsional dan adil, serta sistem koordinasi yang berfungsi baik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa TK Kuncup Pertiwi telah memenuhi prinsip-prinsip tersebut dengan cukup memadai. Kendati begitu, pada aspek penyediaan alat peraga dan media pembelajaran, guru Kelompok A masih harus meminjam dari tempat penyimpanan barang, yang mengindikasikan perlunya pembenahan manajemen logistik pembelajaran serta penyediaan sarana prasarana yang lebih memadai.

3. Penggerakan dan Pelaksanaan (*Actuating*)

Terdapat perbedaan pandangan antara kedua narasumber mengenai gaya kepemimpinan kepala TK. Guru Kelompok A menilai gaya kepemimpinan kepala TK cenderung membebaskan (*laissez-faire*), yang memberi otonomi luas kepada guru, sementara guru Kelompok B menilainya lebih demokratis dan transformasional, dengan keterlibatan aktif Kepala TK dalam membimbing guru. Perbedaan persepsi ini wajar mengingat pengalaman kerja yang tidak sama (6 bulan berbanding 2 tahun), intensitas interaksi yang berlainan, serta rentang waktu interaksi yang berbeda antara guru dan kepala TK. Kelenturan kepala TK dalam menyesuaikan gaya kepemimpinan dengan kebutuhan dan karakter guru yang beragam ini sejalan dengan pandangan bahwa kepemimpinan visioner menuntut kepala TK mampu membaca kebutuhan tiap individu di sekolah (Nor & Suriansyah, 2024).

Kepala TK aktif memberikan bimbingan dan arahan seputar metode pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini, terutama lewat kegiatan rutin Hari Belajar Guru (*Teacher Learning Day*) dan diskusi informal. Motivasi diberikan dalam bentuk pujian, apresiasi atas kinerja guru yang baik, serta pengakuan terhadap kontribusi guru bagi pengembangan sekolah. Kepala TK juga memberi peluang dan dukungan bagi guru untuk mengikuti pelatihan, seminar, workshop, dan kursus singkat tentang Kurikulum Merdeka, pembelajaran kreatif berbasis kesenian, penguatan literasi, dan pengenalan teknologi pendidikan, sekaligus terus mendorong guru berinovasi mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual dan ramah anak.

Meski demikian, ditemukan kelemahan pada aspek konsistensi penanganan dan dukungan yang bersifat individual. Guru Kelompok A mengaku, saat mengalami kesulitan mengelola kelas atau menghadapi perilaku anak yang menantang, ia tidak memperoleh bantuan langsung dari kepala TK sehingga harus mengatasi persoalan tersebut sendiri. Kondisi ini berbeda dengan pengalaman guru Kelompok B yang rutin mendapat arahan, bimbingan, dan kunjungan langsung kepala TK ke kelas, terutama menyangkut metode pembelajaran dan strategi pengelolaan kelas. Temuan ini menandakan perlunya kepala TK lebih konsisten dan merata dalam memberi dukungan dan pembimbingan kepada seluruh guru, khususnya guru baru yang masih dalam tahap penyesuaian dan membutuhkan bimbingan lebih intensif.

Keterlibatan orang tua dalam kegiatan pembelajaran dan pengembangan sekolah pun masih beragam dan belum terukur secara jelas. Guru Kelompok A menyebutkan bahwa program keterlibatan orang tua kurang terstruktur dan hanya sebatas kegiatan *outing* kelas tanpa program parenting yang menyeluruh. Sebaliknya, guru Kelompok B melaporkan adanya kelas parenting rutin, sosialisasi persiapan masuk SD, serta komunikasi yang intens dengan orang tua. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa sinergi antara kepala TK dan orang tua sangat menentukan efektivitas program peningkatan mutu PAUD (Wulandari, 2024), sehingga ketimpangan pelaksanaan program keterlibatan orang tua di TK Kuncup Pertiwi perlu mendapat perhatian serius agar seluruh peserta didik memperoleh dukungan keluarga yang setara, bermakna, dan menunjang perkembangan optimal anak.

4. Pengawasan dan Evaluasi (*Controlling*)

Kepala TK melaksanakan supervisi kelas secara berkala, yakni minimal satu hingga dua kali dalam satu semester, dengan mengamati langsung jalannya pembelajaran di kelas, interaksi guru-anak, pengelolaan kelas, dan pemanfaatan media pembelajaran. Usai setiap kegiatan supervisi, kepala TK memberi umpan balik yang konstruktif dan spesifik kepada guru, mencakup aspek pembelajaran yang sudah baik maupun yang perlu dibenahi, seperti pengelolaan kelas yang lebih efektif, penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif, dan strategi menghadapi anak yang kurang fokus atau berperilaku menantang.

Guru Kelompok B menuturkan bahwa supervisi dilengkapi dengan instrumen penilaian kinerja guru yang komprehensif, meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, pengelolaan kelas, pemanfaatan media pembelajaran, interaksi guru-anak, serta kedisiplinan dan administrasi pembelajaran. Rapat evaluasi digelar rutin pada akhir semester dan akhir tahun ajaran, tempat guru memaparkan capaian perkembangan anak, kendala yang dihadapi, dan rencana tindak lanjut. Perkembangan anak dipantau lewat penilaian harian, mingguan, dan laporan semester berupa rapor yang komprehensif. Kepala TK juga rutin mengevaluasi sarana dan prasarana dengan menugaskan staf khusus untuk memeriksa kebutuhan dan kondisi fasilitas sekolah, praktik yang sejalan dengan pentingnya penguatan sistem penjaminan mutu berkelanjutan di lembaga PAUD (Elinawati et al., 2025).

Namun, pada aspek penetapan indikator keberhasilan program (*program success indicators*), masih ditemukan ketidakselarasan. Guru Kelompok A menyebut tidak ada indikator keberhasilan yang jelas, terukur, dan dikomunikasikan secara eksplisit, sehingga target dan tujuan spesifik program pembelajaran menjadi kabur. Sebaliknya, guru Kelompok B menyebutkan kesiapan masuk SD (*school readiness*), kepuasan orang tua terhadap layanan sekolah, dan prestasi anak dalam berbagai kegiatan sebagai indikator utama keberhasilan program. Temuan ini sejalan dengan kajian (Lutfia Zahroh et al., 2024) dan (Zulkarnain et al., 2025) yang menyebutkan bahwa supervisi akademik yang dijalankan kepala TK secara rutin, berkelanjutan, dan berbasis data berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kompetensi pedagogik guru serta mutu pembelajaran secara keseluruhan. Supervisi, dengan demikian, bukan sekadar bentuk pengawasan atau kontrol, melainkan wujud pembinaan profesional yang berdampak positif bagi pengembangan guru dan peningkatan mutu pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan secara komprehensif di atas, dapat disimpulkan bahwa kepala TK Kuncup Pertiwi Kendari telah menerapkan fungsi-fungsi manajemen strategis secara terpadu dan terstruktur dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran anak usia dini. Perencanaan dilakukan melalui rapat bersama guru dengan melibatkan seluruh guru dalam komunitas belajar guru sehingga tercipta *sense of belonging* yang kuat; pengorganisasian dilaksanakan melalui pembagian tugas berbasis keahlian dan senioritas dengan sistem koordinasi multi saluran yang efektif; penggerakan dilakukan melalui kepemimpinan yang cenderung demokratis dan transformasional disertai pemberian motivasi, apresiasi, dan fasilitasi pengembangan profesional guru yang berkelanjutan; serta pengawasan diwujudkan melalui supervisi kelas berkala dengan instrumen yang jelas, penilaian kinerja guru yang komprehensif, dan evaluasi program semester yang terencana. Secara keseluruhan, manajemen Kepala TK memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap peningkatan mutu pembelajaran di TK Kuncup Pertiwi Kendari, yang terefleksi dalam prestasi anak, kepuasan orang tua, dan kualitas layanan pendidikan.

Meski demikian, terdapat beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan dan menjadi rekomendasi untuk perbaikan berkelanjutan: (1) konsistensi dan pemerataan dukungan Kepala TK kepada seluruh guru, terutama guru baru, dalam mengatasi kesulitan mengajar dan tantangan

pengelolaan kelas; (2) pemerataan dan peningkatan program keterlibatan orang tua pada seluruh kelompok belajar agar semua peserta didik mendapatkan dukungan keluarga yang setara dan bermakna; dan (3) penetapan indikator keberhasilan program yang lebih jelas, terukur, spesifik, dan dikomunikasikan dengan baik kepada semua pemangku kepentingan sehingga semua pihak memiliki pemahaman yang sama tentang target dan tujuan program pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk: (1) memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan kepala TK sebagai narasumber langsung guna mendapatkan perspektif kepemimpinan dari sudut pandang pemimpin; (2) menambahkan metode observasi langsung untuk memperkuat validitas data dan memahami praktik manajemen yang sebenarnya terjadi di lapangan; (3) melibatkan orang tua dan anak sebagai subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran holistik tentang dampak manajemen kepala TK terhadap kepuasan pelanggan dan perkembangan anak; serta (4) melakukan penelitian komparatif antara lembaga PAUD dengan tingkat kualitas manajemen yang berbeda. Bagi pemerintah daerah dan Kementerian Pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merancang program pelatihan manajemen dan kepemimpinan bagi kepala TK, khususnya dalam penguatan fungsi penggerakan (*actuating*) dan evaluasi program pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis data. Bagi kepala TK dan lembaga PAUD lainnya, temuan ini dapat menjadi referensi praktis dalam mengembangkan strategi manajemen yang lebih efektif, responsif, dan berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran anak usia dini secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anizah, A., & Maretta, W. F. (2017). Kepemimpinan Efektif Kepala TK dalam Mengembangkan Profesionalisme Guru. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 2(1). <https://doi.org/10.31851/JMKSP.V2I1.1157>
- Arifin, R. Z. (2025). *The Role of Collaboration Between Educators and Parents in Creating Effective Learning Administration*.
- Asy'ari, H., Azahra, S., & Rizqi, F. N. A. (2023). Pengaruh Peran Kepemimpinan Kepala TK terhadap Efektivitas Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 10260–10268. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V7I2.7983>
- Desiyanti, B., Sapti, E., Ningrum, C., & Prayitno, D. (2026). Praktik Metakognitif Kepala TK dalam Supervisi Akademik untuk Pengembangan Kompetensi Guru. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 2161–2170. <https://doi.org/10.37985/MURHUM.V7I1.2239>
- Elinawati, E., Mutoharoh, M., & Sariwardani, A. (2025). Pengembangan Penjaminan Mutu di PAUD untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.450>
- Gerhana, G. (2025). *Manajemen Tenaga Pendidik dalam Menjaga Mutu Pembelajaran Al-Qur'an Pondok Pesantren Imam Syafi'i Nashirussunnah Pasang Kayu, Sulawesi Barat*.
- Halirat, K., Suryaningrum, S., Lony, B., Victory, V., & Khusnaini, M. (2025). Implementasi POAC dalam Penjaminan Mutu Dharma Pendidikan oleh Tim Koordinator Semester. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(2), 52–59. <https://doi.org/10.57218/JUPEIS.VOL4.ISS2.1520>
- Kadek, dkk. (2026). Peran Kepemimpinan Kepala TK dalam Membangun Budaya Kolaboratif di Sekolah Negeri 1 Pengeragoan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 88–99. <https://doi.org/10.58540/JURPENDIS.V4I2.1616>
- Khiyam, Y. M. F. (2025). *Kepemimpinan Kepala TK dalam Meningkatkan Profesionalisme dan Kinerja Guru di SMPN 7 Kota Malang*.

- Kustini, T., Suhardi, E., Pascasarjana, S., & Pakuan, U. (2025). Optimalisasi Kinerja Guru melalui Peran Kepemimpinan Visioner, Komunikasi Interpersonal dan Motivasi Kerja. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(3), 401–407. <https://doi.org/10.30998/SAP.V9I3.26664>
- Lutfia Zahroh, dkk. (2024). Indikator Keberhasilan dalam Evaluasi Program Pendidikan: Success Indicators in Educational Program Evaluation. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1052–1062. <https://doi.org/10.47709/EDUCENDIKIA.V4I03.5049>
- Nor, T., & Suriansyah, A. (2024). Kepemimpinan Visioner Kepala TK dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen Pendidikan*.
- R, N., Nursidah, N., Abdullah, F., & Ristina, R. (2025). Strategi Kepemimpinan Kepala TK dalam Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan Anak Usia Dini di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Mappesona*, 8(1), 29–36. <https://doi.org/10.47709/EDUCENDIKIA.V4I03.5049>
- Ratu, A., Anwar, A., Syam, S., & Abeng, A. T. (2026). Gaya Supervisi Kepala TK dalam Meningkatkan Kepuasan Kerja Guru SMK (Studi Kasus di SMK Negeri 1 Gowa). *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 262–273. <https://doi.org/10.51574/JRIP.V6I1.4684>
- Restu Rahayu, & Sofyan Iskandar. (2023). Kepemimpinan Transformasional Kepala TK dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 287–297. <https://doi.org/10.31949/JEE.V6I2.5484>
- Syukran, M., Organisasi, K., Bina Taruna Gorontalo, U., Agustang, A., & Muhammad Idkhan, A. (2022). Konsep Organisasi dan Pengorganisasian dalam Perwujudan Kepentingan Manusia. *Publik*, 9(1), 95–103. <https://doi.org/10.37606/PUBLIK.V9I1.277>
- Wulandari, Y. N. (2024). Peran Kepala TK dan Orang Tua dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah PAUD Terpadu Joyce dan PAUD Terpadu Mawar Banjarbaru. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 4(2), 7. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v4i2.15271>
- Wulandari, Y. N., Aslamiah, A., Noorhafizah, N., & Novitawati, N. (2025). Manajemen Kepemimpinan Kepala TK untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan dan Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 312–321. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4336>
- Yanuarsari, R., Lutfiah, I., Frida, D., & Suprianti, R. (2026). Strategi Pengelolaan Pendidikan Usia Dini yang Efektif dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Pendidikan melalui Pengelolaan SDM, Pembelajaran, Sarana Prasarana, dan Kemitraan dengan Orang Tua. *DIKKESH: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Kesehatan*, 2(1), 63–70. <https://doi.org/10.60126/DIKKESH.V2I1.1419>
- Yunus, dkk. (2021). Pengaruh Kepemimpinan Kepala TK terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3625–3635. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I5.1419>
- Zulkarnain, dkk. (2025). Optimalisasi Indikator Program dalam Manajemen Strategi Pendidikan: Evaluasi, Implementasi, dan Dampaknya. *Journal of Islamic Education El Madani*, 5(1), 47–58. <https://doi.org/10.55438/JIEE.V5I1.162>

PEMANFAATAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DALAM PERENCANAAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI: *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*

Nanang Sahriana^{1)*}, Sitti Rahmaniar Abubakar²⁾, Pratiwi Nur Aisyah³⁾

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tangerang Raya

²Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Halu Oleo

³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Karya Persada Muna

*E-mail: nanang.sahriana@gmail.com

Abstrak

Perkembangan artificial intelligence (AI) yang pesat membuka peluang baru dalam mendukung tugas guru pendidikan anak usia dini (PAUD), termasuk dalam menyusun perencanaan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan AI dalam perencanaan pembelajaran anak usia dini melalui pendekatan systematic literature review (SLR). Metode yang digunakan mengikuti panduan PRISMA dengan menelusuri artikel pada basis data Google Scholar, Scopus, ERIC, dan ScienceDirect terbitan tahun 2020-2026, sehingga diperoleh 11 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Hasil kajian menunjukkan bahwa AI dimanfaatkan guru PAUD untuk empat fokus utama, yaitu penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) secara otomatis, personalisasi materi sesuai tahap perkembangan anak, penyediaan media dan asesmen interaktif, serta efisiensi waktu perencanaan. Meski demikian, pemanfaatan AI masih dihadapkan pada tantangan literasi digital guru, keterbatasan infrastruktur, dan isu etika data anak. Penelitian ini merekomendasikan penguatan pelatihan AI bagi guru PAUD serta perumusan pedoman etis penggunaan AI dalam perencanaan pembelajaran anak usia dini.

Kata kunci: *artificial intelligence, perencanaan pembelajaran, anak usia dini, systematic literature review*

THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN EARLY CHILDHOOD LEARNING PLANNING: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Abstract

The rapid development of artificial intelligence (AI) has opened new opportunities to support early childhood education (ECE) teachers, including in preparing learning plans. This study aims to analyze the use of AI in early childhood learning planning through a systematic literature review (SLR) approach. The method follows the PRISMA guidelines by searching Google Scholar, Scopus, ERIC, and ScienceDirect databases for articles published between 2020 and 2026, resulting in 11 articles that met the inclusion criteria. The findings show that AI is used by ECE teachers for four main purposes, namely automatic generation of daily lesson plans, personalization of materials according to children's developmental stages, provision of interactive media and assessment, and time efficiency in planning. However, AI adoption still faces challenges related to teachers' digital literacy, infrastructure limitations, and children's data ethics issues. This study recommends strengthening AI training for ECE teachers and formulating ethical guidelines for AI use in early childhood learning planning.

Keywords: *artificial intelligence, learning planning, early childhood, systematic literature review*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membangun kesiapan belajar anak, sehingga kualitas perencanaan pembelajaran yang disusun guru sangat menentukan keberhasilan stimulasi tumbuh kembang anak. Perencanaan pembelajaran PAUD menuntut guru menyusun tujuan, materi, media, dan asesmen yang sesuai dengan tahap perkembangan anak yang bersifat individual dan beragam. Di sisi lain, beban administratif guru PAUD dalam menyusun perangkat pembelajaran seperti program tahunan, program semester, dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) masih menjadi kendala yang berulang di lapangan.

Kehadiran *artificial intelligence* (AI) menawarkan alternatif solusi atas persoalan tersebut. Berbagai kajian menunjukkan bahwa AI, mulai dari model bahasa generatif hingga sistem tutor cerdas, mampu membantu guru menyusun materi ajar, memberikan umpan balik, dan menyesuaikan konten dengan kebutuhan peserta didik secara lebih personal (Wang et al., 2024). Pada jenjang PAUD, hasil kajian Siswanto et al. (2024) menunjukkan bahwa mahasiswa calon guru yang memanfaatkan AI dalam menyusun perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran mengalami efisiensi waktu serta peningkatan variasi ide pembelajaran. Penelitian lain oleh Aslan et al. (2024) turut mengonfirmasi bahwa agen percakapan pedagogis berbasis AI dapat disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini dalam konteks pembelajaran yang imersif.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus memetakan pemanfaatan AI dalam perencanaan pembelajaran pada jenjang PAUD masih terbatas dan tersebar pada berbagai fokus kajian yang berbeda, mulai dari literasi AI, media pembelajaran, hingga isu etika (El Zaatari et al., 2024; Durrani et al., 2024). Kondisi ini menimbulkan kesenjangan pemahaman komprehensif mengenai bagaimana AI benar-benar dimanfaatkan guru PAUD dalam tahap perencanaan pembelajaran, termasuk manfaat, bentuk pemanfaatan, serta tantangan yang menyertainya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis pemanfaatan AI dalam perencanaan pembelajaran anak usia dini melalui pendekatan *systematic literature review* (SLR), agar diperoleh peta yang utuh mengenai tren, manfaat, dan tantangan pemanfaatan AI yang dapat menjadi rujukan bagi guru, peneliti, maupun pengambil kebijakan pendidikan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic literature review* (SLR) yang mengacu pada panduan Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses/PRISMA (Page et al., 2021). Penelusuran artikel dilakukan pada Februari-Maret 2026 melalui basis data Google Scholar, Scopus, ERIC, dan ScienceDirect menggunakan kombinasi kata kunci "artificial intelligence", "AI", "early childhood education", "PAUD", dan "lesson planning" atau "perencanaan pembelajaran". Kriteria inklusi yang digunakan adalah: (1) artikel jurnal atau prosiding terindeks yang terbit pada rentang tahun 2020-2026, (2) berbahasa Indonesia atau Inggris, (3) membahas pemanfaatan AI dalam konteks pendidikan anak usia dini atau perencanaan pembelajaran, dan (4) dapat diakses secara penuh (full text). Artikel dikeluarkan (eksklusi) apabila berupa opini tanpa data empiris/kajian pustaka yang jelas, duplikasi antarbasis data, atau tidak relevan dengan fokus perencanaan pembelajaran AUD.

Proses penyaringan artikel dilakukan bertahap mengikuti alur PRISMA, yaitu identifikasi (pencarian awal menghasilkan 186 artikel), penyaringan judul dan abstrak (menyisakan 64 artikel), penilaian kelayakan teks penuh (full-text screening), hingga diperoleh 11 artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi untuk dianalisis lebih lanjut. Data yang diekstraksi dari setiap artikel meliputi nama penulis, tahun terbit, tujuan penelitian, metode, serta temuan utama terkait pemanfaatan AI dalam perencanaan pembelajaran anak usia dini. Analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan teknik analisis tematik untuk mengelompokkan temuan ke dalam beberapa tema utama pemanfaatan AI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

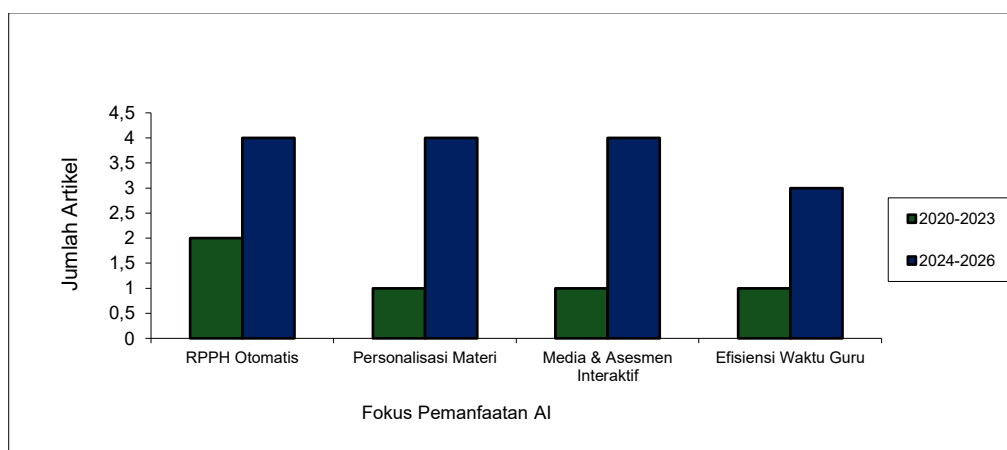
Berdasarkan proses seleksi PRISMA, diperoleh 11 artikel yang memenuhi kriteria inklusi untuk dianalisis. Artikel-artikel tersebut didominasi oleh penelitian yang terbit pada rentang tahun 2023-2026, sejalan dengan meningkatnya perhatian dunia pendidikan terhadap AI generatif pascakemunculan ChatGPT. Hasil analisis tematik terhadap 11 artikel tersebut mengelompokkan pemanfaatan AI dalam perencanaan pembelajaran anak usia dini ke dalam empat fokus utama sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Keempat fokus tersebut mencerminkan bagaimana AI membantu meringankan tugas guru mulai dari tahap penyusunan dokumen perencanaan hingga penyesuaian materi bagi anak. Ringkasan artikel terpilih beserta fokus dan temuan utamanya disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Fokus Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini

No.	Fokus Pemanfaatan AI	Jumlah Artikel	Contoh Studi (Penulis, Tahun)
1.	Penyusunan RPPH dan perangkat pembelajaran secara otomatis	3	Siswanto et al. (2024); Zhang & Chen (2022); Rosiyati et al. (2025)
2.	Personalisasi materi sesuai tahap perkembangan anak	3	Demartini et al. (2024); Wang et al. (2024); Ozturk (2025)
3.	Media dan asesmen pembelajaran interaktif berbasis AI	3	Aslan et al. (2024); Sari (2024); Cheng & Wang (2023)
4.	Efisiensi waktu dan dukungan pengambilan keputusan guru	2	Jauhiainen & Guerra (2023); Aravantinos & Lavidas (2024)
Total		11	

Selain berdasarkan fokus pemanfaatan, artikel yang dikaji juga dapat dikelompokkan berdasarkan periode tahun terbit untuk melihat tren penelitian AI dalam perencanaan pembelajaran anak usia dini, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Distribusi Artikel Berdasarkan Fokus dan Periode Tahun Terbit

Temuan pada Tabel 1 dan Gambar 1 menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam perencanaan pembelajaran AUD paling banyak digunakan untuk membantu penyusunan RPPH dan perangkat pembelajaran secara otomatis. Guru memanfaatkan model bahasa generatif untuk merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun kegiatan bermain, hingga menyiapkan lembar kerja anak dalam waktu yang jauh lebih singkat dibandingkan dengan cara konvensional (Siswanto et al., 2024). Hal ini sejalan dengan temuan Zhang dan Chen (2022) yang menunjukkan bahwa AI dapat mendesain aktivitas pembelajaran matematika anak usia dini secara adaptif berdasarkan data capaian belajar sebelumnya, sehingga guru tidak perlu menyusun perangkat pembelajaran dari nol setiap kali mengajar. Fokus kedua, yaitu personalisasi materi, menunjukkan bahwa AI mampu menyesuaikan tingkat kesulitan dan jenis stimulasi berdasarkan karakteristik perkembangan tiap anak. Demartini et al. (2024) menemukan bahwa sistem adaptive learning berbasis AI dapat menyesuaikan urutan dan kompleksitas materi secara otomatis mengikuti kemajuan belajar peserta didik, sebuah pendekatan yang relevan diterapkan pada PAUD mengingat tingginya variasi perkembangan antaranak pada usia yang sama. Pada aspek media dan asesmen interaktif, Aslan et al. (2024) mengungkap bahwa agen percakapan pedagogis multimodal berbasis AI dapat berinteraksi secara alami dengan anak usia dini

sekaligus merekam data perkembangan anak yang dapat dimanfaatkan guru sebagai bahan evaluasi dan perencanaan pembelajaran berikutnya.

Terakhir, dari sisi efisiensi waktu, hampir seluruh artikel yang dikaji melaporkan bahwa AI membantu guru PAUD mengurangi beban administratif perencanaan pembelajaran sehingga waktu guru dapat lebih banyak dialokasikan untuk interaksi langsung dengan anak (Cheng & Wang, 2023; Jauhiainen & Guerra, 2023). Meskipun demikian, sejumlah tantangan turut teridentifikasi, yaitu rendahnya literasi digital sebagian guru PAUD, keterbatasan akses internet dan perangkat di beberapa satuan pendidikan, serta kekhawatiran terhadap keamanan data pribadi anak ketika berinteraksi dengan sistem AI (Kurian, 2023; Durrani et al., 2024). Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan AI dalam perencanaan pembelajaran AUD perlu diimbangi dengan penguatan kompetensi guru dan pedoman etis yang jelas agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal tanpa mengabaikan aspek keamanan dan kesejahteraan anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian terhadap 11 artikel, dapat disimpulkan bahwa *artificial intelligence* telah dimanfaatkan secara nyata dalam perencanaan pembelajaran anak usia dini, khususnya untuk; (1) penyusunan RPPH dan perangkat pembelajaran secara otomatis, (2) personalisasi materi sesuai tahap perkembangan anak, (3) penyediaan media dan asesmen interaktif, serta (4) efisiensi waktu perencanaan guru. Pemanfaatan AI terbukti membantu meringankan beban administratif guru sekaligus membuka peluang pembelajaran yang lebih personal, meskipun pemanfaatannya masih dihadapkan pada tantangan literasi digital, keterbatasan infrastruktur, dan isu etika data anak.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan kajian empiris langsung di satuan PAUD guna menguji efektivitas AI terhadap kualitas perencanaan pembelajaran secara lebih terukur. Bagi guru dan lembaga PAUD, disarankan mengikuti pelatihan literasi AI secara berkala serta menyusun pedoman etis internal terkait penggunaan data anak dalam sistem AI, sementara bagi pengambil kebijakan disarankan merumuskan regulasi yang mendukung pemanfaatan AI secara aman dan bertanggung jawab dalam pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aravantinos, S., & Lavidas, K. (2024). Educational approaches with AI in primary school settings: A systematic review of the literature available in Scopus. *Education Sciences*, 14(7), 744. <https://doi.org/10.3390/educsci14070744>
- Aslan, S., Durham, L. M., Alyuz, N., Okur, E., Sharma, S., Savur, C., & Nachman, L. (2024). Immersive multimodal pedagogical conversational artificial intelligence for early childhood education: An exploratory case study in the wild. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, 100-220. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100220>
- Cheng, E., & Wang, T. (2023). Leading digital transformation and eliminating barriers for teachers to incorporate artificial intelligence in basic education in Hong Kong. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 5, 100-171. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100171>
- Demartini, C., et al. (2024). Artificial intelligence bringing improvements to adaptive learning in education: A case study. *Sustainability*, 16(3), 1347. <https://doi.org/10.3390/su16031347>
- Durrani, R., Iqbal, A., & Akram, H. (2024). Artificial intelligence (AI) in early childhood education, exploring challenges, opportunities and future directions: A scoping review. *Quantitative Journal of Social Sciences*, 5(2), 411-423. <https://doi.org/10.55737/qjss.135537445>
- El Zaatari, W., Alsereidi, M., & Alamassi, S. (2024). An insight into uses, benefits and challenges of integrating AI in early childhood education. *Proceedings of the Global Congress on Emerging Technologies (GCET-2024)*, 71-78. [10.1109/GCET64327.2024.10934465](https://doi.org/10.1109/GCET64327.2024.10934465)

- Jauhiainen, J. S., & Guerra, A. G. (2023). Generative AI and ChatGPT in school children's education: Evidence from a school lesson. *Sustainability*, 15(18), 14025. <https://doi.org/10.3390/su151814025>
- Kewalramani, S., Aranda, G., Sun, J., Richards, G., Hobbs, L., Xu, L., Millar, V., Dealy, B., & Van Leuven, B. (2024). A systematic review of the role of multimodal resources for inclusive STEM engagement in early-childhood education. *Education Sciences*, 14(6), 604. [10.3390/educsci14060604](https://doi.org/10.3390/educsci14060604)
- Kurian, N. (2023). AI's empathy gap: The risks of conversational artificial intelligence for young children's well-being and key ethical considerations for early childhood education and care. *Contemporary Issues in Early Childhood*. <https://doi.org/10.1177/14639491231206004>
- Mariñoso, P. E., Caballero García, P. Á., Morales Jareño, I., & Cañadas Rodríguez, E. (2025). Evaluating the use of AI in the design of learning situations by university students of early childhood education. *Frontiers in Psychology*, 16, 1604414. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1604414>
- Ozturk, E. (2025). Artificial intelligence in early childhood STEM education: A review of pedagogical paradigms, ethical issues, and socio-political implications. *Journal of Education in Science, Environment and Health*, 11(2), 108–125. <https://doi.org/10.55549/jesech.800>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., et al. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <http://dx.doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Rosiyati, D., Erviana, R., Sholihah, U., & Musrikah. (2025). Pemanfaatan AI untuk penyusunan perangkat pembelajaran mendalam PAUD pada guru IGABA Kota Palembang. *Jurnal SOLMA*. <https://doi.org/10.22236/solma.v15i1.21487>
- Siswanto, R., Kusmawan, U., Sukmayadi, D., & Abidin, A. A. (2024). Pemanfaatan artificial intelligence dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran oleh mahasiswa calon guru Universitas Terbuka. *Jurnal Administrasi Pendidikan Islam*, 6(2), 143–155. <https://doi.org/10.15642/japi.2024.6.2.143-158>
- Wang, S., et al. (2024). Artificial intelligence in education: A systematic literature review. *Expert Systems with Applications*. [10.1016/j.eswa.2024.124167](https://doi.org/10.1016/j.eswa.2024.124167)
- Zhang, S., & Chen, X. (2022). Applying artificial intelligence into early childhood math education: Lesson design and course effect. In *2020 IEEE International Conference on Teaching, Assessment, and Learning for Engineering (TALE)* (pp. 635–638). IEEE. [10.1109/TALE54877.2022.00109](https://doi.org/10.1109/TALE54877.2022.00109)

PERAN TEKNOLOGI *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Retno Hardiyanti Wulandari¹⁾, Siska La Adi¹⁾, Yusuf Maronta^{1)*}, Sitti Rahmaniar Abubakar²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Khairun

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Halu Oleo

* Korespondensi Penulis. E-mail: yusufmaronta@unkhair.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital, khususnya *Artificial Intelligence* (AI), memberikan peluang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini (PAUD). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran AI dalam pembelajaran anak usia dini melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR). Data diperoleh melalui kajian artikel ilmiah dari database Google Scholar dan *Publish or Perish* (PoP) menggunakan kata kunci terkait AI, teknologi pendidikan, dan pembelajaran PAUD. Berdasarkan proses seleksi sesuai kriteria inklusi dan eksklusi, diperoleh 24 artikel ilmiah yang dianalisis. Hasil kajian menunjukkan bahwa AI berperan sebagai sumber belajar, media pembelajaran interaktif, alat bantu guru dalam perencanaan pembelajaran, instrumen evaluasi, serta pendukung pengelolaan pendidikan berbasis data. Namun, penerapan AI perlu dilakukan secara bijak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak dan tetap menempatkan guru sebagai fasilitator utama.

Kata kunci: Artificial Intelligence, Media Pembelajaran Interaktif, PAUD, Teknologi Pendidikan.

THE ROLE OF TECHNOLOGY *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Abstract

The development of digital technology, particularly *Artificial Intelligence* (AI), offers opportunities to improve the quality of early childhood education (PAUD). This study aims to examine the role of AI in early childhood education through the *Systematic Literature Review* (SLR) method. Data were obtained by reviewing scientific articles from the Google Scholar and *Publish or Perish* (PoP) databases using keywords related to AI, educational technology, and early childhood education. Based on a selection process following inclusion and exclusion criteria, 24 scientific articles were identified and analyzed. The results of the study indicate that AI serves as a learning resource, an interactive learning medium, a tool to assist teachers in lesson planning, an assessment instrument, and a support for data-driven educational management. However, the application of AI must be carried out wisely, taking into account children's developmental characteristics and continuing to position teachers as the primary facilitators.

Keywords: Artificial Intelligence (AI), Early Childhood Education (PAUD), Interactive Learning Media, Educational Technology

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan anak usia dini (PAUD) (Yusuf & Darmansyah, 2025). Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi telah berkembang menjadi salah satu pendukung proses pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi anak (Rasmani et al., 2023). Dalam pembelajaran PAUD, pemanfaatan teknologi dapat membantu guru menghadirkan berbagai media pembelajaran seperti video edukasi, permainan interaktif, animasi, dan aplikasi digital yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Choirunnisa et al., 2024).

Menurut Priyanti dan Haryanto (2023), pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan kualitas proses belajar serta membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Teknologi juga mampu meningkatkan motivasi belajar anak karena penyajian materi melalui media visual dan audio dapat memberikan

pengalaman belajar yang lebih menarik (Budianti & Lestari, 2024). Sejalan dengan perkembangan tersebut, *Artificial Intelligence* (AI) atau Kecerdasan Buatan menjadi salah satu inovasi teknologi yang mulai dikembangkan dalam bidang pendidikan. Nurnaningsih dan Salehudin (2025) menjelaskan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran anak usia dini dapat membantu meningkatkan kreativitas, rasa ingin tahu, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif melalui kegiatan yang menyenangkan. Dalam bidang pendidikan, AI memiliki kemampuan untuk menganalisis informasi, menyesuaikan materi pembelajaran, memberikan rekomendasi belajar, serta membantu guru dalam mengelola proses pembelajaran (Sabariah et al., 2024). Teknologi berbasis AI memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih personal sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik peserta didik. Melalui berbagai fitur seperti sistem tutor cerdas, aplikasi edukatif adaptif, dan analisis data pembelajaran, AI berpotensi menjadi alat pendukung yang dapat memperkaya proses pembelajaran anak usia dini (Sugiyanto et al., 2026).

Namun demikian, penerapan teknologi, termasuk AI, dalam pembelajaran anak usia dini juga memiliki berbagai tantangan yang perlu diperhatikan. Penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak, seperti meningkatnya ketergantungan terhadap perangkat digital, berkurangnya aktivitas fisik, serta menurunnya interaksi sosial secara langsung (Khairunisa et al., 2023). Menurut Yusuf dan Darmansyah (2025), penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memunculkan tantangan berupa berkurangnya hubungan sosial dan interaksi manusia apabila tidak diimbangi dengan pengelolaan yang tepat. Selain itu, penggunaan teknologi tanpa pendampingan guru dan orang tua juga berpotensi menyebabkan anak memperoleh informasi atau konten yang tidak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Oleh karena itu, penggunaan AI dalam pembelajaran PAUD perlu dilakukan secara bijak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak serta tetap menempatkan guru sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran. Teknologi tidak seharusnya menggantikan interaksi langsung antara guru dan anak, melainkan menjadi alat bantu yang mendukung kegiatan belajar sambil bermain. Menurut Choirunnisa et al. (2024), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAUD dapat memberikan stimulasi perkembangan anak secara optimal apabila digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Meskipun pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang, kajian mengenai peran spesifik AI dalam pembelajaran anak usia dini masih perlu dikaji lebih mendalam. Sebagian besar pembahasan mengenai teknologi pendidikan masih berfokus pada penggunaan media digital secara umum, sementara kajian mengenai fungsi AI sebagai sumber belajar, media pembelajaran, alat bantu guru, evaluasi pembelajaran, serta dukungan terhadap pengelolaan pendidikan PAUD masih membutuhkan kajian yang lebih komprehensif. Selain itu, keberhasilan penerapan AI juga dipengaruhi oleh kesiapan guru dan lembaga pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi secara strategis. Menurut Thahrim (2025), keberhasilan organisasi dalam mengadopsi perubahan teknologi sangat bergantung pada kemampuan membangun pemikiran strategis dan struktur organisasi yang mendukung inovasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji peran Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam pembelajaran anak usia dini melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Kajian ini secara khusus membahas pemanfaatan AI sebagai sumber belajar, media pembelajaran, alat bantu guru dalam perencanaan pembelajaran, alat evaluasi, serta kontribusinya terhadap pengembangan pendidikan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode SLR merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan melalui proses identifikasi, seleksi, evaluasi, dan sintesis terhadap berbagai literatur ilmiah yang relevan dengan topik penelitian secara sistematis dan terstruktur (Triandini et al., 2019). Metode ini digunakan untuk mengkaji berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai peran teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Melalui pendekatan SLR, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk pemanfaatan AI, manfaat, serta tantangan penerapannya dalam proses pembelajaran anak usia dini.

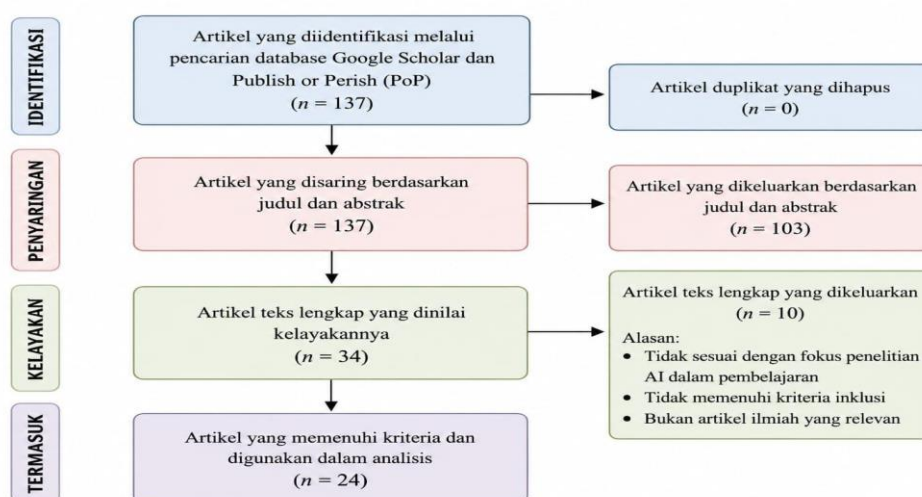
Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur menggunakan database *Google Scholar* dengan bantuan aplikasi *Publish or Perish* (PoP) Pencarian artikel dilakukan menggunakan beberapa kata kunci yang relevan dengan topik penelitian, yaitu “*Artificial Intelligence (AI) in Education*”, “AI dalam pembelajaran anak usia dini”, “teknologi pembelajaran PAUD”, “media pembelajaran berbasis teknologi”, dan “*Artificial Intelligence for Early Childhood Education*”. Artikel yang diperoleh kemudian dilakukan proses seleksi berdasarkan kesesuaian judul, abstrak, isi artikel, serta kesesuaian dengan tujuan penelitian. Literatur yang digunakan dibatasi pada artikel yang diterbitkan dalam rentang waktu 2016-2026. Proses seleksi dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Populasi	Penelitian yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini (PAUD) atau pembelajaran yang menggunakan teknologi pendidikan	Penelitian yang tidak berkaitan dengan bidang pendidikan
Intervensi	Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI), teknologi digital, media pembelajaran berbasis teknologi, sistem pembelajaran adaptif, atau aplikasi edukatif	Artikel yang tidak membahas pemanfaatan teknologi atau AI dalam pembelajaran
Comparison	Tidak terdapat kelompok pembanding secara khusus	-
Outcome	Membahas peran AI sebagai sumber belajar, media pembelajaran, alat bantu guru, evaluasi pembelajaran, pengelolaan pendidikan, manfaat, dan tantangan penggunaan AI	Artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian
Tahun Publikasi	Artikel ilmiah yang diterbitkan pada tahun 2016–2026	Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2016
Bahasa	Artikel berbahasa Indonesia dan Bahasa Inggris	Artikel dengan bahasa selain Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris
Jenis Literatur	Artikel jurnal nasional maupun internasional yang relevan dan memiliki sumber ilmiah terpercaya	Berita, blog, opini, prosiding tidak relevan, dan sumber non-ilmiah

Berdasarkan hasil pencarian menggunakan kata kunci yang telah ditentukan melalui database *Google Scholar* dengan bantuan aplikasi *Publish or Perish* (PoP), diperoleh sebanyak 137 artikel awal. Selanjutnya dilakukan proses penyaringan berdasarkan judul dan abstrak (*screening*) untuk mengidentifikasi artikel yang sesuai dengan topik penelitian. Artikel yang tidak relevan dengan pembahasan AI dalam pembelajaran pendidikan dikeluarkan dari proses seleksi. Tahap berikutnya dilakukan penilaian kelayakan (*eligibility*) melalui pembacaan teks lengkap (*full text assessment*) terhadap artikel yang telah lolos tahap penyaringan.

Berdasarkan proses seleksi tersebut, diperoleh 34 artikel yang sesuai dengan topik penelitian, kemudian dilakukan evaluasi kembali berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi sehingga diperoleh 24 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria dan digunakan sebagai sumber utama dalam analisis penelitian. Proses seleksi artikel dilakukan menggunakan pendekatan *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) yang terdiri atas empat tahap, yaitu identifikasi (*identification*), penyaringan (*screening*), kelayakan (*eligibility*), dan artikel yang digunakan dalam analisis (*included*) (Moher et al., 2009). Alur proses seleksi artikel disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram PRISMA Proses Seleksi Artikel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pencarian literatur menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) melalui *Google Scholar* dengan bantuan aplikasi *Publish or Perish* (PoP), diperoleh 137 artikel awal yang kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Hasil seleksi menghasilkan 24 artikel ilmiah yang digunakan sebagai sumber utama dalam kajian ini. Artikel terpilih dianalisis untuk mengidentifikasi peran, manfaat, serta tantangan penerapan AI dalam pembelajaran anak usia dini. Hasil analisis dikelompokkan ke dalam beberapa tema, yaitu AI sebagai sumber belajar, media pembelajaran, alat bantu guru, alat evaluasi, pengelolaan pendidikan, dan tantangan penerapannya. Ringkasan artikel yang direviu disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Artikel yang Direview

No.	Judul	Temuan Utama
1	<i>Symantic Literature Review: Manfaat Artificial Intelligence (AI) pada Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia</i> (Fauziddin & Ningrum, 2024)	AI memiliki manfaat dalam pembelajaran anak usia dini melalui penggunaan media pembelajaran inovatif, peningkatan kreativitas, serta pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.
2	<i>Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini melalui Media AI: Sebuah Pendekatan Inklusif</i> (Nurnaningsih & Salehudin, 2025)	AI mendukung pembelajaran PAUD melalui pengalaman belajar yang adaptif, kreatif, dan inklusif sesuai kebutuhan peserta didik.
3	<i>Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini</i> (Yusuf & Darmansyah, 2025)	Teknologi membantu menciptakan pembelajaran PAUD yang inovatif, namun tetap membutuhkan pengelolaan agar interaksi sosial anak tetap terjaga.
4	<i>Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran di PAUD Kelompok Usia 2–3 Tahun di LAB School Unnes</i> (Choirunnisa et al., 2024)	Teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran PAUD melalui video edukasi, animasi, dan media digital yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
5	<i>Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran di PAUD</i> (Priyanti & Haryanto, 2023)	Teknologi informasi dan komunikasi membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan menarik bagi anak usia dini.
6	<i>Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD</i> (Rasmani et al., 2023)	Multimedia interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media yang

No.	Judul	Temuan Utama
		menarik serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
7	AI sebagai Asisten Pembelajaran: Bagaimana Teknologi Membantu Personalisasi Pendidikan untuk Setiap Siswa (Hamida et al., 2025)	AI mampu menciptakan pembelajaran adaptif melalui penyesuaian materi berdasarkan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik peserta didik.
8	Personalisasi Pendidikan Berbasis AI dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa (Yanto et al., 2025)	AI mendukung pembelajaran personal (<i>personalized learning</i>) dengan memberikan pengalaman belajar sesuai kebutuhan individu peserta didik.
9	Literatur Review: Pengaruh Artificial Intelligence (AI) terhadap Motivasi Belajar Siswa (Nur'aeni et al., 2025)	AI mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar melalui penyajian pembelajaran yang interaktif dan menarik.
10	Peran Kecerdasan Buatan (AI) dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Era Digital (Sabrina et al., 2025)	AI berperan sebagai tutor cerdas, alat evaluasi pembelajaran, serta pendukung pengambilan keputusan melalui analisis data pembelajaran.
11	Pemanfaatan AI dalam Pengajaran dan Pembelajaran (Sabariah et al., 2024)	AI membantu guru dalam mengelola pembelajaran melalui rekomendasi pembelajaran, perencanaan, dan pengembangan strategi belajar.
12	Pemanfaatan Aplikasi <i>Artificial Intelligence</i> (AI) Generatif untuk Pembelajaran Kreatif Guru PAUD dan SD (Sugiyanto et al., 2026)	AI generatif membantu guru menghasilkan media pembelajaran, sumber belajar, dan materi kreatif yang mendukung pembelajaran.
13	<i>Application and Theory Gaps During the Rise of Artificial Intelligence in Education</i> (Chen et al., 2020)	AI membantu memberikan rekomendasi pembelajaran dan analisis data untuk mendukung guru dalam menentukan strategi pembelajaran.
14	Pembelajaran Adaptif Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> : Integrasi Multi-Teori Belajar untuk Personalized Learning (Sutrayasa & Agustini, 2026)	AI mendukung pembelajaran adaptif melalui sistem pembelajaran cerdas yang mampu menyesuaikan pengalaman belajar peserta didik.
15	Implementasi Kecerdasan Buatan (AI) sebagai Tutor Personal dalam Pembelajaran Matematika (Ardiansyah & Wulandari, 2026)	Sistem tutor berbasis AI mampu memberikan pendampingan belajar secara individual melalui arahan dan umpan balik otomatis.
16	Manajemen Pembelajaran Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> pada Lembaga Pendidikan Islam (Aiman et al., 2025)	AI membantu guru dalam perencanaan, pengorganisasian, dan pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.
17	Inovasi dalam Pengembangan Pedagogi di Era Digital: Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence untuk Mendukung Personalized Learning (Priantini et al., 2026)	AI membantu pendidik mengembangkan perangkat pembelajaran inovatif dan mendukung pembelajaran personal.
18	Penggunaan AI Berbasis ChatGPT dan Paperpal untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Penyusunan Modul dan Materi Ajar (Nurtaqiya et al., 2023)	AI membantu guru menyusun modul, bahan ajar, dan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.
19	Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Evaluasi Pendidikan Menengah (Sutrisno et al., 2025)	AI membantu proses evaluasi melalui analisis data pembelajaran, identifikasi kesulitan belajar, dan pemberian umpan balik.

No.	Judul	Temuan Utama
20	Analisis Potensi dan Tantangan dalam Penggunaan AI di Bidang Pendidikan (Revalya et al., 2025)	Penggunaan AI memiliki tantangan berupa kesiapan guru, infrastruktur teknologi, keamanan data, dan aspek etika.
21	Kesediaan Guru dalam Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) untuk Pembelajaran Terbeza Pendidikan Islam di Sekolah Rendah (Hamzah & Hafizah, 2025)	Keberhasilan implementasi AI dipengaruhi oleh kompetensi digital guru dan kesiapan pendidik dalam menggunakan teknologi.
22	<i>School Leaders' View</i> : Pemanfaatan AI di Pendidikan Anak Usia Dini (Ramdani et al., 2025)	Pemanfaatan AI dalam PAUD perlu memperhatikan keamanan data, kesiapan lembaga, dan kesesuaian teknologi dengan perkembangan anak.
23	Strategi Implementasi <i>Artificial Intelligence</i> (AI) dalam Manajemen Pendidikan: Studi Kasus dan Best Practice (Annas et al., 2026)	AI mendukung pengambilan keputusan pendidikan berbasis data melalui analisis informasi dan pemetaan kebutuhan lembaga pendidikan.
24	Transformasi Pembelajaran melalui Kecerdasan Buatan di Sekolah (Alifah, 2025)	AI mendukung transformasi pembelajaran melalui sistem adaptif, interaktif, dan peningkatan efektivitas proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil sintesis literatur, ditemukan bahwa AI memiliki beberapa peran utama dalam mendukung pembelajaran anak usia dini, yaitu sebagai sumber belajar, media pembelajaran, alat evaluasi, pendukung perencanaan pembelajaran guru, serta instrumen pengelolaan pendidikan. Temuan tersebut kemudian dianalisis berdasarkan beberapa tema utama berikut.

Penggunaan (AI) dalam Pembelajaran

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*/AI) merupakan teknologi yang mampu meniru kemampuan manusia dalam berpikir, belajar, menganalisis informasi, dan mengambil keputusan (Prastyanti et al., 2024). Dalam bidang pendidikan, AI digunakan untuk menciptakan sistem pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan efisien melalui kemampuan teknologi dalam menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan peserta didik (Alifah, 2025). Penggunaan AI dalam pembelajaran telah berkembang pesat dan memberikan dampak positif terhadap proses belajar. Menurut Hamida et al. (2025), AI mampu menciptakan pembelajaran yang bersifat adaptif serta menyesuaikan materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Yanto et al. (2025) yang menunjukkan bahwa AI mendukung penerapan pembelajaran personal (*personalized learning*) yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar sesuai dengan tingkat perkembangan masing-masing. Temuan tersebut diperkuat oleh Nur'aeni et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis AI mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi belajar melalui penyajian materi yang lebih interaktif.

Selain itu, Sabrina et al. (2025) menjelaskan bahwa AI dapat berperan sebagai tutor cerdas (*intelligent tutoring system*) yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam melalui pemberian penjelasan tambahan, arahan, dan umpan balik secara otomatis. Teknologi ini juga memungkinkan penyajian materi pembelajaran melalui media digital seperti simulasi, animasi, dan aplikasi edukatif yang dapat menciptakan pengalaman belajar lebih menarik. Menurut Dede (2014) dan Pedro et al. (2019), penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan fleksibilitas terhadap akses informasi sehingga peserta didik dapat memperoleh sumber belajar secara lebih luas tanpa terbatas ruang dan waktu (Baroroh et al., 2024). Pemanfaatan AI juga memberikan peluang bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan inklusif melalui integrasi teknologi dalam proses pembelajaran (Sabrina et al., 2025).

Berdasarkan hasil kajian tersebut, dapat dipahami bahwa AI memiliki peran strategis dalam mendukung transformasi pembelajaran melalui penyediaan pengalaman belajar yang adaptif, personal, dan interaktif. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan AI berpotensi menjadi media pendukung yang mampu memperkaya stimulasi perkembangan anak, meningkatkan

keterlibatan belajar, serta membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan anak. Namun demikian, penerapan AI tetap perlu dilakukan secara bijak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak usia dini serta tetap menempatkan guru sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran.

AI sebagai Sumber Belajar

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah berkembang menjadi salah satu sumber belajar inovatif yang memberikan peluang baru dalam proses pembelajaran, termasuk pada pendidikan anak usia dini (Sugiyanto et al., 2026). AI memungkinkan peserta didik memperoleh akses terhadap berbagai informasi, pengetahuan, dan pengalaman belajar secara lebih luas melalui dukungan teknologi digital, baik secara mandiri maupun dengan pendampingan guru.

Menurut Arifin (2025), pemanfaatan teknologi digital dalam ekosistem pendidikan memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam memperluas akses informasi dengan menghilangkan batasan ruang dan waktu. Hal tersebut memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperoleh sumber belajar kapan saja dan di mana saja. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penelitian Ramdani et al. (2025) menjelaskan bahwa keberadaan sumber belajar berbasis AI dapat menjadi salah satu alternatif untuk memberikan stimulasi yang beragam sesuai dengan karakteristik anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan membutuhkan pengalaman belajar yang konkret serta menarik. AI sebagai sumber belajar dapat hadir dalam berbagai bentuk, seperti aplikasi edukasi interaktif, platform pembelajaran digital, konten video animasi edukatif, serta sistem tutor cerdas (*Intelligent Tutoring System/ITS*) (Sutrayasa & Agustini, 2026). (Ardiansyah & Wulandari, 2026) menjelaskan bahwa AI dapat dikembangkan sebagai tutor cerdas yang mampu memberikan pendampingan belajar melalui pemberian penjelasan tambahan, arahan, dan dukungan belajar secara individual. Keberadaan sistem tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih personal sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing.

Namun, penggunaan AI sebagai sumber belajar pada anak usia dini perlu mempertimbangkan aspek perkembangan dan kebutuhan anak. Fauziddin dan Ningrum (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran PAUD harus disesuaikan dengan minat, karakteristik, dan tahap perkembangan anak agar teknologi dapat berfungsi sebagai media pendukung yang efektif dalam meningkatkan kreativitas serta pengalaman belajar anak. Berdasarkan hasil kajian tersebut, dapat dipahami bahwa AI sebagai sumber belajar memiliki potensi besar dalam memperluas akses pengetahuan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif bagi anak usia dini. Pemanfaatan AI tidak hanya membantu anak memperoleh informasi baru, tetapi juga dapat mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan kreativitas melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif. Meskipun demikian, penggunaan AI tetap membutuhkan pendampingan guru agar sumber belajar yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tetap memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan interaksi, eksplorasi, dan pengalaman nyata.

AI sebagai Media Pembelajaran

Selain berfungsi sebagai sumber belajar, AI juga berperan signifikan sebagai media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi anak usia dini. Media pembelajaran berbasis AI memanfaatkan teknologi canggih seperti animasi cerdas, simulasi interaktif, permainan edukatif adaptif, serta antarmuka suara dan gambar yang responsif (Pratama et al., 2025). Nanda dan Suwarno (2026) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan terbukti secara empiris mampu meningkatkan keterlibatan aktif (*engagement*), menstimulasi rasa ingin tahu anak, serta mendorong motivasi belajar peserta didik secara signifikan melalui visualisasi yang interaktif. Temuan ini menunjukkan betapa besarnya potensi AI sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun antusiasme belajar pada anak. Holmes & Tuomi (2022) menegaskan bahwa teknologi AI berperan sentral dalam membantu para pendidik merancang dan merealisasikan model pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, serta kaya akan stimulasi teknologi baru. Berbagai aplikasi berbasis AI seperti permainan edukasi adaptif, buku cerita interaktif bersuara, dan platform belajar virtual kini telah menjadi media pembelajaran yang umum digunakan di lembaga PAUD modern.

Priyanti dan Haryanto (2023) juga menekankan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan kualitas proses belajar serta membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan berbantuan AI, media pembelajaran tidak lagi bersifat statis, melainkan dapat menyesuaikan konten secara dinamis sesuai respons dan kebutuhan belajar setiap anak. Berdasarkan hasil kajian tersebut, dapat dipahami bahwa AI sebagai media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan menarik bagi anak usia dini. Pemanfaatan media berbasis AI tidak hanya membantu penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan anak melalui pengalaman belajar yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan individu. Namun demikian, penggunaan AI sebagai media pembelajaran tetap perlu diarahkan dan didampingi oleh guru agar teknologi dapat digunakan secara tepat serta tetap mendukung prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan aktivitas bermain, interaksi sosial, dan pengalaman belajar secara langsung.

AI sebagai Bantuan Guru dalam Pembuatan Perangkat Pembelajaran

Pembuatan perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam tugas profesional guru untuk memastikan proses pembelajaran dapat berjalan secara terarah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Ellia et al., 2025). Perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran, bahan ajar, serta instrumen evaluasi membutuhkan perencanaan yang matang agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu yang membantu guru dalam menyusun perangkat pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Menurut Chen et al. (2020), AI mampu memberikan rekomendasi cerdas dalam penyusunan strategi pembelajaran melalui kemampuan analisis data dan pemrosesan informasi yang mendukung guru dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya dukungan AI, guru dapat memperoleh berbagai alternatif dalam merancang materi, metode, maupun aktivitas pembelajaran yang lebih relevan dan terarah. Selain itu, Priantini et al. (2026) menyatakan bahwa AI dapat membantu pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Pemanfaatan AI memungkinkan guru mengembangkan berbagai bentuk perangkat pembelajaran digital, seperti media interaktif, bahan ajar berbasis teknologi, serta rancangan pembelajaran yang lebih kreatif sesuai dengan perkembangan zaman. Aiman et al. (2025) juga menjelaskan bahwa AI dapat digunakan untuk mengembangkan sistem manajemen pembelajaran yang mendukung guru dalam berbagai tahapan, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan pembelajaran. Melalui sistem tersebut, guru dapat terbantu dalam mengorganisasi materi, menentukan strategi pembelajaran, serta menyiapkan instrumen yang mendukung proses evaluasi peserta didik.

Berdasarkan hasil kajian tersebut, dapat dipahami bahwa AI memiliki peran penting sebagai alat bantu guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang lebih sistematis, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pemanfaatan AI dapat membantu guru menciptakan perangkat pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual, namun tetap diperlukan kemampuan profesional guru dalam memilih, menyesuaikan, dan mengembangkan perangkat tersebut agar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

AI sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan, kemampuan, dan capaian belajar peserta didik (Damayanti & Prasetyo, 2025). Dalam perkembangan teknologi pendidikan, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) mulai dimanfaatkan sebagai alat evaluasi yang mampu membantu guru dalam memperoleh informasi perkembangan belajar secara lebih cepat, akurat, dan sistematis (Perdana, 2025).

Menurut Nurtaqiya et al. (2023), AI dapat digunakan untuk menganalisis data aktivitas pembelajaran serta memberikan umpan balik (feedback) secara otomatis kepada peserta didik. Kemampuan tersebut memungkinkan guru memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai proses belajar peserta didik, termasuk perkembangan kemampuan dan kebutuhan belajar yang perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut. Selain itu, Sutrisno et al. (2025) menjelaskan bahwa AI mampu

meningkatkan kualitas evaluasi melalui kemampuan dalam mengolah dan menganalisis data pembelajaran secara lebih objektif. Teknologi AI dapat membantu guru dalam mengidentifikasi pola belajar peserta didik, menemukan kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran, serta memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan strategi pembelajaran berikutnya (Sutrisno et al., 2025). Menurut Sabrina et al. (2025), penerapan sistem berbasis AI dalam evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas penilaian, mempercepat proses analisis hasil belajar, serta membantu guru dalam mengambil keputusan pembelajaran secara lebih tepat. Dengan adanya dukungan AI, proses evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan gambaran mengenai proses perkembangan peserta didik secara berkelanjutan (Saputra, 2025).

Berdasarkan hasil kajian tersebut, dapat dipahami bahwa AI memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran melalui kemampuan analisis data, pemberian umpan balik, dan penyediaan informasi perkembangan belajar peserta didik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pemanfaatan AI dapat membantu guru memahami perkembangan setiap anak secara lebih individual. Namun, penggunaan AI tetap perlu dikombinasikan dengan observasi langsung dan penilaian autentik oleh guru agar evaluasi tetap mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak secara menyeluruh.

Peran AI dalam Kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini

Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) memiliki kontribusi yang meluas di luar ruang kelas, di mana implementasinya dapat dioptimalkan oleh institusi untuk menentukan arah serta merumuskan kebijakan operasional sekolah secara strategis (Sabrina et al., 2025). Pemanfaatan teknologi AI dalam ranah struktural ini memberikan fleksibilitas tinggi bagi lembaga pendidikan dalam mengintegrasikan, mengelola, dan memperluas akses data informasi yang valid. Menurut Annas et al. (2026), pemanfaatan sistem AI mampu menyediakan basis data prediktif yang penting bagi para pemangku kepentingan (*stakeholders*) dan pengambil kebijakan pendidikan. Teknologi ini bekerja dengan cara menganalisis tren perkembangan institusi, mendeteksi kebutuhan sarana prasarana, hingga memetakan efektivitas kurikulum secara berkelanjutan. Melalui pengumpulan data aktivitas belajar anak dan administrasi sekolah secara real-time, lembaga PAUD dapat merumuskan kebijakan yang berbasis bukti (*evidence-based policy*), baik dalam hal mitigasi risiko ketergantungan gawai pada anak, optimalisasi literasi digital guru, maupun pengalokasian sumber daya pendidikan yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

Selain itu, integrasi AI dalam kebijakan pendidikan turut mendorong transformasi kelembagaan yang lebih adaptif. Handayani et al. (2025) menegaskan bahwa keberhasilan sebuah organisasi dalam mengadopsi perubahan teknologi sangat bergantung pada pengembangan pemikiran strategis dan struktur organisasi yang mendukung inovasi. Berdasarkan hasil kajian tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan AI dalam kebijakan pendidikan anak usia dini memiliki potensi dalam mendukung pengelolaan lembaga yang lebih efektif, berbasis data, dan responsif terhadap perkembangan zaman. Pemanfaatan AI tidak hanya berperan sebagai inovasi teknologi, tetapi juga sebagai instrumen strategis dalam membantu lembaga PAUD mengambil keputusan yang lebih tepat untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan. Namun, penerapan AI dalam tingkat kebijakan tetap membutuhkan kesiapan sumber daya manusia, terutama kompetensi digital pendidik dan pengelola lembaga, agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal serta tetap berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

Tantangan Penggunaan (AI) dalam Pembelajaran

Meskipun memiliki berbagai manfaat dalam mendukung proses pembelajaran, penggunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan. Menurut Qutub (2025), penerapan teknologi dalam pendidikan dapat menimbulkan beberapa permasalahan, seperti ketergantungan terhadap perangkat digital, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, serta perubahan pola belajar peserta didik akibat penggunaan teknologi yang berlebihan. Penelitian Hamzah dan Hafizah (2025) juga menjelaskan bahwa Selain faktor peserta didik, kesiapan guru dan ketersediaan infrastruktur teknologi juga menjadi aspek penting dalam keberhasilan penerapan AI dalam pembelajaran. Guru perlu memiliki kompetensi digital yang memadai agar mampu menggunakan AI secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tanpa

adanya pemahaman yang baik mengenai penggunaan teknologi, AI berpotensi hanya menjadi alat tambahan tanpa memberikan dampak optimal terhadap kualitas pembelajaran (Revalya et al., 2025). Di samping itu, penggunaan AI dalam pendidikan juga perlu memperhatikan aspek etika, keamanan data, serta kesesuaian konten dengan karakteristik peserta didik, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini (Ramdani et al., 2025). Anak membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan interaksi langsung, bermain, dan komunikasi sosial, sehingga teknologi tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan AI dalam pembelajaran perlu dilakukan secara seimbang dan bertanggung jawab. AI memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan pendidik, dukungan infrastruktur, serta kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi dengan prinsip pedagogis yang tepat. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, AI sebaiknya diposisikan sebagai alat pendukung pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran guru yang memiliki fungsi penting dalam memberikan stimulasi, pendampingan, dan interaksi sosial bagi perkembangan anak.

Secara keseluruhan, hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa AI memiliki berbagai fungsi dalam mendukung pembelajaran anak usia dini, mulai dari penyediaan sumber belajar, pengembangan media pembelajaran interaktif, pendukung evaluasi, bantuan dalam perencanaan pembelajaran guru, hingga pengelolaan pendidikan berbasis data. Berbagai peran tersebut menunjukkan bahwa AI memiliki peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD melalui pengalaman belajar yang lebih adaptif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan anak. Namun, pemanfaatan AI tetap perlu diarahkan berdasarkan prinsip pembelajaran anak usia dini dengan mempertimbangkan aspek perkembangan anak, kesiapan pendidik, serta keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi langsung dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa teknologi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) memiliki peran strategis dalam mendukung transformasi pembelajaran anak usia dini (PAUD). Hasil kajian menunjukkan bahwa AI tidak hanya berfungsi sebagai teknologi pendukung, tetapi juga sebagai sumber belajar, media pembelajaran, alat bantu guru dalam merancang perangkat pembelajaran, instrumen evaluasi, serta pendukung pengambilan keputusan berbasis data dalam pengelolaan pendidikan. Melalui kemampuan adaptif, interaktif, dan analitiknya, AI mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, meningkatkan keterlibatan anak, membantu guru memahami perkembangan peserta didik, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Meskipun memiliki berbagai potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, penerapan AI dalam pendidikan anak usia dini tetap menghadapi beberapa tantangan, seperti kesiapan infrastruktur teknologi, kompetensi digital guru, serta risiko penggunaan teknologi yang berlebihan pada anak. Berdasarkan temuan tersebut, pemanfaatan AI perlu dilakukan secara bijak dengan tetap memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia dini dan menempatkan guru sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, lembaga PAUD perlu meningkatkan kesiapan sumber daya manusia, khususnya kompetensi digital pendidik, serta mengembangkan strategi pemanfaatan AI yang sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini. Selain itu, pengembangan kebijakan pendidikan perlu diarahkan pada pemanfaatan teknologi yang mendukung interaksi, kreativitas, dan perkembangan anak secara holistik, sehingga AI dapat menjadi alat pendukung yang memperkuat peran guru, bukan menggantikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiman, N., Ridwan, Khobi, H., & Ramadani, M. R. (2025). Manajemen Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence pada Lembaga Pendidikan Islam. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 1947–1954. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety> Manajemen
- Alifah, F. D. (2025). Transformasi Pembelajaran melalui Kecerdasan Buatan di Sekolah. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 4(1), 28–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.58738/jkp.v4i1.1002>

- Annas, A. N., Novelti, Laksmi, N. D., Nasril, & Arsyad, M. (2026). Strategi Implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam Manajemen Pendidikan: Studi Kasus dan Best Practice. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(4), 11249–11256. <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>
- Ardiansyah, K., & Wulandari, L. (2026). Implementasi Kecerdasan Buatan (AI) sebagai Tutor Personal dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah: Studi Kasus dan Dampaknya terhadap Motivasi Belajar Siswa. *MUARA ILMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Ilmu (MURAMU)*, 2(1), 50–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.64365/muramu.v2i1.244>
- Arifin, Z. (2025). Dampak Teknologi Digital pada Pendidikan Tinggi di Indonesia. *Jurnal Edukasi Ekonomi*, 9(1), 45–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jee.v9i1.89588>
- Baroroh, A. Z., Kusumastuti, D. A., & Kamal, R. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269–268. <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- Budianti, R., & Lestari, W. (2024). Analisis Literasi Digital Guru PAUD Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran. *Iqra: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 18(1), 101–113. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/iqra.v18i1.18575>
- Chen, X., Xie, H., Zou, D., & Hwang, G. (2020). Application and Theory Gaps During the Rise of Artificial Intelligence in Education. *Computers and Education: Arti Ficial Intelligence*, 1(July), 100002. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2020.100002>
- Choirunnisa, S., Muyasaroh, U., Farda, A., Hartati, Y. S., & Umiyati. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran di PAUD Kelompok Usia 2-3 Tahun di LAB School Unnes. *JOECCE; Journal of Early Childhood and Character Education*, 4(2), 96–110. <https://doi.org/10.21580/joeccc.v4i2.22548>
- Damayanti, I. N., & Prasetyo, A. A. (2025). Evaluasi dalam Pembelajaran di SDN Soddara ii. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 498–505. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3716>
- Ellia, A. P., Pratama, W. S., Bhukhori, F. Al, & Rahman, H. (2025). Jurnal mudabbir. *Jurnal Mudabbir (Journal Research and Education Studies)*, 5(2), 4800–4806. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>
- Fauziddin, M., & Ningrum, M. A. (2024). Symantic Literature Review: Manfaat Artificial Intelligence (AI) pada Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini I*, 8(6), 1475–1488. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6236>
- Hamida, E., Andika, C., Aroma, N., Hadevi, M., & Rifa'i. (2025). AI sebagai Asisten Pembelajaran : Bagaimana Teknologi Membantu Personalisasi Pendidikan untuk Setiap Siswa. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(2), 6580–6585. <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>
- Hamzah, N., & Hafizah, Z. (2025). Kesiediaan Guru dalam Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) untuk Pembelajaran Terbeza Pendidikan Islam di Sekolah Rendah. *ATTARBAWIY; Malaysian Online Journal of Education*, 9(2), 55–66. <https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v9i2.301>
- Handayani, Putriana, M. C., Lirani, A. S., Dewi, N. K., & Sijabat, R. (2025). Dampak Teknologi Organisasi terhadap Transformasi Struktur dan Budaya Perusahaan: Sebuah Tinjauan

- Literatur. *Jurnal Inovasi Ekonomi Syariah Dan Akuntansi*, 2(4), 131–140. <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>
- Khairunisa, N., Kustati, M., & Gusmirawati. (2023). Pendampingan Penggunaan Teknologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar di Pesisir. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 68–79. <https://doi.org/10.46843/jmp.v2i2.289>
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., & Group, P. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses : the PRISMA statement. *PLoS Medicine*, 6(7), 1–8. <https://doi.org/10.1136/bmj.b2535>
- Nanda, G. A., & Suwarno. (2026). Tren dan Efektivitas Media Pembelajaran Digital Berbasis Kecerdasan Buatan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran : A Systematic Literature Review. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(4), 25296–25301. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6307>
- Nur'aeni, Z. A., Riski, M., Salsabila, A. D., & Setiyoko, D. T. (2025). Literatur Review : Pengaruh Artificial Intelligence (AI) terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 12292–12299. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3726>
- Nurnaningsih, S. M., & Salehudin, M. (2025). Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini melalui Media AI : Sebuah Pendekatan Inklusif. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 7(1), 156–165. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC>
- Nurtaqiya, Naim, M., Prasetya, M. R., Anugrah, D., Pajriani, & Nurmila. (2023). Penggunaan AI Berbasis Chat GPT dan Paperpal untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Penyusunan Modul dan Materi Ajar. *Pedagogy; Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 1109–1119. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i3.6926>
- Perdana, A. A. A. (2025). Transformasi Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan (AI) sebagai Isu Kependidikan Terbaru di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian SUI*, 15(11), 1–6. <https://zenodo.org/records/17941473>
- Prastyanti, R. A., Purnomo, S., & Al-shami, S. A. H. (2024). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence untuk penelitian Mahasiswa. *ABMA; Jurnal Abdi Masyarakat*, 5(2), 87–96.
- Pratama, K. R., Nafi'a, M. Z. I., & Romadhon, M. I. (2025). Eksplorasi Potensi Animasi Berbasis Kecerdasan Buatan (AI Animation) sebagai Media Pembelajaran Adaptif. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 5(2), 177–188. <https://doi.org/10.59395/jitp.v5i2.165>
- Priantini, D. A. M. M. O., Aryawan, W., Juniayanti, D., Santika, G. N., Putra, D. M. D., & Winaya, M. A. (2026). Inovasi dalam Pengembangan Pedagogi di Era Digital : Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence untuk Mendukung Personalized Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 5(1), 543–548. <https://doi.org/https://doi.org/10.59025/487p7b64>
- Priyanti, E., & Haryanto, H. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4585–4598. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4124>
- Qutub, S. (2025). Pendidikan Karakter : Distrupsi Teknologi Sebuah Peluang Tantangan dan Solusi di Dunia Pendidikan. *Akhlak: Journal of Education Behavior and Religious Ethics*, 1(1), 57–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/jebg.v1i1.3620>

- Ramdani, C., Tanjung, A., Windiastuti, E., & Arifin, Z. (2025). School Leaders' View: Pemanfaatan AI di Pendidikan Anak Usia. *Jurnal Nuansa Akademik*, 10(2), 751–772. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/jnajpm.v10i2.3281>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Eka, N., Nurjanah, Jumiarmoko, & Widiastuti, Y. K. W. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Revalya, N., Amalia, I., & Rachman, I. F. (2025). Analisis Potensi dan Tantangan dalam Penggunaan AI di Bidang Pendidikan Univer. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 295–309. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1705>
- Sabarariah, Ruffi'i, Rusmawati, R. D., Bandono, A., & Kurniawan, A. (2024). Pemanfaatan AI dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 337–351. <https://journal.stiem.ac.id/index.php/resona/article/view/2288>
- Sabrina, E., Alhadi, M. R., Munawwar, M., Silalahi, Y. F., Sinaga, A. F., & Ilham, M. N. (2025). Peran Kecerdasan Buatan (AI) dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Era Digital. *QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 4(2), 2072–2078. <https://doi.org/https://doi.org/10.57235/qistina.v4i2.7531>
- Saputra, J. A. M. (2025). Peluang dan Tantangan Integrasi Kecerdasan Artifisial (AI) dalam Asesmen Pembelajaran di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian SUI*, 10(11), 1–4. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.17570172> Gaya APA
- Sugiyanto, Astuti, Y. P., Rizqa, I., Sutojo, T., Himawan, H., Nugraha, A., & Santoso, D. A. (2026). Pemanfaatan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) Generatif untuk Pembelajaran Kreatif Guru PAUD dan SD. *ABDIMASKU; Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 297–303. <https://abdimasku.lppm.dinus.ac.id/index.php/jurnalabdimasku/article/view/3232>
- Sutrayasa, G. G., & Agustini, K. (2026). Pembelajaran Adaptif Berbasis Artificial Intelligence: Integrasi Multi-Teori Belajar untuk Personalized Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend*, 6(1), 1–12.
- Sutrisno, S., Badeni, B., Kristiawan, M., & Risdianto, E. (2025). Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Evaluasi Pendidikan Menengah. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 13(1), 503–511. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/1139700>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Yanto, M., Sa'i, M., & Rizqiyah, N. (2025). Personalisasi Pendidikan Berbasis AI dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 05(03), 506–522. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/ejps.v1i.19116>
- Yusuf, S., & Darmansyah. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 8(2), 1034–1040. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1055>

Prosiding Seminar Nasional

EDUFAIR BATCH 4

Kendari, 5 - 6 Januari 2026

- Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak: Skala, Akar Penyebab, Tantangan Hukum, dan Rekomendasi Kebijakan
- Etika dan Keamanan TIK Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Tantangan Bagi Guru Masa Depan
- Pengaruh Pemberian Reinforcement Terhadap Kedisiplinan Anak di TKN Pembina Wawotobi
- Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Kedisiplinan Anak di TK Tunas Makarti Kota Kendari
- Teknik Guru Dalam Menerapkan Disiplin Anak Usia Dini
- Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Tari Kreasi Kelompok B
- Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan
- Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Penambahan Kosakata Anak Usia Dini
- Upaya Meningkatkan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Boy
- Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B
- Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak TK
- Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Cerita Bergambar di Kelompok B RA Assyarif
- Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini
- Hubungan Antara Kemampuan Membaca Terhadap Kesiapan Masuk SD Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Togo Binongko Kabupaten Wakatobi
- Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di TK Kartini Desa Rumba-Rumba Kecamatan Kolono Timur Kabupaten Konawe Selatan
- Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Papercraft Pada Kelompok A TKN Tunas Harapan Kecamatan Moramo
- Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Bermain Peran di TK Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara
- Deskripsi Kemampuan Kognitif Dalam Bermain Geometri Berwarna Pada Anak Pesisir Usia 4-5 Tahun Di Kabupaten Wakatobi
- Deskripsi Permainan Tradisional Kasede-Sede Pada Kemampuan Sosial Emosional dan Motorik Kasar Anak Usia Dini
- Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Anak Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning
- Eksperimen Warna Sebagai Media Pengenalan Konsep Sains Pada Anak Usia Dini
- Perkembangan Matematika Anak Usia 4 Tahun Dalam Konteks Penjumlahan Angka
- Eksprei Spontan Dan Ketertarikan Tinggi Terhadap Musik Pada Anak Usia 2 Tahun: Studi Evaluasi Perkembangan Seni Musik
- Perkembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia 6 Tahun Dalam Keluarga Sederhana Pedagang Keliling
- Analisis Perkembangan Emosional Anak Usia 5 Tahun: Studi Kasus di Kecamatan Baruga Kota Kendari
- Perkembangan Seni Peran Pada Anak Usia 4-5 Tahun: Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Seni Peran Anak Usia Dini
- Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun: Analisis Pencapaian dan Hambatan Pada Anak Aktif
- Perkembangan Aspek Emosional Pada Anak Usia 3 Tahun: Studi Kasus Ananda AR di Kec. Baruga
- Manajemen Strategis Kepala TK Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Kasus Di TK Kuncup Pertiwi Kendari)
- Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini: Systematic Literature Review
- Peran Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini



YAYASAN GENERASI PILIHAN TALENTA

Jl. Lumba-Lumba, Lrg. Telaga No.8

Kota Kendari, Sulawesi Tenggara