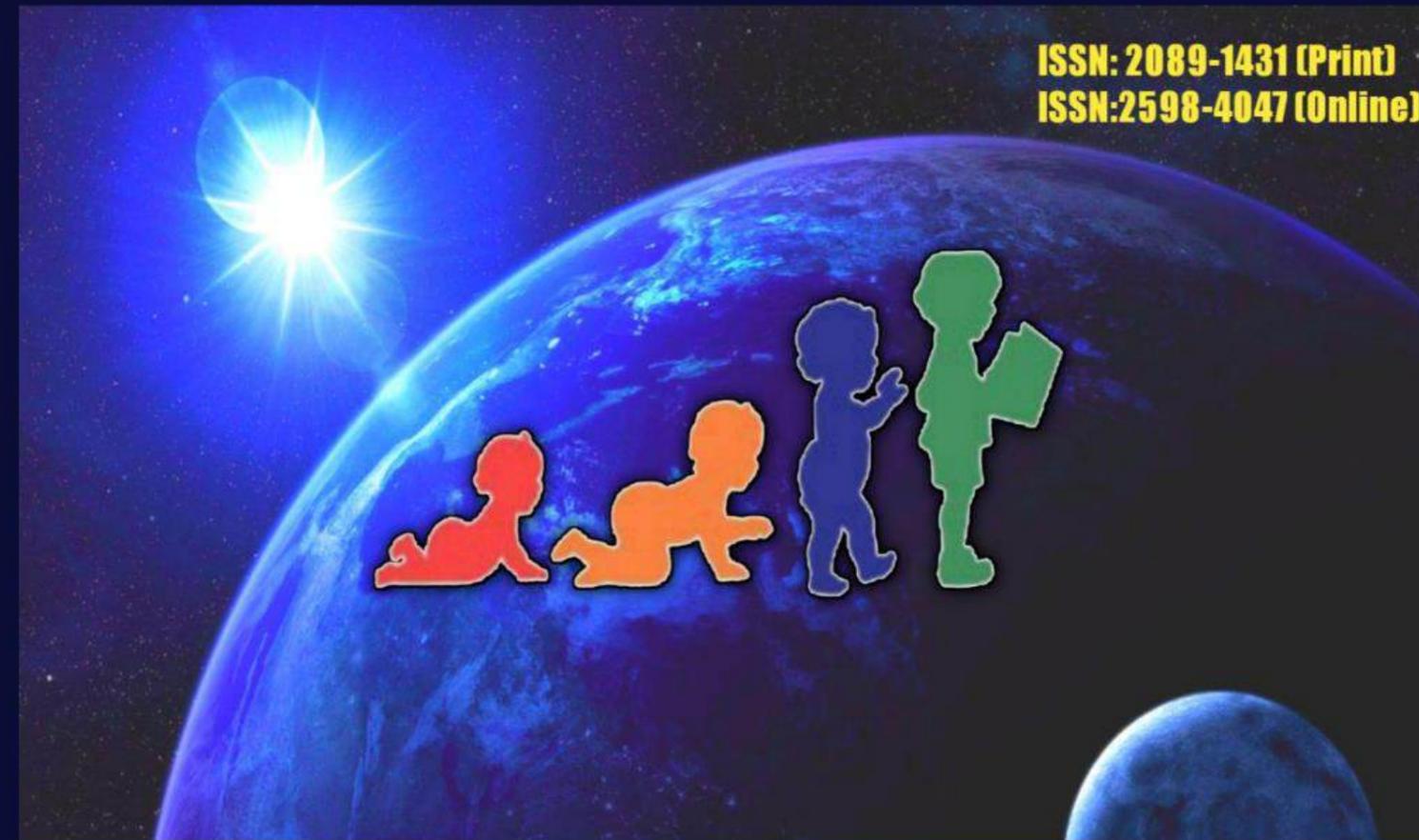




PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Anak Usia Dini

ISSN: 2089-1431 (Print)
ISSN: 2598-4047 (Online)



**Pendidikan Guru PAUD
Universitas PGRI Semarang**





ISSN : 2089-1431 (Print)

ISSN : 2598-4047 (Online)



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Diterbitkan Oleh :

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Semarang



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 12 (2), Desember 2023

PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bagian dari Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Jurnal ini terbit dua kali setahun, yaitu pada bulan Juli dan Desember. Jurnal ini merupakan hasil penelitian yang membahas tentang pendidikan anak usia dini. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini merupakan terbitan ilmiah berkala nasional yang memuat artikel penelitian (research article) dalam bidang pendidikan anak usia dini. Jurnal PAUDIA diharapkan dapat menjadi media untuk menyampaikan temuan dan inovasi ilmiah dalam bidang pendidikan anak usia dini kepada para mahasiswa, akademisi, praktisi pendidikan anak usia dini dan masyarakat umum.

Karya Ilmiah yang dikirimkan ke jurnal ini harus mengikuti pedoman sebagai berikut :

- Naskah merupakan hasil penelitian autentik yang belum pernah dipublikasikan pada media atau penerbit lain.
- Naskah yang telah ditulis sesuai dengan pedoman PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia harus diserahkan melalui Sistem Pengajuan Online dengan menggunakan Open Journal System (OJS) pada portal E-journal PAUDIA (<http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/index>)
- Naskah maksimal terdiri dari dua puluh lima (25) halaman termasuk gambar dan table.
- Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris dengan bahasa baku.
- Referensi harus menggunakan aplikasi manajemen referensi seperti Mendeley . Format penulisan yang digunakan dalam PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini mengikuti format yang diterapkan oleh APA 7th Edition (American Psychological Association)
- Naskah yang diserahkan akan dikategorikan menjadi tiga: diterima, perlu direvisi dan ditolak

Kantor Redaksi :

Program Studi PGPAUD, Fakultas Ilmu
Pendidikan Universitas PGRI Semarang
Jl. Sidodadi Timur No. 24 – Dr. Cipto, Semarang,
Jawa Tengah

Phone: +62 896-8538-4514

Email: paudia@upgris.ac.id



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 12 (2), Desember 2023

Penasihat :

Siti Fitriana, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia
Mei Fita Asri Untari, Wakil I Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang,
Semarang, Indonesia

Penanggung Jawab:

Anita Chandra Dewi Sagala, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

Editor in Chief :

Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

Editor :

Mila Karmila, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia
Dhita Paramitha Ningtyas, Universitas Trilogi Jakarta, Jakarta, Indonesia
Sidik Nuryanto, Universitas Muhamadiyah Ponorogo, Ponorogo, Indonesia

Section Editor:

Agung Prasetyo, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia
Ratna Wahyu Pusari, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia
Coryza Nursyahbani, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

Copy Editor:

Nila Kusumaningtyas, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia
Ellya Rakhmawati, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

Layout Editor:

Ismatul Khasanah, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia
Purwadi, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

IT Support:

Ibnu Fatkhu Royana, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 12 (2), Desember 2023

Editorial Member:

Ratih Kusumawardhani, Universitas Sultang Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

Oktarina Dwi Handayani, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

Gian Fitria Anggraini, Universitas Lampung, Lampung, Indonesia

Yolanda Pahrul, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Rokan Hulu, Indonesia

Sri Wahyuni, Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia

Nika Cahyati, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia

Sandy Ramdhani, Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia

Asef Umar Fakhruddin, IAIN Purwokerto, Banyumas, Indonesia

Pascalian Hadi Pradana, IAIN Kudus, Kudus, Indonesia

Vivi Irzalinda, Universitas Lampung, Lampung, Indonesia

Dwi Nurhayati Andhani, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

Syamsuardi, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Lizza Suzanti, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Raihana, Universitas Islam Riau, Riau, Indonesia



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 12 (2), Desember 2023

Terimakasih kami ucapkan yang sebesar-besarnya kepada seluruh reviewer yang sudah membantu dalam mereview setiap artikel **PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini** sehingga artikel yang terbit benar-benar telah melalui proses penyaringan yang ketat sehingga terjamin kualitas artikelnya. Hampir seluruh review **PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini** berasal dari luar Universitas PGRI Semarang yang memiliki kualifikasi dalam bidang penulisan di Jurnal Nasional maupun Internasional. Proses review menggunakan double blind review sehingga baik penulis maupun reviewer tidak saling mengetahui.

Reviewer:

- Arri Handayani, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia
Muniroh Munawar, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia
Anita Chandra Dewi Sagala, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia
Asep Supena, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Indonesia
Mohammad Fauziddin, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Rokan Hulu, Indonesia
Nesna Agustriana, Universitas Bengkulu, Muara Bangka Hulu, Indonesia
Fidrayani, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia
Chitra Charisma Islami, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia
Agus Kichi Hermansyah, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia
Deri Hendriawan, Universitas Pendidikan Indonesia, Serang, Indonesia
Prima Suci Rohmadheny, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Yaswinda, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
Diah Andika Sari, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia
Mahyumi Rantina, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
Maulidya Ulfah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia
Novita Pancaningrum, IAIN Kudus, Kudus, Indonesia
Syarfina, IAIN Langsa, Aceh, Indonesia
Rosyida Nurul Anwar, Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia
Syamsuardi, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Siti Aisyah, Universitas Terbuka, Indonesia



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 12 (2), Desember 2023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadira Tuhan Yang Maha Kuasa, berkat limpahan kasih sayang dan karuniaNya, Tim Penerbit telah sukses menyusun publikasi **PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini** Volume 12 No. 2 Desember Tahun 2023.

PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini terbit sejak tahun Juli 2011 dengan frekuensi penerbitan enam bulan sekali yaitu bulan Juli dan Desember yang fokus dalam publikasi hasil penelitian dalam bidang Pendidikan anak usia dini yang meliputi berbagai multi disiplin ilmu Pendidikan anak usia dini dengan teknik publikasi menggunakan online submission berbasis Open Journal System (OJS). **PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini** diakui sebagai jurnal ilmiah nasional terakreditasi Sinta 3 berdasarkan Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 225/E/KPT/2022.

Kami ingin menyampaikan penghargaan dan terimakasih kami kepada para penulis dan pengulas. Edisi ini dilengkapi dengan indeks yang dimuat setelah halaman kata pengantar untuk membantu pembaca menemukan halaman atau lokasi. Semoga **PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini** dapat bermanfaat dan mampu meningkatkan kualitas hasil penelitian dalam bidang pendidikan anak usia dini bagi para sivitas akademika.

Semarang, 1 Desember 2023

Editor in Chief



Dwi Prasetyawati DH., S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0604118401



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 12 (2), Desember 2023

Terindeks oleh :





PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 12 (2), Desember 2023

Sertifikat:

SERTIFIKAT

Direktoral Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia



Kutipan dari Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia

Nomor 225/E/KPT/2022
Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah periode III Tahun 2022

Nama Jurnal Ilmiah
Paudia : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini
E-ISSN: 25984047
Penerbit: PG PAUD FIP Universitas PGRI Semarang

Ditetapkan Sebagai Jurnal Ilmiah

TERAKREDITASI PERINGKAT 3

Akreditasi Berlaku selama 5 (lima) Tahun, yaitu
Volume II Nomor 1 Tahun 2022 sampai Volume I5 Nomor 2 Tahun 2026
Jakarta, 07 Desember 2022
Plt. Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi,
Riset, dan Teknologi



Prof. Ir. Nizam, M.Sc., DIC, Ph.D., IPU, ASEAN Eng
NIP. 19610706198710101

ISSN : 2089-1431 (Print)

ISSN : 2598-4047 (Online)



PAUDIA

Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini

Vol. 13 (2), Desember 2024

DAFTAR ISI :

- Pengaruh Perilaku Makan Ibu terhadap Perilaku Picky Eater Anak Usia Prasekolah**
Budi Widyarningsih, Liftiah Liftiah, Widya Hary Cahyati.....180-191
- Penerapan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di TK Kasih Bunda, Kab. Tanah Datar**
Iis Elfa Syafmaini, Yanti Shantini, Joni Rahmat Pramudia.....192-207
- Penggunaan Aplikasi *Smart Game* Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun**
Sela Nurlaela, Lizza Suzanti, Deni Widjayatri208-230
- Pengaruh Pemberian *Reward* Stempel Prestasi Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini di TK Raudhotut Tholibin Bungo**
Laili Maulida, Anita Afrianingsih.....231-241
- Pola Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini dengan Keterlambatan Bicara (*Speech Delay*)**
Siti Fitra Sari, Nenden Sundari, Esya Mashudi.....242-253
- Analisis Manfaat Pemberian Asi Eksklusif Bagi Ibu Menyusui dan Perkembangan Anak**
Khusnul Khotimah, Sadrah As Satillah, Vira Fitriani, Miranti Miranti, Maulida Maulida, Hasmalena Hasmalena, Lia Dwi Ayu Pagarwati, Dara Zulaiha254-266
- Pengembangan *Immersive Learning* Berbasis *Virtual Reality* Dalam Pengenalan Rumah Ibadah Agama Kristen untuk AUD**
Desy Novitasari, Dian Miranda, Siska Perdina, Lukmanulhakim.....267-277
- Implementasi Nilai-Nilai Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Agribisnis di TK IT Al-Kautsar Mejubo Kudus**
Rahma Shofa Salsabila, Mursid Mursid278-288

Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Senam Irama <i>Desy Sinta Dewi, Iman Nurjaman, Evy Fitria</i>	289-302
Kesiapan Sekolah dalam Melaksanakan Pendidikan Inklusi di PAUD <i>Bety Vitriana, Sri Purwanti, Baldwin Honest, Dian Ramadhani</i>	303-314
Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini <i>Jihan Faninda Ridanti, Dadan Suryana</i>	315-324
Efektivitas Penggunaan Media Virtual Reality Dalam Pembelajaran Sains <i>Yenni Pudji Rahmawati, Arri Handayani, Dini Rakhmawati</i>	325-333
Apa yang Dipikirkan Orang Tua: Perspektif Kesiapan Sekolah <i>Hapidin Hapidin, Yuli Pujianti, Nurbiana Dhieni</i>	334-350
Kegiatan Jurnal Pagi Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Pra Literasi Anak Usia Dini <i>Nida Ulfadilah, Ocih Setiasih</i>	351-358
Pengembangan Aplikasi Android Matematika Untuk Anak Usia Dini <i>Imam Azro'I, Farah Kamelia Ali Putri, Nia Lailin Nisfah, Al Khoridatul Anisah, Desy Fitriyanti</i>	359-369
Analisis Penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Desa Kebonharjo Kecamatan Patebon <i>Nabila Pramesthi Salma Reghita, Anita Chandra Dewi Sagala, Purwadi Purwadi, Ismatul Khasanah, Mila Karmila, Agung Prasetyo, Nila Kusumaningtyas</i>	370-377

Pengaruh Perilaku Makan Ibu terhadap Perilaku Picky Eater Anak Usia Prasekolah

Budi Widyaningsih¹, Liftiah Liftiah^{2*}, Widya Hary Cahyati³

¹ Magister PAUD UNNES Semarang

² Prodi Psikologi FIPP UNNES Semarang

³ Prodi Kesehatan Masyarakat FK UNNES Semarang

liftiah@mail.unnes.ac.id

Abstract

One of the problems with the nutritional status of toddlers in Indonesia is the picky eater behavior of preschool children, during their growth and development period they require good nutrition. Picky eater behavior is a problem for mothers when accompanying their children to eat. Picky eater behavior is a problem for mothers in accompanying their children's eating activities. This study aims to determine the influence of mothers' eating behavior on the picky eater behavior of preschool children. The research method used was quantitative research, the research location was a kindergarten in Candimulyo subdistrict, Magelang district, the number of respondents was 95 mothers. The measuring instruments used were CEBQ as a tool for measuring picky eater behavior, DEBQ as a tool for measuring maternal eating behavior, and CPRS – SF as a tool for measuring mother-child interactions. In this study, data were analyzed using bivariate tests with chi-square. The research results show that there is an influence of mother's eating behavior on picky eater behavior with a p value of 0.006. The conclusion is that mothers' eating behavior influences the picky eater behavior of preschool children. Mothers try to have good eating behavior to be a role model for their children by consuming healthy food.

Key words: Picky eater behavior; maternal eating behavior; preschool age children

Abstrak

Salah satu permasalahan status gizi balita di Indonesia adalah perilaku *picky eater* anak usia prasekolah, di masa pertumbuhan dan perkembangannya membutuhkan pemenuhan gizi yang baik. Perilaku *picky eater* menjadi permasalahan ibu dalam mendampingi aktivitas makan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perilaku makan ibu terhadap perilaku *picky eater* anak usia prasekolah. Metode penelitian yang digunakan dengan penelitian kuantitatif, lokasi penelitian di TK di kecamatan Candimulyo kabupaten Magelang, jumlah responden 95 ibu. Alat ukur yang digunakan menggunakan CEBQ sebagai alat ukur perilaku picky eater, DEBQ sebagai alat ukur perilaku makan ibu, dan CPRS – SF sebagai alat ukur interaksi ibu anak. Dalam penelitian ini data dianalisis dengan uji bivariat dengan chi-square. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh perilaku makan ibu terhadap perilaku *picky eater* dengan p value 0,006. Kesimpulannya adalah perilaku makan ibu mempengaruhi perilaku *picky eater* anak usia prasekolah. Ibu berupaya untuk memiliki perilaku makan yang baik agar jadi teladan bagi anaknya dengan mengkonsumsi makanan yang sehat.

Kata kunci: Perilaku picky eater; perilaku makan ibu; anak usia prasekolah.

History

Received 2024-01-08, Revised 2024-02-16, Accepted 2024-3-19

PENDAHULUAN

Pada usia prasekolah membutuhkan gizi yang baik untuk pertumbuhan dan perkembangannya karena pada masa ini anak mendapatkan permasalahan dalam aktivitas makan (Purnamasari & Adriani, 2020). Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kesehatan fisik, kecerdasan otak anak usia prasekolah dengan memberikan makanan yang bergizi dan lingkungan yang sehat. Anak usia prasekolah

merupakan kelompok usia yang rentan yang dalam proses perkembangannya mulai menunjukkan perilaku dan keinginan untuk belajar memilih apa aktivitas atau barang yang disukai termasuk masalah pemilihan makanan (Almatsier, 2009). Kejadian kurang asupan gizi salah satunya diakibatkan karena masalah perilaku makan anak yang suka memilih-milih makanan yang disukai atau *picky eater*, asupan energi, karbohidrat, vitamin, mineral, protein, dan zat gizi lain yang dibutuhkan tubuh anak perilaku *picky eater* cenderung kurang dibandingkan dengan anak *non picky eater* (Xue Y, Zhao A, Cai L, Yang B, Szeto IM, Ma D, Zhang Y, 2015;)Hidayat, 2012).

Picky eater adalah salah satu dari masalah gangguan makan dan perilaku dari kesulitan aktivitas makan. Anak dengan perilaku *picky eater* dicirikan dengan tidak suka dengan makanan yang baru dikenal, memiliki kesukaan yang kuat terhadap makanan tertentu, atau suka dengan makanan yang dipilih (Taylor et al., 2015). Dampak buruk dari *picky eater* pada kesehatan anak membuat mereka menjadi jarang pergi ke sekolah karena sakit. Jika anak yang mengalami *picky eater* tidak ditangani sejak dini dan secara tepat, maka perilaku akan bertahan lama dan berlanjut sampai dewasa, dan bisa menyebabkan penyakit kronis (Utami, 2016). Suplemen nutrisi untuk anak yang memiliki perilaku *picky eater* berkurang sehingga pertumbuhan berkurang, anak mudah terserang penyakit (Alarcon, P. et al., 2003).

Perilaku *picky eater* banyak terjadi pada anak usia prasekolah (Cahyani, 2019). Prevalensi *picky eater* terjadi pada anak usia 24-35 bulan sebesar 36 % lebih tinggi dibandingkan pada usia 6-11 bulan sebesar 12 % di negara Cina (Li et al., 2017). Kejadian *picky eater* yang terjadi di Gamping Kidul Ambarketawang Gamping Sleman Yogyakarta sebesar 25,81 % pada usia 12-36 bulan menurut (Arifah et al., 2016). Penelitian yang dilakukan tahun 2016 anak usia 12-36 bulan yang mengalami perilaku *picky eater* sebesar 46,2 % di kabupaten Jember (Yulis, Z. E. & Hamid, 2016).

Anak yang memiliki perilaku pilih-pilih sayuran memiliki ibu yang pemilih terhadap sayur-sayuran, anak yang sedikit konsumsi sayuran, ibunya pemilih sayuran pula (Galloway, A. T., Lee, Y., & Birch, 2003). Menurut Dubois et al. (2007) perilaku pilih-pilih makanan disebabkan oleh latar belakang sosial ibu seperti pendidikan, pengetahuan ibu, dan persepsi ibu tentang perilaku makan anaknya. Penyebab dari perilaku *picky eater* adalah perilaku makan orang tua atau pengasuh, interaksi ibu dan anak sebagai penyedia makan anak, serta suasana makan keluarga (Kusumawardhani, N., dkk., 2013). Hilangnya nafsu makan anak, adanya gangguan proses makan di mulut, pengaruh psikologis yaitu kondisi kecemasan, ketakutan, sedih, depresi atau trauma, kondisi fisik karena adanya keterbatasan pada anak terutama pada organ pencernaan makanan merupakan penyebab dari perilaku *picky eater* (Judarwanto, 2011).

Menurut Bernard-Bonnin (2006) proses makan anak memerlukan interaksi antara ibu dan anak. Proses makan sebagai proses yang kompleks, dinamis, interaksi yang efektif antara ibu anak dan lingkungan bisa menjadi permasalahan interaksi ibu dan anak karena adanya indikasi kesulitan emosi

antara ibu dengan anak (Saraswati, D., P., 2012). Asupan gizi yang kuat karena adanya interaksi yang kuat antara ibu dengan anak dalam kegiatan proses makan di rumah, kebiasaan makan ibu memberikan pengaruh pada asupan nutrisi anak usia prasekolah (Oliveria, S. A., et al., 1992).

Pendampingan saat makan dengan suasana makan yang kondusif dan positif, perilaku makan orang tua merupakan lingkungan sosial emosional yang berkaitan dengan kuantitas dan kualitas makan anak (Soetardjo, 2011). Anak mendapatkan kepuasan karena terpenuhinya segala kebutuhan fisik dan emosional oleh orang tua terutama dari ibunya yang memberikan rasa aman saat melakukan hubungan interaksi makan ibu dengan anak (Izzaty, 2005).

Perilaku makan anak terbentuk karena perilaku makan orang tua baik melihat secara langsung kesehariannya maupun tidak langsung dengan mengetahui makanan kesukaan atau yang tidak disukai orang tuanya. Anak akan meniru apa yang dilakukan orang tua termasuk dalam hal perilaku makan orang tua. Orang tua tidak menyadari bahwa perilaku makannya akan berpengaruh terhadap perilaku makan anak (Anggraini, 2014). Anak melihat dan belajar dari aktivitas makan orang tua dan jenis makanan apa yang dikonsumsi orang tua (Dewi, M.R. & Gusti, 2013).

Orang tua dalam hal ini ibu memiliki peran sebagai pendidik, motivator, dan pembimbing, pembentukan perilaku anak diawali dari peranan seorang ibu (Hamsa et al., 2022). Ibu sebagai orang tua bisa memberikan contoh keteladanan dalam perilaku dan mendampingi anak dalam aktivitasnya (Kurniawati & Widiastuti, 2022). Tumbuh kembang anak akan terstimulasi dan dukungan belajar anak muncul jika ibu memberikan pendampingan, memberikan kasih sayang, memberikan perlindungan dan hak kepada anak, membina perilaku positif, membangun keterikatan emosional, memberikan pendidikan moral agama, memberikan perhatian, mengajarkan kemandirian, memberikan kebutuhan primer, agar anak bisa meniru pada lingkungannya (Widyanti et al., 2023).

Peran pembentukan karakter anak usia prasekolah didominasi dari peran ibu salah satunya pada pemberian asupan gizi dan penentuan makan. Kebiasaan makan ibu merupakan perilaku yang dapat mempengaruhi pola makan anak (Priyanah, 2008) dan pengetahuan tentang gizi oleh ibu (Rysdale L, 2008). Anak usia prasekolah senang meniru perilaku makan orang dewasa di sekitarnya terutama ibu, sehingga muncul perbedaan antara keinginan anak dan ibu mengenai jumlah dan jenis makanan, perbedaan keinginan ini dapat menimbulkan konflik yang berpengaruh terhadap perilaku makan anak, anak menjadi neofobia, pemilih (Carruth, B. R., & Skinner, 2000). Anak yang memiliki perilaku *picky eater* merupakan hasil dari meniru pola makan orang tuanya, hal tersebut dengan meniru pola makan orang yang berada di sekitarnya yang juga memilih-milih makanan (Judarwanto, 2011) Menurut Judarwanto (2006). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Priyanti, 2013) bahwa perilaku *picky eater* usia 1-3 tahun dipengaruhi oleh perilaku makan ibu dalam memilih-milih makanan.

Ibu dengan perilaku makan buruk akan ditiru oleh anaknya, karena anak melihat dan meniru apa yang dilakukan oleh ibunya. Sikap orang tua yang abai terhadap penyajian makan bagi anaknya,

menjadikan anak tidak akan tertarik untuk makan makanan yang disajikan ibunya (Fauziah,dkk. 2022)

Riwayat keluarga yang pemilih dalam makanan akan cenderung memberikan pengaruh kepada anak dalam memilih-milih makanan. Ibu yang suka memilih -milih makanan akan mempengaruhi perilaku makan anak yang meniru ibunya. Anak takut mencoba makanan baru jika ibunya belum pernah mencoba makanan baru tersebut, anak akan tidak menerima makanan asing jika ibunya belum pernah merasakan makanan baru (Carruth, B. R., & Skinner, 2000). Penelitian yang dilakukan (Galloway, A. T., Lee, Y., & Birch, 2003) menyatakan bahwa ibu yang makan dengan variasi asupan sayuran yang rendah akan mempengaruhi anak berperilaku *picky eater*.

Ibu yang bekerja sebagian waktunya digunakan untuk berinteraksi bersama anak dengan bermain bersama, memberi makan anak akan tetap mempengaruhi kualitas kebersamaan antara ibu dan anak (Kusumawardhani, N., dkk., 2013). Aktivitas makan anak memerlukan kualitas interaksi positif ibu dan anak (Bernard-Bonnin, 2006). Interaksi yang positif akan mempengaruhi psikologis anak dalam perilaku makan. Interaksi ibu dan anak berhubungan dengan perkembangan mental anak (Chatoor,dkk., 2004).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di kabupaten Magelang dengan menggunakan instrumen kuesioner didapatkan jumlah responden 176 dari orang tua anak usia prasekolah didapatkan sebanyak 66 % anak mengalami *picky eater* dan 34 % anak mengalami non *picky eater*. Hal ini menunjukkan prevalensi perilaku *picky eater* anak usia prasekolah di kabupaten Magelang cukup tinggi. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang perilaku *picky eater* pada anak usia prasekolah.. Penelitian tentang perilaku *picky eater* masih sedikit terutama di kabupaten Magelang. Ibu sebagai pemegang kebijakan makan keluarga menjadi subjek dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh perilaku makan ibu terhadap perilaku *picky eater* anak usia prasekolah di lembaga TK di wilayah kecamatan Candimulyo kabupaten Magelang. Penelitian bermanfaat bagi para ibu yang memiliki anak yang berperilaku *picky eater* atau yang tidak *picky eater* untuk bisa memperbaiki pola makan, kebiasaan makan yang baik ibu sehingga bisa menjadi teladan bagi anak dalam kegiatan makannya. Ibu sebagai pemegang kendali makan keluarga bisa membuatkan makan yang variatif tetapi tetap bergizi dan melibatkan anak dalam menentukan menu makan.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif desain cross sectional. Menganalisis hubungan variabel independen yaitu perilaku makan ibu, dan variabel dependen yaitu perilaku *picky eaer* pada objek penelitian yang di ukur dalam waktu yang bersamaan atau sekaligus. Populasi penelitian ini adalah ibu yang memiliki anak usia prasekolah yang sekolah di taman kanak-kanak (TK) di kecamatan Candimulyo kabupaten Magelang. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik purposive sampling. Sampel penelitian memenuhi kriteria inklusi yaitu ibu yang memiliki anak

usia prasekolah yang sekolah di TK wilayah kecamatan Candimulyo, ibu yang hadir di lembaga sekolah yang diteliti, adalah ibu dari wali murid TK Pertiwi Candimulyo dan TKIT Nurul Ilmi yang bersedia menjadi responden.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada responden ibu yang memiliki anak usia prasekolah di TK di kecamatan Candimulyo. Kuesioner yang digunakan mengadaptasi dari penelitian-penelitian sebelumnya. Data diperoleh dengan membagikan angket diberikan kepada ibu yang memenuhi kriteria inklusi dengan mengisi kuesioner yang dibagikan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, lokasi penelitian dilakukan TK Pertiwi Candimulyo dan TKIT Nurul Ilmi dengan jumlah sampel adalah 100 responden dan angket yang masuk kriteria inklusi sejumlah 95 responden.

Perilaku *picky eater* menggunakan kuesioner dari Child Eating Behavior Questionnaire (CEBQ) Wardle, J., Guthrie, C. A., Sanderson, S., & Rapoport (2001) dengan menggunakan kategori sub skala FF (*food fussiness*). Perilaku makan ibu menggunakan kuesioner *Dutch Eating Behavior Questionnaire* (DEBQ) (Strien TV, Frijters JER, Bergers GPA & PB, 1986) dengan menggunakan kategori sub skala *restrained eating*. Kuesioner sudah mengalami adaptasi, uji validitas menggunakan *uji pearson product moment* dinyatakan valid karena hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel (0,316) dan uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* sebesar 0,771. Perilaku makan ibu diuji validitasnya didapatkan hasil r hitung lebih besar dari r table (0,316) dan uji reliabilitas untuk perilaku makan ibu dihasilkan *Alpha Cronbach* sebesar 0,909.

Teknik analisis data dengan analisis deskriptif dan analisis bivariat menggunakan uji analisis *chi square*. Analisis deskriptif merupakan analisi yang menggambarkan daya yang akan dibuat baik sendiri maupun secara berkelompok. Tujuan dilakukan analisis deskripsi ini untuk mengetahui deskripsi masing-masing variabel yang diteliti Tujuan dilakukan analisis ini adalah untuk mendeskripsikan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti (Dahlan, 2020). Analisis bivariat dilakukan terhadap dua variable yang diduga berhubungan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan variabel dependen (perilaku *picky eater*) dan perilaku makan ibu dengan uji statistik *chi-square* yaitu menguji kemaknaan hubungan atau perbedaan dengan tingkat kepercayaan 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengambilan data menunjukkan data yang terkumpul sesuai kriteria inklusi sebesar 95 responden. Responden adalah ibu dari anak usia 4-6 tahun yang sekolah di TKIT Nurul Ilmi dan TK Pertiwi Candimulyo. TKIT Nurul Ilmi dan TK Pertiwi Candimulyo berada di wilayah kecamatan Candimulyo kabupaten Magelang. Jumlah murid dari TKIT Nurul Ilmi ada 79 anak sedangkan jumlah murid TK Pertiwi Candimulyo ada 61 anak. Analisis univariat dari karakteristik responden terlihat pada tabel. 1 di bawah ini:

Tabel 1

Karakteristik responden

<i>Variabel</i>	<i>Kategori</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase</i>
Usia ibu	17-25	5	5.0
	26-35	59	62.0
	36-45	31	33.0
Pendidikan	SD	5	5.3
	SMP	26	27.4
	SMA	44	46.3
	D1/D2/D3	7	7.4
	S1	13	13.7
Pekerjaan	PNS	5	5.3
	Wiraswasta	25	26.3
	Swasta	14	14.7
	Tidak Bekerja	46	48.4
	Petani	5	5,3
Usia Anak	4 Tahun	21	22.1
	5 Tahun	58	61.1
	6 Tahun	16	16.8
Jenis Kelamin	Laki-laki	42	44.2
	Perempuan	53	55.8
Urutan Kelahiran	Pertama	46	48.4
	Kedua	36	37.9
	Ketiga	8	8.4
	Keempat	4	4.2
	Kelima	1	1.1

Kategorisasi usia yang digunakan di atas berdasarkan pada Depkes RI tahun 2009 yaitu : masa balita = 0-5 tahun, masa kanak-kanak = 5-11 tahun, masa remaja awal = 12-16 tahun, masa remaja akhir = 17-25 tahun, masa dewasa awal = 26-35 tahun, masa dewasa akhir = 36-45 tahun, masa lansia awal = 46-55 tahun, masa lansia akhir = 56-65 tahun, dan masa manula = 65 tahun ke atas. Pada penelitian ini, hanya ada 3 kategorisasi usia yaitu masa remaja akhir = 17-25 tahun, masa dewasa awal = 26-35 tahun dan masa dewasa akhir = 36-45 tahun. Hal tersebut karena responden paling rendah usianya 23 tahun dan paling tinggi usianya 45 tahun. Berdasarkan tabel diatas, frekuensi munculnya usia ibu pada rentang usia 17-25 tahun berjumlah 5 orang dengan presentase 5%, pada rentang usia 26-35 tahun sebanyak 59 orang dengan presentase 62%, dan pada rentang usia 36-45 tahun sebanyak 31 orang dengan presentase 33%. Hasil karakteristik responden menunjukkan untuk usia ibu yang paling banyak pada rentang usia 26-35 tahun sebesar 62 % , jumlah ibu yang usianya 17-15 tahun paling sedikit yaitu 5 %.

Frekuensi responden yang berpendidikan terakhir SD sebanyak 5 orang dengan presentase 5 % , berpendidikan terakhir SMP sebanyak 26 orang dengan presentase 28%, berpendidikan terakhir SMA sebanyak 44 orang dengan presentase 46%, berpendidikan terakhir D1-D3 sebanyak 7 orang dengan presentase 7%, dan berpendidikan terakhir S1 sebanyak 13 orang dengan presentase 14%. Pendidikan

ibu paling rendah pada tingkatan SD sebesar 5,3 %, sedangkan tingkat pendidikan ibu dari responden yang jumlah paling banyak pada tingkat SMA yaitu sebesar 46,3 %.

Frekuensi responden yang bekerja sebagai PNS berjumlah 5 orang dengan prosentase 5 %, responden yang bekerja sebagai wiraswasta berjumlah 25 dengan prosentase 26 %, responden yang bekerja di sektor swasta berjumlah 14 orang dengan prosentase 15 %, responden yang tidak bekerja berjumlah 46 orang dengan prosentase 49 %, dan responden yang bekerja sebagai petani berjumlah 5 orang dengan presentase 5%. Hasil pengumpulan data ini ibu yang tidak bekerja lebih banyak dibandingkan dengan ibu yang bekerja dari berbagai sektor pekerjaan, ibu yang tidak bekerja sebesar 48,4 %.

Responden yang mempunyai anak usia 4 tahun sebanyak 21 anak dengan prosentase 22%, responden yang mempunyai anak usia 5 tahun sebanyak 58 anak dengan prosentase 61%, dan responden yang mempunyai anak usia 6 tahun sebanyak 16 anak dengan prosentase 17%.

Responden yang mempunyai anak berjenis kelamin laki-laki sebanyak 42 orang dengan presentase sebesar 44% dan responden yang mempunyai anak berjenis kelamin perempuan sebanyak 53 orang dengan presentase sebesar 56%.

Responden yang mempunyai anak dengan urutan kelahiran anak pertama sebanyak 46 dengan presentase 48%, responden yang mempunyai anak dengan urutan kelahiran anak kedua sebanyak 36 dengan presentase 38%, responden yang mempunyai anak dengan urutan kelahiran anak ketiga sebanyak 8 dengan presentase 9%, responden yang mempunyai anak dengan urutan kelahiran anak keempat sebanyak 4 dengan presentase 4%, dan responden yang mempunyai anak dengan urutan kelahiran anak kelima sebanyak 1 dengan presentase 1%.

Uji analisis yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh perilaku makan ibu terhadap perilaku *picky eater* anak usia prasekolah dilakukan uji bivariat menggunakan uji statistic *chi square*. Hasil uji statistik bivariat menggunakan *Chi – Square Test* didapatkan hasil nilai signifikansi atau p-value sebesar $0.006 < \alpha 0.05$. Hal tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa variabel perilaku makan ibu (independen) memengaruhi variabel perilaku *picky eater* (dependen) secara signifikan. Hasil uji bivariat menggunakan *chi-square test* ditunjukkan pada tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2.

Hasil uji chi square

<i>Variabel</i>	<i>p-value</i>	<i>OR</i>	<i>95% (Confident Interval)</i>	
			<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Perilaku Makan Ibu	0.006	12.21	1.383	107.865

Pembahasan

Perilaku makan ibu adalah perilaku individu (ibu) untuk menjaga pola makan dengan mengatur makanan yang masuk ke dalam tubuh. Mengatur makanan dan menjaga pola makan yang masuk ke dalam tubuh pada penelitian ini yang diukur adalah pengendalian konsumsi makanan untuk menjaga berat badan atau bentuk tubuh yang baik (Van Strien, T., Frijters, JE, Bergers, GP, & Defares, 1986)

Perilaku makan ibu dalam penelitian ini dikategorikan perilaku makan ibu yang baik dan perilaku makan ibu yang buruk. Ibu mengkonsumsi berbagai variasi makanan, makan makanan yang baru, mengkonsumsi buah-buahan dan sayuran. Perilaku makan ibu yang baik adalah menjaga pola makan dengan makan makanan yang sehat agar terbentuk tubuh yang baik atau ideal. Kebiasaan menjaga bentuk tubuh agar sehat dengan berperilaku makan yang baik (Van Strien, T., Frijters, JE, Bergers, GP, & Defares, 1986). Ibu menghindari makanan yang menjadikan tidak sehat, obesitas atau kegemukan seperti makanan cepat saji, camilan tidak sehat. Makanan yang kelihatan lezat tapi tidak memiliki kandungan gizi yang baik akan dihindari agar bentuk tubuh tetap terjaga. Hasil dari *chi-square* diperoleh ($p\text{-value} < \alpha$) $0,006 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa perilaku makan ibu akan mempengaruhi perilaku *picky eater* pada anak usia prasekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Maharani et al. (2019) sejalan dengan hasil penelitian ini yang menyebutkan bahwa perilaku makan ibu yang baik sebanyak 93 responden (60 %) didapatkan anak tidak mengalami perilaku *picky eater* sebanyak 90 anak (58,1 %), dapat disimpulkan ada hubungan yang signifikan antara perilaku makan ibu dengan kejadian *picky eater* anak usia prasekolah dengan $p\text{ value } 0,000 < \alpha 0,05$. Penelitian yang dilakukan oleh Ajizah, R. & Apriliawati (2021) juga mendapatkan kesimpulan yang sama bahwa perilaku makan ibu berhubungan dengan kejadian *picky eating* pada anak usia prasekolah di TK AR-Rizki Cileungsi Bogor dengan $p\text{-value } 0,003 < \alpha 0,05$. Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Samsiyah & Setiarini, (2013) menunjukkan adanya hubungan antara perilaku makan ibu dengan perilaku *picky eater pada anak*, ibu yang berperilaku *picky eater* mempunyai peluang 2,244 kali lebih besar dari ibu yang tidak *picky eater* untuk membentuk perilaku *picky eater* pada anak. Fauziah (2022) melakukan penelitian perilaku makan ibu berpengaruh terhadap perilaku *picky eater* anak usia prasekolah dengan menggunakan uji *chi-square* hasil $p\text{-value } 0,034$.

Orang tua mempunyai tanggung jawab dan pengaruh terhadap perilaku makan anak baik yang dipilih anak atau yang disediakan oleh orang tua. Dalam perilaku makan anak yang memilih-milih makanan, orang tua menjadi orang terdekat yang menjadi model perilaku makan yang tidak bisa diabaikan (Priyanti, 2013). Ibu memiliki peran penentu kebijakan yang dominan dalam menyiapkan dan menyediakan makanan keseharian keluarga. Pangestuti, F.Y. (2021)(Pangestuti, F.Y., 2021). Tanggung jawab ibu terhadap menu, variasi makanan untuk anak akan berpengaruh terhadap pola perilaku konsumsi anak.

Menurut Wirawan (2017) usia prasekolah adalah masa pembekalan awal yang bermakna karena terjadinya pembentukan pola makan yang positif terhadap anak. Pada usia prasekolah anak mulai berlatih untuk makan sendiri tanpa bantuan orang lain dan mulai membentuk karakter yang kuat bagi dirinya, anak mulai mencontoh perilaku yang terjadi di lingkungan sekitarnya termasuk ibunya, sehingga ibu memberi peran yang utama dalam keteladanan perilaku positif.

Anggraini (2014) menyebutkan bahwa selera makan anak di usia ini mengalami perubahan yang cukup dinamis. Anak akan makan makanan tertentu Ketika mereka menyukainya dan menolak makanan Ketika nafsu makan hilang. Tentunya kebiasaan mengkonsumsi makanan tertentu bisa membuat anak kekurangan gizi akibat makan makanan yang tidak variative, apabila kondisi ini terus berlanjut bisa sampai anak dewasa.

Ibu sebagai orang tua yang bertanggung jawab terkait ketersediaan makan di rumah, ketersediaan makanan bisa berupa menyiapkan makanan sehat dan memberikan contoh bagaimana untuk mengkonsumsi makanan yang sehat. Ibu harus menyukai sayuran, buah dan makanan yang bergizi, karena dengan makan bersama melihat langsung ibu makan makanan sehat maka anak akan meniru perilaku makan dari ibunya (Cathey & Gaylord 2004: Peck 2004 alam Anggraini, 2014).

Anak usia prasekolah mulai diperkenalkan dengan makanan yang bergizi seperti sayur-sayuran dan buah-buahan, makanan sumber hewani karena bisa berpengaruh terhadap kesiapan penerimaan berbagai jenis makanan yang bermanfaat pada masa kanak-kanak, remaja maupun dewasa. Hal tersebut dapat dicontohkan dengan perilaku ibu yang baik sehingga anak dapat mengikuti pola makan dan gaya hidup yang sehat yang diterapkan di keluarga (Hapzah, 2022).

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah ada pengaruh perilaku makan ibu terhadap *picky eater* pada anak usia prasekolah. Hasil analisis bivariat menggunakan *chi-square test* didapatkan hasil nilai signifikansi sebesar $p\text{-value } 0.006 < \alpha 0.05$.

Saran yang bisa peneliti bagikan adalah ibu bisa memberikan menu makanan sehat yang variatif dan menarik dalam penyajian sehingga anak akan tertarik untuk makan makanan yang disediakan. Ibu bisa memberikan contoh yang baik pada saat makan dengan mengkonsumsi makanan yang sehat sehingga anak bisa meniru perilaku makan yang baik dari ibunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajizah, R. & Apriliawati, A. (2021). *Hubungan Antara Pengetahuan Dan Perilaku Makan Ibu Dengan Kejadian Picky Eating Pada Anak Usia Prasekolah Di Tk Ar-Rizki Cileungsi Bogor*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Alarcon, P. A., Lin, L. H., Noche, M., Jr, Hernandez, V. C., Cimafranca, L., Lam, W., & Comer, G. M. (2003). Effect of oral supplementation on catch-up growth in picky eaters. *Clinical Pediatrics*, 42(3), 209–217. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/000992280304200304>
- Almatsier. (2009). *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Anggraini, I. R. (2014). Parents' eating behavior and picky eater case in toddler-aged children. *Jurnal Keperawatan*, 5(2), 154–162. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/2344>
- Arifah, U., Lestari, D., & Ayusari, A. A. (2016). Hubungan Pemberian ASI Eksklusif dengan Picky Eater pada Anak Usia 1-3 Tahun di Puskesmas Kratonan Surakarta Association between Exclusive breastfeeding and Picky Eater in Children Aged 1-3 Years Old at Puskesmas Kratonan Surakarta. *Nexus Kedokteran Komunitas*, 5(2), 23–30.
- Bernard-Bonnin, A. C. (2006). Feeding problems of infants and toddlers. *Canadian Family Physician*, 52(10), 1247–1251.
- Cahyani, A. S. D. (2019). Hubungan Riwayat Pemberian Makanan Pendamping ASI (MP-ASI) dengan Persepsi Perilaku Picky Eater pada Anak Usia 12-36 Bulan (Studi di Wilayah Kerja Sidotopo Surabaya). *Amerta Nutrition*, 3(3), 171. <https://doi.org/10.20473/amnt.v3i3.2019.171-175>
- Carruth, B. R., & Skinner, J. D. (2000). Revisiting The Picky Eater Phenomenon: Neophobic Behaviors of Young Children. *Journal of the American College of Nutrition*, 19(6), 771–780. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/07315724.2000.10718077>
- Dahlan, S. (2020). *BUKU STATISTIK UNTUK KEDOKTERAN DAN KESEHATAN*. Epidemiologi Indonesia.
- Dewi, M.R., Gusti, L. . (2013). Prevalensi dan Faktor Resiko Obesitas Anak Sekolah Dasar di Daerah Urban dan Rural. *Jurnal Ilmiah Kedokteran*, 44(4).
- Dubois, L., Farmer, A., Girard, M., Peterson, K., & Tatone-tokuda, F. (2007). International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10, 1–10. <https://doi.org/10.1186/1479-Received>
- Fauziah, D. (2022). *Faktor – Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Picky Eater Pada Anak Usia Prasekolah Di Desa Sukarasa Kecamatan Darma Kabupaten Kuningan Tahun 2022*. STIKKU.
- Frizma Yuanita Pangestuti, G. N. P. (2021). Hubungan Status Ibu Bekerja, Pola Asuh Makan, Pemberian ASI Eksklusif dengan Kejadian Picky Eater pada Anak Usia Prasekolah. *Indonesian Journal of Public Health and Nutrition*, 1(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijphn.v1i3.49163>
- Galloway, A. T., Lee, Y., & Birch, L. L. (2003). Predictors and consequences of food neophobia and pickiness in young girls. *Journal of the American Dietetic Association*, 103(6), 692–698. <https://doi.org/https://doi.org/10.1053/jada.2003.50134>
- Hamsa, A., Arniyanti, A., Kasim, E., & Nurbaiti, N. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 11(1), 96–101. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v11i1.713>
- Hapzah. (2022). *Pemenuhan Gizi Bagi Anak Balita*. Syiah Kuala University Press.

- Hidayat. (2012). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan*. Salemba Medika.
- Izzaty, R. . (2005). *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Departemen Pendidikan.
- Judarwanto. (2011). *Perilaku Makan Anak Sekolah*. Direktorat Bina Gizi.
- Kurniawati, F., & Widiastuti, A. A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengenalkan Pendidikan Seks Pada Anak Di Tk Tunas Rimba Kota Salatiga. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 548–561. <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i2.12277>
- Kusumawardhani, N, Windhu Purnomo, Rachmat Hargono, Siti Nurul Hidayati, MartonoTri Utomo, S. A. (2013). DETERMINAN “PICKY EATER” (PILIH-PILIH MAKANAN) PADA ANAK USIA 1-3 TAHUN (Studi di Wilayah Kerja Puskesmas Jabon Sidoarjo). *Hospital Majapahit*, 5(2). <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.55316/hm.v5i2.83>
- L, R. (2008). Evaluation of a nutrition education component nested in the NutriSTEP Project. *Canadian Journal of Dietetic Practice and Research : A Publication of Dietitians of Canada = Revue Canadienne de La Pratique et de La Recherche En Dietetique : Une Publication Des Dietetistes Du Canada*, 69(1), 38–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.3148/69.1.2008.38>
- Li, Z., van der Horst, K., Edelson-Fries, L. R., Yu, K., You, L., Zhang, Y., Vinyes-Pares, G., Wang, P., Ma, D., Yang, X., Qin, L., & Wang, J. (2017). Perceptions of food intake and weight status among parents of picky eating infants and toddlers in China: A cross-sectional study. *Appetite*, 108, 456–463. <https://doi.org/10.1016/j.appet.2016.11.009>
- Maharani, M., Wahyuni, S., & Fitrianti, D. (2019). Tingkat pengetahuan dan sikap ibu terkait makanan tambahan dengan status gizi balita di Kecamatan Woyla Barat. *Action: Aceh Nutrition Journal*, 4(2), 81. <https://doi.org/10.30867/action.v4i2.78>
- Oliveria, S. A., Ellison, R. C., Moore, L. L., Gillman, M. W., Garrahe, E. J., & Singer, M. R. (1992). Parent-child relationships in nutrient intake: the Framingham Children’s Study. *The American Journal of Clinical Nutrition*, 56(3), 593–598. <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/ajcn/56.3.593>
- Priyanah. (2008). *Gambaran Karakteristik Anak Picky Eater yang Pernah Memeriksa Diri di Klinik Picky Eater Jakarta Tahun 2008*. UI DEPOK.
- Priyanti, S. (2013). Pengaruh perilaku makan orang tua terhadap kejadian picky eater (pilih-pilih makanan pada anak toddler di Desa Karang Jeruk Kecamatan Jatirejo Mojokerto. *Medica Majapahit*, 5(2), 43–55.
- Purnamasari, A. R., & Adriani, M. (2020). *Hubungan Perilaku Picky Eater dengan Tingkat Kecukupan Protein dan Lemak pada Anak Prasekolah*. 15(1), 31–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.204736/mgi.v15i1.31-37>
- Samsiyah & Setiarini, A. (2013). *Hubungan perilaku makan ibu dan faktor lainnya dengan perilaku picky eating pada anak usia Pra-Sekolah di sekolah Islam Al-Azhar 10 dan Evfia Land School di Kota serang tahun 2013*. UI.
- Saraswati, D., P., M. (2012). *Gambaran Perilaku Picky Eater dan Faktor yang Melatar Belakangnya Pada Siswa PAUD Kasih Ananda Bekasi Tahun 2012*. UI.
- Soetardjo. (2011). *Gizi Seimbang dalam Daur Kehidupan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Strien TV, Frijters JER, Bergers GPA, D., & PB. (1986). The dutch eating behaviour questionnaire (DEBQ) for assessment of restrained, emotional, and external eating behaviour. *Int J Eat Disord*, 5(2), 295–315. [https://doi.org/iour.Int J Eat Disord. 5\(2\):295- 315. https://doi.org/10.1002/1098-108X\(198602\)5:2<295::AIDEAT2260050209>3.0.CO;2-T](https://doi.org/iour.Int J Eat Disord. 5(2):295- 315. https://doi.org/10.1002/1098-108X(198602)5:2<295::AIDEAT2260050209>3.0.CO;2-T)

- Taylor, C. M., Wernimont, S. M., Northstone, K., & Emmett, P. M. (2015). Picky/fussy eating in children: Review of definitions, assessment, prevalence and dietary intakes. *Appetite*, 95(July), 349–359. <https://doi.org/10.1016/j.appet.2015.07.026>
- Utami, F. (2016). Picky Eater Pada Anak Kota: Studi Kasus Anak Usia 3-4 Tahun. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 14(2), 79–86. <https://ejournal.upi.edu/index.php/SosioReligi/article/view/5613/3813>
- Van Strien, T., Frijters, JE, Bergers, GP, & Defares, P. (1986). The Dutch Eating Behavior Questionnaire (DEBQ) for assessment of restrained, emotional, and external eating behavior. *International Journal of Eating Disorders*, 5(2), 295–315. [https://doi.org/https://doi.org/10.1002/1098-108X\(198602\)5:2<295::AID-EAT2260050209>3.0.CO;2-T](https://doi.org/https://doi.org/10.1002/1098-108X(198602)5:2<295::AID-EAT2260050209>3.0.CO;2-T)
- Wardle, J., Guthrie, C. A., Sanderson, S., & Rapoport, L. (2001). Development of the Children's Eating Behaviour Questionnaire. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, and Allied Disciplines*, 42(7), 963–970. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/1469-7610.00792>
- Widyanti, J. D., Khasanah, I., & Kusumaningtyas, N. (2023). Implementasi Pengasuhan Positif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Selama Pembelajaran Daring TK IT Ribathul Quran Semarang. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 340–350. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i2.17326>
- Wirawan, N. A. (2017). *Hubungan Perilaku Makan Orangtua dengan Perilaku Picky Eater pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun)* [Universitas Negeri Makasar]. [file:///C:/Users/user/Downloads/2.+ENG_RS_43055_Fitria+Wahyu+A+\(8-11\)+FIX\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/2.+ENG_RS_43055_Fitria+Wahyu+A+(8-11)+FIX(1).pdf)
- Xue Y, Zhao A, Cai L, Yang B, Szeto IM, Ma D, Zhang Y, W. P. (2015). Growth and Development in Chinese Pre-Schoolers with Picky Eating Behaviour: a Cross-Sectional Study. *PLoS One*, 10(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.1371/journal.pone.0123664>
- Yulis, Z. E. & Hamid, M. A. (2016). Analisis Pilih Pilih Makan pada Anak Usia 1 Sampai 3 Tahun di Desa Suci Kabupaten Jember. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 82–89. https://doi.org/DOI:10.32528/PENGABDIAN_IPTEK.V2I2.987

Penerapan Model *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di TK Kasih Bunda, Kab. Tanah Datar

Iis Elfa Syafmaini^{1*}, Yanti Shantini², Joni Rahmat Pramudia³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154. Jawa Barat – Indonesia
Email Corresponden Author: iiselfasyafmaini@gmail.com

Abstract

Early childhood tends to absorb new knowledge if it happens in concrete real life. So that teachers must be able to provide learning based on realistic experiences, learning methods are needed that can stimulate student activeness. This research was held at TK Kasih Bunda (Kindergarten), Tanah Datar District. This study aimed to 1). Describe the application of the Discovery Learning Model in TK Kasih Bunda, 2). See the benefits of the Discovery Learning Model in learning process, 3). See the teacher's responses to the application of the Discovery Learning Model in learning process. In addition, the method used in this study was qualitative with descriptive methods. The subject of the study was the teacher and students of Kasih Bunda Kindergarten. The data analysis technique applied is descriptive data analysis, using the stages of data reduction, data presentation, and conclusions. The data collection techniques applied two sources of data, namely primary and secondary sources. The strategy in collecting data was through observation, interviews, and documentation studies. In short, the findings of this study were that the application of the Discovery Learning Model ran properly implemented and it can increase students' activity. The applied to three learning activities which were dancing, prayer, and gardening practices. Thus, the Discovery Learning Model has been proven to have a positive impact on increasing activeness, independence, self-confidence, courage, and be able to improve students' skills in TK Kasih Bunda, Tanah Datar District.

Keywords: Discovery Learning Model; Students' Activity; Kindergarten

Abstrak

Anak usia dini cenderung menyerap suatu ilmu baru jika hal tersebut terjadi dalam kehidupan nyata yang bersifat konkrit. Sehingga guru harus mampu menyediakan pembelajaran yang berbasis pengalaman-pengalaman realistik maka diperlukan metode pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan siswa. Penelitian ini diselenggarakan di TK Kasih Bunda, Kab. Tanah Datar. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1). Menggambarkan penerapan model *Discovery Learning* di TK Kasih Bunda, 2). Mengetahui manfaat model *Discovery Learning* dalam pembelajaran, 3). Mengetahui tanggapan guru terhadap penerapan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa TK Kasih Bunda. Teknik analisis data yang diterapkan ialah analisis data deskriptif, menggunakan tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengumpulan data menerapkan dua sumber data yaitu sumber primer dan sekunder. Strategi dalam pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu penerapan model *Discovery Learning* berjalan lancar dan tepat dilaksanakan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Diterapkan pada tiga kegiatan pembelajaran yaitu praktik menari, praktik ibadah salat, dan praktik berkebun. Simpulan dari penelitian ini yaitu model *Discovery Learning* terbukti memberikan dampak yang positif terhadap peningkatkan keaktifan, kemandirian, percaya diri, keberanian, dan terbukti mampu meningkatkan keterampilan siswa di TK Kasih Bunda, Kab. Tanah Datar

Kata kunci: Discovery Learning; Keaktifan Siswa; Taman Kanak-Kanak

History

Received 2024-03-29, Revised 2024-04-03, Accepted 2024-06-20

PENDAHULUAN

Pendidikan formal ialah pendidikan yang terjadi dalam ranah sekolah formal. Pendidikan di era ini seyogyanya terdapat proses belajar mengajar yang berkualitas dan prestasi siswa yang tinggi (Apoko & Sya'ban, 2022) termasuk pendidikan di Lembaga Taman Kanak-Kanak. Salah satu lembaga pendidikan yang mampu mencetak generasi berilmu dan terdidik yakni pendidikan anak usia dini (Kusen, 2022). Pendidikan anak usia dini yakni pendidikan dasar yang diselenggarakan oleh anak usia 0-8 tahun, proses belajar mengajar dilaksanakan dengan penuh kebahagiaan, efektif dari segi pelaksanaan, dan kreatif agar bisa menstimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak (Wulandari et al., 2022). Anak usia dini yaitu sosok individu yang sedang menjalani suatu tahap atau proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan di masa mendatang (Adnyani, 2021). Pendidikan anak usia dini diimplementasikan pada salah satu lembaga pendidikan yaitu lembaga Taman Kanak-Kanak yang memberikan pelayanan pendidikan terkhusus bagi anak usia empat hingga enam tahun (Istikomah, Hartono, 2013). Dapat disimpulkan bahwa Taman Kanak-Kanak menjadi salah satu Lembaga Pendidikan yang harus mampu mencetak generasi emas karena siswa TK sedang mengalami masa *golden age*. Dalam pembelajarannya, Lembaga TK diarahkan supaya mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar sehingga kejenuhan siswa dalam belajar dapat diminimalisir.

Siswa mempunyai kebutuhan yang harus dipenuhi dan merupakan bagian dari haknya yaitu bermain. Hal ini penting dilakukan guna membuat siswa senang dan bahagia sehingga hal tersebut dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitas, imajinasi, kepercayaan diri, kemauan diri, kekuatan dan keterampilan fisik motorik, sosial, kognitif dan emosional sehingga seluruh kemampuan yang dimiliki oleh siswa bisa berkembang dengan optimal (Sumarseh & Eliza, 2022). Pembelajaran anak usia dini atau Taman Kanak-Kanak hakekatnya ialah pembelajaran yang berorientasi bermain (belajar melalui bermain), berorientasi pada keterampilan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan pembelajaran yang paling tepat yaitu proses belajar mengajar yang dipusatkan pada anak (Istikomah & Hartono, 2013). Sebab pada prinsipnya anak usia dini belajar melalui bermain, dengan bermain maka akan membuat anak menjadi aktif dan kreatif, sehingga anak mampu memperoleh perkembangan yang maksimal dalam proses belajar mengajar (Nurhamidah et al., 2022). Pada tahap usia dini merupakan usia yang tepat dalam memberikan, membekali, dan menggali pemikiran-pemikiran kreatif yang menjadi pondasi anak dalam berpikir (Azizah et al., 2020). Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) yang tengah mengalami perkembangan dengan sangat pesat baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik sehingga guru harus mampu memberikan rangsangan-rangsangan agar tumbuh kembangnya dapat berjalan dengan tepat. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menstimulus tumbuh kembang siswa yaitu bagaimana pembelajaran yang diberikan seperti tengah bermain padahal anak sedang belajar.

Dalam rangka menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan seyogyanya diselenggarakan sedari usia dini pada hal ini dapat melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Pratiwi & Kristanto, 2014). Hal ini bertujuan dalam rangka menyelesaikan pola edukasi dengan cara yang kurang tepat dengan karakteristik anak (Anggraini et al., 2022). Kemudian salah satu yang menjadi prinsip pendidikan anak usia dini ialah harus mengacu pada kondisi nyata (Oktari, 2017). Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini hanya mampu menyerap suatu ilmu baru jika hal tersebut terjadi dalam kehidupan nyata yang bersifat konkrit. Sehingga guru harus mampu menyediakan pembelajaran yang berbasis pengalaman-pengalaman realistik. Kemudian setiap anak memiliki caranya masing-masing dalam menyerap pembelajaran yang diberikan. Tidak hanya itu anak mempunyai pola tersendiri dalam menemukan konsep terhadap apa yang diperoleh. Maka dari itu, model pembelajaran yang membuat siswa tetap aktif dalam belajar hingga pembelajaran berakhir, dapat membuat siswa menemukan sendiri konsep dari apa yang mereka pelajari ialah suatu cara yang tepat untuk dilakukan guru.

Pendekatan pembelajaran atau model pembelajaran ialah sebuah rancangan atau pola yang dapat diterapkan untuk mendesain pola-pola cara mendidik secara *offline* di dalam kelas guna menetapkan material atau perangkat pembelajaran (Borman & Erma, 2018). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam rangka menstimulus keaktifan siswa yaitu model *discovery learning* (Fitriana, 2019). *Discovery Learning* (DL) yakni teori belajar yang diartikan sebagai proses pembelajaran yang dapat terlaksana jika siswa tidak diberikan materi pembelajaran dalam bentuk final tetapi dengan adanya model *discovery learning* ini diharapkan siswa mampu mengorganisasi sendiri, misalnya dalam menyelenggarakan suatu eksperimen (Sapitri et al., 2016). Model pembelajaran *discovery learning* menekankan pada penemuan konsep atau prinsip yang belum dimiliki oleh siswa (Artika et al., 2021). Kemudian salah satu kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu siswa untuk meningkatkan potensi berpikir kritis siswa (Nurrohmi et al., 2017). *Discovery learning* ialah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan, dan *skill* dalam menyelesaikan kendala yang ada sehingga pelaksanaan model *discovery learning* dapat meningkatkan potensi penemuan individu dan menciptakan proses belajar mengajar yang lebih aktif dan kreatif (Ana, 2018). Tidak hanya itu model *Discovery Learning* mengarahkan siswa untuk melakukan identifikasi terhadap apa-apa yang hendak diketahui dengan melakukan pencarian informasi secara mandiri, kemudian siswa mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang telah didapat dan dipahami ke dalam bentuk akhir (Cintia et al., 2018). Dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* ialah model pembelajaran yang dapat menstimulus keaktifan siswa, mulai dari mengidentifikasi hingga mampu menciptakan konsep sendiri terhadap apa yang dipelajari dan berdasarkan pengalaman secara praktik yang diperoleh. Tidak hanya itu, model *Discovery Learning* ialah model yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat menjadi solusi atas kejenuhan siswa dalam belajar.

Namun berdasarkan pengamatan di lapangan masih ditemukan Lembaga TK yang gurunya

mendominasi atau pembelajaran dilakukan satu arah sehingga hal tersebut membuat siswa jenuh dalam belajar. Hal tersebut akan berakibat pada siswa akan mengganggu temannya yang lain dalam belajar atau lebih sering keluar kelas. TK Kasih Bunda yang berlokasi di Kabupaten Tanah Datar merupakan salah satu pembaga pendidikan yang berusaha memfasilitasi siswanya untuk dapat belajar aktif, mandiri, dan dapat menemukan konsepnya sendiri melalui pengalaman praktik yang diperoleh. Namun masih ditemukan siswa yang suka mengganggu temannya ketika berada di kelas, ada juga yang sering keluar masuk kelas sehingga hal tersebut membuat pembelajaran menjadi tidak efektif. Oleh sebab itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat belajar secara mandiri, aktif, dan menghasilkan berbagai pengalaman dan pemahaman terhadap suatu konsep yang diperoleh. Oleh sebab itu tujuan penelitian ini ialah 1). Menggambarkan penerapan model *Discovery Learning* di TK Kasih Bunda, 2). Mengetahui manfaat model *Discovery Learning* dalam pembelajaran, 3). Mengetahui tanggapan guru terhadap penerapan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran.

METODE

Riset ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui dan memahami lebih mendalam terkait suatu kejadian pada subjek penelitian. Lalu dijabarkan dalam bentuk narasi dan disertai gambar pada sebuah konteks khusus yang bersifat alamiah, dengan mengoptimalkan beragam metode alamiah. Menurut (Fraenkel et al., 2009) menyatakan bahwa penelitian kualitatif lebih cenderung pada observasi kualitas suatu hubungan, program, kondisi, atau materi. Kemudian (Fraenkel et al., 2009) juga menyatakan bahwa data kualitatif digabungkan dalam bentuk narasi atau gambar. Lalu (Sugiyono, 2010) menguatkan bahwa penelitian kualitatif dilaksanakan dalam rangka menyelenggarakan suatu riset kepada objek yang alamiah. Dalam artian peneliti berfungsi sebagai instrumen inti dan sebagai kuncinya. Metode yang diterapkan pada penelitian ini ialah metode deskriptif. Lalu (Arikunto, 2010) menyatakan bahwa metode deskriptif bisa digunakan dalam rangka memberikan, menjelaskan, dan memberi uraian, serta deskripsi terhadap kejadian pada objek riset. Kemudian penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif, yaitu suatu penelitian yang berupaya mendeskripsikan secara detail dan spesifik atas kejadian, *setting* atau relasi sosial hubungan sosial masyarakat yang terjadi pada lingkup subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa TK Kasih Bunda Kab. Tanah Datar.

Teknik pengumpulan data pada riset ini yakni menerapkan dua sumber data. Pertama sumber primer dan sumber sekunder. Sejalan dengan itu (Sugiyono, 2010) menyatakan bahwa sumber primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber sekunder yakni data yang secara tidak langsung diberikan kepada pengumpul data. Misalnya dokumen atau menggunakan orang ketiga. Pada penelitian ini sumber data primer yakni pendidik TK Kasih Bunda, Tanah Datar. Data sekunder yaitu dokumen yang dibutuhkan. Strategi dalam pengumpulan data yaitu

melalui tiga tahap. Pertama melakukan observasi (pengamatan), lalu wawancara, dan terakhir ialah studi dokumentasi. Pemilihan subjek ini bertujuan untuk memperoleh berbagai informasi dari beragam sumber supaya data yang diperoleh bisa dibuktikan kebenarannya. Teknik analisis data yang diterapkan ialah analisis data deskriptif, menggunakan tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penerapan Model Discovery Learning di TK Kasih Bunda

Berdasarkan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan di TK Kasih Bunda, Kab. Tanah Datar maka diperoleh berbagai kegiatan yang diselenggarakan dengan penerapan model *Discovery Learning*.

- **Menari**

Kegiatan menari tersebut diselenggarakan pada Rabu dan Jumat pada setiap minggu. Jenis tarian yang diajarkan beragam sesuai minat siswa. Seperti tari pasambahan sebagai tarian asli Minangkabau yang biasa digunakan pada pesta adat ataupun acara-acara besar yang diselenggarakan oleh universitas atau instansi pemerintah. Kemudian juga ada tari indang. Tarian ini biasa ditampilkan ketika acara-acara adat seperti kegiatan pengangkatan gelar ninik mamak pada suku Minangkabau. Proses pembelajaran yang menerapkan model discovery learning ini terlihat ketika guru menjadi instruktur tari lalu diikuti oleh siswa. Setelah beberapa kali dipraktikkan maka setelah itu guru menunjuk salah satu siswa yang sudah hapal gerakan tarian lalu menyuruh siswa tersebut untuk menjadi instruktur. Sehingga tercipta kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Kemudian selama kegiatan menari berlangsung, guru lebih bersifat mengawasi dan memfasilitasi saja. Dengan adanya kegiatan menari ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan dapat mengembangkan potensi siswa. Tidak hanya itu, dengan adanya kegiatan menari tersebut siswa yang memiliki ketertarikan (minat) untuk menari juga dapat terpenuhi. Keaktifan siswa terlihat ketika siswa mengidentifikasi dan mengamati bagaimana gerakan yang dicontohkan oleh guru. Setelah mengamati, siswa melakukan gerakan yang sama dengan gerakan yang telah dicontohkan. Jika ada gerakan yang ragu maka siswa kembali mengamati bagaimana gerakan yang benar. Pengamatan ini diarahkan siswa pada guru yang masih mempraktikkan di depan atau dapat juga dilihat kepada teman yang gerakannya benar. Tidak hanya itu siswa juga dengan berani bertanya langsung kepada guru atas gerakan yang diragukan dan meminta supaya mengulang kembali gerakan yang sama. Di sini terlihat inisiatif yang tinggi dan siswa antusias dalam kegiatan menari. Selain itu, siswa juga dengan antusias untuk menari bersama terlebih bagi siswi yang memang lebih bereaksi aktif dibandingkan siswa. Siswi tampak serius untuk mempraktikkan gerakan yang telah diajarkan. Maka dari itu yang menjadi instruktur delegasi dari siswa ialah siswi.

Pada kegiatan menari tersebut juga mengajarkan arti dari berkomunikasi dan kolaborasi. Dengan praktik langsung, terdapat komunikasi dua arah baik antara guru maupun dengan siswa. Awalnya guru memberikan arahan dan pengenalan terlebih dahulu lalu baru mempraktikkan gerakan satu persatu. Kemudian gerakan tersebut diulang-ulang kembali hingga terdapat satu siswa yang menyimak dengan seksama dan bagus dalam gerakannya. Setelah itu guru memberikan amanah kepada siswa tersebut agar menjadi instruktur. Kemudian ketika siswa yang diamanahkan menjadi instruktur tersebut maka juga akan melakukan komunikasi terhadap teman-temannya. Sehingga kejadian seperti itu akan menimbulkan komunikasi dua arah. Tentu juga akan mengajarkan arti dari kolaborasi antar siswa agar saling belajar dan membelajarkan satu dengan lainnya. Ketika instruktur tersebut ialah sesama siswa justru teman-teman dari siswa lain lebih bersemangat dalam berlatih. Kegiatan menari ini juga menjadikan para siswa lebih kompak dalam belajar dan bermain. Dengan bermain bersama maka mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam belajar.



Gambar 1. Praktik Tari Pasambahan



Gambar 2. Praktik Tari Indang

- **Praktik Ibadah**

Dalam hal beribadah, siswa diarahkan oleh guru untuk memperoleh pengalaman sendiri. Guru di sini bersifat mengarahkan dan memfasilitasi. Pertama, guru mempersilahkan agar siswa berbaris dengan rapi dan tidak berdesak-desakkan selama berwudhu. Terdapat dua baris yang berbeda antara siswa dan siswi, hal ini bertujuan untuk menjaga kualitas wudhu dan aurat dari masing-masing siswa. Kedua, terdapat salah satu siswa yang ditunjuk untuk melaksanakan tugas pada hari itu yaitu sebagai imam/pemimpin salat. Jadwal menjadi imam tersebut setiap harinya dijadwalkan bergantian sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengeksplor dan memberanikan diri untuk menjadi imam salat. Ketiga, ketika salat telah selesai, maka ada salah satu yang dijadwalkan pada hari itu yang bertugas untuk membaca doa. Praktik ibadah ini bertujuan agar setiap siswa memperoleh pengalaman langsung yaitu bagaimana membersihkan diri melalui berwudhu, bagaimana gerakan salat yang benar, dan bagaimana bacaan salat yang tepat, serta bagaimana menghargai penampilan teman yang sedang belajar tampil. Keempat, di akhir praktik salat, guru menutup dengan memberikan apresiasi kepada siswa yang telah berani tampil dan memberikan motivasi belajar kepada siswa lain supaya dapat mempraktikkan apa-apa yang telah diperoleh di sekolah agar tetap dilaksanakan di rumah masing-masing. Tidak hanya itu, guru juga melakukan pengamatan terhadap bacaan salat imam, bagaimana gerakan dari para siswa yang menjadi makmum apakah ada yang bermain atau malas untuk bergerak dengan penuh keseriusan. Maka hal tersebut juga menjadi bahan evaluasi yang disampaikan guru ketika di tahap ini. Lalu guru menutup dengan nasihat supaya bagi siswa yang belum serius untuk praktik salat agar ke depannya lebih serius lagi. Sehingga guru yang berfungsi sebagai pemberi ilmu dan pemberi nasihat tetap berfungsi dengan baik.

Praktik ibadah ini mengajarkan siswa terkait nilai-nilai kehidupan yang seyogyanya dijadikan pedoman. Pertama, ketaatan pada Tuhan Yang Maha Esa; dengan ibadah yang dilakukan menandakan bahwa sebagai manusia bertugas untuk taat dan patuh pada perintah-Nya. Menjaga kualitas ibadah artinya menjaga hubungan dengan Sang Pencipta. Terlebih salat ialah ibadah wajib yang harus dilakukan., Kedua, yakin kepada Allah yang memberikan nikmat kesehatan, nikmat kesempatan menuntut ilmu, dan nikmat untuk hidup. Menjalankan ibadah berarti bentuk syukur pada segala nikmat dari Tuhan. Ketiga, keberanian untuk tampil; tentu hal tersebut akan mengasah kepercayaan diri siswa agar meningkat. Berani menampilkan diri sebagai pembelajar dan tidak takut atas kesalahan merupakan nilai-nilai hidup yang baik untuk diterapkan. Keempat, semangat untuk terus menggali ilmu dan menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan karena ilmu yang berkah ialah ilmu yang menjadikan pemilik ilmu tersebut semakin dekat dengan Tuhan. Kelima, momen untuk mengevaluasi diri atas apa-apa yang dilakukan karena pada praktik ibadah tersebut dimulai dengan berwudhu, praktik salat, hingga berdoa bersama lalu diakhiri dengan masukan dan apresiasi oleh guru. Oleh karena itu, pembelajarn ini dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengevaluasi diri. Berbicara perihal keaktifan siswa, tidak hanya sebatas dilihat pada kegiatan fisik yang dilakukan tetapi ada hal yang lebih mendalam yaitu perubahan

sikap dan tingkah laku dari siswa yang menjalankan hidup dengan pikiran positif, berkata jujur, dan bertindak benar.



Gambar 3. Praktik Salat Berjamaah



Gambar 4. Praktik Berdoa

- **Berkebun**

Penerapan model *Discovery Learning* juga terlihat pada praktik berkebun. Setelah guru mengenalkan dan membekali siswa terkait berbagai jenis tanaman di dalam kelas, lalu guru memfasilitasi siswa agar menanam sesuatu di luar kelas, tepatnya di taman sekolah. Sehingga siswa memperoleh langsung pengalaman bagaimana menanam sesuatu, bermain dengan tanah, dan bekerjasama dengan teman. Tidak hanya itu, sekali seminggu guru sudah menjadwalkan untuk bertamasya ke berbagai kebun terdekat dari sekolah. Seperti mengunjungi taman strawberry dan memetik langsung buahnya secara bergantian. Hal tersebut agar siswa memperoleh keilmuan secara empiris di lapangan. Mengetahui langsung bagaimana bentuk strowberi, warna, dan bentuknya. Kemudian di minggu berikutnya melakukan kunjungan ke kebun jeruk, lalu ke kebun teh, dan kebun-kebun lainnya guna memberikan

pengalaman lebih kepada siswa.

Dengan adanya kunjungan ke berbagai kebun yang berbeda, selain menciptakan kesenangan kepada siswa untuk berkebun juga menstimulus siswa agar dekat dengan alam ciptaan Tuhan. Kemudian menghadirkan kesyukuran atas nikmat buah-buahan yang Tuhan berikan. Tidak hanya itu, praktik berkebun yang dilaksanakan di taman sekolah juga mengajarkan siswa agar berani kotor dengan tanah. Tidak hanya itu, siswa juga memperoleh suatu konsep bahwa semua hal yang dilakukan butuh proses untuk bertumbuh dan berkembang. Termasuk ketika siswa ingin memakan sesuatu maka dibutuhkan proses untuk menanam terlebih dahulu, merawat, dan baru setelahnya memetik hasilnya. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika siswa memetik buah atau sayuran; ketika tanaman menghasilkan buah atau sayuran maka siswa akan senang sekali untuk memetiknya. Kemudian siswa juga akan belajar untuk mengenali kapan buah atau sayuran itu sudah matang dan siap untuk dipetik serta siswa juga akan merasakan kegembiraan ketika berhasil memanen hasil dari tanaman yang mereka ambil. Ketika di sekolah siswa diajak untuk menanam benih. Siswa TK sangat antusias ketika diberi kesempatan oleh guru untuk menanam benih di dalam pot atau di kebun sekolah. Siswa akan benar-benar memperhatikan dengan cermat setiap langkah dari proses penanaman benih tersebut. Dimulai dengan memasukkan benih ke dalam tanah, menyiraminya dengan air dan hingga menutupi dengan tanah kembali. Kemudian siswa juga diajak untuk merawat tanaman yang telah tumbuh. Ketika tanaman mulai tumbuh maka siswa akan aktif untuk merawatnya siswa akan memastikan bahwa tanaman mendapatkan cukup air dengan menyiramnya setiap hari. Kemudian siswa juga akan belajar bagaimana cara membersihkan rumput yang tumbuh di sekitar sayuran. Membersihkan tanaman tersebut bertujuan agar tanaman sayuran dapat tumbuh dan hidup dengan sehat.

Ketika siswa sudah kembali ke dalam kelas maka siswa diberikan kesempatan untuk membuat karya seni. Hal tersebut bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa atas apa-apa yang telah siswa lihat di kebun. Misalnya dengan menggambar bunga, membuat kerajinan tangan dari bahan-bahan alami seperti daun atau batang tanaman atau membuat album foto untuk mendokumentasikan perkembangan tanaman dari waktu ke waktu. Tidak hanya itu proses pembuatan karya seni tersebut juga mengajarkan siswa akan perbedaan dari warna. Misalnya daun artinya berwarna hijau bunga berarti berwarna merah maka siswa diarahkan oleh guru untuk memberikan warna pada gambar yang telah ditetapkan di dalam buku untuk memberikan warna yang sesuai dengan bentuk aslinya. Kegiatan ini berhasil membuat siswa untuk aktif bergerak, aktif bermain, dan sekaligus aktif untuk belajar. Kegiatan lain yang pernah diarahkan oleh guru kepada siswa adalah bermain peran. Bermain peran ialah cara yang baik untuk membantu siswa memahami lebih dalam terkait proses berkebun itu sendiri. Seperti siswa dapat memerankan beberapa peran yaitu sebagai penjaga kebun, sebagai petani, dan kemudian menirukan aktivitas yang biasa dilakukan oleh orang dewasa dalam rangka bertanggung jawab atas kebun atau tanaman yang dirawat. Semua kegiatan ini tidak hanya menyenangkan bagi para siswa tetapi juga membantu siswa untuk belajar bagaimana siklus hidup tanaman bertanggung jawab terhadap

tanaman yang ditanam meningkatkan kreativitas dan menyayangi sesama makhluk hidup.



Gambar 5. Siswa Bersama Guru Melakukan Kunjungan ke Kebun Strowberi

Manfaat Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran

Berbagai manfaat yang dirasakan oleh siswa saat guru menerapkan model Discovery Learning dalam pembelajaran, yaitu:

- Siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar; siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *discovery* ialah model pembelajaran penemuan, dimana siswa yang belajar menemukan dan belajar untuk memecahkan masalah kemudian guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Darma Putra & Sujana, 2020). Setelah guru memberikan arahan lalu siswa mempraktikkan sehingga siswa memperoleh pengalaman (empirik). Tidak hanya itu, siswa menjadi lebih mampu mengingat dengan detail apa yang didapatkan. Ingatan tersebut bersifat jangka panjang. Sehingga bukan teori saja yang diketahui oleh siswa tetapi lebih pada keterampilan dan pengalaman secara langsung. Dengan pembelajaran model *Discovery Learning* terbukti meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam belajar. Sejalan dengan temuan itu, (Prilliza et al., 2020) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, penerapan *model discovery learning* dapat menuntun siswa agar lebih aktif.
- Menciptakan kolaborasi antar siswa; penerapan model *Discovery Learning* mampu meningkatkan kerjasama antar siswa. Ketika siswa diarahkan untuk membentuk kelompok seperti praktik ibadah salat maka secara tidak langsung menciptakan Kerjasama yang baik antar siswa. Yaitu bagaimana siswa harus kompak dalam melaksanakan praktik tersebut.
- Meningkatkan kepercayaan diri; penerapan model *Discovery Learning* yang merangsang adanya keterampilan siswa dan berani tampil ketika diarahkan untuk praktik, mampu meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian siswa dalam mencoba sesuatu tanpa takut salah dan takut

dicemooh oleh teman-temannya. Berani tampil di depan umum bukanlah hal yang mudah, terkadang siswa malu-malu untuk melakukan suatu hal tetapi dengan adanya penerapan model *Discovery Learning* mampu mengatasi rasa malu dan ketidakberanian siswa tersebut.

- Meningkatkan jiwa sosial siswa; ketika siswa distimulus untuk membentuk sebuah kelompok lalu membuat suatu hal bersama-sama, seperti berkebun maka secara tidak langsung siswa akan bersosialisasi dan berkomunikasi dengan siswa lain. Hal tersebut bagus untuk diterapkan karena dapat meminimalisir jiwa individualisme antar siswa. Tidak hanya itu juga mampu meminimalisir rasa egois antar diri siswa.
- Menghasilkan sebuah produk dan keterampilan; ketika siswa diberikan keleluasaan untuk mengeksplorasi bakat dan minatnya pada suatu bidang, seperti menari atau memasak maka akhir dari proses pembelajaran tersebut ialah diperolehnya suatu produk yang dihasilkan oleh siswa dan atau suatu keterampilan baru yang dimiliki. *Discovery Learning* ini lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui (Hasnan et al., 2020).
- Meningkatkan kemandirian; guru lebih bersifat memfasilitasi dan siswa memiliki kebebasan dalam menggali potensi dirinya sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kemandirian siswa. Guru bukan lagi sebagai penceramah yang monoton tetapi lebih mengarahkan siswa untuk dapat melakukan sesuatu atau membentuk suatu hal. Sehingga dengan adanya hal tersebut dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar.

Tanggapan Guru Terhadap Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran

Berdasarkan interview yang peneliti lakukan terhadap guru sebagai sumber primer maka diperoleh simpulan bahwa dengan adanya penerapan model *discovery learning* selain memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran juga memberikan kepuasan terhadap guru karena model *discovery learning* lebih menstimulus kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Selain siswa mampu memperoleh pengalaman sendiri melalui pembelajaran yang dilaksanakan dengan dominan praktik juga mampu memberikan kebebasan pada siswa dalam mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya. Sehingga berbagai hal tersebut dapat meningkatkan kemandirian dan keterampilan siswa. Dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* tepat diterapkan dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar di TK Kasih Bunda, Tanah Datar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan model *Discovery Learning* tepat dilaksanakan di TK Kasih Bunda, Tanah Datar karena dapat meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah tercapai. Melalui praktik menari, praktik beribadah, dan praktik berkebun model *Discovery Learning* berhasil mampu menciptakan kreativitas dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan karakteristik model pembelajaran *Discovery*

Learning maka telah memberikan kontribusi yang tinggi atas keaktifan belajar siswa di TK Kasih Bunda, Tanah Datar.

Pembelajaran yang berhasil tentu diharapkan oleh guru, maka dari itu dibutuhkan adanya pendekatan atau model pembelajaran yang lebih efektif dan tepat (Pamungkas et al., 2018). Guru mempunyai peran yang penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang bersifat memfasilitasi perkembangan dan *skill* berpikir kritis anak usia dini (Qurota Aeni & Setiasih, 2023). Model pembelajaran *Discovery Learning* ialah sebuah tahapan dan rangkaian belajar yang melibatkan secara optimal seluruh potensi siswa dalam rangka melakukan pencarian dan penyelidikan secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga siswa mampu merumuskan sendiri hasil temuannya (Nugrahaeni et al., 2017). Karakteristik utama dari model *discovery learning* yakni; 1) melakukan eksplorasi dan menyelesaikan permasalahan guna menciptakan, menyatukan, dan menggeneralisasi pengetahuan yang ada; 2) berfokus pada siswa; 3) Aktivitas untuk memadukan pengetahuan baru dan pengetahuan yang telah ada sebelumnya (Irdam Idrus & Sri Irawati, 2019). Dapat disimpulkan model *discovery learning* ialah model yang melibatkan siswa secara langsung, dimulai pada tahap mengidentifikasi, menganalisis, dan mempraktikkan, hingga melakukan evaluasi pada pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* di TK Kasih Bunda, Tanah Datar telah mampu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran melalui berbagai pengalaman empiris yang didapatkan. Dengan adanya penemuan-penemuan baru di lapangan terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Keingintahuan siswa yang tinggi menjadi terpenuhi karena keterampilan dan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Tidak hanya itu, siswa juga mampu belajar sendiri dari alam, dan menemukan konsep baru atas apa yang dilihat dan dirasakan. Siswa tidak lagi bergantung pada gurunya dalam menemukan suatu konsep baru. Sehingga posisi guru lebih kepada memfasilitasi dan memberikan arahan supaya siswa dapat berproses dengan tepat. Melalui model *Discovery Learning* yang diterapkan di TK Kasih Bunda, Kab. Tanah Datar memberikan berbagai manfaat dan dampak positif baik kepada guru maupun kepada siswa. Dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* terbukti mampu memberikan dampak baik untuk proses belajar dan tumbuh kembang siswa baik dalam berpikir kritis, memperoleh ilmu, dan keterampilan baru, serta menyimpulkan konsep sendiri atas pengalaman praktik yang didapatkan.

Dengan adanya aspek keaktifan belajar maka dapat menstimulus siswa supaya memiliki semangat yang tinggi dalam belajar dan lebih fokus selama mengikuti proses belajar mengajar yang tidak hanya meningkatkan pada aspek kognitif tetapi juga dapat meningkatkan aspek afektif dan aspek psikomotorik (Hariandi & Cahyani, 2018). Diperlukan keaktifan siswa dalam belajar agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Salah satu hal yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu model pembelajaran yang tepat. Di TK Kasih Bunda, Kab. Tanah Datar telah mampu meningkatkan keaktifan siswa dengan model pembelajaran *Discovery Learning* yang diterapkan. Sejalan dengan itu (Sardiman, 2011) menyatakan bahwa keaktifan belajar yaitu suatu kegiatan fisik dan mental baik dalam berpikir

maupun bertindak dalam menyelenggarakan sesuatu yang menjadi tahapan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan lainnya.

Kemudian (Sudjana, 2010) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa bisa dilihat pada hal berikut: (1) Siswa ikut serta dan terlibat aktif dalam melaksanakan tugas belajar. (2) Siswa terlibat aktif dalam memecahkan permasalahan yang ada. (3) Siswa memiliki inisiatif untuk bertanya kepada siswa lain atau guru apabila menemukan suatu masalah atau ada hal yang tidak dimengerti. (4) Siswa berusaha melakukan pencarian secara otodidak terkait beragam informasi yang diperlukan dalam rangka mengatasi suatu kendala. (5) Melakukan diskusi secara kolektif sesuai dengan arahan guru. (6) Menyelenggarakan penilaian terhadap potensi diri sendiri dan beberapa hasil belajar yang diperoleh. (7) Melatih diri dalam menyelesaikan soal/masalah yang ada yakni siswa bisa menyelesaikan soal /masalah dengan melaksanakan LKS. (8) Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh guna mencari solusi atas tugas atau suatu masalah yang ada.

Sejalan dengan teori tersebut, pembelajaran di TK Kasih Bunda, Kab. Tanah Datar dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* mampu mengaktifkan semangat dan kontribusi aktif siswa dalam belajar. Siswa dilibatkan secara langsung dari awal hingga akhir pembelajaran. Tidak hanya itu, siswa berlaku sebagai subjek pembelajaran bukan sebagai objek. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan berbagai hal positif dalam pembelajaran. Selain dari keaktifan dan kemandirian, ternyata keberanian siswa juga lebih meningkat atas penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yang diterapkan.

KESIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan yaitu: 1). Penerapan model *Discovery Learning* berjalan dengan baik, terbukti dari tiga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan yaitu praktik menari, beribadah salat, dan berkebun memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa di TK Kasih Bunda, Kab. Tanah Datar, 2). Manfaat yang diperoleh saat penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu meningkatkan semangat dan antusias belajar siswa, menciptakan terjadinya kolaborasi antar siswa dalam bekerja kelompok, meningkatkan percaya diri karena siswa bebas mengekspresikan minat dan bakatnya tergali, meningkatkan komunikasi dan jiwa sosial karena sering dilibatkan pada permasalahan dan mencari solusi bersama, menghasilkan suatu produk atau memperoleh keterampilan baru, dan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar karena siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator, 3). Guru memberikan tanggapan positif terhadap penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* di TK Kasih Bunda, Tanah Datar karena penerapan model tersebut memberikan kemudahan kepada guru dalam menyelenggarakan pembelajaran dan guru juga merasa senang karena tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai dengan adanya keaktifan dan kemandirian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini "Merdeka Belajar" Di Era Belajar Di Rumah. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 13. <https://doi.org/10.25078/pw.v6i1.1876>
- Ana, N. Y. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 21–28. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13851>
- Anggraini, H., Haryono, S. E., Muntomimah, S., Wijayanti, R., & Akbar, M. R. (2022). Strategi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Berbasis Individual Differences. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 64–74.
- Apoko, T. W., & Sya'ban, M. B. A. (2022). The impact of online learning implementation on satisfaction, motivation, quality of the learning process, and student learning outcomes. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5923–5932. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2096>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Artika, W., Nurmaliah, C., Studi, P., Pendidikan, M., Fkip, B., Syiah, U., & Aceh, B. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbasis STEM pada Materi Sistem Gerak Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(1), 99–107. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18591>
- Azizah, S. N., Munawar, M., & Ds, A. C. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *PAUDIA (Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini)*, 9(1), 57–71. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.5745>
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinesthetic (Vak). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1), 8–16. <https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.586>
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 67–75. <https://doi.org/10.21009/pip.321.8>
- Darma Putra, I. G., & Sujana, I. W. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Education Technology*, 4(2), 103. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>
- Fitriana, F. (2019). Penerapan Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPA Materi Tekanan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan*

- Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 5(2), 100.
<https://doi.org/10.33394/jk.v5i2.1805>
- Fraenkel, J., Wallen, N., & Hyun, H. (2009). *How to Design and Evaluate Reseach in Education* (Eight Edition). McGraw-Hill.
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 353–371.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6751>
- Hasnan, S. M., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 239–249. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.318>
- Irdam Idrus, & Sri Irawati. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Irdam Idrus, & Sri Irawati. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science and Technology*. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2).
- Istikomah, Hartono, R. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Discovery Learning Untuk Pemahaman Sains Pada Anak Tk B. *Journal of Primary Education*, 2(2), 71–76.
- Kusen, K. (2022). Analysis of the Need for Development of Blended Learning Model in Early Childhood Education Programs in the Rejang Lebong Region. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 611–618. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1198>
- Nugrahaeni, A., Redhana, I. W., & Kartawan, I. M. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i1.12808>
- Nurhamidah, M. S., Maryani, K., & Kusumawardani, R. (2022). Pengaruh Peran Guru Pendamping Terhadap Proses Pembelajaran di Taman Kanak Kanak Kecamatan Purwakarta , Cilegon-Banten
The Influence of the Role of Assistance Teachers on the Learning Process in Kindergarten , Purwakarta District , Cilegon-Banten. 9(2), 90–100.
- Nurrohmi, Y., Utaya, S., & Utomo, D. H. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(1985), 1308–1314.
- Oktari, V. M. (2017). Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1 No 1 (2017): Paud Lectura, 49–57.
- Pamungkas, A. D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas 4 Sd. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 287–293.
<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i1.268>

- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR (KESEIMBANGAN TUBUH) ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DI KELOMPOK B TUNAS RIMBA II TAHUN AJARAN 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*.
- Prilliza, M. D., Lestari, N., Merta, I. W., & Artayasa, I. P. (2020). Efektivitas Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 130–134. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1544>
- Qurota Aeni, S., & Setiasih, O. (2023). Memfasilitasi Keterampilan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini: Strategi Komunikasi Guru. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 28–39. <https://doi.org/10.26877/paudia>
- Sapitri, U. E., Kurniawan, Y., & Sulistri, E. (2016). PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS X PADA MATERI KALOR. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, 1(September), 64–66.
- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarseh, & Eliza, D. S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 65–75.
- Wulandari, H., Amalia, H. A., Shohabi, A. F., Hendriani, I., Anmbia, N. N., Saputri, O. N., & Riani, S. (2022). Pelatihan Media Powerpoint untuk Mengembangkan Pembelajaran Kreatif di Taman Kanak Kanak. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 89–98.

Penggunaan Aplikasi *Smart Game* Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun

Sela Nurlaela^{1*}, Lizza Suzanti², Rr. Deni Widjayatri³

¹²³Universitas Pendidikan Indonesia

Email Corresponden Author: 25selanurlaela@upi.edu

Abstract

Numeration is a challenge for preschool children, but it can be a fun thing to use a game app. The aim of this study is to find out the impact of the application of Smart Games on numeration skills in preschool children. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. Data collection techniques through observation and documentation of 18 children aged 5-6 years at BONA City Attack. The data analysis techniques used refer to the Miles and Huberman concepts, namely data collection, data reduction, data presentation, and inference. Research results show that the use of the Smart Game app significantly improves the understanding and numeration skills of preschool children. These findings confirm that technology integration, especially gaming applications, can be an effective tool in early childhood education. Proper support from educators and parents is also identified as a key factor in ensuring the successful implementation of this technology. Strong collaboration between schools, teachers, and parents can be a strong foundation for improving the quality of early childhood mathematics education through the use of the Smart Game app. The research supports the numeration improvement program in the PAUD field by involving the development of applications for preschool children.

Keywords: *Smart Game Applications, Numbering Skills, Early Childhood*

Abstrak

Numerasi menjadi tantangan bagi anak prasekolah, namun hal ini bisa dijadikan sesuatu yang menyenangkan dengan penggunaan sebuah aplikasi permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Smart Game* terhadap kemampuan numerasi pada anak prasekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi terhadap 18 anak usia 5-6 tahun di TK BONA Kota Serang. Teknik analisis data yang digunakan mengacu pada konsep Miles dan Huberman, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Smart Game* signifikan meningkatkan pemahaman dan kemampuan numerasi anak prasekolah. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi, khususnya aplikasi game, dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Dukungan yang tepat dari pendidik dan orang tua juga diidentifikasi sebagai faktor kunci dalam memastikan keberhasilan implementasi teknologi ini. Kolaborasi yang kokoh antara sekolah, guru, dan orang tua dapat menjadi fondasi yang kuat untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika anak usia dini melalui penggunaan aplikasi *Smart Game*. Penelitian ini mendukung program peningkatan numerasi di bidang PAUD dengan melibatkan pengembangan aplikasi untuk anak prasekolah.

Kata kunci: *Aplikasi Smart Game, Kemampuan Numerasi, Anak Usia Dini*

History

Received 2024-04-04, Revised 2024-04-08, Accepted 2024-05-06

PENDAHULUAN

Kemampuan numerasi sangatlah penting bagi anak di usia dini. Keterampilan dasar dalam literasi dan numerasi awal sangat penting untuk keberhasilan prestasi akademik (Niklas & Tayler, 2018). Oleh karena itu, kemampuan numerasi bukan hanya sekadar keterampilan tambahan, tetapi

merupakan landasan penting yang harus dikuasai oleh anak sejak usia dini. Menanggapi hal ini, pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini menjadi kunci dalam mengembangkan kemampuan numerasi pada anak. Melibatkan anak dalam kegiatan berhitung yang menyenangkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif, seperti bermain dengan benda-benda sederhana. Dalam Kurikulum 2013 (K13) PAUD, aspek numerasi meliputi kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan simbol bilangan 1-10, mengenal huruf, dan merepresentasikan benda dalam bentuk gambar yang dikenal dengan berpikir simbolik (Hayati et al., 2019).

Pengenalan numerasi sebaiknya diberikan sejak awal, dikarenakan kemampuan numerasi merupakan prediktor penting dalam penentuan prestasi akademik anak (de Chambrier et al., 2021). Penguasaan keterampilan numerasi pada anak berperan sebagai mediator hubungan antara fungsi eksekutif dan prestasi matematika pada anak usia dini (Chan & Scalise, 2022). Selain itu, kemampuan numerasi anak berperan sebagai prediktor skor tes prestasi aritmatika di tingkat kelas satu (Niklas & Schneider, 2017). Pentingnya literasi numerasi pada anak usia dini telah diungkap oleh beberapa ahli yang menekankan bahwa penguasaan potensi awal yang diperlukan untuk mempersiapkan masa depan dapat dicapai dengan menanamkan literasi numerasi sejak dini (I. Wahyuni, 2022). Oleh karena itu, peningkatan kemampuan numerasi sejak usia dini memainkan peran krusial dalam membentuk prestasi akademik yang optimal. Selain itu, penguasaan numerasi pada anak membantu menghubungkan fungsi eksekutif dengan pencapaian matematika di usia dini, meramalkan hasil tes prestasi aritmatika di kelas satu, dan memberikan sumbangan signifikan pada kesuksesan akademis. Meskipun para ahli telah menekankan pentingnya keterampilan berhitung dalam mencapai prestasi akademik yang memuaskan, namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berhitung pada anak usia dini masih memberikan hasil yang kurang memuaskan.

Sejalan dengan hal tersebut, matematika dibahas melalui tiga rangkaian konten utama, yakni angka dan aljabar, pengukuran dan geometri, serta statistik dan probabilitas. Namun, yang lebih penting adalah empat rangkaian keterampilan yang melintasi rangkaian konten tersebut, yaitu pemahaman, kelancaran, pemecahan masalah, dan penalaran (Macdonald, 2015). Dengan demikian, keterampilan numerasi anak pada tahap awal memiliki dampak signifikan terhadap pengembangan kompetensi matematika yang mencakup aspek-aspek tersebut.

Studi awal yang dilakukan peneliti di TK BONA Kota Serang pada 18 anak dari total 55 siswa. Menunjukkan bahwa sebanyak 60% atau setara dengan 32 siswa mengalami keterbatasan dalam memvisualisasikan konsep matematika dalam konteks sehari-hari. Mereka belum sepenuhnya menguasai keterampilan hitung konkrit, seperti menghitung dengan jari atau menggunakan benda-benda fisik sebagai representasi jumlah. Selain itu, keterbatasan dalam keterampilan motorik halus, terutama dalam menulis angka, dapat memengaruhi keterampilan penjumlahan dan pengurangan. Anak juga menghadapi kesulitan dalam mengembangkan strategi perhitungan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, seperti mencari pola, dan mengingat fakta dasar penjumlahan dan pengurangan.

Kesulitan ini dapat berdampak pada pemahaman simbol matematika, menyebabkan ketidak konsistenan hasil dan kesulitan dalam menuliskan hasilnya. Di sisi lain, sekitar 40% atau sekitar 17 siswa telah menunjukkan kemampuan yang memadai terkait dengan keterbatasan tersebut.

Data presentase tersebut diperoleh melalui wawancara pra-penelitian dengan guru, yang membahas permasalahan dalam pemahaman matematika terutama pada aspek kemampuan numerasi di kelas B. Perkiraan rata-rata terkait data kemampuan numerasi anak menunjukkan bahwa masih terdapat kebingungan pada sebagian anak dalam memahami konsep matematika, terutama dalam berhitung penjumlahan/pengurangan dengan jari, sementara sebagian anak lainnya sudah menunjukkan kemajuan dalam pemahaman tersebut. Temuan ini menyoroti perlunya perhatian khusus dalam merancang program pembelajaran yang memperhitungkan perbedaan ini, guna memastikan setiap anak dapat berkembang optimal dalam kemampuan numerasi mereka.

Peningkatan kemampuan numerasi pada pendidikan anak usia dini merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Disarankan untuk mengenalkan matematika sejak dini untuk membekali anak dengan pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang mungkin ditemuinya di kemudian hari (Maghfirah et al., 2022). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendekatan holistik dan beragam memiliki dampak positif pada perkembangan kemampuan numerasi anak. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ular tangga raksasa sebagai metode fisik juga terbukti efektif dalam meningkatkan literasi numerasi anak usia dini (Kurniasih, 2022). Penerapan pembelajaran STEAM secara bertahap dengan menggunakan bahan *loose parts* dapat secara signifikan mendukung anak dalam mengembangkan kemampuan numerasi (Ayu Raniah et al., 2023).

Dalam konteks peningkatan keterampilan numerasi anak usia dini, beberapa penelitian menegaskan kontribusi positif dari aplikasi. Penggunaan media pembelajaran Smart Care Game di TK Negeri Pembina Mowewe, tidak hanya dianggap sebagai langkah krusial, melainkan juga terbukti efektif dalam membantu guru meningkatkan kemampuan numerasi anak (Hasrawati, 2023). Media ini tidak hanya menciptakan komunikasi efektif dan interaktif antara guru, anak, dan orang tua, tetapi juga berperan sebagai alat yang memperkuat pengajaran numerasi.

(Fauziah & Rakhmawati, 2023) menambahkan bahwa penerapan pendekatan STEAM dengan menggunakan Game Numerasi (GANU) dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan numerasi anak usia 5-6 tahun. Dukungan ini diperkuat oleh penelitian (Widjayatri et al., 2022) yang menyatakan bahwa aplikasi Edukasi Game Matematika Seru atau EduGame MARU merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang didesain untuk mengenalkan konsep matematika awal kepada anak-anak. Aplikasi ini telah dirancang dengan tujuan utama membantu pendidik dalam proses mengajar dan memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi matematika. Hasil penelitian ini secara umum mendukung gagasan bahwa penggunaan aplikasi merupakan pendekatan yang efektif untuk membantu anak dalam belajar matematika pada usia dini.

Selain itu, kemampuan numerasi dapat ditingkatkan melalui penggunaan aplikasi seperti *Smart Game*, yang membantu anak mengembangkan keterampilan numerasi. *Smart Game* adalah inovasi pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dan tim pada tahun 2023. Aplikasi ini dapat diunduh melalui *playstore*, dirancang khusus untuk anak-anak prasekolah, menyediakan sarana bermain yang menggabungkan kegiatan belajar dengan konsep literasi numerasi. Selain itu, aplikasi ini menggunakan ikon hewan endemik Indonesia sebagai elemen pembelajaran (Widjayatri et al., 2023).

Aplikasi *Smart Game* ini dikhususkan untuk mengatasi keterbatasan pemahaman konsep matematika pada anak usia 5-6 tahun, sebagaimana teridentifikasi dalam studi awal penelitian. Dengan menyajikan beragam konsep permainan yang mendukung tahap awal pembelajaran, aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, seperti mencocokkan gambar hewan dengan bayangannya dan aktivitas menyusun gambar hewan sesuai ukuran.

Fitur lainnya, seperti permainan memori untuk menebak lokasi dan jumlah hewan yang hilang, serta mengenal dan memasang jumlah hewan dengan angka bilangan, meningkatkan keterampilan hitung konkrit. Selain itu, permainan mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan membantu anak memahami konsep klasifikasi. Terakhir, melibatkan anak dalam permainan *story telling* yang melibatkan pengamatan dan penghitungan jumlah burung cendrawasih di pohon memberikan pengalaman pembelajaran holistik, mencakup berbagai aspek pemahaman matematika dan pengembangan keterampilan berbicara.

Optimalisasi aspek pemahaman matematika dan pengembangan keterampilan berbicara menjadi konten utama dalam aplikasi *Smart Game*. *Smart Game* dipilih sebagai media pembelajaran karena menyediakan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan bagi anak prasekolah alat permainan edukatif modern. Dengan konsep permainan, *Smart Game* tidak hanya mempersembahkan literasi numerasi, tetapi juga mendorong anak untuk belajar sambil bermain, menciptakan suasana pembelajaran yang menghibur dan memotivasi. Penggunaan *Smart Game* menjadikan pembelajaran literasi numerasi lebih efektif dan terfokus dengan menyatukan konsep permainan, fitur jawaban, dan afirmasi positif yang mendukung perkembangan anak. Fitur-fitur yang melibatkan hewan endemik Indonesia memberikan nilai tambah dengan menciptakan koneksi lokal dan relevansi kearifan lokal (Widjayatri et al., 2023).

Dengan demikian, *Smart Game* bukan hanya sebuah alat pengalih jenuh dari gawai, melainkan juga alat pembelajaran efektif yang memungkinkan anak memahami konsep literasi numerasi melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan relevan dengan lingkungan sekitarnya. Siasat yang bisa dilakukan adalah memanfaatkan teknologi dalam melakukan inovasi pembelajaran sehingga terbentuk media atau alat permainan berbasis teknologi. *Smart Game* memiliki konten pengembangan mengacu pada konsep pra matematika awal seperti permainan memasang gambar hewan dengan bayangannya, mengurutkan gambar hewan mulai dari yang terkecil hingga terbesar, permainan

mengingat memori untuk menebak gambar hewan yang hilang, permainan memasang jumlah hewan sesuai dengan angka bilangan, permainan mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya dan permainan *story telling*. Hal ini merupakan keunggulan dari penelitian sebelumnya yang hanya melibatkan terkait konten penjumlahan dan pengurangan saja seperti aplikasi EduGame MARU.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah 18 anak usia 5-6 tahun di TK BONA Kota Serang, yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati penggunaan aplikasi *Smart Game* dan kemampuan numerasi pada anak. Proses observasi ini memberikan wawasan yang komprehensif mengenai interaksi mereka dengan teknologi pembelajaran serta perkembangan keterampilan numerasi pada anak usia 5-6 tahun. Sementara itu, dokumentasi mengenai pemanfaatan aplikasi *Smart Game* untuk menilai perkembangan dan efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran numerasi pada kelompok usia tersebut.

Dalam penelitian ini, indikator yang diukur disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan peneliti mengacu pada konsep Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017), yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Peneliti mengembangkan kisi-kisi instrumen yang mencakup tiga aspek kemampuan numerasi dan dua belas indikator yang relevan, seperti yang diilustrasikan pada tabel 1 di bawah ini :

Tabel 1.

Kisi-kisi Indikator Aspek Numerasi Anak 5-6 Tahun

Aspek Numerasi	Indikator	Pernyataan
1. Sortir	1.1 Mengelompokkan Hewan	1.1.1 Anak mencocokkan gambar hewan endemik dengan bayangan aslinya
		1.1.2 Anak mencocokkan bayangan hewan endemik dengan gambar aslinya
		1.1.3 Anak mampu mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya
2. Hitung	2.1 Menyebutkan	2.1.1 Anak mampu menyebutkan dan menyesuaikan identitas gambar hewan yang hilang dengan kuantitas 3 gambar hewan
		2.1.2 Anak mampu menyebutkan dan menyesuaikan identitas gambar hewan yang hilang dengan

			kuantitas 4 gambar hewan yang berbeda
		2.1.3	Anak mampu mengidentifikasi serta menyebutkan nama-nama hewan endemik
	2.2 Menghitung	2.2.1	Anak mampu menghitung dan mencocokkan jumlah burung cendrawasih dengan lambang bilangannya
		2.2.2	Anak mampu menghitung dan mengetik jumlah hewan anoa yang terlihat dalam gambar
		2.2.3	Anak mampu mengamati dan menghitung jumlah hewan badak yang sedang minum di danau.
		2.2.4	Anak mampu mengamati dan menghitung jumlah burung cendrawasih yang tersisa di pohon
3. Ukur	3.1 Mengkategorikan sesuai bentuk gambar	3.1.1	Anak mampu mengurutkan gambar hewan dari yang terkecil hingga yang terbesar dengan kuantitas 4 gambar hewan
		3.1.2	Anak mampu mengurutkan gambar hewan dari yang terkecil hingga yang terbesar dengan kuantitas 5 gambar hewan

(Sumber: MacDonald, A. 2015; Fauziyah & Rakhmawati, 2023)

Dalam penelitian ini, kriteria penilaian dikembangkan secara cermat untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi *Smart Game* dalam meningkatkan kemampuan numerasi pada anak usia 5-6 tahun. Berikut adalah beberapa kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 2.

Kriteria Penilaian

Skala Penilaian	Keterangan
Belum Berkembang (BB)	Ketika anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh peneliti
Mulai Berkembang (MB)	Ketika anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh peneliti
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Ketika seorang anak dapat melakukan tindakan tersebut secara mandiri dan konsisten tanpa perlu diingatkan atau didemonstrasikan oleh peneliti
Berkembang Sangat Baik (BSB)	Ketika seorang anak dapat melakukan tindakan tersebut secara mandiri bahkan

membantu teman sebayanya yang belum mencapai indikator kemampuan yang diharapkan

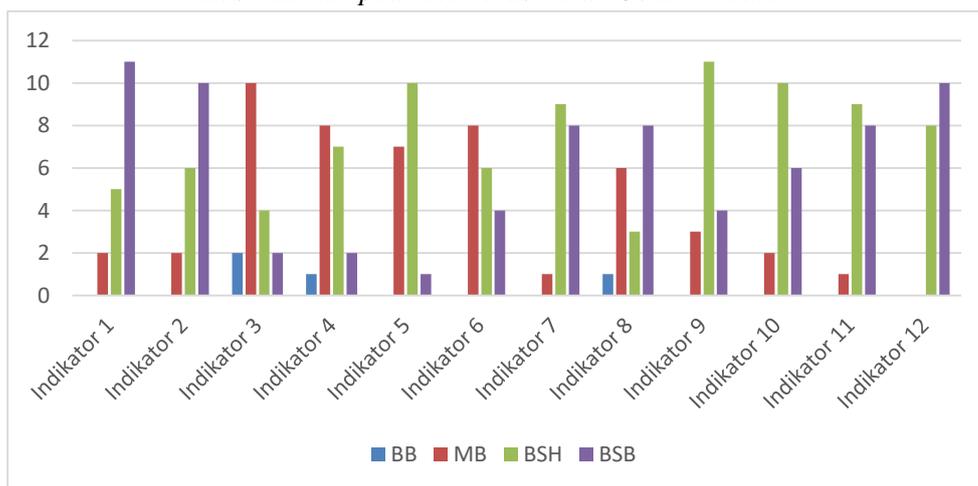
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi terhadap data penelitian yang dilakukan peneliti di lapangan terkait kemampuan numerasi anak usia dini dengan menggunakan aplikasi *Smart Game* di TK BONA Kota Serang. Penelitian dilakukan pada tanggal 2 Februari 2024 dengan fokus pada 12 indikator kemampuan numerasi. Setiap capaian dalam penelitian ini dinilai berdasarkan empat kriteria penilaian yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Keempat kriteria tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi sejauh mana pencapaian yang dicapai sesuai dengan harapan dan kemajuan yang diinginkan dalam konteks kemampuan numerasi.

Berikut hasil observasi masing-masing indikator kemampuan numerasi, memberikan gambaran mengenai kemampuan numerasi anak usia 5-6 tahun di TK BONA Kota Serang secara keseluruhan :

Gambar 1.

Hasil Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun



Dari grafik di atas, dapat terlihat bahwa kemampuan numerasi melalui penggunaan aplikasi *Smart Game* menunjukkan hasil positif pada anak usia 5-6 tahun di TK BONA Kota Serang. Pada indikator mencocokkan gambar hewan endemik dengan bayangan aslinya, terdapat 2 anak dengan capaian perkembangan MB, 5 anak dengan capaian perkembangan BSH, dan 11 anak dengan capaian perkembangan BSB. Sementara itu, pada indikator mencocokkan bayangan hewan endemik dengan gambar aslinya, terdapat 2 anak dengan capaian perkembangan MB, 6 anak dengan capaian perkembangan BSH, dan 10 anak dengan capaian perkembangan BSB. Selanjutnya, indikator

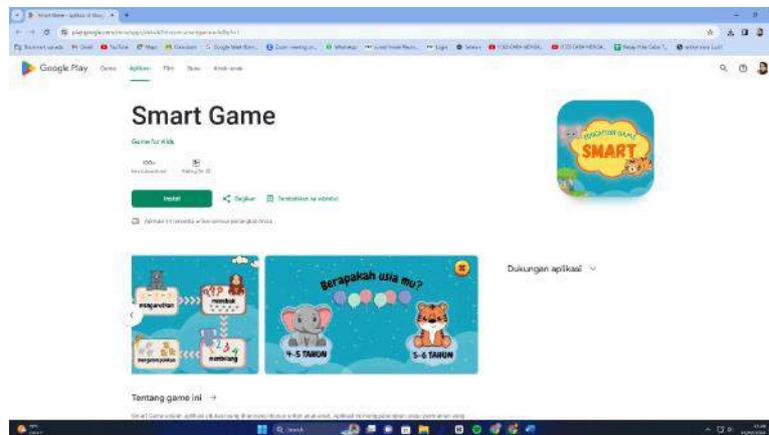
mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya menunjukkan bahwa terdapat 2 anak dengan capaian BB, 10 anak dengan capaian MB, 4 anak dengan capaian perkembangan BSH, dan 2 anak dengan capaian perkembangan BSB.

Indikator menyebutkan dan menyesuaikan identitas gambar hewan yang hilang dengan kuantitas 3 gambar hewan menunjukkan variasi capaian perkembangan pada anak, terdapat 1 anak dengan capaian BB, 8 anak dengan capaian MB, 7 anak dengan capaian perkembangan BSH, dan 2 anak dengan capaian perkembangan BSB. Indikator menyebutkan dan menyesuaikan identitas gambar hewan yang hilang dengan kuantitas 4 gambar hewan yang berbeda juga menunjukkan variasi pencapaian. Terdapat 7 anak yang mencapai capaian MB, 10 anak mencapai perkembangan BSH, dan 1 anak mencapai perkembangan BSB. Selanjutnya, indikator mengidentifikasi serta menyebutkan nama-nama hewan endemik menunjukkan bahwa 8 anak mencapai MB, 6 anak mencapai perkembangan BSH, dan 4 anak mencapai perkembangan BSB. Indikator menghitung dan mencocokkan jumlah burung Cendrawasih dengan lambang bilangannya menunjukkan variasi capaian anak. Terdapat 1 anak dengan capaian MB, 9 anak dengan capaian perkembangan BSH, dan 8 anak dengan capaian perkembangan BSB.

Indikator menghitung dan mengetik jumlah hewan Anoa yang terlihat dalam gambar menunjukkan variasi capaian perkembangan pada anak, terdapat 1 anak dengan capaian BB, 6 anak dengan capaian MB, 3 anak dengan capaian perkembangan BSH, dan 8 anak dengan capaian perkembangan BSB. Selanjutnya, indikator mengamati dan menghitung jumlah hewan Badak yang sedang minum di danau menunjukkan variasi capaian pada anak. Terdapat 3 anak dengan capaian MB, 11 anak dengan capaian perkembangan BSH, dan 4 anak dengan capaian perkembangan BSB. Sementara itu, indikator mengamati dan menghitung jumlah burung cendrawasih yang tersisa di pohon menunjukkan variasi capaian anak. Terdapat 2 anak dengan capaian MB, 10 anak dengan capaian perkembangan BSH, dan 6 anak dengan capaian perkembangan BSB. Selanjutnya, indikator mengurutkan gambar hewan dari yang terkecil hingga yang terbesar dengan kuantitas 4 gambar hewan menunjukkan variasi capaian anak. Terdapat 1 anak dengan capaian MB, 9 anak dengan capaian perkembangan BSH, dan 8 anak dengan capaian perkembangan BSB. Terakhir indikator mengurutkan gambar hewan dari yang terkecil hingga yang terbesar dengan kuantitas 5 gambar hewan terdapat 8 anak menunjukkan capaian BSH dan 10 anak menunjukkan capaian BSB.

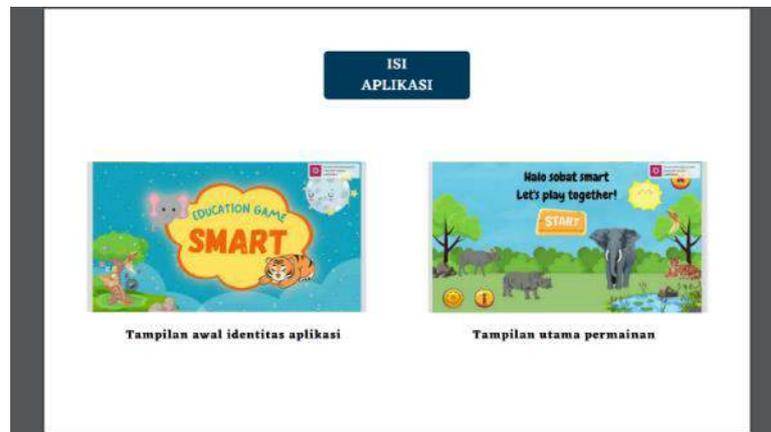
Kegiatan seperti mencocokkan gambar hewan endemik dengan bayangan aslinya, menunjukkan pencapaian yang baik. Indikator lainnya, seperti mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya dan mengidentifikasi serta menyesuaikan gambar hewan yang hilang, juga memberikan bukti tentang penggunaan *Smart Game* dalam mendorong kemampuan numerasi dan berhitung. Selain itu, indikator mengurutkan gambar hewan dari yang terkecil hingga yang terbesar juga memberikan gambaran tentang variasi pencapaian yang memuaskan dalam perkembangan.

Aplikasi *Smart Game* memungkinkan anak belajar dengan cara yang menyenangkan, menggabungkan unsur permainan dan pendidikan. Dengan mengaksesnya melalui link <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.smartgame.edu&pli=1>, baik pendidik maupun orang tua dapat dengan mudah menginstal game tersebut, seperti tergambar pada gambar 2 :



Gambar 2. Aplikasi *Smart Game* di Play Store (Widjayatri et al., 2023)

Adapun, tampilan antarmuka aplikasi *Smart Game* dapat dilihat seperti pada Gambar 3 dibawah ini :



Gambar 3. Antarmuka tampilan pembuka

Aplikasi *Smart Game* memiliki pilihan usia untuk pengguna aplikasi yang terdiri dari usia 4-5 dan 5-6 tahun. Pada kategori usia 4-5 dan 5-6 tahun, terdapat 6 jenis permainan kotak hewan endemik di Indonesia : kotak harimau memiliki permainan permainan memasang, kotak badak bercula satu memiliki permainan mengurutkan, kotak orang utan memiliki permainan menebak, kotak gajah memiliki permainan membilang, kotak burung cendrawasih memiliki permainan mengelompokkan, dan kotak komodo memiliki permainan menghitung.

Permainan Memasangkan Gambar Hewan dengan Bayangannya

Pada permainan untuk anak usia 5-6 tahun ini, mereka diharuskan mencocokkan gambar binatang dengan bayangannya yang sesuai, seperti terlihat pada gambar 4 berikut :



Gambar 4. Permainan memasangkan hewan dengan bayangannya

Dalam permainan ini, anak berusia 5-6 tahun diajak untuk mengembangkan kemampuan mencocokkan gambar hewan dengan bayangannya, pada indikator mencocokkan gambar hewan endemik dengan bayangan aslinya. Terdapat 2 anak UR dan AZ, masuk dalam kategori MB, dan mereka menunjukkan peningkatan signifikan dengan bantuan guru dalam mencocokkan gambar hewan endemik. Pada tingkat BSH, terdapat 5 anak kategori ini yaitu AR, YZ, TS, SM, dan AC yang berhasil menyelesaikan tugas tersebut secara mandiri dan menunjukkan kemajuan yang memuaskan dalam menerapkan konsep tersebut. Selain itu, terdapat 11 anak dengan capaian BSH yaitu AL, AY, DN, AK, IS, AH, AU, KH, NM, ME, dan DV.

Selanjutnya, dalam permainan memasangkan gambar hewan dengan bayangannya, khususnya pada indikator mencocokkan bayangan hewan endemik dengan gambar aslinya, terdapat 2 anak yang masuk dalam kategori MB yaitu UR dan AZ. Dengan bantuan guru, anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan ini. Pada kategori BSH, 6 anak yaitu AR, YZ, TS, SM, AC, dan IS mampu memainkan permainan tersebut secara mandiri. Selain itu, kategori BSB juga berjumlah 10 anak yaitu AL, AY, DN, AK, AH, AU, KH, NM, ME, dan DV. Hasil ini menyoroti kemajuan positif kemampuan anak dalam mencocokkan gambar hewan dengan bayangannya.

Permainan Mengelompokkan Hewan dengan Jenis Makanannya

Bagian kedua permainan berikutnya dari aplikasi untuk anak usia 5-6 tahun ini menawarkan konsep mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Dalam permainan ini, anak akan mengklasifikasikan makanan menjadi beberapa kategori, seperti daging, buah-buahan, sayur-sayuran, dan biji-bijian. Hewan yang akan dielompokkan meliputi Harimau Sumatera, Burung Cendrawasih, Anoa, Orang Utan, Gajah, Komodo, dan Badak Bercula Satu, sebagaimana tergambar dalam gambar 5 :



Gambar 5. Permainan mengelompokkan hewan dengan jenis makanannya

Dalam indikator mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya, permainan ini mengajak anak untuk belajar menyusun kelompok hewan berdasarkan pola makan mereka. Dari hasil pengamatan saat anak bermain permainan ini, terdapat 2 anak yang masih berada pada kategori BB, yaitu AZ dan AR, yang saat ini masih dalam tahap belajar. Pada kategori, terdapat 10 anak yang mengalami kemajuan signifikan dengan bantuan guru, seperti UR, IS, AK, TS, AC, ME, DN, SM, KH, dan AY. Selanjutnya, pada kategori BSH, terdapat 4 anak yang sudah mampu menjalankan tugas ini secara mandiri, yaitu AL, YZ, AH, dan NM. Sedangkan, pada kategori BSB, terdapat 2 anak yang telah mencapai tingkat keahlian dan pemahaman yang baik, yaitu DV dan AU. Hasil ini memberikan gambaran bahwa anak tidak hanya belajar mengenai jenis makanan hewan, tetapi juga menunjukkan progres mereka dalam menguasai konsep tersebut, seiring dengan tingkat perkembangan individual masing-masing.

Secara keseluruhan, ketiga indikator dalam permainan ini, yaitu mencocokkan gambar hewan endemik dengan bayangannya, mencocokkan bayangan hewan endemik dengan gambar aslinya, dan mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya, merupakan bagian integral dari aspek numerasi penyortiran berhitung untuk anak usia dini. Pada permainan mencocokkan gambar hewan dengan bayangannya, anak tidak hanya belajar mengenal hewan tersebut tetapi juga berlatih mengelompokkan gambar hewan endemik beserta bayangannya, membedakan gambar asli dengan bayangannya. Selanjutnya, permainan mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami konsep pemilahan. Mereka

belajar mengenali dan mengelompokkan hewan berdasarkan pola makannya, seperti daging, buah-buahan, sayur-sayuran, dan biji-bijian. Proses penyortiran ini membantu mengembangkan pemahaman anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan ciri-ciri tertentu, meletakkan landasan konsep berhitung. Melalui kedua permainan tersebut, anak tidak hanya mengasah kemampuan kognitifnya tetapi juga melatih keterampilan memilah yang menjadi dasar pengembangan pemahaman matematika sejak dini.

Menurut Mercer (Elparesi, 2023) kemampuan mengklasifikasikan merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dan harus dikembangkan, hal ini dapat membuat anak memahami konsep bilangan. Kegiatan klasifikasi melibatkan kemampuan anak dalam mengenali persamaan dan perbedaan berbagai benda, termasuk warna, ukuran, bentuk, dan fungsi benda tersebut. Charles dan Lind (Astari & Chozin, 2019) juga menyatakan bahwa seiring berkembangnya keterampilan observasi anak, mereka secara alami membandingkan dan membedakan berbagai hal sambil mengenali persamaan dan perbedaan. Proses perbandingan ini dianggap sebagai langkah pertama dalam mengembangkan keterampilan klasifikasi.

Dalam konteks ini, Shaw dan Blake (Priyono, 2016) menekankan bahwa evaluasi dan klasifikasi berperan sangat penting dalam membentuk pemikiran logis deduktif pada anak. Kegiatan ini merangsang pemikiran logis dan menumbuhkan keterampilan penalaran yang lebih matang. Kategorisasi adalah salah satu proses mendasar yang digunakan anak untuk mengembangkan kemampuan penalaran dan melibatkan pengelompokan objek yang serupa ke dalam kelas atau kategori yang sama.

Sementara itu, pandangan Janice (Astari & Chozin, 2019), menunjukkan bahwa klasifikasi matematika sangat relevan untuk anak. Anak dapat memperluas pengetahuannya dengan menggunakan kategori. Memberi nama pada objek mendorong anak untuk mengamati perbedaan dan persamaan, membantu mereka memperoleh informasi baru tentang dunia. Selain itu, karena anak cenderung mengelompokkan objek ke dalam satu kategori tanpa penjelasan yang jelas, Dengan demikian, mereka dapat mempelajari prinsip dasar Pendidikan Anak Usia Dini secara efektif bahkan sebelum mencapai usia taman kanak-kanak. Kesimpulannya, permainan ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan klasifikasi dan berhitung pada anak usia dini, sehingga meletakkan dasar untuk pemahaman matematika lebih lanjut.

Permainan Mengingat (memori) Mengharuskan Anak untuk Menganalisis dan

Mengidentifikasi Gambar Hewan yang Hilang

Bagian ketiga dari aplikasi ini memiliki konsep permainan mengingat (memori) untuk anak menebak posisi gambar hewan yang menghilang. Pada permainan pertama anak akan menebak lokasi gambar hewan yang hilang serta jumlah hewan yang hilang yaitu 3 hewan. Ketika di level yang lebih tinggi, anak akan menebak lokasi hewan yang hilang dengan jumlah 4 hewan yang hilang seperti tersaji pada gambar 6 :



Gambar 6. Permainan menebak gambar

Dalam konteks indikator permainan ini, yang melibatkan kegiatan menyebutkan dan menyesuaikan identitas gambar hewan yang hilang dengan kuantitas 3 gambar hewan, terdapat 1 anak yang terkategori sebagai BB yaitu DV, DV masih mengalami kesulitan dalam mengingat gambar hewan yang muncul. Sementara itu, untuk kategori MB, terdapat 8 anak yaitu IS, AZ, UR, AC, ME, DN, AY, dan AH, yang masih membutuhkan bantuan guru dalam permainan ini. Selanjutnya, pada kategori BSH, terdapat 7 anak yang dapat melakukan permainan secara mandiri dan mengingat hewan yang hilang, yaitu AR, YZ, TS, AK, AU, KH, dan SM. Kategori terakhir adalah BSB dengan 2 anak, AL dan NM, yang dikategorikan sudah bisa dalam memainkan permainan ini.

Pada indikator selanjutnya, yang menitikberatkan pada kegiatan menyebutkan dan menyesuaikan identitas gambar hewan yang hilang dengan kuantitas 4 gambar hewan yang berbeda, pada kategori MB, terdapat 7 anak yang masih membutuhkan bantuan guru dalam permainan level up yaitu AZ, AR, UR, TS, DN, KH, dan AH. Untuk kategori BSH, terdapat 10 anak yang dapat melakukan permainan secara mandiri, yaitu AC, DV, AY, YZ, AK, IS, AU, NM, SM, dan ME. Selanjutnya, pada kategori BSB, terdapat 1 anak dalam permainan ini, yaitu AL.

Indikator terakhir berfokus pada aktivitas anak dalam mengidentifikasi dan menyebutkan nama-nama hewan unik yang terlihat pada permainan sebelumnya, dan mereka diminta untuk mengidentifikasi hewan apa saja yang muncul. Pada kategori MB terdapat 8 anak yang masih memerlukan dukungan guru terkait indikator ini yaitu IS, DV, AZ, AR, UR, AK, TS, dan YZ. Ada

6 anak kategori BSH yang bisa tampil mandiri yaitu AY, DN, KH, NM, SM, dan ME. Selain itu, pada kategori BSB, 4 anak mampu mengulang nama-nama hewan yang ada dalam permainan tersebut, yaitu AC, AL, AH, dan AU.

Pengamatan tersebut menunjukkan adanya variasi dalam perkembangan keterampilan bermain anak dan mayoritas anak pada kategori BSH dan BSB mampu bermain game secara mandiri. Sementara itu, anak kategori MB memerlukan perhatian khusus untuk memberikan dukungan tambahan untuk memperoleh keterampilan tersebut.

Permainan untuk Anak Mengenal dan Memasangkan Jumlah Hewan Sesuai dengan Angka Bilangan

Bagian keempat dari aplikasi ini memiliki konsep permainan untuk anak mengenal dan memasangkan jumlah hewan sesuai dengan angka bilangan aslinya. Pada permainan pertama, anak akan mengklik burung cendrawasih sambil menghitung jumlahnya, kemudian mereka akan memasangkan jumlah hewan yang telah dihitung sebelumnya. Pada level tertinggi, anak akan menghitung jumlah anoa namun jawabannya akan dimasukkan melalui *keyboard* yang telah disediakan seperti tersaji pada gambar 7 :



Gambar 7. Permainan mengenal bilangan

Pada permainan ini, memiliki indikator yang menekankan kemampuan menghitung dan mencocokkan jumlah burung cendrawasih dengan lambang bilangannya. Terdapat 1 anak kategori MB yaitu AZ yang masih membutuhkan pendampingan guru. Sementara itu, terdapat 9 anak kategori BSH yang dapat bermain secara mandiri yaitu AC, UR, AR, YZ, TS, IS, KH, SM, dan AK. Selain itu, pada kategori BSB pada kategori BSB, terdapat 8 anak yang sudah bisa dalam memainkan permainan ini, yaitu DV, AL, AY, DN, AU, NM, ME, dan AR.

Indikator berikutnya berkaitan dengan menghitung dan mengetik jumlah hewan anoa yang terlihat dalam gambar. Anak belajar mengetik jumlah hewan yang tergambar. Pada kategori BB, terdapat 1 anak yang masuk dalam kategori ini, yaitu UR. Sedangkan pada kategori MB, terdapat 6 anak yang masih memerlukan bantuan guru, yaitu IS, AZ, TS, AC, YZ, dan AH. Untuk kategori

BSH, terdapat 3 anak yang dapat melakukan permainan secara mandiri, yaitu AK, KH, dan SM. Selanjutnya, pada kategori BSB, terdapat 8 anak yang sudah bisa dalam memainkannya, yaitu DV, AL, AY, DN, AU, NM, ME, dan AR. Dari hasil pengamatan tersebut, menunjukkan bahwa sebagian besar anak masuk dalam kategori BSH dan BSB yang menunjukkan bahwa anak sudah mampu bermain secara mandiri.

Permainan *Story Telling Game*, Bermain sambil Mendengarkan Cerita, dan Instruksi dari *Sound Game* untuk Menyelesaikan Permainan

Bagian kelima dari aplikasi ini memiliki konsep permainan ini merupakan *story telling game*, yang dimana pengguna akan bermain sambil mendengarkan cerita dan instruksi dari *sound game* untuk menyelesaikan permainan. Pada permainan tahap pertama, anak mengamati berapa banyak badak yang datang untuk minum dari danau, kemudian menghitung berapa banyak badak yang meminum air dari danau. Pada tingkat yang lebih tinggi, anak akan mengamati jalur terbang burung cendrawasih dan kemudian belajar menghitung jumlah burung cendrawasih yang hinggap di pohon seperti tersaji pada gambar 8 :



Gambar 8. Permainan belajar berhitung

Dalam permainan berhitung ini, anak akan belajar menghitung jumlah hewan yang ada dalam gambar. Indikator dari permainan ini adalah mengamati dan menghitung jumlah badak yang meminum air di danau tersebut. Pada kategori MB terdapat 3 anak AZ, DN, KH yang masih membutuhkan bantuan guru saat bermain. Selain itu, pada kategori BSH terdapat 11 anak yang dapat bermain game secara mandiri yaitu AK, AC, UR, AR, AY, YZ, TS, IS, AH, NM, dan SM. Kategori berikutnya yaitu BSB, memiliki 4 anak yang sudah bisa, antara lain DV, AL, AU, dan ME.

Pada indikator selanjutnya dari permainan ini, anak diminta mengamati dan menghitung jumlah burung cendrawasih yang tersisa di pohon. Permainan ini dirancang agar anak belajar menghitung jumlah burung yang mereka lihat di pohon. Pada kategori MB terdapat 2 anak yang masih membutuhkan bantuan guru yaitu AZ dan TS. Selain itu, terdapat 10 anak kategori BSH yang dapat bermain game secara mandiri yaitu AC, UR, AR, AY, YZ, IS, AH, KH, NM, dan SM. Pada

kategori selanjutnya yaitu BSB, terdapat 6 anak sudah bisa memainkan permainan ini yaitu AK, DV, AL, DN, AU, ME.

Permainan ini dikembangkan untuk mendorong perkembangan kemampuan numerasi dan berhitung pada anak usia 5 hingga 6 tahun. Indikatornya bermacam-macam, mulai dari mengenal dan menyesuaikan identitas gambar hewan, menghitung jumlah hewan, mengenalkan nama-nama hewan endemik, hingga mengamati gambar hewan. Permainan ini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda dan secara efektif dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak.

Berdasarkan penelitian (Novianti, 2015), dalam pendidikan anak usia dini kemampuan berhitung merupakan salah satu aspek yang penting, khususnya pada kelompok A yang melibatkan anak usia 4-5 tahun. Pentingnya pembelajaran berhitung ditekankan, dan kegiatan tersebut dapat lebih efektif bila dilakukan melalui kegiatan yang menarik dan inovatif, seperti permainan, untuk meningkatkan minat anak dalam belajar berhitung (Mukalipah, 2022). Anak usia 4-7 tahun mempunyai kemampuan mengklasifikasikan benda dan menyelesaikan tugas-tugas yang melibatkan pengelompokan benda dan angka. Konsep berhitung selalu menjadi bagian penting dalam pembelajaran, khususnya dalam menghubungkan benda dengan simbol bilangan (S. S. Wahyuni & Ali, 2016).

Menurut (Malapata & Wijayaningsih, 2019) berhitung adalah kegiatan belajar yang penting bagi anak usia dini. Pada usia 4-5 tahun, anak dapat melafalkan barisan angka hingga sepuluh, sedangkan pada usia 5-6 tahun, ia dapat melafalkan angka hingga 1-20 atau bahkan lebih. Berhitung juga melibatkan kegiatan seperti menghubungkan suatu benda dengan benda lain (korespondensi satu-ke-satu) sambil memahami konsep berhitung, dimulai dari angka satu (Nurtiani, A. T. et al., 2022). Oleh karena itu, Sudaryanti menekankan pentingnya menanamkan pemahaman konsep bilangan sejak dini dengan menggunakan metode sederhana agar anak dapat memahami konsep-konsep penting matematika dalam proses pembelajaran (Reswita & Wahyuni, 2018).

Permainan Mengurutkan Gambar Hewan Mulai dari yang Terkecil hingga Terbesar

Bagian keenam dari aplikasi ini memiliki konsep permainan yang menyusun gambar binatang sesuai ukurannya. Pada level pertama anak bermain menyusun ukuran gajah dari terkecil hingga terbesar, permainan level selanjutnya anak akan mengurutkan ukuran orang utan dari yang terbesar hingga terkecil seperti tersaji pada gambar 9 :



Gambar 9. Permainan mengurutkan gambar hewan sesuai dengan ukurannya

Dalam bagian permainan ini, anak akan diajak untuk belajar mengurutkan berdasarkan skala ukurannya. Pada indikator mengurutkan gambar hewan dari yang terkecil hingga yang terbesar dengan kuantitas 4 gambar hewan, kriteria MB terdapat 1 anak, yaitu AZ, yang masih memerlukan bantuan guru dalam memainkannya. Sementara itu, pada kriteria BSH, terdapat 9 anak, yaitu AC, UR, AL, AR, YZ, DN, TS, SM, dan IS, yang sudah mampu melakukannya secara mandiri. Untuk kriteria BSB, terdapat 8 anak, yaitu AK, DV, AY, AH, AU, KH, NM, dan ME, yang sudah bisa dalam memainkan permainan ini.

Pada indikator selanjutnya, pada tahap permainan level up, yaitu mengurutkan gambar hewan dari yang terkecil hingga yang terbesar dengan kuantitas 5 gambar hewan, kriteria BSH terdapat 8 anak yang sudah mampu memainkannya secara mandiri, yaitu AC, UR, AZ, AL, AR, YZ, TS, dan SM. Selanjutnya, kategori BSB berjumlah 10 anak yang meliputi AK, DV, AY, DN, AH, AU, KH, NM, ME, dan IS.

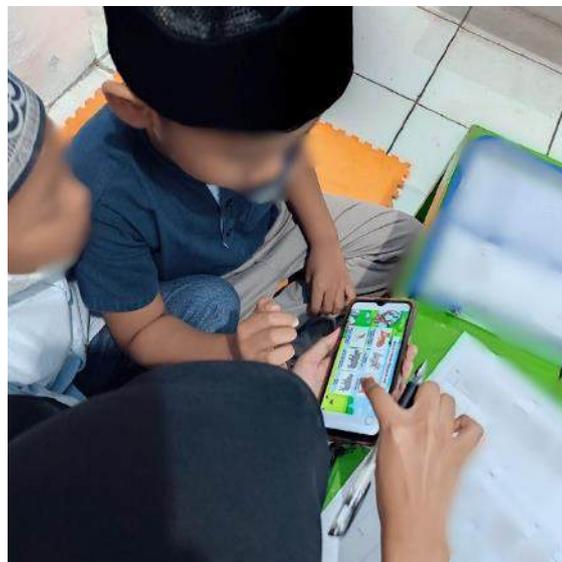
Dengan demikian, hasil data di atas menunjukkan bahwa dalam permainan ini, anak berhasil menguasai keterampilan mengurutkan gambar hewan sesuai ukuran dengan baik. Mereka mampu menyusun ukuran gajah dari yang terkecil hingga terbesar pada level pertama, serta mengurutkan ukuran orang utan dari yang terbesar hingga terkecil dengan kuantitas 5 gambar hewan pada level berikutnya. Mayoritas anak mencapai kriteria BSB dan BSH, menunjukkan bahwa permainan ini memberikan tantangan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Selain itu, penting untuk dicatat bahwa mengurutkan gambar hewan dengan kuantitas 4 dan 5 gambar merupakan bagian integral dari aspek numerasi ukuran. Anak tidak hanya melatih keterampilan mengurutkan, tetapi juga membangun pemahaman terhadap konsep ukuran dan kuantitas.

Menurut (Fatdianti, 2016) memahami konsep pengukuran merupakan keterampilan penting yang harus ditanamkan sejak usia dini. Pengukuran melibatkan kemampuan mengukur suatu objek secara akurat dan membandingkannya dengan objek lain. Untuk memperkenalkan konsep pengukuran,

anak perlu terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan pembelajaran langsung melalui permainan. (Salwa, 2022) lebih lanjut mendukung pandangan tersebut dengan menjelaskan bahwa pengukuran adalah representasi numerik dari perbandingan antara ciri-ciri benda yang diukur dengan ciri-ciri serupa dari suatu satuan pengukuran tertentu. Pengukuran melibatkan berbagai dimensi seperti panjang, tinggi, berat, volume, waktu, suhu, dan uang. Dengan menggunakan angka sebagai indikator, pengukuran memungkinkan perbandingan yang lebih jelas terhadap sifat-sifat suatu benda, termasuk konsep besar dan kecil.

Penelitian (Susanti et al., 2020) menunjukkan anak yang usia lima sampai enam tahun dapat belajar mengenai konsep dan keterampilan pengukuran. Memahami konsep pengukuran memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari anak, seperti mengukur berat badan, suhu tubuh, jarak, dan jumlah benda yang dimiliki. Keterampilan tersebut erat kaitannya dengan kreativitas individu dan penerapan praktis dalam menyelidiki objek atau peristiwa di sekitarnya. Memperkenalkan konsep pengukuran sejak dini untuk anak-anak bermanfaat dalam mempelajari konsep matematika dengan benar, mengurangi rasa takut terhadap matematika, dan memungkinkan mereka belajar matematika dari keinginan sendiri melalui kegiatan bermain.

Outhred & Mitchelmore (Fatdianti, 2016) menjelaskan bahwa pengenalan konsep pengukuran melibatkan kegiatan untuk memahami pengukuran dengan menggunakan satuan standar dan nonstandar. Keterampilan sederhana yang berkaitan dengan pengukuran dapat dikembangkan melalui pengalaman anak dalam berinteraksi dengan cara membandingkan, mengelompokkan, dan merangkai atau menyusun objek. Konsep pengukuran merupakan bagian penting dalam pembelajaran perkembangan anak dan menjadi landasan awal pemahaman matematikanya (Toala et al., 2020).



Gambar 10. Dokumentasi penggunaan aplikasi *Smart Game* pada anak usia 5-6 tahun

Penggunaan aplikasi *Smart Game* dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia 5-6 tahun di TK BONA Kota Serang sejalan dengan konsep perkembangan anak usia prasekolah yang dikemukakan oleh (Faizah & Masitoh, 2023). Dalam tahap bermain yang dialami anak usia 3-6 tahun, mereka memiliki kesempatan untuk belajar dan mengembangkan inisiatif tanpa banyak melakukan kesalahan. Integrasi unsur permainan dan edukasi dalam aplikasi *Smart Game* memberikan platform yang cocok untuk stimulasi dan eksplorasi bagi anak-anak dalam memahami konsep matematika secara lebih mendalam. Seiring dengan masuknya anak ke sekolah taman kanan-kanan pada usia 5-6 tahun, penggunaan aplikasi ini juga memberikan dukungan yang baik untuk kegiatan belajar sambil bermain yang umumnya terjadi di lingkungan pendidikan tersebut. Dengan demikian, aplikasi *Smart Game* tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga sesuai dengan tahap perkembangan anak prasekolah yang membutuhkan interaksi aktif dengan materi pembelajaran melalui kegiatan bermain.

Hasil penelitian ini didukung oleh (Zaini, et al., 2015) Menyatakan bahwa belajar sambil bermain dapat menjadi hal yang menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak, karena bermain merupakan kegiatan yang tidak hanya serius tetapi juga menyenangkan. Dalam kurikulum Taman Kanak-kanak, aspek kognitif berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir anak, membantu mereka dalam menghadapi pembelajaran serta mendukung perkembangan kemampuan matematika dan berhitung (Fitria, 2022).

Menurut Nikiforidou & Pange (Setyani et al., 2023) peningkatan proses pembelajaran matematika anak dapat dilakukan dengan melibatkan permainan dan pemanfaatan lingkungan sekitar serta teknologi untuk memicu rasa ingin tahu anak. Dengan pendekatan ini, anak akan lebih aktif mengikuti pembelajaran dan memperoleh pengalaman baru yang memperkaya pemahamannya terhadap matematika. Selain itu, teknologi memungkinkan guru mengakses pendekatan pembelajaran yang inovatif dan lebih baik untuk mendukung pembelajaran dan pertumbuhan anak. Teknologi membuka peluang lebih besar bagi anak-anak untuk belajar, karena semakin banyak pendidik yang mengintegrasikan teknologi dan media digital ke dalam kelas mereka (Rahiem, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dengan judul “Penggunaan Aplikasi Smart Game untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun”, terbukti dapat menstimulasi peningkatan kemampuan numerasi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi dalam bentuk aplikasi game memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan numerasi pada anak prasekolah. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi khususnya aplikasi *Smart Game* dapat menjadi cara yang efektif untuk memperkaya dan meningkatkan proses pendidikan anak usia dini di tingkat anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan aplikasi *Smart Game* secara signifikan meningkatkan kemampuan pemahaman dan berhitung pada anak prasekolah.

Dalam konteks implementasi, guru dan orang tua menjadi dukungan yang dianggap sebagai faktor kunci untuk memastikan manfaat optimal dari penggunaan aplikasi *Smart Game* dalam mencapai tujuan perkembangan numerasi anak. Elemen kunci keberhasilan penggunaan teknologi ini adalah keterlibatan aktif pendidik dan orang tua dalam mendukung dan memantau kemajuan anak. Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah, guru, dan orang tua memberikan landasan yang kuat bagi peningkatan kualitas pendidikan matematika anak usia dini melalui penggunaan aplikasi *Smart Game*. Penelitian ini tidak hanya mendukung program peningkatan numerasi di bidang PAUD melalui pengembangan aplikasi untuk anak prasekolah, tetapi juga memberikan pemahaman baru tentang bagaimana teknologi dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran matematika pada usia dini. Secara spesifik, temuan penelitian ini mendorong pengintegrasian aplikasi *Smart Game* sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran numerasi di tingkat prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Astari, T., & Chozin, N. (2019). *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Matematika Melalui Media Saku Pintar Anak Usia 4-5 Tahun*.
- Ayu Raniah, D., Ika Sari Rakhmawati, N., Negeri Surabaya, U., Lidah Wetan, J., Wetan, L., Lakarsantri, K., & Timur, J. (2023). Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun melalui Pembelajaran STEAM dan Bahan Loose Parts. *Journal on Education*, 06(01), 7030–7040. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3928>
- Chan, J. Y. C., & Scalise, N. R. (2022). Numeracy Skills Mediate the Relation Between Executive Function and Mathematics Achievement in Early Childhood. *Cognitive Development*, 62. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2022.101154>
- de Chambrier, A. F., Baye, A., Tinnes-Vigne, M., Tazouti, Y., Vlassis, J., Poncelet, D., Giauque, N., Fagnant, A., Luxembourger, C., Auquière, A., Kerger, S., & Dierendonck, C. (2021). Enhancing children's numerical skills through a play-based intervention at kindergarten and at home: a quasi-experimental study. *Early Childhood Research Quarterly*, 54, 164–178. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2020.09.003>
- Elparesi, R. K., & Z. Z. (2023). *Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Pada Kelompok A di Taman Kanak-Kanak*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.6599>
- Faizah, S., & Masitoh, S. (2023). Pengembangan Game Spelling Word Scrabble Untuk Perkembangan Aspek Bahasa Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 30–38. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.14386>
- Fatdianti, R., & R. E. (2016). *Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran Anak Kelompok B*. <https://doi.org/https://doi.org/10.28918/asghar.v2i2.6731>

- Fauziyah, C., & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Pengaruh Game Numerasi (GANU) Menggunakan Pendekatan STEAM Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(2), 231–238. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i2.4419>
- Fitria, N. , & A. Z. (2022). (2022). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Main Numerika Untuk Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, 2(1), 141. <https://doi.org/10.36722/psn.v2i1.1628>
- Hasrawati. (n.d.). *Pinisi: Journal of Teacher Professional Media Smart Car Game Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini Artikel info Abstrak*. <https://ojs.unm.ac.id/TPJ>
- Hayati, M., Lestari, M. D. W., & Rahayuni, C. (2019). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak se-Ciputat. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 175–182. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v4i2.138>
- Kurniasih, S. W. (2022). Penerapan Model ATIK Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa di Pos PAUD PELANGI. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* , 3(2), 10–16. <https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/79>
- Macdonald, A. , & R. J. (2015). *Investigating Mathematics, Science and technology in early childhood*.
- Maghfirah, F., Satriana, M., Sagita, A. D. N., Haryani, W., Jafar, F. S., Yindayati, Y., & Norhafifah, N. (2022). Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6027–6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Mukalipah, T. P. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun melalui Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Peserta Didik Kelompok B3 TK Negeri Pembina Mataram. *ARZUSIN*, 2(2), 189–204. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i2.369>
- Niklas, F., & Schneider, W. (2017). Home Learning Environment and Development of Child Competencies From Kindergarten Until the End of Elementary School. *Contemporary Educational Psychology*, 49, 263–274. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2017.03.006>
- Niklas, F., & Tayler, C. (2018). Room Quality and Composition Matters: Children’s Verbal and Numeracy Abilities in Australian Early Childhood Settings. *Learning and Instruction*, 54, 114–124. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2017.08.006>
- Novianti, R. (2015). *Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpsbe.v4i1.2803>
- Priyono, P. A. , & H. R. (2016). *Pengaruh Kegiatan Bernyanyi Lagu Warna-Warni Duniaku Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Kelompok A*.

- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Reswita, R. , & W. S. (2018). Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis. In *Lectura: Jurnal Pendidikan* (Vol. 9, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v9i1>.
- Salwa, S. , A. A. A. K. , K. A. F. , & H. L. (2022). *Peningkatan Konsep Pengukuran pada Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Donat Susun*. <https://doi.org/https://doi.org/10.28918/asghar.v2i2.6731>
- Setiasih Toala, D., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2020). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran (Perbandingan Lebih Dari-Kurang Dari) melalui Media Manipulatif*.
- Setyani, N. H., Handayani, A., & Rahmawati, D. (2023). Pengembangan Keterampilan Numerasi Dan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Bahan Alam. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 55–73. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v1i3.776>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif* (Sugiyono, Ed.). ALFABETA, CV.
- Susanti, S., Rachmawati, Y., Deni Gustiana Program Studi Pendidikan Guru Pendididkan Anak Usia Dini, A., Setiabudhi No, J., & Bandung, K. (2020). *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengukuran Dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/edukid.v17i1.22508>
- Tairi Nurtiani, A., Fitriani, dan, Bina Bangsa Getsempena, U., Kunci, K., Bola Angka, P., & Berhitung, K. (2022). Efektivitas Permainan Bola Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Poeteumeureuhom Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1).
- Wahyuni, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5840–5849. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3202>
- Wahyuni, S. S., & Ali, M. (2016). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Usia 4-5 Tahun Di TK*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i7.15828>
- Widjayatri, R. D. , 1*, W., Suzanti, L., Sundari, N., Fitriani, Y., Nurazka, R. A., Rahmadini, F., Ichsan, R. Y., & Qotrunnida, N. (2022). EduGame Maru: Application for Early Mathematics Learning as an Alternative for Optimizing Cognitive Ability for 4-6 Years Children Article Info. In *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 4, Issue 1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic>
- Widjayatri, R. D. , N. S. Fitriasari. , L. Suzanti. , U. R. Saidah. , A. Nurhasanah. , S. Regiana. , S. N. (2023). *Aplikasi “Smart Game” Sebagai Stimulasi Kesiapan Kognitif Anak Usia Prasekolah Ke Lembaga Pendidikan Formal*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zaini, A. , T. J. , & K. S. (2015). *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>

Pengaruh Pemberian *Reward* Stempel Prestasi Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini di TK Raudhotut Tholibin Bungo

Laili Maulida^{1*}, Anita Afrianingsih²

^{1,2}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
Email Corresponden Author: 201340000189@unisnu.ac.id

Abstract

The low learning motivation of group A students at TK Raudhotut Tholibin Bungo was the basis for this research. Providing achievement stamp rewards is an activity that can increase learning motivation for young children. This research aims to determine the influence of giving achievement stamp rewards on the learning motivation of young children in group A of Raudhotut Tholibin Bungo Kindergarten. This type of research is pre-experimental quantitative research with a one-group pretest post-test design. The sample in this study was students in group A of Raudhotut Tholibin Bungo Kindergarten, namely 25 children. Data collection for this research uses observation and documentation techniques through pretest and posttest activities, while data analysis techniques use validity, reliability, and t-tests. The results of this research were a significant increase from the average pretest score of 16.84 to a posttest score of 28.92 after providing treatment through achievement stamp rewards. The results of the research show that giving achievement stamp rewards has a big influence on children's learning motivation. Based on these results, it is hoped that teachers will have creativity and develop more innovation to increase learning motivation in young children so that children have enthusiasm for learning and good learning achievements to prepare themselves for higher levels of education. This research provides a way and makes it easier for teachers to increase the learning motivation of young children through the medium of providing attractive rewards.

Keywords: Reward; Learning Motivation; Achievement Stamp

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar anak pada kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo menjadi alasan mengapa dilakukan penelitian ini. Pemberian reward stempel prestasi merupakan kegiatan yang meningkatkan semangat atau motivasi belajar anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh pemberian reward stempel prestasi terhadap motivasi belajar anak usia dini di kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif pre experimental dengan desain one group pretest post test design. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik pada kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo, yaitu sebanyak 25 anak. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi melalui kegiatan pretest dan posttest, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, dan uji-t. Hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan yang signifikan dari skor rata-rata pretest sebesar 16,84 menjadi skor posttest sebesar 28,92 setelah dilakukan pemberian treatment melalui reward stempel prestasi. Hasil penelitian menunjukkan pemberian reward stempel prestasi terhadap motivasi belajar anak memiliki pengaruh yang besar. Berdasarkan hasil tersebut diharapkan guru memiliki kreativitas dan lebih mengembangkan inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini, agar anak memiliki semangat belajar dan prestasi belajar yang baik untuk mempersiapkan diri ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian ini memberikan cara sekaligus memudahkan guru dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui media pemberian reward yang menarik

Kata kunci: Hadiah; Motivasi Belajar; Stempel Prestasi

History

Received 2024-04-04, Revised 2024-04-22, Accepted 2024-06-06

PENDAHULUAN

Dinamika yang dialami anak dibawah rentan umur 7 tahun meliputi perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotor, dimana pada masa-masa tersebut anak sedang berada pada fase perkembangan untuk mengenal lingkungan disekitarnya (Nurhidayah, 2023). Tiap individu anak memiliki fase perkembangan yang unik terkadang lambat bisa jadi cepat, maka pada fase tersebut orang tua wajib memberikan rasa kasih sayangnya kepada si anak, agar dapat mempercepat masa pertumbuhannya. Dalam rentan usia dibawah 7 tahun merupakan masa keemasan bagi anak, di masa ini anak akan cenderung sensitif dan responsif (peka) terhadap sesuatu yang dilihat dan dialaminya (Meuthia, 2021).

Fase perkembangan pada anak usia awal pra sekolah (PAUD), anak cenderung akan memulai belajar dengan mengenal lingkungan-lingkungan yang ada di hadapannya, baik berinteraksi dengan teman sekelompoknya, benda mainannya, maupun makhluk hidup yang dilihatnya (Rompas et al., 2024). Hal tersebut menandakan bahwa anak mulai mengenal dan menghafal benda-benda yang ada, maka diperlukan adanya sebuah program pendidikan untuk mengarahkan anak agar dapat terbangun proses pertumbuhan yang terstruktur dengan baik. Telah dipaparkan Pasal 1 No 14 UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 "Pendidikan jenjang PAUD (*Preschoolers*) merupakan gerakan nyata yang digunakan untuk mendidik anak dibawah rentan usia 7 tahun (0-6 tahun), dengan cara memberikan dorongan ataupun pembinaan pendidikan pengenalan lingkungan demi membantu anak-anak tumbuh dan berkembang secara jasmani maupun kerohaniaannya agar anak siap dalam memasuki fase pendidikan kedepannya. Di usia dini anak cenderung akan peka terhadap apa saja yang ia lihat dan responsif terhadapnya, di lain sisi dapat dijadikan sebagai jalan masuk untuk mendidik anak lewat benda tersebut.

Pendidikan merupakan kesadaran individu dimana individu tersebut akan diberikan materi pengetahuan dan akan berproses untuk menyejahterakan pribadinya agar lebih maju lewat pembelajaran dari pendidiknya (Aeni & Setiasih, 2024). Karena setiap manusia pasti menghendaki dirinya menjadi penggerak ataupun akan mendorong individu lainnya menjadi lebih baik maupun berguna di masa mendatang. Pada fase awal perkembangan si anak, orang tua sekaligus berperan menjadi pendidik bagi anaknya sudah pasti akan memberikan kasih sayangnya (stimulus) (Chintia et al., 2019). Jika stimulus ini berjalan dengan semestinya (positif), maka anak merasa dirinya diperhatikan oleh sanak familinya dan akan berdampak pada percepatan kepribadian maupun kecerdasan anak tersebut (Hajar & Wardhani, 2022).

Guru memiliki peran penting dalam membangkitkan semangat belajar, pemberian rangsangan dapat membentuk motivasi belajar anak (Jainiyah et al., 2023). Motivasi diperlukan untuk menstimulasi anak agar siap untuk mengenal, bermain, ataupun belajar bersama lingkungan di sekitarnya. Maksud motivasi disini memiliki arti hasutan atau dorongan dari orang tua ataupun pendidik yang diberikan demi terbentuknya karakter positif anak, sementara itu belajar merupakan sarana untuk membina

karakter anak tersebut dengan cara pengenalan lingkungan (Anggriani & Eliza, 2023). Dalam pemberian motivasi ini anak harus dengan perasaan bahagia nan semangat karena indikator tingginya *score* capaian belajar anak menggambarkan aspek terpenting dalam penilaian, dan dapat ditimbang berdasarkan besaran respon anak dalam menerima motivasi pendidiknya (L. Susanti, 2015).

Keberhasilan pembelajaran ditentukan seberapa besar motivasi belajar yang diberikan kepada anak. Jika anak memiliki motivasi yang tinggi maka akan lebih meningkat hasil belajarnya sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai harapan (Emda, 2018). Motivasi belajar mampu menggerakkan semangat, mengarahkan potensi anak, dan mampu menopang tingkah laku anak. (Faridatun Nisa & Suhermanto, 2014). Motivasi belajar juga diartikan sebagai usaha dalam pencapaian prestasi. Intensitas motivasi akan sangat menentukan tingginya *score* capaian belajar anak. Semakin banyak dan menarik motivasi yang didapatkan akan meningkatkan prestasi belajar pada anak (Astari et al., 2020).

Pemberian motivasi berkaitan erat dengan pengukuhan (*reinforcement*), yakni berupa *feedback* dari apa saja yang telah pendidik berikan kepada sanak, entah dari bisikan ataupun tindak laku pendidik yang dapat menimbulkan rasa bahagia nan semangat pada anak (Febianti, 2018). Tingginya *score* capaian belajar anak dapat dilakukan pendidik lewat pemberian (*reinforcement*), sebab dampak respon anak terhadap apa yang diberikan oleh pendidik ini terus terjadi secara berulang-ulang dan memicu tumbuhnya nilai karakter positif pada anak (Amini & Mariyati, 2021). Reinforcement merupakan tindakan positif dalam proses pembelajaran, sebab dengan adanya reinforcement anak akan bergembira-riria bahkan dapat menciptakan suasana kelas yang meriah ataupun sebagai langkah untuk merealisasikan perilaku siswa dalam belajar (Nurchaya & Hadijah, 2020). Namun dimasa sekarang ini motivasi tidak hanya dapat dilakukan melalui suatu ucapan atau tindakan tanpa adanya hal yang menarik seperti pemberian *reward*.

Penelitian (Nurhidayah, 2023) Guru menggunakan *reward* sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran. *Reward* juga digunakan sebagai sarana peningkatan penguatan (*reinforcement*), karena dapat menciptakan suasana kelas yang meriah dan juga dapat memicu si anak agar tidak cepat bosan dengan aktivitasnya di kelas. Hadiah ataupun *reward* merupakan bentuk apresiasi pendidik terhadap capaian-capaian atas peningkatan kinerja si anak (Afrianingsih et al., 2023). Selain itu upaya pemberian hadiah dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran anak di bawah rentan umur 7 tahun, guna untuk menaikkan *score* capaian belajar si anak ataupun rasa semangat belajar di kelas (Agustina et al., 2021). Pemberian hadiah atau *reward* dapat dilakukan menggunakan media yang menarik dan kreatif.

Penggunaan media sebagai *reward* dikemas dengan suatu hal yang menarik. Kreativitas sangat diperlukan guru untuk menciptakan media yang dapat menarik minat dan menyelesaikan masalah yang menjadi penghambat dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran (Nurchaya & Hadijah, 2020). Kreativitas guru dalam pemberian *reward* sangat diperlukan untuk memberikan kesan yang memuaskan dan lebih memotivasi belajar anak dalam melakukan aktivitas pembelajaran (Pratiwi & Nurjaman,

2023). Kreativitas guru dalam memberikan *reward* dapat dilakukan melalui penggunaan media yang menarik, pemberian pujaan atau tepukan tangan, maupun permainan yang menyenangkan (M. D. Susanti, 2015).

Pengamatan sementara yang dilakukan di kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo Kecamatan Wedung Kabupaten Demak terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam pemberian *reward* sebagai media motivasi anak. Salah satunya adalah kurangnya kreativitas guru dalam memberikan *reward* sebagai motivasi belajar anak. Guru yang ada di TK Raudhotut Tholibin Bungo Kecamatan Wedung Kabupaten Demak masih memberikan tanda bintang secara manual, yaitu membuat simbol bintang pada lembar kerja atau buku tugas yang telah diselesaikan anak sebagai hasil sekaligus motivasi belajar. Hal tersebut menjadikan si anak kurang responsif maupun aktif terhadap apa yang diberikan pendidik yakni berupa lembaran kerja dimana si anak diwajibkan untuk menuntaskannya. Hal ini terbukti pada kegiatan observasi, dari 25 siswa yang mendapatkan tanda bintang empat hanya 5 (20%) anak, 7 (28%) anak mendapat tanda bintang tiga, 10 (40%) anak mendapat tanda bintang dua, dan sebanyak 3 (12%) anak mendapat tanda bintang satu.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka tersebut penulis terdorong untuk melakukan pengkajian ulang dengan melakukan sedikit perubahan, semula hanya pemberian bintang memakai pena bertinta hitam, sedangkan perubahan disini berupa pemberian cap tangan berupa stempel prestasi bergambarkan guru perempuan dengan memegang bintang satu untuk hasil belajar BB (Belum Berkembang), selain itu ada juga MB (Mulai Berkembang) dengan pencantuman bintang dua, selanjutnya BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan pencantuman bintang tiga, dan terakhir BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan pencantuman lambang bintang empat. Besar harapan penulis agar pendidik mampu untuk menambah rasa semangat belajar maupun menaikkan *score* capaian belajar si anak.

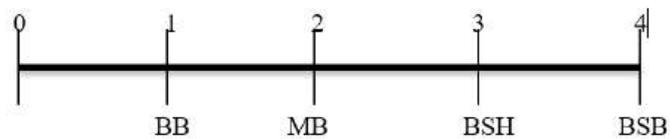
Maksud dari pengkajian ulang penulis dengan melakukan sedikit perubahan tersebut guna untuk mengukur sejauh mana pemberian cap tangan berupa stempel prestasi bergambarkan guru perempuan dengan memegang bintang satu-empat sebagai sarana untuk menambah rasa semangat belajar anak. Manfaat penelitian ini yaitu untuk mengembangkan kreativitas guru dalam memberikan penguatan (*Reinforcement*) sampai dengan keinginan pendidik mencapai indeks tinggi dalam capaian *score* belajar yang diinginkan.

Penelitian ini memberikan pembaruan berupa penggunaan stempel prestasi dengan gambar guru perempuan yang didesain memegang bintang satu-empat dengan disertai tulisan; semangat untuk bintang satu, bagus untuk bintang dua, benar untuk bintang tiga, dan mantab untuk stempel dengan gambar bintang empat. Diharapkan melalui desain setempel tersebut dapat meningkatkan semangat belajar anak dan orang tua juga dapat mengontrol perkembangan belajar anaknya melalui *reward* yang didapatkan.

METODE

Riset ini menggunakan metode pengaplikasian pendekatan kuantitatif yang disebut "*Pre Eksperimental Design*" dengan desain "*One-Group Pretest Posttest Design*". Riset ini dilangsungkan terfokus bagi satu kelas yakni kelompok A TK Raudhotut Tholibin. Alasannya, agar hasilnya tidak terpengaruh oleh faktor-faktor lain. Riset jenis ini hanya memperhitungkan dua jenis faktor, yaitu faktor yang bisa berubah (*Variabel Independen*) dan faktor yang dipengaruhi olehnya (*Variabel Dependen*) maupun tidak memiliki *Variabel Control*. Misalnya, dalam penelitian ini, variabel yang bisa berubah adalah motivasi belajar anak, sementara variabel yang dipengaruhi olehnya adalah pemberian reward stempel prestasi.

Data hasil penelitian dihitung berdasarkan perolehan bintang prestasi dan dikategorikan berdasarkan *rating scale* berikut ini:



Gambar 1. Rating Scale

Ket:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Riset ini dilangsungkan dengan cara "*One Group Pretest Posttest Design*". Awalnya, si anak-anak dalam kelompok penelitian diuji (*pre test*) sebelum mendapatkan perlakuan khusus. Kemudian, mereka diberi hadiah stempel prestasi, setelah menerima perlakuan tersebut, mereka diuji lagi (*post test*) untuk melihat perubahan yang terjadi. Untuk mengumpulkan data, peneliti melibatkan langsung anak-anak (*Participant Observation*) dalam proses pengambilan data. Setelah semua data terkumpul, kemudian menganalisisnya menggunakan metode statistik parametrik. Percontoh yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah 25 anak, dengan perincian, 13 pria dan 12 wanita dari Taman Kanak-kanak Raudhotut Tholibin Bungo Wedung Demak.

Kelompok	Pretest	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Gambar 2. Skema model *One Group Pretest Posttest*

Langkah-langkah penelitian dimulai dengan membuat tes sebelum (*instrumen pre test*) dan setelah percobaan (*instrumen post test*), lalu memastikan bahwa modul eksperimen yang digunakan valid. Saat anak menyelesaikan tugasnya, mereka diberi hadiah stempel prestasi sebagai perlakuan khusus (*Treatment*). Hal ini dilakukan untuk melihat apakah motivasi belajar anak mengalami perubahan setelah menerima hadiah (*Reward*) tersebut. Peneliti juga memperhatikan seberapa tertarik dan berubahnya si anak dalam rangkaian kegiatan pembelajaran sebelum serta sesudah diberikan hadiah tersebut. Tahap awal penelitian adalah melakukan tes awal untuk mengetahui seberapa rasa semangat belajar si anak sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya, anak-anak diberi hadiah stempel prestasi setelah menyelesaikan tugas. Setelah itu, dilakukan tes akhir untuk melihat dampak pemberian hadiah stempel prestasi terhadap motivasi belajar anak. Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian diuji untuk memastikan instrumen yang digunakan akurat. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t untuk membandingkan perbedaan antara dua nilai rata-rata hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis dari pengamatan terhadap 25 anak menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan valid dan dapat dipercaya. Dengan demikian, peneliti dapat menggunakan uji-t (t-tes) untuk mengetahui apakah pemberian *reward* stempel prestasi memengaruhi rasa semangat belajar pada anak usia dini yakni kelompok A TK Raudhotut Tholibin. Berikut ini hasil dan pembahasan riset adanya pengaruh pemberian hadiah stempel prestasi terhadap motivasi belajar si anak pada kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo.

Uji validitas sangat penting untuk memastikan bahwa instrumen yang dipakai oleh peneliti dalam riset benar-benar menimbang apa yang ingin peneliti teliti, sehingga data yang diperoleh akurat dan dapat diandalkan. Uji ini membantu kita menghindari perbedaan antara apa yang diamati dan apa yang dilaporkan oleh peneliti. Secara sederhana, uji validitas adalah cara untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sesuai dengan situasi sebenarnya. Uji validitas instrumen dilakukan pada kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo, dengan melibatkan 25 anak sebagai objek penelitian. Hasil dari uji validitas instrumen disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1

Hasil Perhitungan Uji Validitas

R hitung	R tabel	Keterangan
0.525	0.396	Valid
0.590	0.396	Valid
0.457	0.396	Valid
0.364	0.396	Tidak Valid
0.460	0.396	Valid
0.477	0.396	Valid

0.477	0.396	Valid
0.460	0.396	Valid
0.626	0.396	Valid
0.250	0.396	Tidak Valid

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1 menunjukkan bahwa dari sepuluh hasil perhitungan $R_{hitung} > R_{tabel}$ dan terdapat dua instrumen yang dinyatakan tidak valid. Sehingga ada delapan butir instrumen yang dinyatakan valid dan bisa digunakan dalam penelitian.

Sedangkan instrumen dinyatakan reliabel apabila instrumen tersebut dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang akan tetapi hasilnya tetap sama atau relative sama. Dalam penelitian ini, peneliti mengukur reliabel suatu variabel dengan melihat *Cronbach Alpha* dengan signifikasi yang digunakan lebih besar dari 0,60. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikn nili *Cronbach Alpha* $> 0,60$. Hasil pengujian reabilitas instrumen disajikan pada tabel 2.

Tabel 2

Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,636	8

Berdasarkan tabel 3 terlihat hasil uji reliabilitas perhitungan Cronbach Alpha adalah $0,636 > 0,60$ dengan demikian dapat disimpulkan semua item pernyataan reliabel.

Hasil skor rata-rata pretest yang dilakukan oleh peneliti adalah sebesar 16,84. Pretest dilakukan melalui pengamatan beberapa aspek yang meliputi seberapa besar motivasi belajar anak sebelum diberikan treatment ditinjau dari hasil belajar, perilaku kognitif dan prestasi belajar anak.

Setelah dilakukan pretest langkah selanjutnya adalah pemberian treatment berupa pemberian *reward* stempel prestasi sesuai dengan hasil belajar anak dengan memberikan tanda cap stempel prestasi mulai dari bintang satu-empat.

Kemudian setelah diberikan treatment yaitu melakukan pengamatan beberapa aspek yang sama pada pretest untuk mendapatkan hasil posttest. Hasil posttest motivasi belajar anak meningkat menjadi skor rata-rata 28,92. Anak menunjukkan adanya motivasi besar dalam berperilaku kognitif serta terdapat prestasi belajar yang meningkat setelah diberikan treatment.

Hasil kegiatan pretest dan posttest menunjukkan bahwa dapat disimpulkan terdapat perbandingan hasil pretest dan posttest motivasi belajar anak. Anak menunjukkan peningkatan terhadap prestasi belajarnya. Berdasarkan hasil perbandingan skor rata-rata tersebut terbukti bahwa pemberian *reward* stempel prestasi berpengaruh terhadap motivasi belajar anak di kelompok A TK Raudhotut

Tholibin Bungo.

Tabel 3
Hasil Uji T (T-test)

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Motivasi Belajar	16.84	25	2.625	.525
	Posttest Motivasi Belajar	28.92	25	1.352	.270

Berdasarkan tabel 3 hasil uji t (t-tes) terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil skor pretest dan posttest. Hasil skor posttest menunjukkan rata-rata motivasi belajar anak mengalami peningkatan. Pemberian *reward* stempel prestasi pada anak usia dini menjadikan anak lebih semangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan lebih antusias untuk menerima tugas selanjutnya. Penerapan *reward* stempel prestasi sangat dibutuhkan dimasa sekarang karena dinilai lebih efektif, karena desainnya bisa disesuaikan dengan kebutuhan juga memudahkan guru dalam memberi penilaian karena hanya dengan menempel dan menekan stempel pada lembar kerja anak.

Reward dan punishment memiliki hubungan yang sangat erat dengan peningkatan motivasi belajar anak (Sabartiningsih et al., 2018). Hasil penelitian (Scrip & Mu, 2018) pemberian *reward* dan punishment terhadap motivasi belajar anak menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Hasil tersebut dibuktikan dengan membandingkan nilai t-tes hasil pengujian statistik pada penilaian pos test dengan instrumen skale psikologi Nilai t- tes sebesar 5,47, pada taraf signifikansi 1% (0,01) diperoleh nilai t tes sebesar $5,47 >$ nilai t tabel 2,83. pada eksperimen sebesar 141,38, sedangkan pada kelompok kontrol adalah 120,3, dengan mean difference atau selisih rata-rata sebesar 14,621. Dapat disimpulkan hasil pengukuran skala menunjukkan rata-rata motivasi belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, maka pemberian *reward* dan punishment terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar anak.

Pemberian *reward* stempel prestasi memberikan pengaruh pada anak utamanya dalam hal motivasi belajar. Hadiah atau *reward* dari pendidik yang diberikan kepada anak berlabngkan guru perempuan dengan memegang bintang satu-empat secara tidak langsung akan menggugah rasa semangat anak serta antusias ketika diberi tugas ataupun lembar kerja (Astari et al., 2020). Kemampuan anak dalam segi emosional dan sosialnya akan meningkat jikalau diberi gurunya hadiah yang anak dapatkan dari kontribusi baiknya saat pembelajaran, selain itu dapat pula menjadikan si anak lebih aktif dalam kelas (Gunawan et al., n.d.). Pemaparan tersebut dapat dishahihkan dengan hasil risetnya saudari (Puspitasari, 2016) sebenarnya kemahiran anak dipengaruhi oleh seberapa unik dan menarik hadiah atau penghargaan yang diberikan kepada anak. Berdasarkan hal tersebut, berarti orang tua ataupun

sebagai pendidik wajib menimbang setiap aspek-aspek pada masa perkembangan anak, guna pemberian hadiah ini dapat menjadikan anak lebih bersemangat dan aktif dalam kelas ataupun justru pemberian hadiah yang dapat membawa dampak buruk bagi si anak tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* stempel prestasi sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. Dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar anak yang dapat mempengaruhi prestasi belajar anak. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil peningkatan skor rata-rata dari *pretets* dan *posttest* mengalami peningkatan sebesar 71%. Semangat dan kemampuan anak di kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo telah meningkat dan berhasil dengan sangat baik. Penggunaan media yang menarik dan unik menjadi sarana peningkatan kreativitas pendidik dan meningkatkan rasa semangat belajar anak usia dini.

Dari hasil riset tersebut ada beberapa saran yang dijukan peneliti kepada: sekolah, untuk memberikan dukungan dan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kreativitas serta inovasi dalam memberikan penguatan dalam bentuk pemberian *reward*. Lembaga diharapkan dapat memberikan fasilitas prasarana dan sarana yang dapat mendongkrak setiap kegiatan pengembangan dalam pembelajaran terlebih dalam pengadaan media pemberian *reward*. Berdasarkan hasil penelitian ini maka penggunaan stempel prestasi sebagai media peningkatan motivasi belajar anak sangat perlu dikembangkan dan dilakukan sebuah inovasi agar aspek perkembangan pada anak usia dini nantinya dapat tercapai sesuai hasil yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, S. Q., & Setiasih, O. (2024). Memfasilitasi Keterampilan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini: Strategi Komunikasi Guru. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 28–39. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.18072>
- Afrianingsih, A., Amalia, D., & Damayanti, S. S. (2023). *The effectiveness of providing rewards and punishment for moral development of early childhood*. 74–85.
- Amini, M., & Mariyati, M. (2021). Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini melalui Pemberian Penguatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2101–2113. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1128>
- Anggriani, D., & Eliza, D. (2023). Pengaruh Pendekatan STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 12–27. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17241>

- Astari, T., Nur Aisyah, S., & Andika Sari, D. (2020). Tanggapan Guru Paud Tentang Pemberian Reward Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 1(2), 141–155. <https://doi.org/10.33853/jecies.v1i2.90>
- Chintia, N., Studi, P., Anak, P., & Dini, U. (2019). PENERAPAN REWARD DAN PUNISHMENT PENDAHULUAN Luluk Asmawati, suatu proses bimbingan yang bertujuan menanamkan pola perilaku dan kebiasaan tertentu, terutama untuk meningkatkan kualitas demikian, keluarga mental dan disiplin Dengan dalam sebagai mengatak. <Http://Jurnal.Upmk.Ac.Id/Index.Php/Pelitapaud> ©, 112–120.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Faridatun Nisa, T., & Suhermanto, F. (2014). Pengaruh Pemberian Motivasi Terhadap Prestasi Belajar AUD Dalam Education Golden Garden For Children. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(2), 76–146.
- Febianti, Y. N. (2018). Jurnal Edunomic Vol. 6, No. 2, Tahun 2018 93. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/229997374.pdf>
- Gunawan, M. L., Djoehaeni, H., & Gustiana, A. D. (n.d.). *Hubungan Tingkat Kesejahteraan dengan Kompetensi Profesional Guru PAUD ditinjau dari Latar Belakang Pendidikan*. 12(2), 176–187. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i2.15587>
- Hajar, F., & Wardhani, J. D. (2022). *Pengaruh Pemberian Stimulasi Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. 6(6), 6245–6257. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3325>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Meuthia, N. (2021). *Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. 10(2), 354–363.
- Nurcahya, A., & Hadijah, H. S. (2020). *Pemberian penguatan (reinforcement) dan kreatifitas mengajar guru sebagai determinan motivasi belajar siswa (reinforcement and teacher creativity as determinant of student*. 5(1), 83–96. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Nurhidayah, W. A. (2023). *Pemberian reward dalam upaya meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di bustanul athfal aisyah kalilandak*.
- Pratiwi, E. F., & Nurjaman, A. R. (2023). Analisis efek pemberian reward "Bintang Prestasi" terhadap motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Cimekar. *Daya Nasional: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.26418/jdn.v1i1.65779>
- Rompas, C. A., Wijayanti, T. D., Kristen, U., & Wacana, S. (2024). *Pengembangan Media Treasure Sensory Cube Untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori Bagi Anak Usia 3-4 Tahun*. 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17050>

- Sabartiningsih, M., Muzakki, J. A., & Durtam, D. (2018). Implementasi Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 60. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i1.2468>
- Skrip, P. S. I., & Mu, A. (2018). *ustakaan IAIN Pekalongan Perpustakaan IAIN Pekalongan*.
- Susanti, L. (2015). Pemberian Motivasi Belajar kepada Peserta Didik. *Jurnal PPKn & Hukum*, 10(2), 71–83.
- Susanti, M. D. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Tk. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 646–650. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i2.12358>
- Ta, K. M., & Puspitasari, R. (2016). *PENGARUH PEMBERIAN HADIAH (REWARD) TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR ANAK DI TK TUNAS MUDA KARAS*. November 2015, 53–55.

Pola Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini dengan Keterlambatan Bicara (*Speech Delay*)

Siti Fitra Sari^{1*}, Nenden Sundari², Esya Mashudi³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia
Email Corresponden Author: 01sitifitra@upi.edu

Abstract

The pattern of social interaction in children who experience speech delays (*Speech Delay*) is an important aspect that influences language development and children's social interaction abilities. This research aims to examine the patterns of social interaction that cause speech delays and the impacts of speech delays. This research uses a qualitative approach with a case study method. The research subjects were 4 people, 1, a 4 year old child who was a student at Al Azhar Kindergarten 10 Serang, along with the student's parents and class teacher. Data collection techniques through observation and interviews. The data analysis technique is carried out through three stages, namely data reduction, data presentation and conclusions. The research results show that the social interaction pattern that has the potential to be a factor causing speech delay is assimilation in the form of the use of bilingual communication by parents at home and is an associative interaction pattern. Meanwhile, the social interaction patterns that are the impact of speech delay are conflicts and contraventions which are dissociative interaction patterns. It is hoped that the results of this research will be useful in optimizing language development as well as preventing speech delay and therapy for pre-school children who experience speech delay.

Keywords: Interaction patterns, speech delay, early childhood

Abstrak

Pola interaksi sosial pada anak yang mengalami keterlambatan bicara (*Speech Delay*) adalah suatu aspek penting yang mempengaruhi perkembangan bahasa dan kemampuan interaksi sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pola interaksi sosial yang menjadi penyebab *speech delay* dan yang merupakan dampak dari *speech delay*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah 4 orang, 1, anak usia 4 tahun yang merupakan siswa TK Al Azhar 10 Serang, beserta orang tua siswa dan guru kelas. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data serta kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan pola interaksi sosial yang berpotensi menjadi faktor penyebab *speech delay* adalah asimilasi dalam bentuk penggunaan komunikasi dwibahasa oleh orangtua di rumah dan merupakan pola interaksi asosiatif. Sementara, pola interaksi sosial yang merupakan dampak dari *speech delay* adalah konflik dan kontravensi yang merupakan pola interaksi disosiatif. Hasil kajian atas penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam upaya optimalisasi perkembangan bahasa serta pencegahan *speech delay* dan terapi bagi anak pra sekolah yang mengalami *speech delay*.

Kata kunci: Pola Interaksi, keterlambatan bicara, anak usia dini

History

Received 2024-03-06, Revised 2024-03-29, Accepted 2024-05-06

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua khususnya (Kholilullah, Hamdan, 2020). Perkembangan bahasa pada anak penting dilakukan karena anak akan mudah bereksplorasi serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar apabila anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik (Nafiah & Maemonah, 2021).

Noam Chomsky (1957, dalam Arnianti, 2019) menyatakan bahwa anak-anak dilahirkan ke dunia dengan alat penguasaan bahasa (*language acquisition device-LAD*), suatu

perlengkapan biologis yang memungkinkan anak untuk mendeteksi ciri dan ketentuan bahasa yang mencakup fonologi, sintaksis, dan semantik. Contohnya, anak-anak diperlengkapi oleh alat dengan kemampuan untuk mendeteksi bunyi-bunyi bahasa dan mengikuti ketentuan-ketentuan membentuk kata jamak atau mengajukan pertanyaan. Kemampuan bahasa seseorang merupakan kemampuan khusus yang dimiliki manusia, yang tidak dimiliki oleh makhluk lain (Syam & Damayanti, 2020).

Chomsky mengemukakan enam tahap perkembangan bahasa yakni : 1) tahap pralinguistik atau melabang pada usia 0,3 hingga 1 tahun, 2) tahap sehari-hari atau monolingual dari usia 1 hingga 1,8 tahun, 3) tahap bilingual dari usia 1,8 hingga 2 tahun, 4) tahap perkembangan tata bahasa dari usia 2 hingga 5 tahun, 5) tahapan perkembangan tata bahasa dari usia 5 sampai 10 tahun hingga dewasa, dan 6) tahap kemahiran penuh dari usia 11 tahun hingga dewasa (Arnianti, 2019). Berdasarkan tahapan tersebut diketahui sebenarnya anak pra sekolah usia 4-5 tahun termasuk pada fase perkembangan tata bahasa. Ciri utama dari tahapan ini yakni anak sudah mulai meluaskan beberapa jumlah sarana kaidah bahasa, panjangnya suatu kalimat meningkat, menggunakan tata bahasa yang kompleks, serta memulai penggunaan kata jamak (Arnianti, 2019).

Indikator utama pada tiap tahapan perkembangan bahasa berkaitan erat dengan kemampuan berbicara. Pada anak pra sekolah sekitar 4-5 tahun kemampuan bicara anak-anak ditandai dengan keahlian untuk berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik, beberapa kesalahan ucapan yang dilakukan anak pada masa ini. Apabila kemampuan berbicara anak-anak tidak sesuai dengan indikator utama dari tahapan perkembangan bahasa pada usianya, maka anak tersebut berpeluang besar mengalami keterlambatan bicara atau *speech delay*.

Speech delay merupakan suatu gangguan berbicara sehingga terbentuk dalam suatu proses perolehan bahasa, menjadikan anak mendapati keterlambatan dalam berbicara dengan orang lain (Aminah & Ratnawati, 2022; Istiqlal, 2021). *Speech delay* sendiri dipisahkan terdiri dari dua jenis berdasarkan penyebabnya (Leonard, 1998; Plante, 1998; juga Stark & Tallal, 1981 dalam Fauzia et al., 2020) yaitu *primary and secondary speech delay*. Berdasarkan keberfungsian bahasa keterlambatan bicara pada anak pra sekolah terbagi menjadi dua yaitu : keterlambatan bicara fungsional dan keterlambatan bicara nonfungsional (Kurnia, 2020). Selanjutnya, apabila dibedakan berdasarkan jenisnya maka keterlambatan bicara dapat dikategorikan menjadi enam jenis yakni : (1) *Specific Language Impairment*, (2) *Speech and Language Expressive Disorder*, (3) *Centrum Auditory Processing Disorder*, (4) *Pure Dysphatic Development*, (5) *Gifted Visual Spatial Learner*, and (6) *Disynchronous Developmental* (Van Tiel, 2011 dalam Hidayat, 2022).

Seorang anak dapat dikategorikan mengalami *speech delay* dimana kemampuan berbicara tergolong rendah dibandingkan teman seusianya. Anak yang memiliki *speech delay* menjelaskan ciri-cirinya sebagai berikut : 1) tidak bereaksi terhadap suara, 2) mengalami keterlambatan perkembangan, 3) tidak tertarik berbicara, 4) sulit dalam mengerti perintah yang disampaikan, dan 5) mengucapkan kata dan kalimat yang berbeda seperti anak-anak pada umumnya, 6) Pada usia ini ketika dia berbicara lebih lama dibandingkan anak-anak, 7) Sulit untuk memahami apa yang dia katakan, bahkan kepada keluarganya sendiri, 8) Sulit untuk memahami apa yang dikatakan orang dewasa, 9) Sulit untuk berteman, sulit bersosialisasi, berpartisipasi dalam permainan, 10) kesulitan mempelajari matematika seperti ejaan dan bahasa. (*Early Support for Children, Young People and Families*, 2011 dalam Aminah &

Ratnawati, 2022; Fauzia et al., 2020; Saputra, 2020).

Faktor yang menyebabkan anak menjadi *speech delay* antara lain: 1) sulit bersosialisasi (Fauzia et al., 2020; Muslimat et al., 2020; Zulkarnaini et al., 2023); 2) rendahnya tingkat pendidikan orang tua (Aminah & Ratnawati, 2022; Puspita et al., 2019; Yulianda, 2019); serta 3) pemakaian lebih dari satu bahasa atau *bilingual* (Fauzia et al., 2020; Khoiriyah, 2016; Yulianda, 2019). Dampak dari *speech delay* salah satunya adalah anak sulit membangun hubungan sosial dengan individu lain. Hal ini tentunya mempengaruhi aspek perkembangan anak khususnya aspek sosial emosional, kognitif dan bahasa (Ardiansyah, 2020; Muslimat et al., 2020; Sri Winarti et al., 2022).

Berdasarkan pemaparan di atas *speech delay* dipicu oleh kurangnya interaksi sosial antara anak dengan orang lain khususnya orang dewasa, dan berdampak terhadap kemampuan anak untuk menjalin interaksi sosial dengan orang lain. Interaksi sosial adalah hubungan bagi individu bersama kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial terjadi bila ada hubungan sosial dan komunikasi baik secara langsung maupun melalui perantara (tidak langsung). Oleh karena itu, interaksi sosial sebagai acuan bagi segala bentuk kehidupan bermasyarakat (Bakri et al., 2021; Viandari & Susilawati, 2019). Pola interaksi sosial terbagi menjadi dua yaitu pola *asosiatif* dan pola *disosiatif*. (Rahma, Putri & Nur Wahyumiani, 2020; Gillin dan Gillin dalam Soekanto, 2012).

Interaksi sosial pada anak prasekolah ditandai dengan tanda-tanda sebagai berikut, kemampuan anak dalam memperlihatkan kemampuan toleransi, bekerja sama pada teman seusianya, memperlihatkan kemampuan empati, memahami peraturan serta dapat disiplin (Siva et al., 2019). Beberapa faktor yang mempengaruhi terjalinnya hubungan sosial anak antara lain, peran orang tua dalam pengasuhan anaknya, lingkungan, dan interaksi antar teman seusianya (Munisa, 2020).

Berdasarkan sejumlah penelitian terdahulu diketahui bahwa anak yang mengalami *speech delay* menunjukkan pola interaksi sosial yang cenderung berbeda dengan anak lain pada umumnya, atau teman sebayanya (Hidayat, 2022; Taseman et al., 2020). Penelitian terdahulu membahas mengenai pola interaksi sosial anak usia dini, bahwa pola interaksi yang diaplikasikan di rumah kepada anak saling berkaitan dengan pola interaksi yang ditunjukkan di sekolah, serta kurangnya interaksi yang diterapkan orang tua kepada anak dapat mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak. Gangguan pada tahap kemajuan bahasa anak sangat berdampak pada perkembangan-perkembangan yang lain sehingga dapat menghambat kesetiap aktivitas yang dijalani oleh anak tersebut (Berlianti & Sundari, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk menerangkan pola interaksi anak pra sekolah sebagai faktor penyebab *speech delay* serta pola interaksi yang menjadi dampak atau akibat dari *speech delay* berdasarkan kasus yang terjadi pada "G". G adalah anak berusia 4 tahun dengan jenis kelamin perempuan yang merupakan siswi dari TK Islam Al Azhar 10 Serang. G mengalami *speech delay* dengan gejala diantaranya menggunakan kosakata yang tidak jelas, kurangnya kontak mata, sulit dalam mengatur emosi, serta sulit dalam bersosialisasi. Ketika berada di sekolah G lebih banyak menyendiri dan jarang berkomunikasi dengan teman sebayanya. Cara yang dilakukan untuk berinteraksi dengan gurunya adalah melalui isyarat nonverbal seperti

menunjuk, atau isyarat verbal seperti berteriak saat meminta pertolongan dengan orang lain. G merupakan anak pertama. Ayah G merupakan seorang PNS dan Ibu G adalah ibu rumah tangga namun ibu G cukup aktif dalam organisasi Darma Wanita di kantor ayah G. Dalam kesehariannya G diasuh oleh pengasuh yang bekerja seharian penuh di rumah, sehingga interaksi G lebih banyak dilakukan bersama pengasuh dibanding dengan orang tuanya. Pola interaksi antara G dengan keluarganya di rumah saling berkaitan dengan pola interaksi yang ditunjukkan oleh G di sekolah terhadap teman dan gurunya.

Dengan demikian perlu dikaji seperti apa pola interaksi sosial yang menyebabkan dan menjadi dampak dari *speech delay* pada anak pra sekolah. Hasil kajian atas penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam upaya optimalisasi perkembangan bahasa serta pencegahan *speech delay* dan terapi bagi anak pra sekolah yang mengalami *speech delay*. Dengan demikian penelitian ini memfokuskan pada permasalahan yakni, bagaimana pola interaksi sosial anak usia dini yang berpotensi menjadi faktor penyebab *speech delay*?, dan bagaimana pola interaksi sosial anak usia dini yang merupakan dampak dari *speech delay*?

Pembeda pada penelitian ini bahwa peneliti menjelaskan pola interaksi yang berpotensi menjadi faktor serta dampak menjadi *speech delay*, kemudia lokasi serta subjek penelitian, sehingga ini menjadi novelty dalam penelitian ini. Adapun tujuan dari penelitian ini digunakan untuk mengkaji pola interaksi G (anak berusia 4 tahun yang mengalami *speech delay*) dengan keluarga (ayah, ibu, dan saudara kandungnya), serta pola interaksi G dengan lingkungan di luar keluarganya (pengasuh, teman seusia, serta guru).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metodologi studi kasus. Penelitian kualitatif diawali dengan proposisi serta penerapan kerangka interpretasi/teori yang membangun atau menguasai kajian suatu masalah penelitian terkait dengan makna yang dilekatkan terhadap individu atau kelompok terhadap permasalahan sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2014). Metodologi studi kasus merupakan investigasi empiris yang menganalisis fenomena dalam konteks kehidupan aktual (Yin, 1981a, 2009 dalam Nur'aini, 2020).

Subjek penelitian terdiri atas 1 orang anak berusia 4 tahun berinisial G, Ayah G (bapak GP) dan Ibu G (ibu RY), dan 2 orang guru kelas di TK Islam Al Azhar 10 Serang (ibu SF & AW). Penelitian ini di laksanakan pada lingkungan TK Islam Al Azhar 10 Serang tempat G bersekolah dan diantar oleh pengasuh G.

Teknik pengumpulan data melibatkan observasi dan wawancara. Adapun intrumen yang digunakan meliputi lembar observasi interaksi sosial dan pedoman wawancara.

Observasi dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar guna memperoleh data terkait pola interaksi G pada saat di sekolah. Sementara wawancara secara tidak terstruktur dilakukan terhadap guru kelas G untuk mengungkapkan pola interaksi yang diterapkan G ketika di lingkungan sekolah dan wawancara terhadap orang tua dilakukan untuk memperoleh informasi dan keterangan terkait pola interaksi yang dilakukan G.

Pedoman observasi dikembangkan berdasarkan konsep dan teori interaksi sosial sebagaimana dikemukakan para ahli (Rahma Putri. & Nur Wahyumiani, 2020; Gillin dan Gillin dalam Soekanto, 2012). Adapun kisi-kisinya adalah seperti tercantum pada tabel 1.

Tabel 1
Kisi-Kisi Pedoman Observasi Interaksi Sosial Anak Usia Dini

No.	Hal yang ingin Diungkap	Aspek	Indikator	Deskriptor
1.	Interaksi sosial pada anak usia dini	Pola interaksi asosiatif	Kerja sama	Dapat menunjukkan kemampuan kerja sama dengan orang lain.
			Akomodasi	Dapat menunjukkan toleransi terhadap kepentingan orang lain.
			Asimilasi	Melakukan komunikasi dwibahasa dengan orang lain.
2.		Pola interaksi disosiatif	Persaingan	Dapat menunjukkan persaingan sosial sesuai usia.
			Konflik	Menunjukkan ketidaksepahaman dalam perbedaan antar individu
			Kontravensi	Memiliki kecenderungan menyembunyikan perasaan terkait apa yang tidak disukai.

Teknik analisis data yang diaplikasikan ke bagian penelitian merupakan model interaktif dari Miles dan Huberman (Az Zahra et al., 2023; Marsal & Hidayati, 2017). Pada tahap reduksi data peneliti menganalisis seluruh percakapan wawancara untuk menemukan inti yang disampaikan dari narasumber. Data dikategorikan dan pola atau tema utama untuk dipetakan, dengan fokus pada pola interaksi sosial pada anak usia dini dengan keterlambatan bicara. Tahap kedua merupakan penyajian data, peneliti menjabarkan informasi secara naratif sesuai dengan yang dibutuhkan peneliti, yaitu untuk memahami pola interaksi terhadap keterlambatan bicara anak. Pada tahap ketiga, peneliti membuat kesimpulan atau verifikasi berdasarkan interpretasi dari hasil observasi serta wawancara yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas, 1 orang anak berusia 4 tahun berinisial G, Ayah G (bapak GP) dan Ibu G (ibu RY), dan 2 orang guru kelas di TK Islam Al-Azhar 10 Serang (ibu SF & AS). Observasi dilakukan selama kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sementara wawancara dilakukan secara daring melalui *whatsapp* dengan ibu G. Wawancara penelitian dipakai secara tidak terstruktur peneliti tidak memerlukan pedoman wawancara yang telah terangkai dengan teratur.

Data penelitian ini menerapkan model interaktif dari Miles dan Huberman. Pada reduksi data hasil observasi serta wawancara terhadap responden pada berbagai waktu diorganisir dan diberi kode serta disesuaikan dengan masing-masing unit analisis kemudian unit analisis yang

tidak sesuai tidak digunakan. Tahap penyajian data, data-data yang telah dikode dikelompokkan berdasarkan dengan unit analisis. Tahap penarikan kesimpulan dapat dilihat data-data tersebut apakah menjawab pertanyaan penelitian. Hasil analisis keseluruhan dipakai untuk menjawab pertanyaan pada penelitian ini sebagai berikut: bagaimana pola interaksi sosial anak usia dini yang berpotensi menjadi faktor penyebab *speech delay* ?, dan bagaimana pola interaksi sosial anak usia dini yang merupakan dampak dari *speech delay* ?.

Pola interaksi anak usia dini yang berpotensi menjadi faktor penyebab *speech delay*.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa pola interaksi subjek G yang berpotensi menyebabkan faktor penyebab *speech delay* dalam pola interaksi yang terjadi dengan orang tua yaitu Ayah G (bapak GP) dan pengasuh G. Ayah G sering berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris sementara Ibu dan pengasuh G menggunakan Bahasa Indonesia. Dengan demikian pola interaksi yang berpotensi menjadi faktor penyebab *speech delay* yang dialami oleh anak usia 4 tahun (dalam hal ini subjek G) adalah faktor asimilasi:

Pola interaksi asimilasi mengacu pada penggunaan Bahasa selain Bahasa ibu dalam berkomunikasi dengan anak. Pada kasus G, komunikasi dwibahasa terjadi antara G dengan ayahnya (bapak GP). Karena itu, G lebih cenderung mengerti percakapan dalam Bahasa Inggris dibandingkan Bahasa Indonesia atau Bahasa daerah. Hal tersebut seperti dikutip dari hasil wawancara dengan ibu G (ibu RY) yakni :

“G jika diajak komunikasi bahasa inggris ngerti dia, karena setau saya ayahnya G sering berkomunikasi dengan G menggunakan bahasa inggris” (Ibu RY)

Akibat penggunaan dua Bahasa yang berbeda dalam kehidupan sehari-harinya membuat G bingung bahasa yang digunakan di rumah dengan di sekolah berbeda. Menurut Amalia & Satiti (2020) oleh karena itu anak mungkin mengalami kebingungan bahasa dari satu bahasa dengan bahasa lainnya yang telah anak ketahui, hal tersebut dapat mempersulit anak-anak dalam berbicara. Penggunaan bilingual pada G berdampak negatif pada perkembangan kosakata.

Pada saat di rumah ayah G sering menggunakan istilah-istilah dengan Bahasa Inggris, akan tetapi ibu G berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Ayah G dikarenakan kesibukannya dalam bekerja kurang melakukan komunikasi dengan G, pengasuh G menggunakan Bahasa Indonesia dan G sering menonton youtube yang menggunakan bahasa Inggris, sehingga membuat G bingung dalam berkomunikasi dikarenakan terdapat dwi bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Menurut Genesee, (2015 ; dalam Adniy et al., 2023) anak yang melakukan dua bahasa maka mengalami kebingungan bahasa atau kesulitan dalam menggabungkan dwi bahasa dalam percakapan tiap harinya. Hal ini akan mempengaruhi keahlian anak untuk membentuk suatu hubungan sosial yang kuat serta saling memahami. Hal ini dapat menimbulkan kebingungan atau menambah potensi terjadinya *speech delay* pada anak.

G melakukan terapi di salah satu klinik di Jakarta, menurut oleh terapis G, G lebih dominan menggunakan bahasa inggris akan tetapi ayah G jarang melakukan komunikasi karena kesibukan dalam bekerja sehingga yang sering berkomunikasi dengan G adalah ibu serta pengasuh G yang menggunakan Bahasa Indonesia. Hal ini membuat G bingung dalam menyesuaikan bahasa yang dikuasainya dengan bahasa yang digunakan oleh orang lain untuk

berkomunikasi dengannya. Hal ini di dukung oleh pernyataan Ibu G bahwa “G suka kalo ngomong bahasa inggris, sama dia suka nonton youtube yang berbahasa inggris dan kata terapinya G lebih dominan menggunakan bahasa inggris” (Ibu RY)

Berdasarkan hasil observasi serta melakukan wawancara, bahwa penggunaan dwi bahasa memiliki kekurangan dikarenakan menimbulkan kebingungan bagi anak jika tidak diterapkan secara baik serta benar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Hidayat, 2022) yakni salah satu faktor penyebab *speech delay* merupakan penggunaan bilinggual. Di lingkungan rumah yang berdampak pada proses belajar bahasa anak. Anak di lingkungan keluarga profesional akan belajar kata sebanyak tiga kali dalam seminggu dibandingkan anak yang diasuh dalam keluarga dengan kemampuan verbal lebih rendah. Anak yang menerima contoh berbahasa yang tidak memiliki pemodelan bahasa yang memadai dari keluarganya, mitra komunikasi yang tidak memadai atau interaksi sosial yang lebih sedikit memiliki kemampuan bahasa yang lebih rendah (Law dkk dalam; Kurnia, 2020)

Asimilasi termasuk kedalam pola interaksi asosiatif, pola interaksi sosial yang membuat individu menjadi lebih positif akan tetapi jika penggunaannya salah akan menimbulkan faktor-faktor yang dapat menyebabkan anak menjadi *speech delay*. Proses asosiatif merupakan proses menuju pada suatu kolaborasi melalui keserasian pandangan serta tindakan yang memusatkan pada satu tindakan (Cholik M., T & Lutan, R, 1996/1997 dalam Hapiz, 2021).

Pola interaksi anak usia dini yang merupakan menjadi dampak dari *speech delay*.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa pola interaksi subjek G yang merupakan dampak dari *speech delay* adalah pola interaksi berupa konflik dan kontravensi. Pola interaksi tersebut terjadi antara G dengan teman sebayanya di sekolah, antara G dengan Guru G di sekolah (Ibu SF & Ibu AS), dan antara G dengan Ibunya (Ibu RY). Pola interaksi konflik dan kontravensi sering terjadi ketika G berada di lingkungan sekolah.

Pola interaksi konflik merujuk pada ketidaksepahaman dalam perbedaan antar individu. G sudah mulai dapat mengeluarkan pendapat tetapi karena keterbatasan dalam berbicara G hanya mampu menggunakan bahasa nonverbal seperti menggerakkan anggota tubuhnya serta bahasa verbal dengan cara berteriak serta menangis.

Konflik merupakan suatu proses sosial dengan individu atau kelompok masyarakat tertentu, yang didasari oleh divergensi pemahaman atau kepentingan yang sangat mendasar, sehingga memicu semacam kesenjangan atau keretakan yang membatasi interaksi sosial dengan pihak-pihak yang berkonflik (Kusuma Djati, 2023)

Pada saat kegiatan belajar mengajar terkadang G tidak mampu mengikuti kegiatan yang tidak disukainya tetapi G hanya dapat mengungkapkan dengan cara verbal seperti berteriak serta menunjukkan sikap tidak suka terhadap apa yang diinginkan, G tidak akan mengerjakan hal yang tidak disukai. Dalam pembelajaran estapet karet G kurang dalam melakukan kerja sama, G lebih memilih sendiri dan tidak mengikuti instruksi yang diarahkan oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan observasi pada G, bahwa minimnya kerja sama yang dilakukan terhadap G dengan teman sebayanya. Kerja sama adalah sebuah usaha antara orang dengan perorangan atau kelompok untuk mencapai sasaran yang sama.

“G ketika diberi pelajaran yang tidak disukainya pasti gabakal dikerjain, dia malah main sendiri dengan mainan yang disuka kaya itu puzzle” (Ibu AS), “G agak susah jika diminta

melakukan kerja sama ketika sedang belajar, jadi kami sebagai guru ya mengikuti kemauan G” (Ibu SF).

Selanjutnya berdasarkan wawancara dengan kedua orang tua G, pada saat di rumah G sudah mampu menunjukkan perbedaan tetapi mengucapkan dengan hal yang kurang begitu jelas atau hanya menunjuk apa yang disukainya. G memiliki keterbatasan dalam berbicara sehingga sulit mengatakan apa yang tidak disukainya. Ekspresi marah merupakan ekspresi yang sering ditunjukkan pada masa ini, karena ia mengetahui dengan berteriak atau menangis dapat terpenuhi keinginan dan memperoleh perhatian yang mereka inginkan (Karisma et al., 2020).

“ketika G tidak suka atau berbeda pendapat dengan ayah atau ibunya, G akan menggelengkan kepala atau menangis” (Ibu RY)

Berdasarkan uraian di atas bahwa pola disosiatif menunjukkan adanya indikator konflik, anak mampu menunjukkan perbedaan pendapat antar individu akan tetapi anak yang mengalami *speech delay* minimnya dalam perolehan kosa kata dan tidak percaya diri dalam berkomunikasi dengan yang lainnya.

Selain perbedaan pendapat konflik juga ditandai oleh kurangnya kerjasama antara G dengan orang lain, kerja sama dapat membawa seseorang menuju hubungan sosial yang positif di lingkungan masyarakat tetapi berbeda halnya dengan G yang tidak menunjukkan kemampuan kerja sama dengan orang lain.

Pola interaksi kontravensi yakni merujuk pada ketidakpuasan, ketidakpastian, keraguan, penolakan, dan penyangkalan seseorang terhadap kepribadian orang lain atau suatu kelompok yang tidak diungkapkan secara terbuka. Pola disosiatif kontravensi yang ditunjukkan oleh G mengacu pada kecenderungan G untuk menyembunyikan perasaan terhadap apa yang tidak disukainya. Saat G berada di lingkungan sekolah dan berinteraksi dengan temannya, G lebih sering diam. Saat dia tidak menyukai suatu hal, dia tidak bisa mengungkapkannya, G hanya bisa menangis atau berteriak saat diganggu teman.

“Ketika di sekolah G selalu menangis atau berteriak jika meminta pertolongan atau diganggu temannya” (Ibu SF), “G sering berteriak apabila apa yang diinginkan tidak terpenuhi” (Ibu RY)

Saat di rumah G tidak mampu berbicara menggunakan kata dan kalimat yang jelas. Orang tua mencoba mengarahkan G pada bahasa yang lebih baik namun G masih tetap menggunakan bahasa yang tidak jelas.

G memiliki keterbatasan dalam berkomunikasi sehingga G tidak dapat menunjukkan kemampuannya dalam kompetensi sosial, terkait kesadaran diri G belum menunjukkan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan masih cenderung individualis, tidak mampu mengenal perasaannya sendiri.

” G susah kalau diajak beradaptasi dengan temannya, lebih sering asik sendiri” (Ibu SF)

“Saat di rumah G memang sering bermain sendiri, karena ngomongnya belum jelas” (Ibu RY)

Hal tersebut mencerminkan bahwa dampak dari *speech delay* salah satunya mengakibatkan anak tidak mampu mengungkapkan apa yang dirasakannya, karena keterbatasan dalam berbicara sehingga anak mengungkapkan dengan cara berteriak, menggerakkan anggota badan seperti menunjuk, atau menangis. Kontravensi adalah proses sosial yang dikenali dengan ketidakjelasan, kebimbangan, penghindaran, dan negasi yang

tidak dicetuskan secara langsung. Penyebabnya adalah salah satu perbedaan pada sikap suatu kelompok tertentu dan sikap masyarakat terhadap kelompok lain dalam masyarakat (Setiadi dkk, 2013:103 dalam Putra, 2022) menambahkan bahwa kontravensi dikenali dengan ketidakjelasan terhadap diri seseorang, perasaan tidak suka yang disembunyikan, dan kehasadan terhadap kepribadian orang, tetapi gejala-gejala tersebut tidak menimbulkan pertentangan atau pertikaian. Pola interaksi kontravensi menunjukkan kurangnya kompetensi sosial G terhadap teman sebayanya.

Pola interaksi sosial anak usia dini sangat berpengaruh terhadap keterampilan sosial, sebagai guru atau orang tua seharusnya menerapkan pola interaksi yang mendukung keterampilan berbahasa, serta keterampilan sosial-emosional anak usia. Menurut Gillin dan Gillin (Choiriyah dalam Hidayat, Laely, 2018) jenis-jenis pola interaksi sosial dibagi menjadi dua jenis, yakni: 1) interaksi sosial asosiatif yakni kerja sama, akomodasi, serta asimilasi, 2) interaksi sosial disosiatif, yakni persaingan, kontravensi, serta pertentangan/konflik.

Dengan demikian, temuan penelitian menunjukkan terdapat satu bentuk pola interaksi yang menyebabkan *speech delay* pada anak usia pra sekolah yaitu asimilasi. Bentuk interaksi berupa asimilasi ditunjukkan oleh penggunaan komunikasi bilingual atau dwibahasa antara subjek G dengan ayahnya (bapak GP). Sementara itu dua pola interaksi diprediksi sebagai dampak dari *speech delay* yaitu, konflik atau pertentangan dan kontravensi. Bentuk pola interaksi berupa konflik ditunjukkan oleh kurangnya kemampuan G untuk bekerja sama, dan G yang seringkali menunjukkan ketidaksepahaman dengan orang lain. Sementara kontravensi merupakan pola interaksi dimana seseorang memiliki kecenderungan menyembunyikan perasaan terkait apa yang tidak disukai. Asimilasi termasuk dalam pola interaksi asosiatif sementara konflik dan kontravensi termasuk pola interaksi disosiatif.

Dampak negatif dari pola interaksi disosiatif yaitu, dapat menghambat komunikasi serta mengganggu kerjasama atau *team work* (Wahyudi, 2015). Dampak lainnya dari, yakni dampak yang dibedakan menjadi skala kecil (mikro) yang memicu konflik sosial akibat ketidaksukaan pribadi, dan skala besar (makro) yang menurunkan tingkat kepercayaan terhadap orang lain. (Hadriyanti, 2021).

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru serta orang tua dapat mengurangi pola interaksi disosiatif anak dengan mengurangi kebutuhan anak untuk mengikuti pola interaksi yang tidak menguntungkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan penggunaan kata dan fokus pada komunikasi langsung dengan anak, sehingga anak lebih memahami dan menggunakan komunikasi yang efektif. Guru dapat mengembangkan program pembelajaran yang kolaboratif dengan orang tua. Ini bisa meliputi memberikan panduan kepada orang tua tentang cara mengintegrasikan latihan bicara ke dalam aktivitas sehari-hari di rumah. Misalnya, menyanyikan lagu-lagu sederhana, membacakan cerita, atau bermain permainan yang melibatkan komunikasi. Orang tua lebih sering melakukan komunikasi secara langsung agar komunikasi dapat berjalan dengan efektif. Guru dan orang tua juga memberikan penguatan positif kepada anak untuk lebih percaya diri dan mampu mengungkapkan perasaannya. Dengan adanya upaya yang dapat dilakukan oleh guru serta orang tua dapat menjadikan contoh serta mengurangi potensi terjadinya *speech delay*

Keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya dalam hal korespondensi dengan partisipan penelitian dimana terdapat satu orang yang merupakan sumber data yang cukup penting namun tidak bersedia menjadi partisipan penelitian dan sulit dilacak keberadaannya.

Kurangnya sumber data yang valid dapat mengurangi keabsahan penelitian meskipun tidak secara keseluruhan.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji secara lebih lanjut mengenai bagaimana upaya pendampingan dan intervensi lainnya bagi anak yang mengalami *speech delay*, sehingga tetap dapat menunjukkan pola interaksi yang asosiatif dengan orang-orang di sekitarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan, bahwa pola interaksi terdiri dari asosiatif dan disosiatif, faktor yang menyebabkan G menjadi *speech delay* yakni pola interaksi asimilasi. Pola interaksi asimilasi terjadi tatkala seseorang berkomunikasi dengan orang lain menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa ibu dan Bahasa lainnya. Sementara dua pola interaksi yang merupakan dampak dari *speech delay* yaitu konflik dan kontravensi. Pola interaksi berupa konflik terjadi apabila terdapat perbedaan pendapat dan kurangnya kerja sama dengan orang lain sementara pola interaksi kontravensi merujuk pada kecenderungan menyembunyikan ketidakpuasan atau ketidaksukaan terhadap orang lain atau sekelompok orang. Penelitian ini sangat bermanfaat terhadap tenaga pendidik dalam penggunaan pola interaksi yang diterapkan di sekolah serta dapat menghindari penggunaan pola interaksi yang dapat berpotensi menyebabkan anak menjadi *speech delay*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adniy, S. R., Nugroho, D. A., & Apsari, N. C. (2023). Perkembangan Sosial Pada Anak Bilingual. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 3(3), 139. <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i3.49285>
- Aminah, S., & Ratnawati. (2022). MENGENAL SPEECH DELAY SEBAGAI GANGGUAN KETERLAMBATAN BERBICARA PADA ANAK (KAJIAN PSIKOLINGUISTIK) Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah , STKIP Muhammadiyah Kuningan Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah , STKIP Muhammadiyah Kuningan Info Artikel Abstrak Ab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Daerah*, 8(2), 79–86.
- Ardiansyah, M. (2020). *perkembangan bahasa dan deteksi dini keterlambatan berbicara (speech delay) pada anak usia dini*. Guepedia.
- Arnianti. (2019). Teori Perkembangan Bahasa. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 139–152. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Az Zahra, N., Hendriawan, D., & Anesty Mashudi, E. (2023). Kecemasan Berbahasa Asing pada Calon Pendidik Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 335–348. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.217>
- Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & Indri M, D. B. (2021). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 58–79. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.12>
- Berlianti, A., & Sundari, N. (2020). *GANGGUAN PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK USIA 4 TAHUN YANG MENGALAMI KETERLAMBATAN BICARA*.

- Creswell, J. W. (2014). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*.
- Fauzia, W., Fithri Meiliawati, & Ramanda, P. (2020). Mengenali dan menangani speech delay pada anak. *Jurnal Al-Shifa*, 1(2), 102–110.
- Hadriyanti, U. P. (2021). *POLA INTERAKSI SOSIAL KONTRAVENSI PADA SISWA DI SMA MUHAMMADIYAH MATARAM*No Title.
- Hapiz, A. (2021). ANALISIS POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 PENGKELAK MAS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Hidayat, A. (2022). Interaksi Sosial Anak Speech Delay Di Sekolah Raudhatul Athfal Al Barkah Kecamatan Citeras Kabupaten Serang. *Journal*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.46306/jas.v1i1>
- I. Herpiyana, N. I Hasanah, R. (2021). Interaksi Sosial Anak Yang Memiliki Speech Delay Ika. *Jurnal Smart Paud*, 4(1), 11–22.
- Istiqlal, A. N. (2021). Gangguan Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada Anak Usia 6 Tahun. *Preschool*, 2(2), 206–216. <https://doi.org/10.18860/preschool.v2i2.12026>
- Karisma, W. T., Prasetyawati, D., & Karmila, M. (2020). Peran Orangtua Dalam Menstimulasi Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 94–102.
- Khoiriyah, D. (2016). *Model Pengembangan Kecakapan Berbahasa Anak Yang Terlambat Berbicara (Speech Delay)*.
- Kurnia, L. (2020). Kondisi Emosional Anak Speech Delay Usia 6 Tahun di Sekolah Raudhatul Athfal Kecamatan Rangkasbitung Kabupaten Lebak. *Jurnal Aksioma Al-Asas: Jurnal Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 70–85.
- Kusuma Djati, A. (2023). BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK BIBLIOTERAPI UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK SPEECH DELAY DI PAUD INKLUSI HARAPAN BUNDA WITA KARTASURA. *Journal of Engineering Research*.
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh smartphone dengan interaksi sosial. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78–84. <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v3i1.3529>
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*.
- Muslimat, A. F., Lukman, L., & Hadrawi, M. (2020). Faktor dan Dampak Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Terhadap Perilaku Anak Studi Kasus Anak Usia 3-5 Tahun: Kajian Psikolinguistik. *Jurnal Al-Qiyam*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v1i1.122>
- Nafiah, Q. N., & Maemonah, M. (2021). Analisis Pembiasaan Berbahasa Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 278–288. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9000>
- Nur'aini, R. D. (2020). Penerapan Metode Studi Kasus Yin Dalam Penelitian Arsitektur Dan Perilaku. *INERSIA: LNformasi Dan Ekspose Hasil Riset Teknik Sipil Dan Arsitektur*, 16(1), 92–104. <https://doi.org/10.21831/inersia.v16i1.31319>
- Puspita, A. C., Perbawani, A. A., Adriyanti, N. D., & Sumarlam, S. (2019). ANALISIS BAHASA LISAN PADA ANAK KETERLAMBATAN BICARA (SPEECH DELAY) USIA 5 TAHUN. *Jurnal Lingua*, 15.

- Putra, R. P. (2022). *INTERAKSI SOSIAL ANAK PANTI ASUHAN ADE IRMA SURYANI NASUTION BATUSANGKAR*. 8.5.2017, 2003–2005.
- R.P., S. M., & Nur Wahyumiani. (2020). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Interaksi Sosial. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*.
- Saputra, K. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Bicara Pada Anak Usia Prasekolah. *Repository Unja*, 1–14.
- Siva, E., Rohmah, N., & Sasmiyanto, S. (2019). HUBUNGAN BERMAIN DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (4-6 TAHUN) DI RA. NAHDLATUTH-THALABAH KESILIR KECAMATAN WULUHAN. *Unmuh Jember*, 2–14.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Raja Wali Press.
- Sri Winarti, R. N. A., Shafa Fitriyani, Anisa Rizqi Rahmatillah, & Lathipah Hasanah. (2022). Evaluasi Speech Therapy Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Pada Anak Speech Delay. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(1), 25–44. <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i1.1858>
- Syam, A. F., & Damayanti, E. (2020). Capaian Perkembangan Bahasa Dan Stimulasinya Pada Anak Usia 4 Tahun. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 71–88. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6235>
- Taseman, T., Safaruddin, S., Erfansyah, N. F., Purwani, W. A., & Femenia, F. F. (2020). Strategi Guru dalam Menangani Gangguan Keterlambatan Berbicara (*Speech Delay*) yang Berpengaruh Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Surabaya. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 13–26. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.519>
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 76. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08>
- Wahyudi, A. (2015). Konflik, Konsep Teori Dan Permasalahan. *Jurnal Publiciana*, 8(1), 1–15.
- Yulianda, A. (2019). Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 41 FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KETERLAMBATAN BERBICARA PADA ANAK BALITA. 2019, 3(2), 41–48. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/preschool/article/download/12026/pdf>
- Zulkarnaini, Chaizuran, M., & Rahmati. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Speech Delay pada Anak Usia Dini di Paud IT Khairul Ummah. *Darussalam Indonesia Journal of Nursing and Midwifery*, 5(1), 42–52. <http://jurnal.sdl.ac.id/index.php/dij/>

Analisis Manfaat Pemberian Asi Eksklusif Bagi Ibu Menyusui dan Perkembangan Anak

Khusnul Khotimah^{1*}, Sadrah As Satillah², Vira Fitriani³, Miranti⁴, Maulida⁵,
Hasmalena⁶, Lia Dwi Ayu Pagarwati⁷ Dara Zulaiha⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas Sriwijaya, Ogan Ilir, Indonesia

Email Corresponden Author: 06141182227010@student.unsri.ac.id

Abstract

Exclusive breastfeeding (ASI) provides many benefits for breastfeeding mothers and the growth and development of children who receive breast milk from infancy. Such as increasing antibodies, protection from infection, and other benefits that can support the development of the child's brain and immune system. This research aims to explore exclusive breastfeeding for the health and development of babies and mothers. The research method used is a literature study which involves analysis of various previous studies on the benefits of breast milk. The initial data was 60 articles, then after analysis it became 23 articles for primary data, both national and international. Research results show that breast milk not only provides the necessary essential nutrients but also strengthens the baby's immune system, because it not only promotes growth and development, but also contains protective substances and antibodies that protect the baby from various diseases and infections. The conclusion confirms that the practice of exclusive breastfeeding during the first six months of a baby's life is essential to ensure that each baby gets the full benefits of breast milk and grows up healthy and strong, while also providing important health benefits for the mother. Thus, this research underscores the importance of supporting and promoting exclusive breastfeeding practices to improve health and well-being in babies, mothers, and in society.

Keywords: Benefits Of Exclusive Breastfeeding; Baby's Health; Breastfeeding Mother

Abstrak

Pemberian ASI Eksklusif (ASI) memberikan banyak manfaat bagi ibu menyusui dan tumbuh kembang anak yang mendapat ASI sejak bayi. Seperti peningkatan antibodi, perlindungan dari infeksi, dan manfaat lainnya yang dapat mendukung perkembangan otak dan sistem kekebalan tubuh anak. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi ASI eksklusif bagi kesehatan dan perkembangan bayi serta ibu. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur yang melibatkan analisis berbagai penelitian terdahulu tentang manfaat ASI. Adapun data awal yaitu 60 artikel kemudian setelah dianalisis menjadi 23 artikel untuk data primer, baik nasional maupun internasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ASI tidak hanya menyediakan nutrisi esensial yang diperlukan melainkan memperkuat sistem kekebalan bayi, karena tidak hanya mendorong pertumbuhan dan perkembangannya saja, tetapi juga mengandung zat pelindung dan antibodi yang melindungi bayi dari berbagai penyakit dan infeksi. Kesimpulan menegaskan bahwa praktik menyusui eksklusif selama enam bulan pertama kehidupan bayi sangat penting untuk memastikan bahwa setiap bayi mendapatkan manfaat penuh dari ASI dan tumbuh dengan sehat dan kuat, sementara juga memberikan manfaat kesehatan yang penting bagi ibu. Dengan demikian, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya mendukung dan mempromosikan praktik menyusui eksklusif untuk meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan pada bayi, ibu, dan pada masyarakat.

Kata kunci: Manfaat Pemberian ASI Eksklusif; Kesehatan Bayi; Ibu Menyusui

History

Received 2024-04-02, Revised 2024-04-24, Accepted 2024-05-16

PENDAHULUAN

Air susu ibu (ASI) adalah nutrisi utama yang diberikan kepada bayi karena kandungannya yang kaya akan gizi dan protein pengikat B12 atau asam amino penting yang membantu meningkatkan jumlah sel otak bayi dan berkaitan dengan perkembangan kecerdasan mereka. ASI memiliki kecukupan nutrisi yang mencukupi untuk memenuhi kebutuhan bayi hingga usia enam bulan. ASI juga mengandung hampir 200 nutrisi, termasuk karbohidrat, lemak, protein, vitamin, dan mineral, dalam proporsi yang sesuai dengan kebutuhan gizi bayi mulai dari lahir hingga usia enam bulan (Suryadi & Kunci, 2022). Memberikan ASI secara eksklusif berdampak besar pada kesejahteraan bayi. Semakin banyak bayi yang menerima ASI eksklusif, semakin optimal juga kesehatan dan keberlangsungan hidup mereka (Astriana & Afriani, 2022). Mengingat hal ini, menyusui adalah salah satu investasi terbaik yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kesehatan, meningkatkan tingkat kelangsungan hidup, merangsang pertumbuhan ekonomi, dan mendukung perkembangan sosial individu serta negara. Faktanya, melalui proses menyusui yang efektif, dapat dicapai pengurangan signifikan dalam angka kematian ibu sebanyak lebih dari 20.000 kasus dan angka kematian anak sebanyak 823.000 kasus setiap tahunnya. Oleh karena itu, memberikan ASI secara eksklusif tidak hanya memberikan dampak positif kesehatan secara langsung bagi bayi, tetapi juga memiliki peran yang signifikan dalam usaha untuk meningkatkan kesejahteraan dan masa depan yang lebih baik bagi seluruh masyarakat (The et al., 2023).

Selama enam bulan pertama kehidupan bayi, pemberian ASI eksklusif adalah salah satu langkah penting dalam perawatan bayi yang telah diakui secara luas oleh berbagai organisasi kesehatan di seluruh dunia. Istilah "ASI eksklusif" mengacu pada pemberian ASI tanpa campuran makanan atau minuman lain, dan tanpa memperkenalkan susu formula, makanan padat lainnya, atau air putih (Kebo et al., 2021). Menurut rekomendasi dari *United Nations Children's Funds* (UNICEF) dan *World Health Organization* (WHO), bayi hanya menerima ASI sejak lahir hingga usia enam bulan dan harus sering diberi susu tanpa batas waktu. Mulai usia enam bulan ke atas, bayi mendapat ASI tambahan sesuai usianya (MP-ASI). Namun, bayi harus tetap diberi ASI hingga berusia dua tahun (Asnidawati & Ramdhan, 2021).

Menurut data yang dilaporkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah bayi yang menerima ASI eksklusif di bawah usia enam bulan terus mengalami peningkatan dalam lima tahun terakhir. Proporsi bayi yang menerima ASI eksklusif juga menunjukkan peningkatan yang konsisten. Di tahun 2019, persentase bayi yang menerima ASI eksklusif mencapai 66,69%. Sementara pada tahun selanjutnya, persentase tersebut meningkat menjadi 69,62%. Kemudian Pada tahun 2021 pemberian ASI eksklusif mencapai 71,58%. Jika dilihat pada 2 tahun terakhir, Persentase pemberian ASI eksklusif nasional telah meningkat sebanyak 2,68% yakni dari 72,04% pada tahun 2022 mencapai 73,97% pada tahun 2023.

UNICEF dan WHO terus memberikan dukungan kepada pemerintah dalam upaya

melindungi, mempromosikan, dan mendukung praktik menyusui. Mereka berkolaborasi dalam menyediakan alat dan sumber daya yang diperlukan untuk menerapkan 10 Langkah Menuju Keberhasilan Menyusui, meningkatkan kapasitas pemerintah dalam memberikan layanan konseling menyusui yang berkualitas tinggi, dan mengumpulkan bukti yang mendukung perlunya tindakan yang lebih tegas terhadap pemasaran produk pengganti ASI yang tidak sesuai. Dengan memberikan penyuluhan atau edukasi kepada ibu tentang pentingnya ASI eksklusif, kemungkinan keberhasilan praktik menyusui akan lebih besar. Ini disebabkan oleh hubungan erat antara pengetahuan dan praktik pemberian ASI eksklusif, di mana ibu yang memiliki pengetahuan yang lebih baik cenderung memberikan ASI eksklusif kepada bayinya daripada ibu yang kurang berpengetahuan. Hal ini telah terbukti memberikan banyak manfaat bagi kesehatan dan perkembangan bayi serta ibunya jika diterapkan secara konsisten dan eksklusif (Hansen & Rostgaard, 1994).

Untuk memastikan bahwa anak menerima nutrisi yang tepat saat tumbuh kembang, salah satu cara untuk memberikan ASI secara eksklusif mulai enam bulan pertama kehidupan bayi untuk mencegah stunting (Purnamasari & Rahmawati, 2021). Kandungan nutrisi ASI mendukung berbagai manfaat air susu ibu untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan bayi. Hal tersebut terbukti dari hasil penelitian Oktaviani yang menyatakan bahwa Pemberian ASI eksklusif kepada bayi memiliki dampak positif dalam mencegah penyakit infeksi. ASI mengandung sejumlah zat dan komponen yang berperan aktif dalam menjaga kesehatan bayi. Salah satunya adalah IgA sekretorik, yang merupakan jenis antibodi yang dapat membantu melawan infeksi. Selain itu, ASI mengandung zat antibakteri dan antivirus, seperti lisozim, laktoferin, dan asam lemak tertentu, yang bekerja untuk memerangi patogen. Oligosakarida, yang juga ada dalam ASI, membantu bakteri baik di saluran pencernaan bayi berkembang biak, melindungi mereka dari bakteri jahat. Selain itu, leukosit yang terdapat dalam ASI berfungsi sebagai reseptor epitel mikrob, sehingga mampu mendeteksi dan menyerang patogen yang masuk ke dalam tubuh bayi. Dengan demikian, ASI eksklusif tidak hanya memberikan nutrisi yang optimal, tetapi juga melindungi bayi dari infeksi dengan berbagai mekanisme pertahanan yang terkandung di dalamnya. (Oktaviani et al., 2022). Selain dari dua manfaat diatas, ASI tidak hanya bermanfaat bagi kesehatan namun juga dapat bermanfaat pada pertumbuhan fisik, mental, sosial, dan spiritual anak hal tersebut dibuktikan oleh penelitian dari Hasriyana yang menyatakan bahwa ASI juga berfungsi sebagai antibodi untuk membuat sumber daya manusia yang sehat dan berkualitas tergantung penggunaan ASI (Hasriyana & Surani, 2021).

Jika menyusui memungkinkan hingga sekitar usia 2 tahun, ASI dapat meningkatkan kecerdasan emosional baik anak maupun ibu. Seorang bayi yang masih dalam pelukan ibunya akan merasakan kasih sayang, rasa aman, dan kedamaian, apalagi ia bisa mendengar detak jantung ibunya yang sudah ia kenal sejak kecil. Perasaan dilindungi dan dicintai menguatkan emosi bayi serta membentuk karakter dan landasan spiritual yang baik pada bayi (Anissa & Dewi, 2021). Selain itu ASI juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kecerdasan anak (Ambelina et al., 2020).

Penelitian ini mendeskripsikan manfaat ASI eksklusif yang didapat oleh ibu menyusui serta manfaat untuk perkembangan anak, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami pentingnya praktik ini dalam memberikan dasar yang kuat bagi kesehatan dan perkembangan optimal anak-anak (Efendi et al., 2021).

Kehadiran air susu ibu (ASI) sebagai nutrisi utama bagi bayi telah dikenal luas sebagai upaya memastikan pertumbuhan dan perkembangan optimal mereka. Penelitian ini menyoroti pentingnya ASI eksklusif dalam memberikan dasar yang kuat bagi kesehatan dan perkembangan anak-anak. Kebaharuan dari penelitian ini terletak pada fokus pada hubungan antara praktik pemberian ASI eksklusif oleh ibu menyusui dan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk potensi pengaruhnya terhadap kesehatan mental dan emosional. Selain menegaskan manfaat fisiknya, penelitian ini juga mengeksplorasi dampak positifnya pada koneksi emosional antara ibu dan anak, serta potensi peningkatan resiliensi dan kemampuan adaptasi anak di masa depan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang peran sentral ASI eksklusif dalam mendukung perkembangan holistik anak secara menyeluruh serta manfaatnya bagi ibu menyusui.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah metode *literature review* yang bertujuan untuk mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis pustaka terkait manfaat ASI eksklusif bagi anak. *Literature review* adalah proses analisis terhadap kumpulan studi yang berfokus pada topik penelitian tertentu. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi tentang penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang terkait dengan topik penelitian saat ini, mengaitkan temuan penelitian dengan kajian studi yang sudah ada, serta mengidentifikasi area yang belum tercakup dalam penelitian sebelumnya (Jha, 2023). Dalam penelitian ini diperoleh studi yang meliputi jurnal internasional dan nasional sebagai rujukan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari proses identifikasi, penilaian, dan sintesis informasi dari penelitian dan studi yang dikumpulkan. Setiap literatur yang dipilih dianalisis secara kritis untuk mengekstrak temuan-temuan utama terkait manfaat ASI eksklusif bagi anak-anak. Dalam penelitian ini penulis menemukan 60 artikel sebagai sumber rujukan, setelah dianalisis terdapat 23 jurnal yang relevan dengan topik penelitian kami. Data-data yang relevan kemudian disusun dan disintesis untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang topik tersebut. Untuk alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Air Susu Ibu

Kasih sayang merupakan suatu hal penting dalam pembentukan kedekatan antara orang tua dan anak usia dini. Ini tidak hanya sekadar merupakan tindakan berbagi cinta dan perhatian, tetapi juga merupakan sumber daya yang vital bagi kelangsungan hidup anak dalam fase awal perkembangannya (Widyanti et al., 2023). Secara aktif maupun pasif, orang tua memberikan kasih sayang mereka melalui berbagai cara, baik yang terlihat jelas maupun yang lebih tersirat. Salah satu bentuk aktif dari kasih sayang ini adalah melalui proses menyusui secara langsung.

Air Susu Ibu (ASI) merupakan sumber nutrisi utama yang diberi oleh ibu kepada bayi selama periode awal kehidupan (Solikhah & Setyowati, 2019). ASI tidak hanya memberikan nutrisi esensial yang diperlukan oleh bayi untuk tumbuh dan berkembang, tetapi juga mengandung zat-zat pelindung yang membantu menjaga bayi dari serangan penyakit maupun infeksi. Adapun manfaat dari pemberian ASI bagi bayi sangatlah luas dan beragam (Chen et al., 2022). Pertama-tama, ASI mengandung nutrisi lengkap yang memenuhi kebutuhan nutrisi bayi sejak usia 6 bulan yakni Protein, lemak, karbohidrat, vitamin, dan mineral yang terdapat dalam ASI sangat penting untuk mendukung pertumbuhan optimal, perkembangan otak, dan sistem kekebalan bayi. ASI mengandung semua nutrisi yang diperlukan bayi dalam proporsi yang tepat, untuk mendukung tumbuh kembang secara optimal (Putri et al., 2021).

ASI tidak hanya mengandung antibodi dan zat kekebalan lainnya yang membantu melindungi bayi dari berbagai penyakit dan infeksi, tetapi juga membentuk sistem kekebalan tubuh yang lebih kuat. Komponen-komponen ini berperan dalam melawan bakteri, virus, dan patogen lain yang dapat membahayakan kesehatan bayi. ASI juga mengandung faktor-faktor pertumbuhan dan hormon yang mempengaruhi perkembangan organ dan jaringan tubuh bayi secara optimal. Enzim dan zat-zat bioaktif dalam ASI mendukung pencernaan yang sehat dan penyerapan nutrisi oleh tubuh bayi. Selain itu, ASI mengandung prebiotik dan probiotik alami yang mendukung pertumbuhan bakteri baik dalam saluran pencernaan bayi, yang pada gilirannya mendukung kesehatan pencernaan dan sistem kekebalan tubuh bayi (Merysa et al., 2022a)

Selain manfaat kesehatan fisik, ASI juga memiliki dampak positif pada kesejahteraan

emosional dan psikologis bayi. Proses menyusui menciptakan ikatan emosional bagi ibu dan bayi, serta membuat rasa keamanan serta kenyamanan bagi bayi (Wati et al., 2021). Kontak kulit dengan kulit ini membantu memperkuat kelekatan atau attachment antara ibu dan bayi. Attachment merupakan proses penting dalam pembentukan hubungan yang sehat dan harmonis antara orang tua dan anak. Dengan adanya kelekatan yang kuat, anak merasa aman dan terlindungi, sementara orang tua merasakan ikatan emosional yang mendalam dengan anak mereka. Hal ini menciptakan dasar yang kokoh untuk hubungan yang harmonis di masa mendatang. (Widiyono, 2021)

Manfaat menyusui tidak hanya berdampak positif pada bayi, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kesehatan ibu. Proses menyusui dapat mempercepat pemulihan ibu pasca persalinan dengan mengurangi risiko perdarahan pasca melahirkan dan membantu rahim kembali ke ukuran normal. Selain itu, aktivitas menyusui juga dapat mengurangi risiko ibu terkena kanker payudara dan kanker ovarium. Oleh karena itu, ASI bukan hanya sumber nutrisi yang penting bagi bayi, tetapi juga memberikan manfaat yang krusial bagi kesehatan ibu dan anak. Mendorong dan memberikan dukungan pada pemberian ASI eksklusif selama enam bulan pertama kehidupan bayi sangatlah penting untuk memastikan bahwa setiap bayi mendapatkan manfaat penuh dari ASI dan tumbuh dengan sehat dan kuat.

Kebutuhan Nutrisi ASI Untuk Bayi

Pemberian Air Susu Ibu (ASI) dianggap sebagai metode terbaik untuk memberikan nutrisi yang diperlukan, yang memiliki manfaat tidak hanya bagi kesehatan ibu tetapi juga untuk pertumbuhan dan perkembangan optimal anak. Upaya untuk mendorong pemberian ASI secara eksklusif telah secara resmi diperkuat melalui Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2012. Langkah ini sejalan dengan rekomendasi dari Dana Anak-anak Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNICEF) dan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), yang menekankan pentingnya memberikan ASI eksklusif kepada bayi mulai dari usia 6 bulan. Selain itu, dianjurkan untuk memulai pemberian makanan pendamping ASI pada usia 6 bulan, sambil tetap melanjutkan pemberian ASI hingga usia 2 tahun. Langkah-langkah ini tidak hanya bertujuan untuk memastikan pertumbuhan dan perkembangan optimal bayi, tetapi juga untuk mengurangi risiko terjadinya gizi buruk pada bayi dan anak kecil (Khevabeta, 2018).

Kebutuhan nutrisi ASI untuk bayi sangatlah penting untuk memastikan tumbuh kembang yang optimal sejak enam bulan pertama kehidupannya (M. Taufik Akbar et al., 2023). Air Susu Ibu (ASI) menyediakan berbagai nutrisi penting yang sangat dibutuhkan oleh bayi untuk pertumbuhan yang sehat, termasuk protein, lemak, karbohidrat, vitamin, dan mineral, dalam proporsi yang sesuai. Protein yang terkandung dalam ASI berperan penting dalam pembentukan berbagai jaringan tubuh bayi, termasuk otot, tulang, dan organ vital. ASI juga mengandung lemak esensial seperti asam lemak omega-3 dan omega-6, yang berperan dalam perkembangan otak dan sistem saraf bayi. Karbohidrat dalam ASI memberikan energi yang dibutuhkan oleh bayi untuk aktivitas sehari-hari

dan pertumbuhan yang cepat. Selain itu, ASI juga mengandung sejumlah besar vitamin dan mineral yang sangat penting untuk mendukung fungsi tubuh yang optimal dan mencegah kekurangan gizi pada bayi. Kandungan vitamin ASI seperti vitamin A, C, D, E, dan K, serta mineral seperti kalsium, zat besi, seng, dan magnesium, memiliki peran yang vital dalam mengatur berbagai proses biologis dalam tubuh bayi, termasuk metabolisme, pertumbuhan tulang dan gigi, serta fungsi sistem kekebalan tubuh. Khususnya, kalsium dan vitamin D dalam ASI sangat penting untuk pertumbuhan tulang dan gigi yang sehat, sementara zat besi mendukung produksi sel darah merah yang cukup dan mencegah anemia pada bayi (Yanti et al., 2021).

Selain nutrisi makro dan mikro, ASI juga mengandung berbagai zat bioaktif dan faktor imun tubuh yang dapat melindungi bayi dari infeksi maupun penyakit. Antibodi dalam ASI membentuk sistem imun tubuh bayi yang kuat, membantu mengatasi bakteri, virus, dan patogen lainnya yang dapat membahayakan kesehatan bayi (The et al., 2023). ASI juga mengandung probiotik alami yang membantu dalam pembentukan bakteri baik dalam saluran pencernaan bayi, meningkatkan kesehatan pencernaan dan sistem kekebalan tubuh. Dalam konteks kebutuhan nutrisi, penting untuk dicatat bahwa ASI disesuaikan dengan kebutuhan bayi secara individual dan berubah sesuai dengan perkembangan bayi. Komposisi ASI dapat berbeda antar ibu, dan bahkan dari satu sesi menyusui ke sesi lainnya. Ini menunjukkan betapa luar biasanya ASI dalam menyediakan nutrisi yang sesuai dengan keperluan tumbuh kembang pada bayi.

Selain memberikan nutrisi yang dibutuhkan, ASI juga mencakup enzim maupun faktor-faktor pertumbuhan pencernaan yang sehat dan pemasukan nutrisi oleh tubuh bayi. ASI mengandung prebiotik alami yang membantu dalam pertumbuhan bakteri baik dalam saluran pencernaan bayi, meningkatkan kesehatan pencernaan dan sistem kekebalan tubuh. Selain itu, enzim dalam ASI membantu pencernaan dan penyerapan nutrisi yang lebih efisien oleh tubuh bayi, mengoptimalkan pemanfaatan nutrisi dari ASI (Hajifah et al., 2022). Dengan demikian, ASI tidak hanya menyediakan nutrisi yang lengkap dan seimbang untuk bayi, tetapi juga memberikan perlindungan kekebalan tubuh dan mendukung kesehatan pencernaan yang optimal. Manfaat nutrisi dan zat bioaktif dalam ASI sangat penting untuk memastikan pertumbuhan yang sehat dan kuat, serta meningkatkan sistem kekebalan tubuh bayi. Oleh karena itu, praktik menyusui eksklusif sejak enam bulan kehidupan pertama bayi sangat dianjurkan untuk memastikan bahwa setiap bayi mendapatkan manfaat penuh dari ASI dan tumbuh dengan sehat serta kuat.

Manfaat ASI

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Oktaviani et al., 2022) secara konsisten menunjukkan bahwa pemberian ASI eksklusif memiliki manfaat kesehatan yang lebih besar bagi bayi. Air Susu Ibu (ASI) berperan penting dalam menyediakan nutrisi yang diperlukan untuk pertumbuhan bayi. Nutrisi dalam ASI tidak hanya memberi bayi nutrisi penting, tetapi juga mengandung zat yang memperkuat sistem kekebalan tubuh, melawan infeksi, dan melindungi Ibu dari mikroorganisme dan alergen (Oktaviani et al., 2022). Salah satu manfaat utama pemberian ASI

pada bayi adalah mencegah terjadinya stunting, suatu kondisi yang disebabkan oleh berbagai faktor seperti pemberian ASI yang tidak eksklusif, pemberian ASI yang tertunda (IMD), dan penghentian pemberian ASI secara cepat. (Purnamasari & Rahmawati, 2021).

Air Susu Ibu (ASI) tidak hanya berperan sebagai penyedia nutrisi esensial, tetapi juga berfungsi sebagai sumber antibodi yang penting untuk membantu membentuk generasi yang sehat dan berkualitas. Kontribusi ini sejalan dengan peran penting ASI dalam membentuk aspek fisik, psikologis, sosial, dan spiritual manusia sejak dini. Menyusui secara eksklusif dengan ASI memberikan perlindungan tambahan bagi bayi, dengan risiko kematian akibat diare dan infeksi saluran pernapasan atas (ISPA) yang lebih rendah secara signifikan. Menurut penelitian, bayi yang menerima ASI eksklusif memiliki risiko kematian akibat diare sebesar 3,9 kali lebih rendah dan risiko ISPA sebesar 2,4 kali lebih rendah dibandingkan dengan bayi yang tidak diberikan ASI secara eksklusif. Dengan demikian, pentingnya ASI tidak hanya terletak pada nutrisi, tetapi juga pada perlindungan yang diberikan terhadap berbagai penyakit, membantu meningkatkan kesehatan dan kualitas hidup bayi secara keseluruhan (Hasriyana & Surani, 2021).

Selain manfaat kesehatan tersebut, ASI dapat meningkatkan kecerdasan emosional baik pada anak maupun ibunya. Proses menyusui yang berlangsung hingga usia sekitar 2 tahun memberikan kesempatan bagi bayi untuk merasakan kasih sayang, rasa aman, dan ketenangan karena masih dapat merasakan dekapan ibunya serta mendengarkan detak jantung yang familiar sejak dalam kandungan (Anissa & Dewi, 2021). ASI juga mengandung faktor-faktor pertumbuhan yang mendukung perkembangan sistem pencernaan, kecerdasan, dan sistem kekebalan tubuh bayi (Singarimbun et al., 2023). Penelitian juga menunjukkan bahwa ASI yang diberi pada bayi memiliki risiko lebih rendah untuk terkena obesitas yang terjadi kemudian hari. Komposisi yang tepat dari ASI membantu dalam pengaturan berat badan bayi, sehingga mengurangi risiko obesitas dan masalah kesehatan terkaitnya pada masa dewasa. Selain itu, ASI juga terkait dengan perkembangan kognitif yang lebih baik pada anak-anak, termasuk kemampuan kognitif, kecerdasan verbal, dan perkembangan motorik.

Air Susu Ibu (ASI) memiliki dampak yang luas terhadap perkembangan bayi di kemudian hari, termasuk peningkatan kecerdasan dan kemampuan kognitif. ASI tidak hanya berperan sebagai sumber nutrisi, tetapi juga memengaruhi kemampuan anak dalam memahami dan menganalisis informasi (Ambelina et al., 2020). Pada aspek perkembangan kognitif merujuk pada proses yang memungkinkan anak untuk berkembang, yang mana individu dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang dunia sekitarnya melalui pikiran. Aspek kognitif ini mencakup penggunaan lima panca indera untuk memproses informasi dan memahami lingkungan sekitarnya (Meuthia & Suyadi, 2021).

Manfaat ASI juga dapat dirasakan oleh ibu, menyusui dapat membantu dalam pemulihan pasca melahirkan dengan memicu pelepasan oksitosin, hormon yang membantu rahim berkontraksi

lagi ke ukuran normalnya dan mengatasi risiko perdarahan pasca melahirkan. Oleh karena itu, dalam menyusui juga berkaitan dengan penurunan terjadinya kanker payudara maupun ovarium pada ibu (Vicanty et al., 2018). Memberikan ASI eksklusif kepada bayi tidak hanya memberikan manfaat kesehatan yang besar, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan dalam konteks ekonomi. Penelitian yang dilakukan oleh The menunjukkan bahwa keputusan untuk tidak memberikan ASI eksklusif berkaitan dengan penurunan tingkat kecerdasan pada anak dan menyebabkan kerugian ekonomi yang mencapai 302 miliar dolar setiap tahunnya. Hal ini menegaskan bahwa pemberian ASI eksklusif tidak hanya menjadi investasi dalam kesehatan anak, tetapi juga memiliki implikasi yang besar dalam membangun fondasi ekonomi yang kuat bagi masyarakat secara keseluruhan (The et al., 2023). ASI mengandung semua nutrisi yang dibutuhkan bayi untuk pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, sehingga mengurangi risiko penyakit serta gangguan kesehatan yang memerlukan perawatan medis mahal di masa depan. Lebih lanjut, memberikan ASI juga mengurangi beban pengeluaran harian untuk membeli susu formula yang harganya terbilang cukup tinggi .

Dengan demikian, hasil penelitian terdahulu tersebut secara konsisten menegaskan bahwa pemberian ASI secara eksklusif memberikan manfaat yang luas bagi kesehatan dan perkembangan bayi, perlindungan terhadap penyakit, mendukung pemulihan pasca melahirkan bagi ibu, dan memiliki dampak ekonomi yang positif. Oleh karena itu, penting untuk terus mendukung dan mempromosikan praktik menyusui di seluruh masyarakat untuk memberikan manfaat kesehatan maksimal bagi bayi, ibu, dan masyarakat secara keseluruhan.

Penelitian tentang manfaat ASI eksklusif untuk bayi telah menjadi fokus perhatian dalam beberapa dekade terakhir, dan terus menarik minat para peneliti serta praktisi kesehatan. Terlepas dari banyaknya penelitian yang telah dilakukan, penelitian baru-baru ini terus menghasilkan temuan baru yang memberikan wawasan tambahan dan pemahaman yang lebih dalam tentang manfaat ASI secara eksklusif baik untuk kesehatan bayi maupun pada ibu. Salah satu aspek baru dari penelitian ini adalah fokus pada pengaruh komposisi terhadap kesehatan bayi. Penelitian terbaru yang dilakukan oleh (Merysa et al., 2022) telah mengungkapkan bahwa ASI tidak hanya menyediakan nutrisi esensial bagi bayi, tetapi juga mengandung sejumlah besar mikroorganisme yang penting untuk kesehatan usus dan sistem kekebalan tubuh bayi. Mikroorganisme ini, seperti bakteri probiotik, membantu dalam pembentukan flora usus yang sehat dan meningkatkan daya tahan tubuh bayi terhadap infeksi (Merysa et al., 2022).

Selain itu, penelitian terbaru yang dilakukan (Wati et al., 2021) juga menyoroti pentingnya waktu pemberian ASI eksklusif dalam periode pasca-melahirkan yang sensitif. Temuan baru menunjukkan bahwa pemberian ASI secara eksklusif dalam 6 bulan kehidupan pertama pada bayi memiliki dampak yang signifikan pada kesehatan bayi di masa depan, termasuk risiko yang lebih rendah terhadap obesitas, penyakit kronis, dan gangguan perkembangan. Penelitian ini menekankan pentingnya dukungan dan edukasi bagi ibu-ibu tentang pentingnya memberikan ASI

eksklusif selama periode ini yang kritis. Selain itu, penelitian baru-baru ini juga mengeksplorasi dampak ASI eksklusif pada kesehatan mental dan perkembangan emosional bayi. Temuan menunjukkan bahwa interaksi antara ibu dan bayi selama menyusui dapat memiliki dampak positif pada perkembangan emosional dan kognitif bayi. Rasa kedekatan, keamanan, dan hubungan yang terbentuk selama proses menyusui dapat mempererat hubungan ikatan emosional yang kuat antara ibu maupun bayi yang berkontribusi pada kesejahteraan psikologis bayi di kemudian hari (Wati et al., 2021).

Selain manfaat langsung bagi bayi, penelitian baru-baru ini yang dilakukan oleh (Rilyani, 2021) menyoroti manfaat ASI eksklusif bagi lingkungan dan keberlanjutan. ASI merupakan sumber nutrisi yang alami dan ramah lingkungan, yang tidak memerlukan pengolahan atau pengemasan tambahan seperti susu formula. Dengan mendorong praktik menyusui, kita dapat mengurangi jejak karbon dan dampak negatif lainnya yang dihasilkan oleh produksi dan distribusi susu formula. Selain penelitian mengenai manfaat langsung ASI, penelitian baru-baru ini juga mulai mengeksplorasi faktor-faktor sosial, budaya, dan ekonomi yang memengaruhi praktik menyusui di berbagai negara dan komunitas. Penelitian ini memperluas pemahaman kita tentang tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh ibu dalam memberikan ASI eksklusif, serta upaya yang dapat dikerjakan untuk menambah dukungan dan aksesibilitas terhadap praktik menyusui di seluruh dunia (Rilyani, 2021).

Dengan demikian, penelitian terdahulu dan baru-baru ini telah membawa berbagai temuan yang memperkaya pemahaman kita tentang manfaat ASI eksklusif bagi kesehatan dan perkembangan bayi serta ibu. ASI tidak hanya menyediakan nutrisi penting untuk pertumbuhan bayi, tetapi juga mengandung zat yang memperkuat sistem kekebalan tubuh dan melindungi mereka dari infeksi. Temuan menunjukkan bahwa interaksi selama menyusui dapat memiliki dampak positif pada perkembangan emosional dan kognitif bayi, yang berkontribusi pada kesejahteraan psikologis mereka di masa depan. Temuan-temuan ini tidak hanya memberikan dasar ilmiah yang kuat untuk mendukung praktik menyusui, tetapi juga memberikan pandangan baru tentang bagaimana kita dapat meningkatkan dukungan dan aksesibilitas terhadap praktik memberikan ASI Eksklusif ini di seluruh dunia. Dengan terus memperluas pengetahuan kita tentang ASI dan manfaatnya, kita dapat terus bergerak menuju masyarakat yang lebih sehat dan berkelanjutan bagi semua.

KESIMPULAN

Pemberian ASI eksklusif memiliki beragam manfaat yang signifikan bagi kesehatan dan perkembangan baik bayi maupun ibunya. ASI merupakan sumber nutrisi esensial yang tidak hanya penting untuk pertumbuhan dan perkembangan optimal bayi, tetapi juga mengandung zat pelindung yang membantu melawan berbagai penyakit dan infeksi. Manfaat ASI sangat luas dan beragam. Pertama-tama, ASI memberikan semua nutrisi yang dibutuhkan oleh bayi Anda selama enam bulan

pertama kehidupannya. Komposisi yang lengkap dari protein, lemak, karbohidrat, vitamin, dan mineral dalam ASI sangatlah penting untuk mendukung pertumbuhan yang optimal, perkembangan otak, dan meningkatkan sistem kekebalan tubuh bayi Anda. Selain itu, ASI juga mengandung antibodi dan faktor kekebalan lainnya yang membantu melindungi bayi dari infeksi dan penyakit, membentuk dasar yang kuat untuk sistem kekebalan tubuh yang lebih tahan terhadap penyakit.

Menyusui tidak hanya memberikan manfaat positif terhadap aspek kesehatan fisik bayi, tetapi juga memengaruhi kesehatan emosional dan psikologisnya secara positif. Ketika ibu memberikan ASI secara langsung kepada bayinya, hal itu bukan sekadar memberi makan, namun juga menciptakan interaksi fisik yang intim antara keduanya. Selama proses ini, terjadi kontak kulit-ke-kulit yang intens antara ibu dan bayi, menciptakan pengalaman yang sangat intim dan mendalam. Lebih dari sekadar transfer nutrisi, kontak langsung ini membentuk ikatan emosional yang kuat antara ibu dan bayi, yang dapat berdampak pada kesehatan mental dan emosional kedua belah pihak.

Selain memberikan manfaat bagi bayi, menyusui juga memberikan dampak positif bagi kesehatan ibu. Praktik menyusui dapat membantu proses pemulihan ibu setelah melahirkan dengan mengurangi risiko perdarahan pasca melahirkan dan membantu rahim kembali ke ukuran normal secara lebih cepat. Menyusui juga dapat mengurangi risiko ibu terkena kanker payudara dan ovarium. Tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik, pemberian ASI juga memiliki dampak ekonomi yang signifikan.

Menyusui secara eksklusif dapat mengurangi biaya kesehatan karena bayi yang disusui memiliki risiko lebih rendah untuk mengalami infeksi dan penyakit yang memerlukan perawatan medis. Dengan demikian, praktik menyusui dapat mengurangi beban finansial bagi keluarga dan juga mengurangi tekanan pada sistem kesehatan secara keseluruhan.

Oleh karena itu, ASI tidak hanya berfungsi sebagai sumber nutrisi yang vital bagi bayi, tetapi juga memberikan sejumlah manfaat kesehatan yang esensial bagi kedua belah pihak, baik bagi ibu maupun anak. Menyokong dan mendorong kebiasaan memberikan ASI secara eksklusif selama enam bulan pertama kehidupan bayi menjadi suatu hal yang sangat krusial untuk memastikan bahwa setiap bayi dapat meraih manfaat optimal dari ASI serta mampu berkembang dengan kondisi kesehatan yang optimal dan kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambelina, S., Chundrayetti, E., & Lipoeto, N. I. (2020). Hubungan Riwayat Pola Pemberian ASI dengan Tingkat Kecerdasan Anak SD di SDN 01 Sawahan Kecamatan Padang Timur Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 3(2), 229–233. <https://doi.org/10.25077/jka.v3i2.97>
- Anissa, D. D., & Dewi, R. K. (2021). Peran Protein: ASI dalam Meningkatkan Kecerdasan Anak untuk Menyongsong Generasi Indonesia Emas 2045 dan Relevansi Dengan Al-Qur'an. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 427–435. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i3.393>

- Asnidawati, A., & Ramdhan, S. (2021). Hambatan Pemberian ASI Eksklusif Pada Bayi Usia 0-6 Bulan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(1), 156–162. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i1.548>
- Astriana, W., & Afriani, B. (2022). Peningkatan Berat Badan Pada Bayi Umur 0-6 Bulan Ditinjau Dari Pemberian Asi. *Jurnal 'Aisyiyah Medika*, 7(2), 128–136. <https://doi.org/10.36729/jam.v7i2.860>
- Azhar Rafa Vicanty, F., Rahmadhanita Putri, H., Rahmawati, L., & Shofiyah, S. (2018). Penyuluhan Terkait Pentingnya Pemberian Asi Eksklusif Bagi Kesehatan Ibu Dan Anak Di Posyandu Anggrek I Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 1–4.
- Chen, T., Norback, D., Deng, Q., Huang, C., Qian, H., Zhang, X., Sun, Y., Wang, T., Zhang, Y., Li, B., Kan, H., Wei, L., Liu, C., Xu, Y., & Zhao, Z. (2022). Maternal exposure to PM2.5/BC during pregnancy predisposes children to allergic rhinitis which varies by regions and exclusive breastfeeding. *Environment International*, 165(February), 107315. <https://doi.org/10.1016/j.envint.2022.107315>
- Efendi, S., Sriyanah, N., Cahyani, A. S., Hikma, S., & K, K. (2021). Pentingnya Pemberian Asi Eksklusif Untuk Mencegah Stunting Pada Anak. *Idea Pengabdian Masyarakat*, 1(02), 107–111. <https://doi.org/10.53690/ipm.v1i01.71>
- Hajifah, T., Kesumadewi, T., & Immawati. (2022). Penerapan pendidikan kesehatan tentang asi eksklusif untuk meningkatkan pengetahuan ibu menyusui di Puskesmas Purwosari. *Jurnal Cendikia Muda*, 2(3), 423–428.
- Hansen, A. M., & Rostgaard, K. (1994). [Breast feeding should be reinforced]. *Sygeplejersken*, 94(21), 12–14. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3369681>
- Hasriyana, D., & Surani, E. (2021). Pentingnya Memberikan Asi Eksklusif Untuk Kehidupan Bayi Dalam Perspektif Islam dan Kesehatan; Literatur Review. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 8(5), 1435–1448. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v8i5.22241>
- Jha, A. (2023). Qualitative and Quantitative Research Design. In *Social Research Methodology* (pp. 161–200). <https://doi.org/10.4324/9781032624860-9>
- Khevabeta, D. E. (2018). Analisis Implementasi Peraturan Pemerintah Nomor 33 Tahun 2012 Tentang Pemberian Air Susu Ibu Eksklusif. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 4(1), 67–86.
- M. Taufik Akbar, M. Ridwan, & Puspita Sari. (2023). Factors Related To Exclusive Breast Feeding To Mothers Who Have Babies in the Working Area of Semerap Public Health Center Kerinci District 2022. *International Journal Of Health Science*, 3(1), 161–169. <https://doi.org/10.55606/ijhs.v3i1.1378>
- Merysa, R., Nurhaeni, N., & Wanda, D. (2022a). Pengalaman Ibu dalam Pemberian ASI Eksklusif pada Anak dengan Kondisi. *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes*, 13(3), 611–616.
- Merysa, R., Nurhaeni, N., & Wanda, D. (2022b). Pengalaman Ibu dalam Pemberian ASI Eksklusif pada Anak dengan Kondisi. *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes*, 13(3), 611–616.
- Meuthia, N., & Suyadi, S. (2021). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 357–366. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8905>
- Oktaviani, N., Damailia, R., & Garna, H. (2022). Manfaat Asi Eksklusif dalam Pencegahan Penyakit Infeksi pada Anak: Kajian Pustaka. *Bandung Conference Series: Medical Science*, 2(1), 941–944.
- Purnamasari, M., & Rahmawati, T. (2021). Hubungan Pemberian Asi Eksklusif dengan Kejadian Stunting Pada Balita Umur 24-59 Bulan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(1), 290–299. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i1.490>
- Putri, A. E., Edison, E., & Desmiwanti, D. (2021). Pemberian ASI Eksklusif dan Pola Asuh dengan Kematangan Emosi pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, 5(1), 171. <https://doi.org/10.33757/jik.v5i1.375>
- Rilyani, R. (2021). Exclusive Breastfeeding with the Incidence of Stunting in Toddlers. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10, 1–6. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i1.489>
- Singarimbun, N. B., Suharni, P., Sinaga, S. M., Program, P., Kebidanan, S. S., Tinggi, S., Kesehatan, I., Kunci, K., Perbandingan, :, Eksklusif, A., & Eksklusif, N. (2023). Perbandingan Pertumbuhan Bayi dengan Pemberian ASI Eksklusif dan Non Eksklusif. *Journal of Pharmaceutical and Health Research*, 4(1), 64–68. <https://doi.org/10.47065/jharma.v4i1.3107>
- Solikhah, S., & Setyowati, S. (2019). Manfaat Pemberian Asi Eksklusif Dalam Menstimulasi Reaksi Bayi Usia 4 Sampai 6 Bulan Di Bee Creative Day Care Sambikerep *Core.Ac.Uk*, 23, 8.
- Suryadi, Y., & Kunci, K. (2022). *Kecerdasa anak usia TK di kecamatan Genuk Kota Semarang Tahun 2022*. 6.
- The, F., Hasan, M., & Saputra, S. D. (2023). Edukasi Pentingnya Pemberian ASI Eksklusif pada Bayi di Puskesmas Gambesi. *Jurnal Surya Masyarakat*, 5(2), 208. <https://doi.org/10.26714/jsm.5.2.2023.208-213>
- Wati, S. K., Kusyani, A., & Fitriyah, E. T. (2021). Pengaruh faktor ibu (pengetahuan ibu , pemberian ASI- eksklusif & MP-ASI) terhadap kejadian stunting pada anak. *Journal of Health Science Community*, 2(1), 13.
- Widiyono, A. (2021). Implementasi Parenting Berkala Untuk Menumbuhkan Kelekatan Anak Di Kb Permata Kita Kudus. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 310–320. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9499>
- Widyanti, J. D., Khasanah, I., & Kusumaningtyas, N. (2023). Implementasi Pengasuhan Positif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Selama Pembelajaran Daring TK IT Ribathul Quran Semarang. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 340–350. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i2.17326>
- Yanti, A. P., Usman, A. M., & Widowati, R. (2021). Pengaruh Pemberian ASI Eksklusif dengan Pertumbuhan dan Perkembangan Bayi Usia 6 bulan. *Nursing Inside Community*, 4, 53–58.

Pengembangan *Immersive Learning* Berbasis *Virtual Reality* Dalam Pengenalan Rumah Ibadah Agama Kristen untuk AUD

Desy Novitasari^{1*}, Dian Miranda², Siska Perdina³, Lukmanulhakim⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tanjungpura, Pontianak
Email Corresponden Author: f1122211006@student.untan.ac.id

Abstract

Immersive learning allows children to see the subject matter in a real way because the media used in this type of learning can display actual objects that correspond to real conditions. One of the advantages of virtual reality (VR) is its ability to facilitate an interactive learning environment and provide a learning experience that supports students' abstract thinking and communication. The aim of this study is to develop immersive learning based on virtual reality to create a breakthrough in the education sector, making it easier for teachers to introduce Christian places of worship virtually. The method used is Research and Development with the ADDIE model. The research development results show that virtual reality used for introducing Christian places of worship to early childhood achieved an average score of 5, categorized as highly feasible based on all aspects validated by material and media experts, and practical tests conducted by teachers and effectiveness tests conducted with early childhood users. Based on the research data, the development of virtual reality is deemed feasible and effective for introducing Christian places of worship to early childhood.

Keywords: Education; Early Childhood; Immersive Learning; Virtual Reality;

Abstrak

Pembelajaran immersive anak-anak dapat melihat secara nyata tentang pembelajaran yang sedang dipelajari, karena media yang digunakan dalam pembelajaran immersive ini bisa menampilkan objek yang nyata yang sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Mampu memfasilitasi lingkungan belajar yang interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang mendukung pemikiran dan komunikasi abstrak siswa adalah salah satu keunggulan virtual reality (VR). Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan pembelajaran immersive berbasis virtual reality yang menciptakan terobosan baru dalam dunia pendidikan agar memudahkan guru dalam mengenalkan tempat ibadah agama kristen berbasis virtual. Metode yang digunakan adalah Research and development dengan model ADDIE. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa virtual reality yang digunakan untuk pengenalan rumah ibadah agama Kristen pada anak usia dini mendapatkan nilai rata-rata 5 dikategorikan sangat layak berdasarkan semua aspek yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah di uji coba kepraktisan pada pengguna guru dan keefektifan produk pada anak usia dini. Berdasarkan data penelitian tersebut pengembangan virtual reality layak atau efektif digunakan untuk pengenalan rumah ibadah agama Kristen pada anak usia dini.

Kata kunci: Pendidikan; Anak Usia Dini; *Immersive Learning*; *Virtual Reality*

History

Received 2024-04-25, Revised 2024-05-02, Accepted 2024-06-21

PENDAHULUAN

Penelitian ini penting untuk dilaksanakan karena mampu memberikan peningkatan pengetahuan dan wawasan anak usia dini tentang pengenalan rumah ibadah. Kebaruan yang diberikan pada penelitian ini adalah media yang digunakan dapat berupa media fisik atau digital, dengan menggunakan *Augmented Reality* atau *Virtual Reality*. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan

pembelajaran *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk anak usia dini di Pontianak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk anak usia dini di Pontianak.

Media yang digunakan dapat berupa media fisik atau digital, dengan menggunakan *Augmented Reality* atau *Virtual Reality* (Mystakidis & Lympouridis, 2019). Jadi dengan pembelajaran *immersive* anak-anak dapat melihat secara nyata tentang pembelajaran yang sedang dipelajari, karena media yang digunakan dalam pembelajaran *immersive* ini bisa menampilkan objek yang nyata yang sesuai dengan kondisi sesungguhnya (Kurdi, 2021). Mampu memfasilitasi lingkungan belajar yang interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang mendukung pemikiran dan komunikasi abstrak siswa adalah salah satu keunggulan *virtual reality* (VR) (Fernandez, 2020).

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang di butuh kan oleh anak usia dini. Pendidikan ini bertujuan supaya dapat memberikan pembinaan kepada anak agar anak dapat mempunyai dasar pengetahuan dan pengalaman untuk menjadi pribadi yang lebih baik serta menjadi penentu perkembangan anak sehingga anak dapat memperoleh pendidikan yang baik ke depannya (Rompas & Wijayanti, 2023). Seorang guru tidak hanya mempunyai kewajiban untuk dapat memberikan peningkatan pengetahuan kepada peserta didik, namun guru mempunyai tanggung jawab untuk dapat memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh masing masing peserta didik. Berbagai macam keunggulannya dimiliki peserta didik salah satunya adalah potensi yang terdapat dalam diri peserta didik sehingga peserta didik dapat mempunyai kecerdasan, minat, serta keterampilan (Purwowidodo & Zaini, 2023).

Jenis pelaksanaan pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini yaitu sangat memperhatikan arah pertumbuhan dan perkembangan mulai dari perkembangan fisik, kecerdasan, agama, hingga bahasa sejalan dengan tahap perkembangan anak usia dini yang semestinya (Hakim & Dalli, 2021). Maka dari itu lembaga pendidikan anak usia dini melaksanakan serta menyediakan beragam aktivitas pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan nilai nilai yang dimiliki oleh anak (Anggraini & Syafril, 2018). Setiap anak di usia dini mulai dari dua sampai tiga tahun dikenalkan dengan rumah ibadah yang sejalan dengan agama yang mereka anut. Rumah ibadah berfungsi sebagai tempat untuk anak meningkatkan pengetahuan tentang agama nya masing masing sehingga anak dituntut untuk mengetahui karakteristik agamanya kemudian anak juga dapat belajar ilmu agamanya di rumah ibadah yang ditentukan oleh masing masing agama (Dewi & Izzati, 2020).

Anak-anak di usia empat hingga lima tahun juga mulai mengenali Tuhan melalui agama yang mereka anut, dan ketika mereka enam tahun, mereka mulai mengenali agamanya, meskipun belum sepenuhnya memahaminya (Harefa & Suprihatin, 2023). Pada usia dua hingga enam tahun, anak-anak sudah dapat merasakan keberadaan Tuhan, mengenal Tuhannya, dan mengenal agamanya (Poluan &

Arifianto, 2023). Pemahaman anak tentang agama yang dianutnya akan lebih luas jika orang tua, guru, dan lingkungannya semakin sering mengajarkan anak untuk berdoa setiap hari, berbicara tentang agamanya, dan pergi ke tempat ibadah (Hutami & Nugraheni, 2020). Saat ini, di era teknologi dan kemajuan industri 4.0, adalah saatnya untuk mengubah cara kita berpikir dan memasukkan ide baru ke dalam pembelajaran untuk mendorong inovasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, dengan bantuan teknologi saat ini, orang tua dan pendidik dapat mengajarkan agama lebih dalam kepada anak-anak mereka sehingga mereka tidak salah memahami agama (Yuniarto & Yudha, 2021).

Penelitian ini bertujuan memberikan inovasi baru kepada guru dalam memberikan pembelajaran yang bersifat *outdoor*, akan tetapi dengan menggunakan *Virtual Reality* pembelajaran karyawisata bisa dilakukan didalam kelas. Dengan memanfaatkan *Virtual Reality* sebagai stimulasi pengenalan rumah ibadah agama kristen, pendidik bisa membuat pembelajaran lebih nyata dan menarik yang membuat anak terkesan akan hal baru yang telah mereka pelajari (Dewi & Izzati, 2020). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak dalam pengembangan metode pembelajaran agar lebih efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini, serta menjadi contoh dalam pengembangan program pembelajaran berbasis teknologi *Virtual Reality* dimasa medatang.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* yang menciptakan terobosan baru dalam dunia pendidikan agar memudahkan guru dalam mengenalkan tempat ibadah agama kristen berbasis virtual. . Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengembangan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Pontianak. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Model ini mempunyai lima tahap perkembangan sebagai berikut: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Hidayat & Nizar, 2021).

Untuk melakukan analisis kelayakan dimanfaatkan instrumen validator yakni data penilaian terhadap pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality*, kelayakan produk diperoleh dengan menghitung rata-rata yang diperoleh dari setiap validator (Hurrahman et al., 2022). Selanjutnya informasi bisa ditampilkan pada persentase sebagai alat ukur kelayakan atau tidak *immersive learning* berbasis *virtual reality*. Dalam pengukuran ini peneliti memanfaatkan rumus dibawah ini (Maydiantoro, 2020) :

$$X = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Ket :

- 1) Setiap indikator mempunyai 4 point
- 2) Skor maksimum :
 - a) Validasi materi : $2 \times 4 = 8$
 - b) Validasi media : $2 \times 17 = 34$

Berdasarkan hasil validasi tersebut akan diperoleh kriteria kelayakan media menurut Widoyok (2018), akan dilampirkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 1

Kriteria Kelayakan Media

Nilai	Jenjang Kriteria Validitas
$4,2 < x \leq 5,0$	Sangat Valid
$3,4 < x \leq 4,2$	Valid
$2,6 < x \leq 3,4$	Kurang Valid
$1,8 < x \leq 2,6$	Tidak Valid
$1,00 < x \leq 1,8$	Sangat Tidak Valid

Tabel 2

Waktu Penelitian

No	Informan Penelitian	Waktu Pelaksanaan
1	Ahli Media I	23 Maret 2024
2	Ahli Media II	22 Maret 2024
3	Ahli Materi I	20 Maret 2024
4	Ahli Materi II	20 Maret 2024
5	Kepraktisan Pengguna I	21 Maret 2024
6	Kepraktisan Pengguna 2	21 Maret 2024
7	Uji Coba Produk	2 April 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN**HASIL**

Hasil pengembangan pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* ini menggunakan model penelitian dari ADDIE pada proses pengembangannya, berikut tahapan dalam proses pengembangan media tersebut sebagai berikut.

Analyze (Analisis)

Pada tahap analisis dalam pembuatan media *virtual reality* yang menjadi sasaran peneliti adalah usia anak usia dini 5-6 tahun. Anak usia dini adalah anak yang masih masuk ke dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan sehingga pembuatan media dapat digunakan sesuai dengan fungsi dan karakteristik anak tersebut. Pada tahap analisis, dapat diidentifikasi sarana dan prasarana yang

digunakan untuk menampilkan media *virtual reality* di sekolah agar hasil uji coba produk dapat dilakukan semaksimal mungkin.

Design (Perancangan)

Pada tahap desain pembuatan media *virtual reality* diciptakan dengan memanfaatkan *software* lapentor dengan mengkolaborasikan foto 360°. *Virtual Reality* Gereja Katedral tidak hanya mencakup tentang pengenalan bentuk rumah ibadah agama Kristen, juga untuk memberikan peningkatan pengetahuan dalam mengenali berbagai macam bagian yang ada di Gereja Katedral yang ditampilkan dalam bentuk foto dan video, atribut yang ditampilkan ketika beribadah di Gereja Katedral sesuai dengan ajaran dari Tuhan. Dalam penelusuran *virtual reality* Gereja Katedral informasi juga disampaikan dalam bentuk *voice over* agar memudahkan pengguna dalam memakai *virtual reality*. Informasi dalam bentuk foto dan video *virtual reality* dapat diakses dengan cara mengklik ikon foto dan video yang didesain menggunakan *canva*. Setelah *virtual reality* didesain menggunakan *canva* ditampilkan dalam bentuk flipbook yang dibuat menggunakan aplikasi *heyzine* supaya memberikan kemudahan kepada peserta didik maupun guru untuk menayangkan *virtual reality* pada pembelajaran.

Development (Pengembangan)

Pengembangan yang dilaksanakan pada penelitian ini dapat menjadi bukti jika pengembangan ini penting untuk dilaksanakan. Pada penelitian ini dapat diketahui jika tahapan pengembangan sudah dilaksanakan dengan baik. Sesuai dengan hasil validasi peneliti dianjurkan untuk membuat pengembangan agar lebih bisa digunakan untuk anak usia dini. Validasi pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* pada penelitian ini dinilai mampu memberikan peningkatannya wawasan dan pengetahuan anak usia dini. Hasil presentase total skor dari ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3

Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Pernyataan	Nilai	Rata-Rata	Kriteria
Ahli Materi I	4	16	4	Sangat Valid
Ahli Materi II	4	20	5	Sangat Valid
Rata-Rata			4,5	Sangat Valid

Merujuk data hasil validasi Ahli Materi di tabel 2 tersebut, dapat diidentifikasi bahwa dari Ahli Materi 1 nilai yang diberikan 16 dengan skor rata-rata 4 artinya angka ini termasuk dalam jenjang kriteria Sangat Valid. Kemudian Ahli Materi 2 memberikan nilai 20 dengan skor rata-rata 5 sehingga penilaian ini termasuk ke dalam jenjang kriteria Sangat Valid. Akumulasi skor rata-rata dari Ahli Materi 1 dan Ahli Materi 2 yakni 4,5 sehingga memenuhi kriteria "Sangat Valid" artinya materi yang termuat dalam VR Katedral ini sangat layak untuk dijadikan sebagai materi pembelajaran dalam pengenalan rumah ibadah agama Kristen pada anak usia dini dalam pembelajaran *immersive*. Berdasarkan hasil

validasi yang diberikan oleh 2 Ahli Media dan 2 Ahli Materi dapat disimpulkan bahwa media VR Katedral sangat layak atau sangat valid untuk di uji cobakan kepada anak usia dini dalam pengenalan rumah ibadah agama Kristen.

Tabel 4

Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Pernyataan	Nilai	Rata-Rata	Kriteria
Ahli Media I	17	85	5	Sangat Baik
Ahli Media II	17	85	5	Sangat Baik
Rata-Rata			5	Sangat Valid

Merujuk data hasil validasi ahli media di tabel 3 tersebut, dapat diidentifikasi bahwa dari Ahli Media 1 dan Ahli Media 2 total nilai yang diberikan sama-sama berjumlah 85 dengan skor rata-rata 5 sehingga dapat diartikan bahwa media VR Katedral ini dapat dikategorikan sangat valid untuk pengenalan rumah ibadah agama Kristen pada anak usia dini karena media ini memenuhi jenjang kriteria "Sangat valid".

Implement (Implementasi)

Sesuai dengan hasil implementasi dapat diketahui jika pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* sudah diimplementasikan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Tahap implementasi ini dilaksanakan kepada anak usia dini. Dapat diketahui apabila penggunaan *immersive learning* berbasis *virtual reality* mampu memberikan dorongan kepada anak usia dini dalam mempelajari berbagai macam hal yang sangat penting berhubungan dengan pengenalan rumah ibadah agama Kristen. Tahap implementasi dalam melakukan uji coba produk *virtual reality* pengenalan Katedral untuk anak usia dini 5-6 tahun membutuhkan laptop, proyektor, dan *speaker* yang ada di kelas. Angket kepraktisan pengguna diisi oleh guru dan diuji coba produk yang dilakukan secara langsung oleh guru di depan kelas, kemudian peneliti mengamati respon dari peserta didik pada saat proses penggunaan produk *virtual reality* oleh guru dan mengisi lembar pengamatan uji coba produk. Di bawah ini peneliti akan mendeskripsikan hasil dari implementasi yang sudah dilaksanakan.

Tabel 5

Hasil Validasi Kepraktisan Pengguna

Validator	Pernyataan	Nilai	Rata-Rata	Kriteria
Pengguna I	10	40	4	Valid
Pengguna II	10	40	4	Sangat Valid
Rata-Rata			4	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil validasi kepraktisan pengguna di tabel 4 tersebut, dapat diidentifikasi bahwa dari Pengguna 1 nilai yang diberikan 40 dengan skor rata-rata 4 artinya angka ini termasuk dalam

jenjang kriteria Valid. Kemudian Pengguna 2 memberikan nilai 45 dengan skor rata-rata 4 sehingga penilaian ini termasuk ke dalam jenjang kriteria Sangat Valid. Akumulasi skor rata-rata dari Pengguna 1 dan Pengguna 2 yakni 4 sehingga memenuhi kriteria “Sangat Valid” artinya media *virtual reality* Katedral ini sangat praktis untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pengenalan rumah ibadah agama Kristen pada anak usia dini dalam pembelajaran *immersive*.

Sesuai dengan hasil implemementasi dapat diketahui jika pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* sudah diimplementasikan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Tahap implementasi ini dilaksanakan kepada anak usia 5-6 tahun. Dapat diketahui apabila penggunaan *immersive learning* berbasis *virtual reality* mampu memberikan dorongan kepada anak usia dini dalam mempelajari berbagai macam hal yang sangat penting berhubungan dengan pengenalan rumah ibadah agama kristen. Dibawah ini peneliti akan medeskripsikan hasil dari implementasi yang sudah dilaksanakan.

Tabel 6

Hasil Uji Coba Produk

No	Nama	Butir Pertanyaan					Jumlah	Rata-Rata	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	MR	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
2	ABR	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
3	AD	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
4	JS	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
5	RZ	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
6	FTH	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
Rata-Rata		5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas data yang diperoleh pada tabel diatas menggunakan penilaian sesuai dengan instrumen yang dibentuk peneliti. Penilaian instrumen tersebut sesuai dengan pengerjaan LKA atau dikenal sebagai lembar kerja anak. Kegiatan yang dilaksanakan pada LKA sudah meliputi penilain dalam pengetahuan anak tentang nama rumah ibadah agama Kristen, bagian-bagian dari rumah ibadah agama Kristen, dan atribut yang digunakan dalam peribadatan umat Kristen. Pengerjaan LKA dilaksanakan sesudah penayangan VR Katedral kepada anak, hasil uji coba penayangan media virtual reality dalam pengenalan rumah ibadah agama Kristen terhitung “Sangat Baik’ dengan nilai rata-rata 5 dengan kriteria sangat valid.

Evaluation (Evaluasi)

Sesudah mengimplementasikan *immersive learning* berbasis *virtual reality* kepada anak usia dini langkah terakhir yang dilaksanakan adalah evaluasi. Evaluasi dilaksanakan untuk mengukur keefektifan *immersive learning* berbasis *virtual reality*. Hasil evaluasi ini sesuai dengan masukan yang

diberikan para ahli media, ahli materi, pengguna guru, dan uji coba produk yang kedepannya diharapkan implementasi *immersive learning* berbasis *virtual reality* dapat berjalan dengan maksimal.

PEMBAHASAN

Pembelajaran imersif memiliki definisi yang beraneka ragam. Salah satu pemaparan yang dapat disimpulkan dari hasil kajian artikel-artikel tentang pembelajaran imersif yaitu pembelajaran yang memberikan kesan mendalam pengalaman untuk siswa, membuat peserta didik seolah-olah ada pada kondisi dimana kenyataan tidak sepenuhnya bisa diakses oleh mereka (Soelistya et al., 2023). Teknologi imersif adalah suatu teknologi informasi yang dapat mengaburkan batasan antara dunia nyata dengan digital atau dunia simulasi, sehingga penggunaanya dapat merasakan kondisi yang sama dengan dunia nyata. Teknologi ini dapat menciptakan individu menjadi orang yang dapat melakukan interaksi dan melakukan komunikasi dengan lingkungan virtual (Lestarinigrum & Wijaya, 2019). Pemanfaatan teknologi imersif pada pendidikan bisa membuat pembelajaran lebih menghibur serta interaktif, menciptakan pelaksanaan program STEM (*Science, Technology, Engineering and Math*) dan mendorong pendidikan jarak jauh menjadi lebih detail serta mudah diketahui (Wibowo, 2021).

Pendidikan Agama Kristen tidak bisa diabaikan dalam pembinaan kepada anak usia dini. Melalui Pendidikan Agama Kristen yang disampaikan kepada anak usia dini dengan memperkenalkan rumah ibadahnya menjadi bentuk strategi yang tepat agar anak usia dini lebih dekat dengan agamanya. Pengajaran Pendidikan Agama Kristen sudah semestinya ketika disampaikan harus semenarik mungkin. Pengemasan isi yang sesuai dengan konteks kebutuhan anak usia dini akan mudah bagi mereka menyerap, memahami, dan mengimplementasikannya. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran pendidikan Agama Kristen yang dilakukan dengan memperkenalkan rumah ibadah besar pengaruhnya terhadap pembentukan karakter dan membawa dampak baik untuk anak usia dini dalam memahami isi pengajaran firman Tuhan. Rumah ibadah menjadi sarana bagi anak usia dini bertumbuh. Melalui pengenalan rumah ibadah mampu membawa anak usia dini lebih kenal dan dekat dengan agamanya (Dwiraharjo, 2020).

Pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* yang diperuntukkan bagi anak usia dini akan mempengaruhi kondisi dan stimulasi dimiliki oleh anak tersebut. Pemanfaatan teknologi membuat anak usia dini berada pada kondisi yang sebenarnya sehingga mereka mempunyai pengalaman yang berkesan untuk mengetahui hal-hal yang sedang diajarkan. Pembelajaran ini memberikan dukungan penuh terhadap lingkungan. Kemudian media yang digunakan juga memberikan kemudahan penyampaian materi terkait pengenalan rumah ibadah agama Kristen agar lebih mudah disampaikan kepada anak usia dini. Banyak anak usia dini yang belum tahu tentang ajaran agama nya dan rumah ibadah sehingga dengan menggunakan bantuan media pengetahuan akan mengalami peningkatan pengetahuan.

Pembelajaran imersif untuk mengenalkan agama Kristen penting karena memungkinkan para peserta didik untuk mengalami dan memahami ajaran serta nilai-nilai Kristen secara lebih mendalam

dan menyeluruh. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada teori atau pengetahuan kognitif, tetapi juga melibatkan emosi, pengalaman, dan keterlibatan aktif dari peserta didik. Dengan pembelajaran imersif, peserta didik dapat merasakan langsung suasana ibadah, praktik-praktik spiritual, dan nilai-nilai yang dianut oleh umat Kristen. Mereka bisa mengikuti simulasi ibadah, kegiatan sosial, dan berbagai ritual keagamaan yang memberikan gambaran nyata tentang kehidupan seorang Kristen. Pengalaman langsung ini membantu menciptakan pemahaman yang lebih utuh dan mendalam dibandingkan hanya mempelajari teori dari buku teks.

Pada dasarnya, penggunaan *virtual reality* dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang sangat imersif, yang mampu membuat anak-anak merasa seolah-olah mereka benar-benar berada di dalam lingkungan rumah ibadah yang sedang dipelajari. Hal ini memberikan keunggulan signifikan dibandingkan metode pembelajaran tradisional yang biasanya hanya mengandalkan buku teks atau gambar statis. Dengan *virtual reality*, siswa dapat melihat, mendengar, dan bahkan berinteraksi dengan objek-objek di dalam rumah ibadah, yang membantu mereka memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa *virtual reality* sangat efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Anak-anak dapat menjelajahi rumah ibadah dengan cara yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata, terutama untuk mereka yang mungkin belum pernah mengunjungi rumah ibadah tersebut. Misalnya, mereka bisa melihat detail arsitektur, mendengar penjelasan tentang berbagai elemen di dalam rumah ibadah, dan memahami fungsi dari masing-masing bagian dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini sangat efektif dalam memastikan bahwa produk *virtual reality* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan memberikan hasil yang optimal. Tahapan analisis memastikan bahwa pengembangan didasarkan pada kebutuhan nyata di lapangan. Desain dan pengembangan produk dilakukan dengan cermat untuk memastikan kualitas dan kepraktisan penggunaannya. Implementasi di lapangan memungkinkan untuk menguji produk secara langsung di lingkungan belajar, sedangkan evaluasi memberikan umpan balik yang berharga untuk perbaikan lebih lanjut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi, ahli materi II lebih mendominasi kevalidan instrumen dengan jumlah skor 20 dan rata-rata 5. Dapat diketahui jika berdasarkan hasil dari ahli materi pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* sudah berhasil dan *immersive learning* berbasis *virtual reality* layak untuk digunakan. Sesuai dengan hasil validasi ahli media, ahli media II lebih mendominasi kevalidan instrumen dengan jumlah skor ahli media I dan II setara 35 dengan nilai rata-rata 5. Dapat diketahui jika berdasarkan hasil dari ahli media pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* sudah berhasil dan *immersive learning* berbasis *virtual reality* layak untuk digunakan. Hasil validasi kepraktisan pengguna, pengguna

II lebih mendominasi kevalidan instrumen dengan jumlah skor 25 dan rata-rata 5. Dapat diketahui jika berdasarkan hasil dari ahli materi pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* sudah berhasil dan *immersive learning* berbasis *virtual reality* layak untuk digunakan. Penggunaan penelitian R&D memberikan kemudahan untuk mengukur sebuah pengembangan. Pengembangan yang berkaitan dengan pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* menjadi bukti nyata bahwa pengembangan ini dapat meningkatkan keterampilan terkait peningkatan pengetahuan tentang rumah ibadah agama kristen. Dinilai dari manfaat *immersive learning* berbasis *virtual reality* berguna sebagai media ajar bagi anak usia dini. Kontribusi penelitian dalam bidang PAUD adalah dengan memberikan peningkatan pengetahuan dan wawasan kepada anak usia dini berkaitan dengan rumah ibadah sesuai dengan agamanya yaitu agama Kristen.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, W., & Syafril, S. (2018). Pengembangan nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. UIN Raden Intan Lampung.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Fernandez, M. (2020). Augmented-Virtual Reality: How to improve education systems. *Higher Learning Research Communications*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.18870/hlrc.v7i1.373>
- Hakim, L., & Dalli, C. (2021). ‘To be professional is a never-ending journey’: Indonesian early childhood practitioners’ views about the attitudes and behaviours of a professional teacher. *Early Years*, 38(3), 244–257. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1256275>
- Harefa, I. D., & Suprihatin, E. (2023). Strategi Mengatasi Problematika Mutu Pembelajaran Melalui Merdeka Belajar di Lembaga PAUD. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 70–77. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.14617>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hurrahman, M., Erlina, E., Melati, H. A., Enawaty, E., & Sartika, R. P. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Multipel Representasi Dengan Bantuan Teknologi Augmented Reality untuk Pembelajaran Materi Bentuk Molekul. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 89–114. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.22579>
- Hutami, M. S., & Nugraheni, A. S. (2020). Metode Pembelajaran Melalui Whatsapp Group Sebagai Antisipasi Penyebaran Covid-19 pada AUD di TK ABA Kleco Kotagede. *Paudia*, 9(1), 126–130. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6107>

- Kurdi, M. S. (2021). Realitas Virtual Dan Penelitian Pendidikan Dasar: Tren Saat Ini dan Arah Masa Depan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 1(4), 60–85. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v1i4.1317>
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal di TK Negeri Pembina Kota Kediri. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 66–73. <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4755>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mystakidis, S., & Lympouridis, V. (2019). Immersive learning. *Practical Pedagogy*, 182–185. <https://doi.org/10.4324/9780429485534-31>
- Poluan, D. M., & Arifianto, Y. A. (2023). Mengaktualisasikan Pendidikan Agama Kristen Anak dalam Pelayanan Misi. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 4(2), 95–103.
- Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2023). Teori dan Praktik Model Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Media Pustaka.
- Rompas, C. A., & Wijayanti, T. D. (2023). Pengembangan Media Treasure Sensory Cube Untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori Bagi Anak Usia 3-4 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17050>
- Siahaan, M., Oktaviani, K., & Julia, J. (2021). Immersive Learning Experience pada Pembelajaran Daring dengan Penggunaan Virtual Reality. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 06, 13–20. <https://doi.org/10.54367/jtiust.v6i1.1052>
- Soelistya, D., Julhadi, Rahmi, S., Priyatningsih, N., Siregar, M., Supriatna, U., & Saputra, N. (2023). The Effect of Immersive Learning on Students' Cognitive and Affective Aspects. *Studies in Media and Communication*, 11(5), 79–84. <https://doi.org/10.11114/smc.v11i5.6072>
- Wibowo, A. T. (2021). Strategi Penerapan Augmented Reality dalam Pembelajaran Literasi Sain Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa Didik Selama Pandemi Covid19. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 196–202. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1159>
- Yuniarto, B., & Yudha, R. P. (2021). Literasi Digital Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Menuju Era Society 5.0. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 176–194. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.8096>

Implementasi Nilai-Nilai Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Agribisnis di TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus

Rahma Shofa Salsabila^{1*}, Mursid²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Email Corresponden Author: 2103106011@student.walisongo.ac.id

Abstract

Al-Kautsar IT Kindergarten is an agribusiness-based kindergarten in its learning activities. This is very rare to find in other kindergarten institutions. Therefore, the purpose of this study is to describe how to apply entrepreneurial values in early childhood through agribusiness activities at TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus. This research was conducted using descriptive qualitative method. Where data collection techniques are carried out using interview techniques, observation, documentation, and taking from various sources or other relevant data. The subjects in this study were students and students of Al-Kautsar Mejobo Kudus IT Kindergarten. The results of this study show that educators can instill or implement entrepreneurial values in early childhood at Al-Kautsar Mejobo Kudus IT Kindergarten through agribusiness activities cultivating rabbits, ornamental chickens, catfish and cultivating vegetables such as eggplants, long beans, tomatoes, sweet corn, and gambas. The findings show that educators play a very important role in providing facilities to develop the cultivation of entrepreneurial values in children because these agribusiness activities certainly require adequate space and educators, therefore these agribusiness activities need to be prepared more carefully so that their implementation can run effectively.

Keywords: Early Childhood; Entrepreneurial Values; Agribusiness

Abstrak

TK IT Al-Kautsar merupakan TK yang berbasis agribisnis dalam kegiatan pembelajarannya. Hal ini sangat jarang kita temui pada lembaga-lembaga TK lainnya. Oleh sebab itu tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan tentang cara penerapan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini dengan melalui kegiatan agribisnis di TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif. Yang mana teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, serta mengambil dari berbagai sumber atau data lainnya yang relevan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus. Hasil penelitian ini pendidik dapat menanamkan atau mengimplementasikan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini di TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus melalui kegiatan agribisnis budidaya kelinci, ayam hias, ikan lele dan melakukan budidaya sayur-sayuran seperti terong, kacang panjang, tomat, jagung manis, dan gambas. Dari temuan tersebut menunjukkan bahwa pendidik sangat berperan penting dalam menyediakan fasilitas guna mengembangkan penanaman nilai-nilai kewirausahaan pada anak karena kegiatan-kegiatan agribisnis tersebut tentunya memerlukan tempat dan tenaga pendidik yang memadai, oleh karena itu maka kegiatan agribisnis ini perlu disiapkan lebih matang lagi agar pelaksanaannya dapat berjalan secara efektif.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Nilai-Nilai Kewirausahaan; Agribisnis

History

Received 2024-04-30, Revised 2024-05-06, Accepted 2024-08-11

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan kualitas diri melalui belajar mengajar. Pendidikan wajib diberikan dari lahirnya anak hingga akhir hayat. Pendidikan di Indonesia sendiri dimulai dari pendidikan anak usia dini, yang mana pendidikan ini terdapat anak yang memiliki rentan usia 0-6 tahun.

Masa anak usia dini merupakan masa-masa keemasan yang berarti masa ini tepat bagi orangtua dalam memberikan rangsangan atau stimulus terutama dalam hal pendidikan. Maka dari itu pemerintah wajib memberikan pendidikan yang layak dan wajib sadar terkait pentingnya pendidikan terutama pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini diharapkan dapat memberikan nilai atau dampak positif terhadap pertumbuhan, perkembangan, serta dapat mengembangkan karakter anak. Hal ini diperlukannya pendidik atau guru dalam mengembangkan perilaku anak, yang mana hal ini bisa dilakukan dengan cara menanamkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak melalui kegiatan agribisnis. Dengan belajar kewirausahaan sejak dini, maka dalam diri anak akan tertanam sifat berani mengambil resiko, mandiri, kreatif, berorientasi, memiliki jiwa leadership, dan anak juga dapat menjadi seorang dengan jiwa pekerja keras (Ningsih et al., 2022).

Kewirausahaan berasal dari kata “*entrepreneur*” yang berarti perantara, dalam bahasa Indonesianya disebut sebagai wirausaha. Wirausaha sendiri merupakan seorang yang ahli terhadap mengenali komoditas baru, menetapkan cara pembuatan produk, merencanakan pengadaan peluncuran produk, memasarkannya, serta mengatur permodalan (Rohmah, 2017). Kewirausahaan merupakan suatu sikap kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan sikap ini mengarah pada kegiatan mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam memberikan pelayanan yang lebih baik dan mendapatkan keuntungan yang lebih besar (Rohmah, 2017).

Agribisnis sendiri berasal dari kata Agribusiness yang artinya usaha atau kegiatan pertanian. Davis & Goldberg dalam bukunya yang memiliki judul “*A Conception of Agribusiness*” mendefinisikan bahwasanya yang dimaksud agribisnis adalah “*The sum total of all operation involved in the manufacture and distribution of farm supplies; Production operation on farm; and the storage, processing and distribution of farm commodities and items made from them*” yang artinya adalah keseluruhan dari berbagai aktivitas yang berkaitan dengan produksi dan distribusi input pertanian, produksi di lahan pertanian, penyimpanan, pengolahan dan distribusi produk pertanian serta barang-barang lainnya (Amruddin et al., 2021). Sementara itu pengertian agribisnis juga didefinisikan oleh Arsyad dkk (1985) bahwa agribisnis merupakan kegiatan usaha yang mencakup pengolahan hasil serta pemasaran, dan juga mata rantai hasil produksi barang yang berhubungan dengan pertanian (Mappa & Sahlan, 2022).

Pendidikan kewirausahaan mempunyai tujuan dalam mempersiapkan anak agar anak memiliki *life skill* maupun *social skill*. *Life skill* sendiri yaitu keterampilan serta keberanian dalam menghadapi permasalahan hidup dan dapat menemukan solusi guna mengatasinya. Sementara *social skill* yaitu kemampuan interaksi dan komunikasi dengan orang lain (Wahyuni & Suyadi, 2020).

Pendidikan kewirausahaan bagi anak usia dini dapat dikembangkan melalui kegiatan agribisnis. Kegiatan agribisnis merupakan kegiatan dalam bidang pertanian. TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus

merupakan TK yang berbeda dari lembaga-lembaga TK atau PAUD lainnya, TK IT Al-Kautsar ini memiliki ciri khas yang berbasis agribisnis. Dalam kegiatan agribisnis ini, TK IT Al-Kautsar melibatkan seluruh anak didiknya yang mana kegiatannya yaitu kunjungan ke area atau lokasi agribisnis setiap hari jum'at guna untuk mengamati perkembangan sayuran dan hewan serta mengidentifikasi jika terdapat hama atau masalah lainnya, budidaya ikan lele, kelinci, ayam hias dan budidaya sayur-sayuran seperti terong, kacang panjang, tomat, jagung manis, dan gambas.

Menanamkan nilai-nilai kewirausahaan atau karakter kewirausahaan sangat tepat jika ditanamkan pada anak usia dini karena jika sejak dini anak sudah diajarkan pendidikan kewirausahaan maka nantinya jika anak itu tumbuh besar peluang untuk menjadi seorang wirausahawan juga besar. Berwirausaha bukan hanya dilakukan oleh orang dewasa saja tetapi berwirausaha juga dapat dilakukan oleh anak, yang menjadikan keduanya berbeda yaitu anak belum mampu berwirausaha secara sendiri yang artinya bahwasannya anak dapat menjalankannya melalui bimbingan, dukungan, serta arahan dari orang yang lebih tua. Anak yang belajar entrepreneur sejak usia dini maka kelak akan menjadi anak yang imajinatif atau kreatif (Nurhafizah, 2018).

Salah satu nilai nilai kewirausahaan adalah sikap mandiri, sikap mandiri sangat perlu diajarkan atau ditanamkan sedini mungkin karena sikap inilah yang nantinya akan berpengaruh untuk mengembangkan diri sendiri dan dapat mengurangi sifat ketergantungan terhadap oranglain (Khaironi, 2017). Menanamkan pendidikan kewirausahaan sejak dini sangat penting, maka dari itu TK IT Al-Kautsar menanamkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak didiknya melalui kegiatan agribisnis. Dengan ini tujuan peneliti yaitu untuk mendeskripsikan tentang penerapan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini di TK IT Al-Kautsar serta untuk mengetahui kegiatan agribisnis apa saja yang dilakukan anak didik di TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus.

Pada sebuah penelitian terkait implementasi nilai nilai kewirausahaan pada anak usia dini, ditemukan bahwa salah satu cara untuk mengimplementasikannya yaitu melalui kegiatan *market day*. Namun fakta lain juga ditemukan bahwa untuk mengimplementasikan nilai nilai kewirausahaan tidak hanya dengan melalui kegiatan *market day* saja. Hal tersebut menunjukkan adanya *research gap* antara penelitian yang telah dilakukan dengan fakta yang terjadi di lapangan. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya guna menjawab permasalahan tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan atau metode untuk melakukan sebuah penelitian yang sesuai terhadap peristiwa atau gejala yang sifatnya alamiah, artinya bahwa pendekatan kualitatif ini harus dilakukan di lapangan dan tidak bisa dilakukan di laboratorium. Maka dari itu penelitian kualitatif ini biasa dikenal atau disebut dengan *naturalistic inquiry* yang mana pendekatan ini mengambil data secara nyata serta tidak melakukan manipulasi data

atau pemalsuan data (Abdussamad, 2021).

Penelitian kualitatif menurut Denzin & Lincoln adalah berbagai pendekatan yang saat ini digunakan dalam penelitian dengan latar alamiah untuk menafsirkan suatu fenomena. Penelitian kualitatif menurut Krik dan Miller sendiri yaitu etik atau tradisi khusus dalam ilmu pengetahuan sosial dan berpusat pada observasi manusia di lingkungannya dan di sekitarnya. Hal tersebut berfokus pada variasi bentuk-bentuk yang menimbulkan perbedaan makna, mengidentifikasi hal-hal yang relevan dengan makna baik dalam beragamnya keadaan dunia, keberagaman manusia, tindakan, kepercayaan dan minat (Anggito & Setiawan, 2018).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang cara penerapan nilai-nilai kewirausahaan anak usia dini dengan melalui kegiatan agribisnis di TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 4-6 tahun di TK IT Al-Kautsar yang terletak di Jalan Suryo Kusumo No. 313 RT 04 RW 12, Desa Jepang, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah.

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif, yang mana teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara kepada kepala sekolah TK IT Al-Kautsar, observasi, dokumentasi, serta mengambil dari berbagai sumber atau data lainnya yang relevan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi atau penelitian langsung pada lembaga TK Al-Kautsar Mejobo Kudus pada tanggal 25 November 2023. Peneliti melihat secara langsung anak-anak di TK Al-Kautsar Mejobo Kudus melakukan kegiatan agribisnis berupa seperti memberikan pupuk pada tanaman, menyiram tanaman, memberikan makan ikan lele, dan lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Agribisnis di TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus

Indonesia merupakan negara agraris yang mana Indonesia adalah negara yang memiliki wilayah pertanian paling luas dan mendapat predikat sebagai negara dengan wilayah pertanian terbesar di Asia Tenggara. Sebagian besar masyarakat Indonesia bermatapencaharian sebagai petani dikarenakan sektor pertanian di Indonesia memiliki peran yang sangat penting terhadap perekonomian nasional serta keberlangsungan hidup masyarakat dalam pengadaan lapangan pekerjaan dan juga penyediaan pangan (Asir et al., 2022). Oleh karena itu untuk meningkatkan skill petani di Indonesia maka dibutuhkan kegiatan yang dapat menunjang dalam hal pertanian salah satu contoh kegiatannya yaitu agribisnis. TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus merupakan salah satu TK yang telah mengajarkan kegiatan agribisnis sejak usia dini.

Kegiatan agribisnis merupakan kegiatan yang dilakukan secara rutin setiap hari jum'at di TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus. Kegiatan ini dilaksanakan guna mengenalkan serta mengajarkan pada

anak tentang kewirausahaan dan diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai kewirausahaan sejak usia dini sehingga nantinya anak akan terbiasa dalam berwirausaha.



Gambar 1. Hasil Panen Jagung

Dalam melakukan kegiatan agribisnis, guru atau pendidik biasanya mempersiapkan beberapa hal, diantaranya adalah:

Pertama, dalam melakukan kegiatan agribisnis ini diperlukan perencanaan yang matang, biasanya guru atau pendidik di TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus melakukan perencanaan berupa pembuatan RPPH maupun RPPM dan juga keperluan yang nantinya akan digunakan anak dalam kegiatan agribisnis. Perencanaan sendiri merupakan cara untuk merancang suatu kegiatan agar dapat berjalan dengan baik serta efektif, dan juga mempersiapkan langkah yang antisipatif untuk meminimalisir hal yang tidak diinginkan, sehingga nantinya kegiatan akan berjalan sesuai tujuan yang diinginkan (Uno, 2023). Sedangkan pengertian perencanaan menurut Roger A. Kauffman yaitu proses dalam menentukan suatu tujuan yang ingin dan akan dicapai serta dapat menetapkan dan menyiapkan apa yang diperlukan guna tercapainya tujuan yang efektif. Sedangkan Batenal dan Snell berpendapat bahwasannya pengertian dari perencanaan merupakan upaya dalam menentukan tujuan yang hendak dicapai dan memutuskan tindakan khusus dengan tujuan tercapainya tujuan tersebut (Arifudin et al., 2021).

RPPH sendiri merupakan kepanjangan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang mana RPPH ini penjabaran dari rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM). Isi dari RPPH yaitu tentang rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan di sekolah setiap harinya meliputi kegiatan pembukaan, isi, istirahat, dan juga penutup yang disusun dengan sasaran jangkauan tertentu, mulai dari hari, minggu, bulan, semester, serta tahun (Ernawati, 2020). RPPM merupakan kepanjangan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan, yang mana RPPM ini bertujuan untuk mendukung tercapainya kompetensi dasar dan kompetensi inti, mendukung keberhasilan pengelolaan dalam pembelajaran, memberi arahan kepada guru dalam menyiapkan seperangkat bahan ajar yang diperlukan, memberi arahan kepada guru guna mengembangkan serta membangun sikap maupun

pengetahuan anak, serta mendukung dalam berhasilnya proses pelaksanaan pembelajaran. RPPM berisi identitas program layanan, Kompetensi Dasar (KD) yang dipiilih, materi pembelajaran, dan juga rencana kegiatan pembelajaran selama satu minggu (Kartini, 2021).

Ke-dua, sebelum kegiatan agribisnis dilakukan biasanya guru atau pendidik melakukan pengorganisasian, yang mana pengorganisasian ini dilakukan dengan cara berdiskusi antar guru di TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus. Jadi setiap guru mempunyai tugas dan tanggung jawab masing-masing dalam kegiatan agribisnis yang akan dilakukan oleh anak-anak, seperti ada yang bertugas mendampingi anak, ada yang bertugas memberi pengarahan dan juga memandu jalannya kegiatan agribisnis tersebut.

Pengorganisasian dalam hal ini yaitu pembagian *jobdesk* pekerjaan antara satu anggota bersama dengan anggota lainnya sehingga akan meratanya setiap pekerjaan dalam organisasi (Wahjono, 2022). Pengorganisasian menurut Robbins dalam Syafruddin adalah sesuatu yang berkaitan dengan tugas-tugas yang hendak dilakukan yang berfungsi guna membagi pekerjaan dalam stiap bidang (Subekti, 2022). Pengorganisasian sangat penting karena hal ini dapat menentukan berjalan atau tidaknya sebuah kegiatan. Pengorganisasian adalah proses menyusun dan membagi aktivitas kerja dengan tujuan yang diharapkan (Aliefiani et al., 2022).

Ke-tiga, anak-anak dipersiapkan untuk berkumpul secara berkelompok dan baris di halaman sekolah sesuai dengan kelompok kelasnya. Jika anak-anak sudah tertib guru menjelaskan tentang objek yang akan dikunjungi, menjelaskan aturan dalam kegiatan agribisnis, dan kemudian guru memandu anak untuk berjalan menuju lokasi agribisnis yang mana lokasinya berada di kebun luas dekat sekolah TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus.

Ke-empat, setelah sampai di lokasi guru menjelaskan aturan dan memberi arahan mengenai bagaimana proses saat berlangsungnya kegiatan agribisnis. Adapun aturan-aturan yang harus diikuti anak yaitu anak harus tertib dan anak harus mengikuti arahan-arahan dari guru. Yang dimaksud dengan aturan adalah suatu hal yang wajib dipatuhi oleh manusia dalam menjalankan hidup secara tertib. Sedangkan yang di maksud dengan tertib merupakan aturan dalam melaksanakan suatu pekerjaan dengan teratur dan sesuai dengan peraturan yang sudah ditetapkan.

Ke-lima, anak mulai mengamati perkembangan tanaman dan hewan serta mengidentifikasi jika terdapat hama atau masalah pada keduanya tersebut. Jadi setiap jum'at kegiatan agribisnis TK IT Al-Kautsar berbeda-beda, dimulai dari jumat minggu pertama yaitu anak-anak melakukan pengolahan lahan. Pengolahan lahan merupakan cara untuk mengolah tanah dengan menggunakan teknologi pertanian baik teknologi tradisonal berupa parang, arit, cangkul, golak, dan lain sebagainya, dan juga teknologi pertanian modern seperti traktor, drone semprot, mesin perontok padi, dan lain sebagainya (Octavia et al., 2021). Jum'at minggu kedua anak-anak melakukan pembenihan, penanaman, pemupukan, penyemprotan dan juga pengairan. Pembenihan merupakan cara untuk mengembangbiakkan ikan melalui pemeliharaan benih atau bibit ikan yang mana jika benih tersebut

sudah mulai berkembang maka akan ditebar.

Penanaman berasal dari kata tanam yang merupakan kegiatan tanam menanam melalui proses dan cara kegiatan menanam (Karahayon, 2017). Pemupukan sendiri memiliki pengertian suatu kegiatan pemberian bahan organik maupun nonorganik bagi tanaman yang bertujuan supaya dapat meningkatnya produktifitas pada tanaman (Mansyur et al., 2021). Sedangkan penyemprotan pada tanaman merupakan proses kegiatan merawat tanaman dengan cara menyemprotkan cairan berupa pestisida dan sebagainya yang bertujuan untuk mencegah hama pada tanaman dan menjadikan tanaman tumbuh dengan subur. Pengairan menurut Mazmuiz yaitu suatu kegiatan pemberian air pada tanaman sesuai dengan kebutuhan tanaman dan dilakukan dengan jumlah pemberian air yang tepat sesuai standar dan caranya (Wahyuningsih, 2017). Jum'at minggu ketiga, keempat, dan seterusnya anak-anak melakukan pengamatan perkembangan tanaman ataupun hewan serta identifikasi jika terdapat hama atau masalah lainnya, dan biasanya setiap dua sampai tiga bulan sekali anak-anak melakukan kegiatan panen dari apa yang mereka tanam sebelumnya.

Ke-enam, guru memberikan penjelasan serta penguatan tentang apa yang telah dilakukan anak dalam setiap proses kegiatan. Guru juga mengamati dan menilai atau evaluasi aspek perkembangan serta nilai-nilai kewirausahaan anak dalam setiap proses kegiatan yang nantinya akan dilaporkan kepada orangtua anak. Aspek perkembangan anak adalah proses dimana terjadinya perubahan dalam diri seorang individu dari masa ke masa, terdapat enam aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motoric, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Dalam mengembangkan aspek perkembangan anak maka anak akan memiliki keterampilan dan juga kecakapan hidup yang baik dalam melakukan interaksi di lingkungannya (Yulia & Eliza, 2021). Evaluasi dalam pembelajaran merupakan proses untuk menilai suatu kegiatan dalam pembelajaran, yang mana dalam evaluasi pembelajaran ini mencakup hasil selama proses pembelajaran berlangsung (Rukajat, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat dijelaskan bahwa di TK IT Al-Kautsar terdapat kegiatan agribisnis yang meliputi budidaya ikan lele, kelinci, ayam hias, sayuran, dan mengamati serta mengidentifikasi tanaman serta hewan yang di budidaya. Jadi setiap hari jum'at anak-anak TK IT Al-Kautsar melakukan kegiatan agribisnis yang berbeda-beda, misalnya minggu pertama anak diminta untuk praktik pengolahan lahan, minggu selanjutnya anak diminta untuk praktik pembenihan, penanaman, pemupukan, pengairan, serta penyemprotan, kemudian minggu selanjutnya anak diminta untuk mengamati dan mengidentifikasi hewan serta tanaman jika terdapat hama atau masalah lainnya, dan anak juga melakukan panen dari hasil yang mereka tanam, seperti panen ikan lele, panen tomat, jagung manis, gambas, terong, dan kacang panjang. Dalam kegiatan ini anak-anak tampak antusias dan sangat ceria dalam melakukannya.

Implementasi Nilai-Nilai Kewirausahaan di TK IT Al-Kautsar

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kegiatan agribisnis yang dilakukan ini dapat menanamkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak di TK IT Al-Kautsar. Hal tersebut dibuktikan oleh sikap kreatif, inovatif, mandiri, pantang menyerah, dan juga bekerja keras saat melakukan kegiatan agribisnis, anak-anak sangat antusias dan bersemangat dalam berkegiatan budidaya ikan lele dan budidaya sayur-sayuran. Anak-anak di TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus mempunyai nilai-nilai kewirausahaan yang muncul dalam dirinya, diantara lain yaitu nilai kemandirian, nilai kedisiplinan, memiliki sikap pantang menyerah, dan juga memiliki sikap bekerja keras. Beberapa nilai kewirausahaan yang ditunjukkan oleh anak-anak TK IT Al-Kautsar melalui kegiatan agribisnis, diantaranya yaitu:

Kegiatan pemupukan dan penyiraman yang dilakukan secara mandiri tanpa dibantu oleh guru, kegiatan tersebut menunjukkan bahwasannya terdapat sikap dan nilai kewirausahaan kemandirian dalam diri anak. Dalam menumbuhkan sikap kemandirian pada anak tentunya tidak cukup jika hanya dilakukan sekali saja, tetapi harus dilakukan secara terus menerus sehingga nantinya akan terjadi pembiasaan dalam diri anak. Sikap kemandirian sendiri merupakan sikap yang muncul dalam diri anak yang mana anak itu dapat mengerjakan sesuatu tanpa meminta bantuan orang lain (Sa'Diyah, 2017). Sikap mandiri menurut Paulina, Irene, dan Wardoyo yaitu Perilaku yang ada dalam diri seseorang dalam mengerjakan tugas dan juga tanggung jawabnya sehingga orang tersebut tidak ingin dan tidak mudah bergantung pada orang lain. Adapun menurut Paulina, Irene, dan Wardoyo terdapat lima indikator dari sikap mandiri yaitu, pengambilan inisiatif, kepuasan kerja, mampu mengatasi tantangan dalam lingkungan, memperbaiki kepribadian, dan juga mandiri dalam mengerjakan segala sesuatu termasuk tugas (Hendrawan & Sirine, 2017).

Kegiatan panen ikan lele yang dilakukan dengan memancing menunjukkan bahwasannya terdapat sikap dari nilai kewirausahaan pantang menyerah. Yang mana hal tersebut dibuktikan saat anak belum mendapatkan ikan ketika memancing tetapi anak tersebut masih antusias dan tidak mudah menyerah, dan juga usaha anak dalam mengejar kelinci guna dimasukkan kedalam kandang. Sikap pantang menyerah adalah suatu sikap yang terdapat dalam diri seseorang yang mana orang tersebut tidak memiliki rasa mudah putus asa dalam melakukan segala sesuatu dan tidak pantang menyerah ketika mendapatkan tantangan dalam melakukan tugasnya demi mencapai target yang sudah dibuatnya. Sikap pantang menyerah ini wajib ditanamkan sejak usia dini supaya anak tidak mudah putus asa dalam melakukan sesuatu.

Kegiatan menanam tanaman menunjukkan bahwasannya terdapat sikap dari nilai kewirausahaan bekerja keras, disiplin, dan tanggung jawab. Yang mana hal tersebut dibuktikan ketika anak tidak berhasil menanam tanamannya, seperti ada tanaman yang layu bahkan mati, tetapi mereka tidak menangis sama sekali dan langsung menanam bibit baru kembali kemudian menyiramnya. Hal

tersebut merupakan bukti dari nilai kewirausahaan bekerja keras. Bekerja keras adalah dorongan semangat dalam diri seseorang yang memiliki kemauan untuk mencapai target yang diinginkan. Orang yang memiliki sikap pekerja keras yang tinggi, maka ia akan bersungguh-sungguh dalam bekerja atau melakukan sesuatu tanpa mengeluh dan tidak mengenal lelah, mereka akan selalu bersemangat demi tercapainya target yang sudah ia tentukan (Ndraha, 2023).

Selain itu anak juga sangat taat dalam melakukan penyiraman serta pemupukan sesuai dengan waktu yang sudah dijadwalkan oleh guru, yang mana hal tersebut menunjukkan bahwasannya terdapat sikap dari nilai kewirausahaan disiplin dan tanggung jawab. Disiplin merupakan sikap yang terbentuk dalam diri seseorang yang mana sikap tersebut terbentuk melalui proses dari tindakan atau perilaku yang memuat nilai-nilai tentang sikap taat, patuh, setia, teratur, dan juga tertib. Sedangkan pengertian disiplin menurut Suratman yaitu suatu ketaatan yang mendalam dan mempunyai kesadaran dalam mengerjakan tugas serta kewajiban yang sesuai dengan aturan dalam suatu lingkup tertentu (Suradi, 2017). Sikap disiplin merupakan komitmen terhadap apa yang menjadi tanggung jawab dan tugasnya secara tepat waktu (Rachmadyanti & Wicaksono, 2016). Tanggung jawab yaitu kesadaran seseorang dalam kewajibannya. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tanggung jawab memiliki arti suatu keadaan yang diwajibkan dalam menanggung segala sesuatu, dan dapat atau sanggup menanggung akibat dari sesuatu tersebut (Yuliati, 2020).

Sikap disiplin harus dilakukan dengan pembiasaan, bisa dimulai dengan melakukan pembiasaan perilaku terpuji seperti bertanggung jawab atas tugas yang dimilikinya, dengan begitu anak secara tidak langsung akan terbiasa dalam melakukan tugas-tugasnya dengan disiplin. Kebiasaan disiplin akan membuat anak bahagia serta akan menumbuhkan sikap-sikap yang positif dalam diri anak (Ihsani et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada kepala sekolah TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus yaitu disebutkan bahwa nilai-nilai kewirausahaan yang mulai muncul dalam diri anak adalah sikap kemandirian, sikap disiplin, sikap bekerja keras, sikap tanggung jawab, dan juga sikap pantang menyerah. Dalam melakukan kegiatan agribisnis sebagian anak sudah memiliki sikap atau nilai-nilai dalam kewirausahaan tetapi ada beberapa anak yang belum signifikan dikarenakan keinginan anak untuk bermain dan bersenang-senang masih cukup tinggi. Namun berdasarkan dari hasil wawancara kepada kepala sekolah TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus bahwasannya kegiatan agribisnis ini merupakan kegiatan yang paling cocok dan pas guna menanamkan serta mengembangkan nilai-nilai kewirausahaan dalam diri anak.

KESIMPULAN

Ada beberapa kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwasannya kegiatan agribisnis merupakan salah satu kegiatan yang paling efektif dilakukan guna menumbuhkan

atau menanamkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak di TK IT Al-Kautsar Mejobo Kudus. Menanamkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan agribisnis yaitu dengan mengamati perkembangan tanaman dan hewan serta mengidentifikasi jika terdapat hama atau masalah pada tanaman dan hewan, selain itu juga terdapat budidaya ikan lele, kelinci, ayam hias dan budidaya sayuran yang mana dengan melalui cara ini anak dapat lebih mudah mengerti dan paham serta dapat praktik secara langsung sehingga dapat membuat anak tertarik dan senang. Implementasi nilai-nilai kewirausahaan pada anak sangat penting guna menanamkan sikap kreatif, inovatif, kemandirian, pantang menyerah, dan bekerja keras dalam diri anak. Adapun nilai-nilai kewirausahaan yang muncul dalam diri anak di TK IT Al-Kautsar yaitu memiliki sikap mandiri, disiplin, bekerja keras, dan memiliki sikap pantang menyerah. Namun terdapat beberapa anak yang nilai kewirausahaannya sudah tampak tapi belum signifikan dikarenakan keinginan bermain dan bersenang-senang mereka masih cukup tinggi, jadi saat kegiatan mereka masih tidak serius dan hanya bermain-main saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Aliefiani, G., Putri, M., Maharani, S. P., Nisrina, G., & Penulis, K. (2022). Literature View Pengorganisasian: SDM, Tujuan Organisasi dan Struktur Organisasi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 286–299.
- Amruddin, Fahmi, A., Hikmah, Nugroho, R. J., Asasandi, I. G. N. A., Pratiwi, L. P. K., Firmansyah, H., Saranani, M., Amiruddin, A., Ulyasniati, Adah, & Setyowati, E. (2021). *Manajemen Agribisnis* (A. I. Asir (ed.)). CV Media Sains Indonesia.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
- Arifudin, M., Sholeha, F. Z., & Umami, L. F. (2021). Planning (Perencanaan) Dalam Manajemen Pendidikan Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(02), 162–183.
- Asir, A. I., Widaningsih, N., Hikmah, H., Anggarawati, S., Wibaningwati, D. B., Ulyasniati, U., Febrinova, R., Rianti, T. S. M., Firmansyah, H., & Arifien, Y. (2022). *Paradigma Agribisnis*. CV Widina Media Utama.
- Ernawati, S. H. (2020). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun RPPH Melalui Bimbingan Berkelanjutan. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, 6(1), 1–6.
- Hendrawan, J. S., & Sirine, H. (2017). Pengaruh Sikap Mandiri, Motivasi, Pengetahuan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha (Studi Kasus pada Mahasiswa FEB UKSW Konsentrasi Kewirausahaan). *AJIE (Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship)*, 2(3), 291–314.
- Ihsani, N., Kurniah, N., & Suprapti, A. (2018). Hubungan Metode Pembiasaan Dalam Pembelajaran Dengan Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 105–110.

- Karahayon, I. (2017). *Penanaman Nilai-Nilai Toleransi Antar Umat Beragama di SMA Yos Sudarso Sokaraja*. IAIN Purwokerto.
- Kartini, E. (2021). Pembinaan Guru Melalui Supervisi Akademik Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Raudhatul Athfal. *JENTRE*, 2(2), 48–54.
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(2), 82–89.
- Mansyur, N. I., Pudjiwati, E. H., & Murtalaksono, A. (2021). *Pupuk dan Pemupukan*. Syiah Kuala University Press.
- Mappa, N., & Sahlan. (2022). *Analisis Proyek Agribisnis*. Cv. Azka Pustaka.
- Ningsih, I. F., Munastiwi, E., & Gusti, N. S. (2022). Implementasi Nilai-nilai Kewirausahaan Melalui Market Day di TK IT Ar-Rahmah. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 21–29.
- Nurhafizah, N. (2018). Bimbingan Awal Kewirausahaan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 205–210.
- Octavia, I. L., Nufus, H., & Rizkyah, N. (2021). Modernisasi Pertanian Berdasarkan Kearifan Lokal. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 1(1), 882–887.
- Rachmadyanti, P., & Wicaksono, V. D. (2016). Pendidikan Kewirausahaan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Rohmah, L. (2017). Implementasi Pendidikan Entrepreneurship pada Anak Usia Dini di TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 15–26.
- Rukajat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Deepublish.
- Sa'Diyah, R. (2017). Pentingnya Melatih Kemandirian Anak. *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 16(1), 31–46.
- Subekti, I. (2022). Pengorganisasian Dalam Pendidikan. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 3(1), 19–29.
- Suradi, S. (2017). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Penerapan Disiplin Tata Tertib Sekolah. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 2(4), 522–533.
- Uno, H. B. (2023). *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Wahjono, S. I. (2022). *Manajemen dan Peran Manajer*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Wahyuni, A., & Suyadi, S. (2020). Best Practice Pendidikan Kewirausahaan pada Anak Usia Dini di TK Khalifah Baciro Yogyakarta. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 15–22.
- Wahyuningsih, D. (2017). *Eksistensi Iuran Ili-Ili untuk Petani Padi dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus di Desa Raman Aji Kecamatan Raman Utara)*. IAIN Metro.
- Yulia, R., & Eliza, D. (2021). Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 53–60.
- Yuliati, P. U. (2020). Membangun Karakter Tanggung Jawab Siswa Melalui Literasi Media Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Internasional Kolokium 2020*.

Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Senam Irama

Desy Sinta Dewi^{1*}, Iman Nurjama², Evy Fitria³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Tangerang, Banten, Indonesia
Email Corresponden Author: desysintadewi16@gmail.com

Abstract

This study looks at how rhythmic gymnastics practices may help young children (ages 4-5) develop their gross motor abilities. Evidence from previous studies shows that the formative years of a child's early years are crucial for the maturation of their gross motor skills, which include the use of their limbs and other major muscles. 17 students from TK Islam Al Bayan Tangerang participated as the subject research in this study, which followed a CAR methodology with two cycles of planning, doing, observing, and reflecting. A quantitative analysis was performed on data that had been gathered via observation, interviews, and documentation. According to the study's findings, 41% of the kids' gross motor abilities were in the "Starting to Develop" stage prior to the intervention. Cycle II saw a substantial rise to 82% in the "Developing Very Well" category, after a 60% gain in the "Developing as Expected" category after cycle I. Rhythmic gymnastics programs are great for helping preschoolers develop their gross motor abilities. According to these studies, rhythmic gymnastics is a great way for kids to improve their gross motor abilities.

Keywords: *Early-Childhood; Gross Motor Skill, Rhythmic Gymnastics; CAR*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengimplementasikan senam ritmik terhadap peningkatan perkembangan motorik kasar anak 4-5 tahun. Penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa kemampuan motorik kasarnya anak, yang meliputi penggunaan anggota tubuh serta otot utama lainnya, sebagian besar berkembang selama beberapa tahun pertama dalam kehidupannya. Penelitian yang melibatkan 17 siswa TK A dari TK Islam Al Bayan Tangerang sebagai subjek penelitian ini menggunakan teknik PTK, yang terdiri dari dua siklus yaitu persiapan, pelaksanaan, dan refleksi. Setelah mengumpulkan informasi melalui wawancara, dokumentasi, serta observasi, analisis kuantitatif dilakukan terhadap data yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi, 41% kemampuan motorik kasar anak berada pada tahap "MB". Pada siklus II, persentase siswa yang dinilai "BSB" meningkat secara signifikan menjadi 82%, dibandingkan dengan 60% pada siklus I yang hanya 60%. Anak-anak prasekolah dapat memperoleh manfaat yang besar dari pelatihan senam ritmik dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka. Penelitian ini menemukan bahwa senam ritmik sangat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya mereka

Kata kunci: AUD; Motorik Kasar; Senam Irama; PTK

History

Received 2024-07-03, Revised 2024-07-10, Accepted 2024-09-02

PENDAHULUAN

Dalam konteks pentingnya menanamkan nilai-nilai utama pada anak-anak, masyarakat Indonesia sangat menghargai tahun-tahun awal kehidupan anak. Periode ini sering disebut sebagai "masa keemasan," di mana perkembangan fisik dan mental anak berlangsung dengan pesat dan sangat berpengaruh terhadap masa depan mereka. Tahun-tahun awal setelah kelahiran dianggap sebagai masa yang sangat krusial karena pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada tahap ini tidak ada bandingannya dengan

periode lainnya dalam kehidupan seorang anak. Beragam macam perkembangan semuanya terjadi selama masa pertumbuhan dan perkembangan anak. Kemajuan ini memfasilitasi pembelajarannya anak. Peserta didik secara alami memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan itu termasuk pertanyaan tentang seksualitas. Peserta didik memiliki rasa keingintahuan yang besar terhadap tubuh manusia dan bagian-bagiannya, dan mereka ingin memahami bagaimana organ-organ tubuh mereka bekerja dan bagaimana organ-organ tersebut dibandingkan dengan organ-organ tubuh lainnya (Mayar et al., 2022).

Ada 2 kategori kemampuan dari motorik, kemampuan motorik halus dan kemampuan motorik kasar. Menggunakan lengan dan kaki untuk mendorong diri sendiri ke depan dan ke belakang adalah contoh kemampuan motorik kasar. Salah satu cara untuk melihatnya adalah bahwa pandangan ini mengasumsikan bahwa kemampuan berjalan dan menggunakan lengan adalah contoh kemampuan motorik kasar (Setyawan et al., 2018).

Gerakan-gerakan yang termasuk keterampilannya non-lokomotor, keterampilan lokomotor, dan gerakan manipulatif ialah bagian dari aktivitas motorik kasar. Siswa terlibat dalam gerakan non-lokomotor, seperti pesawat, di mana mereka dengan lembut membungkukkan tubuh mereka sambil mengangkat satu kaki dan melebarkan tangan mereka. Siswa terlibat dalam aktivitas lokomotor saat mereka berlari di lintasan, melompat ke depan dengan kedua kaki, dan sebagainya (Rizky & Chairuna, 2017).

Gerakan motorik kasar menggunakan kekuatan dan keseimbangan tubuh seseorang, berbeda dengan gerakan motorik halus, yang didukung oleh ototnya yang lebih kecil seperti yang ada di jari-jari dan tangan dan membutuhkan akurasi dan presisi. Pengalaman membuat perbedaan besar dalam hal kemampuan motorik seseorang. Kekuatan, kemampuan, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi adalah lima aspek yang membentuk bakat motorik yang ditemukan dalam fisik (Efriyansyah et al., 2022; Novita, 2021).

Berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014, yang menguraikan tujuan untuk kelompok yang berusia 4-5 tahun dalam hal kemampuan fisik motorik, tercantum sebagai berikut: (a) menirukan gerakan binatang, pohon yang tertiuip angin, pesawat terbang, dan lain-lain; (b) bergelantungan; (c) mengkoordinasikan gerakan melompat, berlari, dan meloncat; (d) melempar; (e) menangkap dengan secara pas; (f) membuat gerakan antisipasi; dan (g) menendang dengan terarah (Rahman et al., 2020).

Aktivitas fisik berupa senam irama masih kurang bervariasi, sehingga anak mudah bosan. Selain itu, koordinasi antara gerakan seluruh tubuh atau bagian tubuh masih lemah di kelompok A, menunjukkan bahwa pengembangan motorik kasar anak di TK Islam Al Bayan usia 4-5 tahun masih belum optimal. Ketika anak-anak tidak secara teratur terlibat dalam kegiatan yang menargetkan kemampuan motorik kasar mereka, mereka tidak mendapatkan stimulasi yang mereka butuhkan untuk tumbuh di bidang ini, yang dapat menyebabkan perkembangan di bawah standar (Mu'mala & Nadlifah, 2019). Maka dibutuhkan aktivitas fisik yang mampu membuat anak dapat terlibat aktif serta

meningkatkan koordinasi dan pengembangan motorik kasar anak, salah satunya melalui senam irama.

Manfaat yang diperoleh anak dari senam ritmik adalah dapat membantu mengembangkan berbagai keterampilan motorik kasar anak. Latihan senam irama membantu anak-anak meningkatkan kemampuan motorik anak melalui pembelajaran berbasis permainan (Ajhuri & Humaida, 2021). Senam ritmik adalah jenis pendidikan jasmani rekreasi yang bertujuan untuk mendorong perkembangan fisik yang sehat, kuat, dan kompeten melalui latihan yang menarik kepekaan peserta terhadap irama musik dan keterampilan motorik kasar mereka (Husnah & Prayogo, 2018). Dukungan sosial dan perawatan (pendidikan) yang berkualitas dapat memfasilitasi perkembangan motorik yang sehat (Royani et al., 2021).

Senam irama adalah jenis aktivitas fisik yang terkontrol dan terstruktur yang berupaya meningkatkan berbagai keterampilan motorik, termasuk kekuatan, fleksibilitas, keseimbangan, kelincuhan, dan stamina (Baiti & Rahman, 2022). Menggabungkan berbagai jenis gerakan dengan irama yang disinkronkan adalah inti dari senam irama (Baiti & Rahman, 2022). Tujuan mengajarkan senam ritmik kepada anak-anak adalah untuk membantu mereka menjadi lebih mahir dengan kelompok otot yang lebih besar. Karena senam ritmik menuntut kekuatan dan kelincuhan, senam ini akan membantu anak-anak yang mengalami keterlambatan motorik untuk meningkatkan kemampuan motorik fisik mereka sekaligus mengajarkan mereka gerakan tubuh yang mendasar dan ekspresif (Jannah, 2023). Karena perbedaan individu dalam perkembangan keterampilan motorik, tidak realistis untuk mengharapkan semua anak untuk menguasai dasar-dasarnya secara bersamaan (Shofwah & Kristanto, 2016).

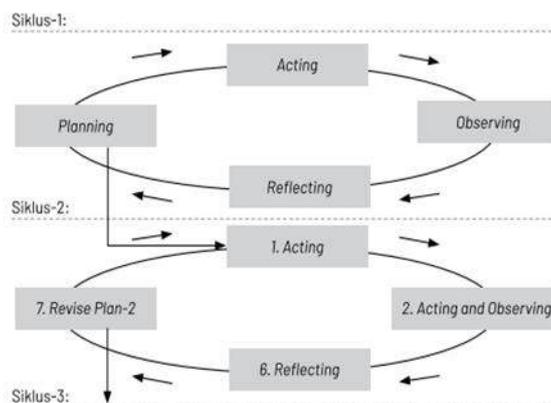
Senam, menurut penelitian sebelumnya (Muriyan, 2018; (Yuyu, 2021), bisa jadi langkah yang baik untuk menolong anak mengasah kemampuan motorik kasar mereka, terutama dengan kemampuan berjalan tetap di tempatnya, mengulurkan kedua tangannya, serta menggelengkan kepala ke samping. Terlebih lagi, ini bisa menjadi kegiatan yang bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak untuk berpartisipasi. Sejalan dengan pandangan (Maghfiroh, 2020) bahwa upaya umum untuk melibatkan otot besarnya anak-anak melalui rangkaian kegiatan yang bisa untuk membuat peningkatan di kualitas perkembangan serta kontrol fisik, khususnya senam ritmik, dapat menghasilkan kemampuan motorik yang lebih baik, temuan serupa juga diperoleh dari penelitian yang menjelaskan manfaat senam ritmik untuk anak-anak.

Temuan penelitian serupa menunjukkan bahwa melakukan aktivitas motorik kasar, seperti menggerakkan lengan, kaki, atau keduanya, dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar secara signifikan (Wijayanti, 2020). Penelitian lebih lanjut menunjukkan bahwa mengajarkan senam ritmik dapat meningkatkan kemampuan motorik secara keseluruhan, terutama kekuatan pada otot besarnya yang dipergunakan untuk aktivitas seperti berlari, melompat, dan berjalan, serta kemampuan untuk mengkoordinasikan variasi gerakan dua kaki dan satu kaki (Puspitasari & Habibah, 2022).

Latihan senam ritmik menjadi fokus penelitian ini karena potensinya agar meningkatkannya kemampuan motorik kasarnya anak dan kemampuan mereka untuk memperoleh keterampilan ini. Karenanya, pertanyaan studi ini ialah "apakah kegiatan senam irama dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A dan bagaimana kegiatan senam irama pada anak kelompok A di TK Islam Al Bayan."

METODE

Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, jenis penelitian ini disebut *classroom action research* (CAR). Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk studi atau aktivitas ilmiah dan memiliki metode yang dilaksanakan oleh peneliti di dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Wijaya & Syahrums, 2013). Model PTK Kemmis dan McTaggart juga memiliki empat komponen dalam satu siklus dengan penyatuan tindakan dan observasi, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan atau tindakan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Setelah satu siklus selesai, bisa dilanjutkan dengan merevisi atau merancang kembali pelaksanaan siklus terdahulu. Demikian seterusnya hingga PTK dinyatakan selesai (Purnama et al., 2020). Penjelasan tahapan penelitian terdapat dalam gambar berikut ini.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindak Kelas Model Kemmis & McTaggart.

Tempat atau lokasi penelitian ini adalah di TK Islam Al Bayan Tangerang di jalan Sultan Ageng Tirtayasa, Kelurahan Kunciran Jaya, Kecamatan Pinang, Kota Tangerang dengan jumlah subjek yang diobservasi sebanyak 17 anak di antaranya ada 11 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Di laksanakan dalam pra tindakan dan 2 siklus dengan total atau jumlah 3 kali pertemuan yang dilaksanakan pada bulan Maret 2024.

Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan sebagai metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen penelitian untuk menentukan perkembangan motorik kasar anak-anak di kelompok A, dan alat penilaian adalah lembar observasi dengan bentuk tabel kisi-kisi instrumen.

Skala penilaian yang digunakan untuk mencatat hasil pengamatan kemampuan motorik kasar anak kelompok A adalah rating scale (Purnama et al., 2020). Kriteria penilaian untuk skor 5 (81-100%) di kategorikan sebagai berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH) dengan skor 4 (61-80%), mulai berkembang diberi skor (MB) dengan skor 3 (41-60%) dan belum berkembang (BB) dengan skor 2 (0-40%). Skor perkembangan kemampuan motorik kasar yang di peroleh per siklus tersebut, kemudian skor tersebut dibandingkan untuk melihat peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya.

Analisis data kuantitatif sebagai data pendukung merupakan jumlah skor masing-masing anak, lalu dipersentasekan dari rata-rata jumlah seluruh anak. Untuk mencapai persentase digunakan rumus yaitu jumlah siklus sama dengan jumlah semua nilai dibagi dengan jumlah nilai tertinggi dikali dengan seratus persen dengan rumus berikut.

$$\frac{\text{jumlah total skor anak}}{\text{jumlah nilai tertinggi}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, senam ritmik ialah jenis latihan yang dapat dilakukan anak-anak dengan lagu maupun musik yang dapat membantu perkembangan motorik mereka. Latihan kekuatan dengan menggunakan gerakan senam ialah cara yang sangat baik untuk memperkuat dan mengkondisikan otot di seluruh tubuh. Meskipun senam ritmik pada dasarnya adalah olahraga untuk meningkatkan kemampuan motorik, senam ritmik juga membantu anak-anak dengan berbagai masalah perkembangan fisik lainnya, termasuk fleksibilitas, kekuatan, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, dan daya tahan otot (Putri, 2022).

Gerakan-gerakan dalam senam ritmik yang bersifat dasar dan menarik secara visual, seperti melompat, berjalan seperti binatang, melambai-lambaikan tangan, atau menirukan irama tepuk tangan sambil berjalan maju mundur. Namun, dalam senam ritmik, para pesenam melakukan serangkaian gerakan terkoordinasi dengan irama musik yang upbeat, yang menarik minat para peserta didik dan mendorong mereka untuk mempertahankan ritme (Amaliah et al., 2024).

Anak dapat mengasah kemampuan motorik mereka dengan berpartisipasi dalam kelas senam ritmik. Khususnya pada anggota tubuh bagian bawah, latihan senam ritmik dapat membantu perkembangan motorik kasar anak-anak, mendorong mereka untuk lebih banyak bergerak dan membangun kekuatan pada otot-otot dan saraf yang lebih besar. Stimulasi perkembangan motorik kasar harus dimulai sejak masa bayi karena merupakan komponen penting dari perkembangan yang sehat. Karena dalam jangka panjang, stimulasi ini dapat menunjukkan seberapa baik kinerja anak-anak dalam melakukan tugas-tugas fisik dasar. Latihan ritmik yang dirancang untuk membantu anak-anak menjadi lebih gesit, fleksibel, dan seimbang. Karenanya, senam merupakan salah satu kegiatan yang dapat

membantu perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak-anak (Utari & Yeni, 2020).

Senam irama adalah cara yang bagus untuk melatih kemampuan motorik kasar anak-anak saat mereka masih kecil. Beberapa kegunaan lain dari senam irama adalah untuk menirukan alat dan senam ritmik yang dilakukan tanpa alat. Salah satu bagian dari senam ritmik adalah tarian irama, yang menggunakan ritme dan gerakan untuk membantu pematangan sistem saraf sensorik pada anak-anak (Maryuqoh & Sutapa, 2022). Sebagai sebuah acara senam, tarian ritmik menggunakan gerakan tubuh dasar dan menyajikannya dengan cara yang menarik dengan menirukan gerakan kendaraan transportasi di kehidupan nyata, melambai-lambaikan tangan tertiuip angin, atau bahkan hewan yang sedang berjalan (Baan et al., 2020).

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran senam irama pada pra-tindakan, siklus I, dan siklus II: Pertama, menyiapkan materi beserta media. Kedua, menyiapkan serta membuat alat evaluasi. Ketiga, jelaskan aturan main dalam kegiatan senam irama. Keempat, tunjukkan kepada anak-anak beberapa gerakan yang benar dan cara mengikuti irama. Kelima, beri pujian ketika mereka menunjukkan keberanian serta melakukannya dengan benar di depan teman-temannya. Penelitian pengaruh senam terhadap kemampuan motorik kasar anak TK Islam Al Bayan secara keseluruhan pada pra tindakan, siklus I, hingga siklus II.

Pra Tindakan

Sebelum peneliti melakukan kegiatan penelitian, peneliti melakukan observasi awal (pratindakan) guna mengumpulkan data bagaimana proses pembelajaran senam irama dilakukan di TK Islam Al Bayan. Datanya yang diraih ialah.

Tabel 1
Nilai Rata-rata Persentase Pra Tindakan

No.	Nama Siswa	Persentase	Keterangan
1.	ACL	38%	BB
2.	FH	44%	MB
3.	ATL	40%	MB
4.	SYF	24%	BB
5.	ARS	30%	BB
6.	AWN	34%	BB
7.	GBR	50%	MB
8.	RYN	48%	MB
9.	FF	44%	MB
10.	RFY	38%	BB
11.	EL	46%	MB
12.	ALR	46%	MB
13.	AFH	50%	MB
14.	SEA	32%	BB
15.	ABH	46%	MB
16.	RLN	44%	MB
17.	YR	44%	MB

Berdasarkan tabel 1 ada 6 anak yang meraih kategori BB, serta ada 11 anak yang meraih kategori MB. Dengan demikian data yang di peroleh dari 17 anak menunjukkan persentase rata-rata sebesar 41% dengan kategori MB (Mulai Berkembang) yang dapat diinterpretasikan menjadi skala rendah. Pada pra tindakan ini terlihat masih banyak anak yang diam saat memulai gerakan senam berirama serta belum mengikuti gerakan sesuai dengan instruksi guru.

Selanjutnya peneliti menyusun rancangan pembelajaran di siklus I untuk diterapkan. Metoda yang dipergunakan untuk menguasai senam ritmik melalui pengulangan Sambil mempersiapkan segala sesuatunya, peneliti juga membuat serta menyusun instrumen penilaian, menguraikan aturan-aturan kegiatan senam ritmik, menunjukkan kepada anak bagaimana melakukan gerakan dengan benar, serta memberi penghargaan kepada anak saat mereka mencoba menirukan gerakan.

Siklus I

Setelah kegiatan pra penelitian, peneliti lalu melanjutkannya untuk melakukan tindakan pada siklus I. Pada siklus I ini, peneliti mulai melakukan tahapan sesuai dengan rancangan pembelajaran seperti mempersiapkan alat dan bahan untuk senam irama (musik, *speaker*, dan sebagainya). Gerakan yang diterapkan pada siklus I adalah gerakan memutar tangan sambil jalan miring ke kiri serta ke kanan secara berulang, gerakan hewan, gerakan maju ke depan dan ke belakang, gerakan melompat, gerakan tengok kepala ke kiri ke kanan sambil pegang pinggang, gerakan membungkukkan badan dan gerakan mendorong tangan ke depan, ke atas, ke bawah dan ke samping. Datanya yang diraih ialah.

Tabel 2

Nilai Rata-rata Persentase Siklus I

No.	Nama Siswa	Persentase	Keterangan
1.	ACL	62%	BSH
2.	FH	56%	MB
3.	ATL	68%	BSH
4.	SYF	42%	MB
5.	ARS	50%	MB
6.	AWN	52%	MB
7.	GBR	66%	BSH
8.	RYN	56%	MB
9.	FF	70%	BSH
10.	RFY	62%	BSH
11.	EL	66%	BSH
12.	ALR	50%	MB
13.	AFH	70%	BSH
14.	SEA	50%	MB
15.	ABH	66%	BSH
16.	RLN	66%	BSH
17.	YR	66%	BSH

Berdasarkan tabel 2 ada 7 anak yang meraih kategori MB dan ada 10 anak yang meraih kategori BSH. Dengan demikian data yang di peroleh dari 17 anak menunjukkan persentase rata-rata sebesar 60% dengan kategori BSH yang bisa di interpretasikan menjadi skala sedang. Pada siklus I di temukan

bahwa anak sudah mulai bergerak dan mengikuti beberapa gerakan sesuai dengan instruksi guru di karenakan ada beberapa gerakan yang belum sesuai harapan.

Pada siklus I, anak menunjukkan rasa gembira dan antusias terhadap kegiatan senam irama. Seperti gerakan memutar tangan sambil jalan miring ke kiri serta ke kanan secara berulang, gerakan hewan, gerakan maju ke depan dan ke belakang, gerakan melompat, gerakan tengok kepala ke kiri serta ke kanan sambil pegang pinggang, gerakan membungkukkan badan dan gerakan mendorong tangan ke atas, ke depan, ke samping serta ke bawah. Pada hal ini beberapa anak ada yang merasa senang untuk mengikuti kegiatan senam irama terbukti anak sudah bisa melakukan beberapa gerakan yang diinstruksikan oleh guru. Anak sudah mulai banyak bergerak, mulai berani untuk menggerakkan tubuh dan mulai mengikuti beberapa gerakan sesuai dengan instruksi guru. Karenanya, peran pengajar ialah menginspirasi serta memotivasi peserta didik-peserta didiknya untuk bergerak secara mandiri dan memiliki kepercayaan diri untuk tampil di depan teman-temannya. Mengontrol gerakan tubuh sendiri melalui latihan terkoordinasi seperti senam ritmik menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasanyar anak mulai berkembang (Damayanti et al., 2021). Namun hasil tersebut masih perlu ditingkatkan, maka dari itu dilakukan siklus II.

Siklus II

Peneliti pada siklus kedua ini menerapkan strategi serta prosedur yang sama dengan siklus pertama, dengan hasil yang sama.

Tabel 3

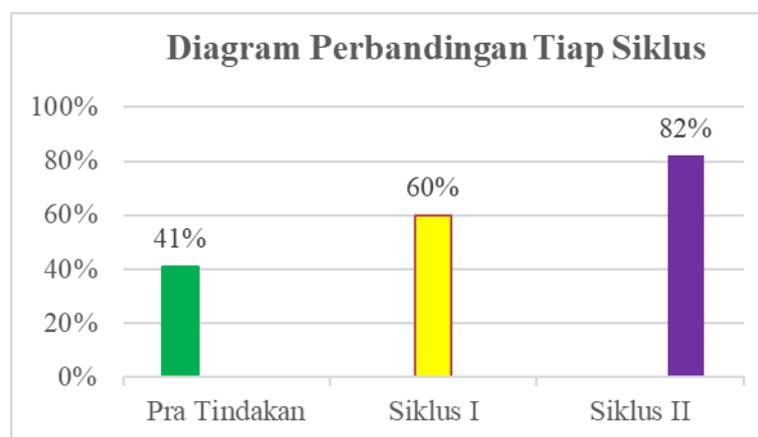
Nilai Rata-rata Persentase Siklus II

No.	Nama Siswa	Persentase	Keterangan
1.	ACL	82%	BSB
2.	FH	86%	BSB
3.	ATL	82%	BSB
4.	SYF	80%	BSH
5.	ARS	76%	BSH
6.	AWN	74%	BSH
7.	GBR	90%	BSB
8.	RYN	84%	BSB
9.	FF	82%	BSB
10.	RFY	82%	BSB
11.	EL	84%	BSB
12.	ALR	82%	BSB
13.	AFH	88%	BSB
14.	SEA	72%	BSH
15.	ABH	80%	BSH
16.	RLN	90%	BSB
17.	YR	82%	BSB

Berdasarkan tabel 3, terdapat 5 anak yang meraih kategori BSH serta terdapat 12 anak yang memperoleh kategori BSB. Dengan demikian data yang di peroleh dari 17 anak menunjukkan persentase reratanya sebesar 82% dengan kategori BSB yang dapat di interpretasikan menjadi skala

tinggi. Pada siklus II di temukan bahwa anak sudah dapat mengikuti gerakan sesuai instruksi dari guru dan sudah dapat mengikuti seluruh gerakan yang ada di senam irama.

Dalam rangkaian kegiatan siklus kedua ini, terlihat terjadi peningkatannya yang baik. Anak mulai bergerak secara aktif, mulai tidak malu untuk bergerak dan mulai mengikuti gerakan guru sangat baik walaupun hanya beberapa gerakan. Seperti gerakan memutar tangan sambil jalan miring ke kiri serta ke kanan secara berulang, gerakan hewan, gerakan maju ke depan dan ke belakang, gerakan melompat, gerakan tengok kepala ke kiri serta ke kanan sambil pegang pinggang, gerakan membungkukkan badan dan gerakan mendorong tangan ke samping, ke atas, ke bawah dan ke depan. Walaupun anak belum semuanya melakukan gerakan yang diinstruksikan oleh guru namun anak sudah berani dan tidak malu untuk menggerakkan tubuh. Konsisten dengan studi sebelumnya (Hendarsyah & Gustiana, 2024), anak-anak berusia antara dua hingga tujuh tahun harus dapat melakukan berbagai keterampilan motorik, seperti lokomotor, nonlokomotor, serta manipulatif. Hasil dari kegiatan senam ritmik untuk anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun telah dibandingkan dengan hasil dari pra-tindakan, siklus pertama, serta siklus kedua, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Tiap Siklus.

Berdasarkan hasil perbandingan tiap siklus, dapat terlihat bahwa pada kegiatan pra tindakan memperoleh hasil persentase sebesar 41% dengan kategori MB (Mulai Berkembang) yang termasuk ke dalam skala rendah. Peneliti melanjutkan tindakan ke siklus I yang memperoleh peningkatan menjadi sebesar 60% dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yang masih termasuk ke dalam skala rendah, sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke tindakan siklus II yang memperoleh hasil 82% dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Dalam hal ini, perbedaan antara siklus I hingga siklus II cukup besar. Karena tingkat keberhasilan 82% pada pengolahan data siklus II lebih tinggi dari tingkat keberhasilan 75%, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah efektif. Dengan demikian, senam ritmik memiliki beberapa manfaat, termasuk peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui penggunaan gerakan otot-otot besar, peningkatan kesehatan serta kebugaran jantung, dan kenikmatan olahraga itu sendiri.

Memberikan pengetahuan tentang gerakan yang membantu perkembangan otot-otot di dalam tubuh anak menjadi bereaksi. Selain itu guru berupaya agar anak menyukai dunianya sekarang. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa secara keseluruhan upaya untuk menstimulasi otot-otot besar anak dengan kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas perkembangan dan pengontrolan fisiknya yaitu kegiatan senam irama (Maghfiroh, 2020; Yuyu, 2021).

Bukan hanya menggunakan media audio saja melainkan dengan media yang lebih menarik untuk anak dalam mengikuti senam dan gerakan-gerakan senam disesuaikan dengan karakteristik anak. Sehingga akan memotivasi guru untuk lebih bisa berkreasi dengan menciptakan media pembelajaran baru yang inovatif berdasarkan permasalahan yang timbul dari proses pembelajaran setiap hari (Wijayanti, 2021). Kegiatan motorik kasar yang meliputi gerak lengan, gerak kaki dan gerakan kombinasi antara lengan dan kaki dapat meningkatkan motorik kasar berkembang dengan baik.

Penelitian lain yang sejalan adalah penelitian dari (Puspitasari & Habibah, 2022) yang menghasilkan bahwa pelaksanaan pembelajaran senam irama berpengaruh pada perkembangan motorik kasar terutama kekuatan otot besar seperti melompat, berlari dan berjalan, khususnya dalam gerakan melompat 2 kaki dan 1 kaki dapat terkoordinasi dengan baik. Dengan gerakan yang anggun akan menghasilkan motorik kasar yang bagus dan benar. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa kegiatan senam dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak terutama pada kemampuan melakukan gerakan dasar (berjalan di tempat, merentangkan kedua tangan dan menggelengkan kepala ke kanan dan kiri) sehingga menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak (Muriyan, 2018).

Berdasarkan hasil perbandingan tiap siklus, dapat terlihat bahwa pada kegiatan pra tindakan memperoleh hasil persentase sebesar 41% dengan kategori MB (Mulai Berkembang) yang termasuk ke dalam skala rendah. Peneliti melanjutkan tindakan ke siklus I yang memperoleh peningkatan menjadi sebesar 60% dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yang masih termasuk ke dalam skala rendah, sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke tindakan siklus II yang memperoleh hasil 82% dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Dalam hal ini terjadi peningkatan yang sangat signifikan dari siklus I ke siklus II. Maka peneliti ini sudah dikatakan berhasil karena hasil olah data di peroleh pada siklus II ini sebesar 82% sudah melebihi batas keberhasilan sebesar 75% .

KESIMPULAN

Hasil diskusi dan evaluasi berdasarkan penelitian tindakan mengarah pada kesimpulan bahwa program senam irama bertujuan untuk lebih meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Merencanakan, melaksanakan kegiatan, mengamati hasil, dan akhirnya merefleksikan pengalaman merupakan tiga tahapan siklus I serta siklus II dari proses pelaksanaan peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan senam irama (PTK pada anak berusia 4-5 tahun di TK Islam Al Bayan). Selama proses

penelitian ini, peneliti mengumpulkan bukti-bukti dengan melakukan wawancara, observasi, dan mendokumentasikan apa yang mereka temukan.

Total ada dua pertemuan untuk penelitian ini; yang pertama di siklus pertama, dan yang kedua di siklus kedua. Hasil dari tindakan siklus I dan II menunjukkan peningkatan sebesar 41% menjadi 60% pada siklus I dan peningkatan sebesar 82% pada siklus II dibandingkan dengan tingkat pra-tindakan. Siswa kelompok A di TK Islam Al Bayan, yang usianya berkisar antara empat hingga lima tahun, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar mereka setelah berpartisipasi dalam kelas senam ritmik.

Hasil penilaian pra-tindakan pada bulan Maret 2024 di TK Islam Al Bayan menunjukkan bahwa, di antara 17 siswa di kelompok A, nilai kemampuan motorik kasar mereka masih buruk. Hal ini terlihat jelas ketika melihat para peneliti beraksi: para siswa membentuk barisan di luar kelas sebelum masuk, guru bernyanyi sambil bergerak, dan selama senam, anak-anak hanya memutar tangan mereka, bukan tubuh mereka, seperti yang diinstruksikan guru. Beberapa anak tampaknya tidak bisa mengendalikan kemampuan motorik mereka atau mengkoordinasikan anggota tubuh mereka sebagaimana mestinya. Maka dari itu peneliti melakukan siklus selanjutnya yaitu siklus I dengan mulai melakukan rencana atau menyiapkan alat dan bahan seperti speaker dan lagu senam irama PAUD, kemudian peneliti menyiapkan dan menyusun untuk membuat instrumen penilaian, menjelaskan aturan saat melakukan senam irama yang benar, memberikan contoh gerakan kepada anak sebelum di mulainya senam irama dan memberikan *reward* kepada anak saat anak berani tampil melakukan gerakan senam irama dan benar. Peneliti mengulangi strategi serta prosedur siklus I untuk siklus II karena mereka tidak melihat adanya peningkatan yang berarti pada temuan siklus I. Peningkatan yang cukup besar terjadi pada siklus II. Penulis penelitian menyimpulkan bahwa kemampuan motorik kasarnya anak-anak dapat ditingkatkan dengan latihan senam ritmik, yang menargetkan kelompok yang berusia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajhuri, K. F., & Humaida, R. (2021). Efektifitas Permainan Bola dan Rintangan untuk Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 169–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-01>
- Amaliah, A., Muzakki, M., & Saudah, S. (2024). Meningkatkan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Kreasi Senam Ceria Di RA Al-Hijrah Desa Hampalit, Kec. Katingan Hilir, Kab. Katingan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(3), 491–495. <https://doi.org/https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i3.847>

- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati, N. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Bungamputi*, 6(1).
- Baiti, N., & Rahman, M. A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Irama. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 5(2), 112–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.37567/prymerly.v5i2.1438>
- Damayanti, A., Pusari, R. W., & Kusumaningtyas, N. (2021). Status Gizi Anak Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 1-2 Tahun. *Paudia*, 10(1), 219–227. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.8252>
- Efriyansyah, E., Sukendro, S., & Saputra, A. (2022). TINGKAT KETERAMPILAN DASAR SEPAKBOLA DI TINJAU DARI KEMAMPUAN MOTORIK. *Score*, 2(2), 70–76.
- Hendarsyah, A. P., & Gustiana, A. D. (2024). Pengaruh Stimulasi Layanan Rumah Anak SIGAP Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak di Kecamatan Koroncong. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 140–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17260>
- Husnah, A., & Prayogo, B. H. (2018). Pengaruh Senam Irama Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Muslimat NU Gesang Kabupaten Lumajang. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 1(2), 108–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jecie.v1i2.454>
- Jannah, M. H. (2023). Penerapan Metode Bermain Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Bunda Lampung Selatan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Maghfiroh, S. T. (2020). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Senam Irama. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 8(1), 40–46.
- Maryuqoh, S., & Sutapa, P. (2022). Pengembangan Model Senam Si Buyung Untuk Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2345–2358. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.2126>
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina Betti, Osriyenti, & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081>
- Mu'mala, K. A., & Nadlifah, N. (2019). Optimalisasi permainan lompat tali dalam mengembangkan motorik kasar anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 57–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-06>
- Muriyan, O. (2018). Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan Senam Di TK Negeri Pembina Kalianda Lampung Selatan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Novita, Y. (2021). *Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun melalui Senam (Kajian Literatur)*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Purnama, S., Rohmadheny, P. S., & Pratiwi, H. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, E., & Habibah, U. (2022). Pembelajaran Senam Irama Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Kelompok A. *JECER (Journal Of Early Childhood Education And Research)*, 3(2), 80–86.
- Putri, O. Y. U. (2022). *Penerapan Senam Irama dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Raudlatul Ulum Bunga Mayang Lampung Utara*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rahman, T. R., Sumardi, S., & Cahyani, D. D. (2020). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 143–151.
- Rizky, O. B., & Chairuna, C. (2017). Studi Deskriptif Kemampuan Motorik Kasar Siswa Kelas a Paud It Baitul Izzah Kota Bengkulu. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(2).
- Royani, I., Anggraini, H., & Wijayanti, R. (2021). Pengembangan Video Senam Ritmik untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 42–48.
- Sasmita, Darmawani, E., & Sinaga, S. I. (2020). Pengaruh kegiatan senam irama terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Raja Kec. Tanjung Raja. *PERNIK Jurnal PAUD*, 3(1).
- Setyawan, D. A., Hadi, H., & Royana, I. F. (2018). Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Surakarta. *Jurnal Penjakora*, 5(1), 17–27.
- Shofwah, S., & Kristanto, K. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Kaki) Anak Melalui Permainan Lari Pindah Ikan Pada Tk A Kb-Tk Madinatul Ilmi Al-Amien Tlogosari Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Utari, A. A., & Yeni, I. (2020). Pengaruh Tari Kreasi Terhadap Pengembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 03 Alai. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62.
- Wijaya, C., & Syahrums. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas* (R. Ananda, Ed.; Cetakan ke-2). Citapustaka Media Perintis.
- Wijayanti, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Kegiatan Senam Irama (Kelompok Bermain Nurul Iman Padas Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019). *Journal of Modern Early Childhood Education*, 1(1), 1–10.
- Wijayanti, A. (2021). PTK Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Kegiatan Senam Irama (Kelompok Bermain Nurul Iman Padas Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019). *Journal of Modern Early Childhood Education*, 1(01), 1–10.

Yuyu, P. S. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Senam Irama di PAUD Azizi Lueng Bata Kota Banda Aceh. *Tarbiyatul - Aulad Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6(1), 77–96.

Kesiapan Sekolah dalam Melaksanakan Pendidikan Inklusi di PAUD

Bety Vitriana^{1*}, Sri Purwanti², Baldwin Honest³, Dian Ramadhani⁴

^{1,2,3,4}Universitas Mulia Balikpapan, Kalimantan Timur, Indonesia
Email Corresponden Author: bety.vitriana@universitasmulia.ac.id

Abstract

This article was created with the aim of scientifically explaining whether regular early childhood schools will implement inclusive education. This research is motivated by the lack of scientific articles explaining inclusive education in early childhood education units, while the current interest in regular schools is to be able to accept students with special needs at a mild level, so special preparation is needed from school. Descriptive qualitative methodology is applied, and data is gathered via government regulations, books, articles, observations, interviews, and other sources. The article's findings outline a number of requirements that must be met for a preschool or kindergarten to be able to implement inclusive education, including action plans that include hiring teachers or human resources with special training and qualifications as well as sufficient understanding to support ABK students, infrastructure and facilities in schools that meet the needs of ABK students, and a flexible curriculum that can be adjusted to meet those needs as well. Thus, it is hoped that this article can become a reference reading material for early childhood educators when implementing inclusive education in their schools.

Keywords: School Readiness; PAUD Inclusive Education

Abstrak

Artikel ini dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan secara ilmiah apabila sekolah PAUD reguler akan melaksanakan Pendidikan Inklusi di sekolah tersebut. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya artikel ilmiah yang menerangkan mengenai Pendidikan inklusi di satuan Pendidikan anak usia dini, sementara minat sekolah reguler saat ini diwacanakan agar dapat menerima siswa dengan kebutuhan khusus yang berada di level ringan, sehingga perlu kesiapan khusus dari sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan Teknik pengumpulan data melalui sumber buku, artikel, peraturan pemerintah, observasi lapangan secara tatap muka langsung di sekolah PAUD Handayani 4 Balikpapan, wawancara guru, wali murid dan lain lain yang tidak terlepas dari inti masalah. Hasil dari artikel ini memuat beberapa hal yang perlu dipersiapkan untuk sebuah sekolah PAUD/TK dapat melaksanakan Pendidikan inklusi yaitu mulai dari rencana aksi seperti SDM atau tenaga pengajar memiliki kualifikasi dan keterampilan khusus maupun pemahaman yang memadai dalam persiapan mendampingi ABK, sarana dan prasarana di sekolah yang memenuhi kebutuhan ABK, serta tak kalah penting yaitu kurikulum yang fleksibel untuk dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa ABK tersebut. Dengan demikian diharapkan artikel ini dapat menjadi salah satu refrensi bahan bacaan untuk penggiat pendidik Anak usia dini apabila akan melaksanakan Pendidikan inklusi di sekolahnya.

Kata kunci: Kesiapan Sekolah; Pendidikan Inklusi PAUD

History

Received 2024-05-09, Revised 2024-07-10, Accepted 2024-09-04

PENDAHULUAN

Program sekolah inklusif untuk pemerataan pendidikan harus didukung oleh SDM serta fasilitas yang tersedia dan merata. Hal ini harus diimbangi dengan pemahaman dan pengetahuan yang memadai tentang inklusi keunikan setiap siswa dan keberagaman kebutuhan siswa. Pasal 2 Peraturan Wali Kota

Balikpapan Nomor 9 Tahun 2018 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif menyebutkan bahwa seluruh ABK (anak berkebutuhan khusus) diberikan kesempatan yang sebesar-besarnya untuk mendapatkan Pendidikan, tanpa membeda-bedakan suku, latar belakang agama, golongan, jenis kelamin, kondisi fisik dan mental, serta akses terhadap pendidikan bermutu dengan satuan pendidikan dasar sesuai kebutuhan dan kemampuan. Sejalan dengan teori Zona Perkembangan Proksimal Vygotsky yang menekankan bahwa pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, dalam hal ini Pendidikan inklusif memberikan kesempatan kepada ABK untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan mendukung perkembangan kognitif serta sosial. Hal ini diperkuat oleh Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2020 tentang akomodasi yang layak bagi Siswa Penyandang Disabilitas, ini memperkuat komitmen pemerintah terhadap pendidikan inklusif, ini diperkuat oleh Deklarasi Salamanca (1994): UNESCO menyatakan bahwa “Untuk memerangi sikap diskriminatif, menciptakan masyarakat yang ramah, membangun masyarakat inklusif dan mencapai pendidikan untuk semua, Sekolah umum yang memiliki arahan inklusif adalah cara yang paling efektif.

Sejalan dengan wacana dari pemerintah kota Balikpapan mengenai pembentukan sekolah inklusi PAUD Handayani 4 Balikpapan sudah menerima ABK sejak tahun 2018, perbedaan antara murid tidak begitu terasa. Dengan tidak adanya kelas terpisah selama pembelajaran dan ujian, semua siswa mendukung dan menerima keberadaan ABK di sekolah. Hanya saja peran guru menjadi faktor utama dalam mendukung proses pembelajaran anak-anak ABK di PAUD. Namun, pendampingan yang tidak optimal disebabkan oleh ketidaksamaan guru dalam memahami siswa berkebutuhan khusus. Dalam pendampingan ABK, sekolah tidak mendapat pelatihan khusus. Ini memungkinkan guru untuk belajar sendiri dengan menggunakan buku dan alat pembelajaran lainnya. Selain itu, mendampingi ABK di sekolah sulit karena anak-anak yang diterima baru diketahui statusnya berkebutuhan khusus ketika mereka masuk. Di sekolah PAUD Handayani 4 Balikpapan, ABK sebagian besar memiliki keterbatasan intelektual seperti kesulitan membaca, autisme ringan, dan ADHD ringan. Guru di sekolah tersebut paham jika anak pada umumnya biasa didorong untuk menelaah sebuah pelajaran, sementara ABK bisa sampai ke tahap mengerti saja sudah cukup. Kendala yang sering ditemui justru dari orangtua ABK kurang kurang kooperatif, sekolah berharap orangtua lebih berani melaporkan dan berkoordinasi dengan para guru mengenai kondisi anaknya. Guru khusus atau guru yang biasa mendampingi ABK Selama ini baru mengetahui kondisi anak ketika siswa tersebut sudah masuk sekolah. Memang pada hakikatnya guru diajarkan agar bisa menerima keberagaman murid baik itu Anak berkebutuhan khusus, anak dengan kesulitan berpikir, maupun anak dengan gangguan kejiwaan lain dengan kondisi ringan.

Pada penelitian terdahulu menjelaskan bahwa manajemen pendidikan inklusif di PAUD Inklusi Saymara dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu: penyusunan visi, misi dan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini dengan penetapan inklusi, penyusunan program pengembangan dan pelaksanaan pendidikan Inklusi, Penerimaan peserta didik dengan pengaturan inklusif, pemahaman terhadap anak berkebutuhan khusus, penyiapan Sumber Daya Manusia, penyiapan sistem pembelajaran dan pelaporan

perkembangan anak, Penyediaan sarana dan prasarana, kerjasama dengan pihak lain, serta monitoring dan evaluasi pendidikan anak usia dini inklusi (Shofa, 2018). Sementara penelitian mengenai kurikulum PAUD inklusi menunjukkan bahwa PAUD inklusif di Kebumen sudah berusaha menerapkan kurikulum reguler meskipun terdapat perlakuan tersendiri terhadap anak berkebutuhan khusus dari keterbatasan sumber daya manusia yang sebagian besar tidak sesuai dengan anak berkebutuhan khusus tersebut (Madyawati, 2020).

Penelitian mengenai persepsi dari sebagian besar orang tua (39,81%) terhadap kebijakan pemerintah mengenai program PAUD inklusi tergolong pada kategori kurang baik. Hasil lain menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap aspek penerapan pendidikan inklusi secara umum dikategorikan cukup baik; 6,48% orang tua menilainya pada kategori sangat baik, 20,37% pada kategori baik, 35,19% pada kategori cukup baik, dan 30,56% pada kategori cukup baik, masing-masing. Namun, 4,63% responden menilai PAUD inklusi pada kategori tidak baik. Keberhasilan program PAUD inklusi di wilayah Kota Denpasar dapat dipengaruhi oleh pendapat orang tua tentang program tersebut (Suastariyani, 2020). Selain itu, penelitian meneliti peran orang tua sebagai wali murid di Labschool Rumah Citta dan manfaat yang diperoleh orang tua dari keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah. Peran orang tua di Labschool Rumah Citta meliputi (1) mendidik anak; (2) mendampingi mereka saat liburan; (3) menjadi relawan di pasar murah; (4) menjadi narasumber dalam diskusi rutin; (5) membuat mainan dari barang bekas yang masih bisa dimanfaatkan atau dari bahan limbah; dan (6) menjadi pengajar tamu untuk mata pelajaran atau topik tertentu di kelas. Namun demikian, terlihat beberapa keuntungan yang dirasakan langsung oleh orang tua dari kegiatan berpartisipasi secara aktif dalam PAUD Inklusi adalah sebagai berikut: (1) orang tua memiliki kesempatan untuk mendampingi dan mendorong perkembangan anak mereka; (2) orang tua bersedia menerima, mengakui, dan mendukung anak mereka dan yang terpenting orangtua menjadi lebih sering mengapresiasi anak-anak mereka; (3) orangtua menjadi lebih paham dan mendalami kebutuhan yang diperlukan anak, mengetahui bakat minatnya; serta (4) orang tua jadi bisa lebih menghargai kondisi anaknya (Dewi, 2017). Selanjutnya Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Farida & Mulyani, 2023) menyatakan apabila adanya kesiapan setiap elemen lembaga di PAUD, mulai dari Pihak Lembaga sekolah, guru yang berkompeten, dukungan penuh wali murid dalam menerapkan kurikulum yang berorientasi pada capaian pembelajaran PAUD sesuai yang diamanatkan oleh pemerintah maka sekolah tersebut dapat dinyatakan siap dalam menjalankan sebuah proses Pendidikan yang baik. Persiapan ideal untuk pendidikan inklusif mencakup beberapa aspek penting. Menurut (Chris Forlin, 2010), hal ini mencakup persiapan infrastruktur, kapasitas guru, kurikulum adaptif, serta dukungan masyarakat dan kebijakan.

Namun terdapat kesenjangan yang besar antara konsep ideal dan kenyataan di lapangan, khususnya di tingkat PAUD. Penelitian (Yuwono, I., & Mirnawati, 2021) mengungkapkan bahwa banyak lembaga pendidikan PAUD di Indonesia yang enggan memperkenalkan pendidikan inklusif karena keterbatasan sumber daya manusia dan fasilitas. Hal ini didukung oleh temuan (Suryaningrum,

C., Ingarianti, T. M., & Anwar, 2015) yang menunjukkan bahwa guru PAUD kurang memiliki pemahaman dan keterampilan dalam menghadapi ABK. Mengingat pentingnya tahun-tahun awal dalam tumbuh kembang anak, maka kemauan lembaga PAUD untuk melaksanakan pendidikan inklusif sangatlah penting. Oleh karena itu, diperlukan penelitian mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan lembaga PAUD dalam melaksanakan pendidikan inklusif dan strategi efektif untuk meningkatkan kesiapan tersebut.

Untuk itu, perlunya kesiapan sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan inklusi agar dengan kesiapan yang lebih matang dalam menyelenggarakan pendidikan inklusi dapat menangkis segala problematika penyelenggaraan pendidikan inklusi di Indonesia. Sesuai dengan latar belakang ini, maka penulis mengangkat penelitian mengenai Kesiapan Sekolah dalam Melaksanakan Pendidikan Inklusi di PAUD.

METODE

Fokus penelitian ini mencakup berbagai aspek penting yang meliputi langkah-langkah penelitian, lokasi, dan peubah yang diamati atau diukur, serta model, rancangan penelitian, dan metode pengumpulan serta analisis data. Penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan sistematis yang terdiri dari perencanaan, observasi dan pengumpulan data, analisis hasil observasi dan data, serta penarikan kesimpulan. Lokasi penelitian adalah di PAUD Handayani 4 Balikpapan, sebuah lembaga yang berkolaborasi dengan Program Studi PG PAUD Universitas Mulia Balikpapan. Model penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan rancangan penelitian yang mencakup pengumpulan data melalui berbagai metode. Metode observasi dilakukan dengan mengamati langsung siswa dan lingkungan sekolah untuk mencatat peristiwa dan perilaku yang relevan. Wawancara dilakukan dengan tatap muka antara peneliti dan narasumber, yaitu guru di TK Handayani 4 dan orang tua siswa, untuk mendapatkan informasi mendalam. Studi literatur digunakan sebagai metode pengumpulan data tambahan dengan membaca buku dan jurnal yang berkaitan dengan Pendidikan Inklusi dan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Data yang dikumpulkan akan disajikan dengan penjelasan rinci, kemudian dianalisis menggunakan teori-teori yang relevan, dan hasilnya akan dibahas untuk menyimpulkan temuan penelitian secara komprehensif..

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa metode yang dirancang untuk memperoleh informasi yang komprehensif dan akurat. Metode tersebut mencakup observasi langsung, wawancara, serta penggunaan angket atau kuesioner (Sugiyono, 2021). Selain itu, data relevan juga dikumpulkan dari sumber-sumber seperti jurnal, buku, surat keputusan pemerintah, dan dokumentasi terkait. Proses analisis data dilakukan dengan pendekatan yang menyeluruh, dimulai dengan terjun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data primer yang diperlukan. Peneliti kemudian membaca dan mengkaji literatur yang relevan seperti buku, artikel akademis, jurnal, dan

sumber akademis lainnya terkait pendidikan anak usia dini (PAUD) inklusif. Proses ini memungkinkan data yang dikumpulkan dianalisis secara rinci dan sesuai konteks, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai topik yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dengan pendekatan yang komprehensif dan terkoordinasi, sekolah PAUD/TK di Balikpapan dapat menerapkan pendidikan inklusi yang efektif dan berkelanjutan dengan syarat memenuhi kriteria yang sesuai dengan sekolah inklusi. Pemerintah telah menetapkan beberapa standar kriteria penting bagi sekolah PAUD inklusif. Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 70 Tahun 2009 dan Pedoman Umum Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Layanan Khusus Pembinaan Pendidikan Khusus (2013), sekolah PAUD inklusif di Indonesia diharapkan memenuhi standar kriteria sebagai berikut : (1) Memiliki komitmen tertulis untuk menyediakan pendidikan inklusif; (2) Menyediakan sarana dan prasarana yang dapat diakses oleh semua anak, termasuk ABK; (3) Menugaskan guru yang kompeten yang dapat menanggapi keberagaman siswa; (4) Mengembangkan kurikulum yang fleksibel dan dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan individu anak; (5) Memiliki sistem penilaian yang memungkinkan dalam mengidentifikasi kebutuhan khusus anak sejak usia dini; (6) Membangun kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk orang tua, profesional, dan Masyarakat; (7) Menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan mendukung perkembangan semua anak.

Meskipun standar-standar tersebut telah ditetapkan, penelitian lebih lanjut yang dilakukan oleh Fitria (2018) menunjukkan bahwa penerapan standar di bidang ini masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan penyiapan sumber daya manusia dan ketersediaan fasilitas yang memadai. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebijakan dan praktik di bidang ini, yang perlu dipertimbangkan ketika mengembangkan pendidikan inklusif di tingkat PAUD di Indonesia. Dari hasil penelitian ini, ditemukan wawasan yang berharga untuk meningkatkan kesiapan sekolah dalam menerapkan pendidikan inklusi di sekolah PAUD/TK Kota Balikpapan, yaitu: Ketersediaan sumber daya manusia. Dalam artian salah satu atau lebih tenaga pendidik di sekolah tersebut memiliki pengetahuan mengenai anak berkebutuhan khusus, seperti keterampilan menangani ABK, sertifikat terapis atau pelatihan terapis maupun kualifikasi ijazah dengan lulusan sekolah luar biasa, hal ini menjadi sangat penting ketika akan membuka sekolah inklusi, jika memiliki tenaga pengajar dengan lulusan sarjana Pendidikan luar biasa akan menjadi sangat baik, namun melihat ketersediaan SDM dengan lulusan tersebut cukup sedikit, sehingga syarat ini bisa diberikan alternatif dengan mengikutkan tenaga pengajar pelatihan maupun workshop terkait sertifikat terapis yang dapat diikuti secara bebas oleh penyedia layanan seperti klinik-klinik psikologi besar. Sehingga kesadaran tenaga pendidik di sekolah tersebut memiliki Tingkat pemahaman yang cukup baik terhadap ABK. Berdasarkan Peraturan

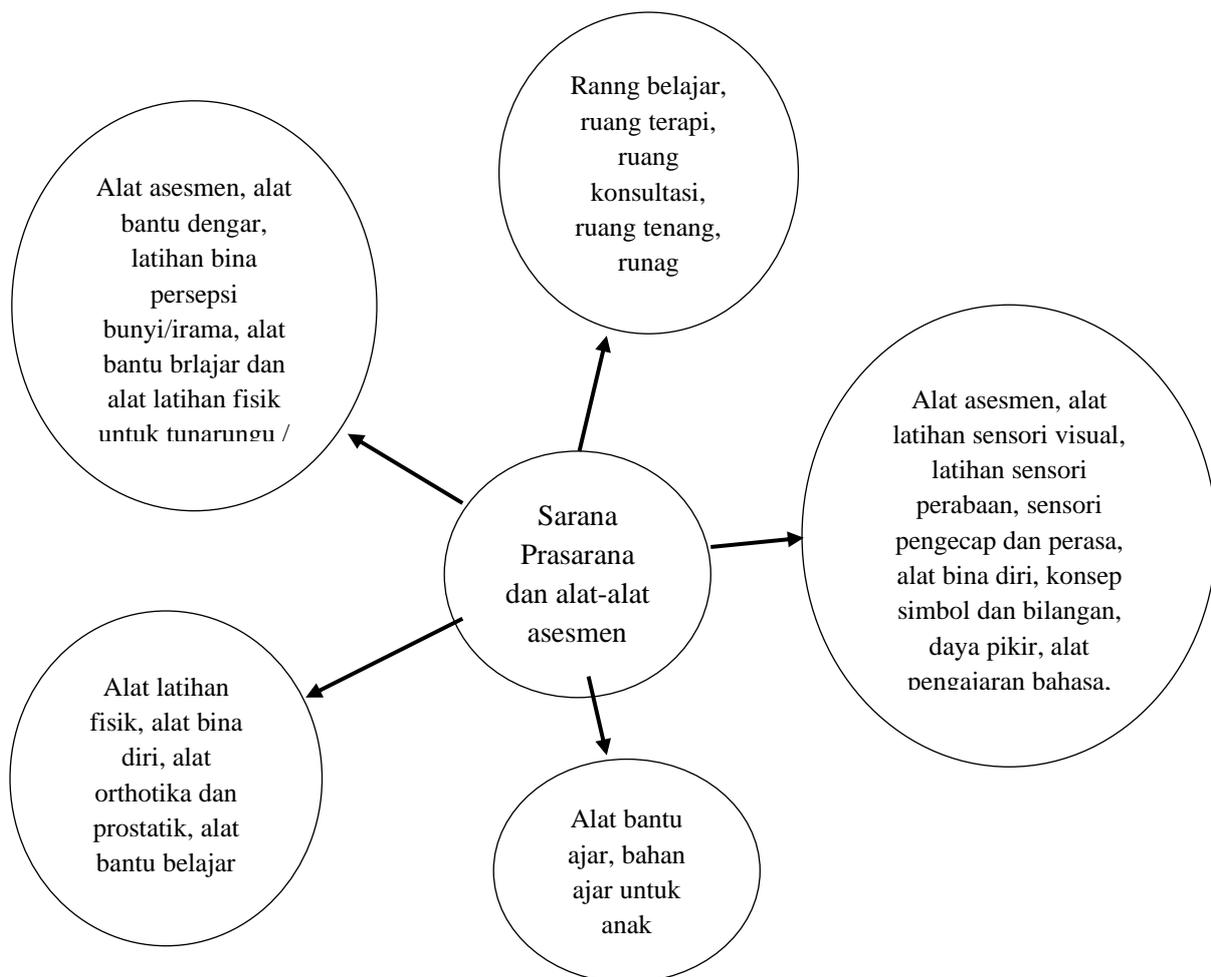
Walikota Balikpapan Nomor 9 Tahun 2018 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif, Pasal 14 menjelaskan tentang kewajiban antara guru umum dan Guru Berkebutuhan Khusus (GBK). Hal ini ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1

Perbedaan tugas guru umum dan guru pendidik khusus

Guru Umum	Guru Pendidikan Khusus (GPK)
Menyusun perencanaan pembelajaran	Mengembangkan alat penilaian pendidikan bekerja sama dengan para ahli, guru kelas, dan guru mata pelajaran
Melaksanakan proses pembelajaran dengan baik sesuai kaidah yang berlaku	Menjalin kerjasama antara guru, personel sekolah, dan orang tua siswa.
Menilai proses dan hasil pembelajaran	Memberikan bimbingan kepada ABK (anak berkebutuhan khusus)
Melaksanakan tindak lanjut hasil penilaian pembelajaran	Mendukung guru kelas atau guru mata pelajaran dalam kaitannya dengan kelas ABK
Memberikan pembelajaran secara adil dan tidak diskriminatif	Memberikan layanan dukungan spesialis kepada anak-anak yang menghadapi hambatan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran umum
Menginformasikan proses dan hasil belajar siswa kepada orangtua.	Bagikan pengalaman Anda dengan guru kelas atau guru mata pelajaran Anda
	Memberikan bimbingan berkelanjutan kepada anak dan membuat catatan khusus saat mereka berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Ruangan khusus, sarana dan prasarana serta alat khusus. Disetiap sekolah tentu sarana dan prasarana menjadi hal penting dalam proses pembelajaran, setiap sekolah pasti memiliki ruang belajar mengajar namun untuk melaksanakan Pendidikan inklusi, sekolah diharapkan dapat secara bertahap melengkapi alat dan sarana khusus yang dibutuhkan ABK, tidak hanya memiliki ruang belajar saja tetapi juga memiliki ruangan khusus atau bisa dikatakan ruang observasi maupun ruang relaksasi (pojok tenang). Ruangan ini dimaksudkan untuk memfasilitasi kebutuhan ABK yang tantrum atau memiliki kebutuhan sensori yang berlebihan sehingga anak tersebut untuk sementara waktu tidak dapat digabung dengan anak-anaklainnya, ketika terjadi perilaku diluar control, maka anak tersebut dapat dibawa ke ruangan khusus sendirian dengan didampingi guru pendamping untuk mengawasi dan membebaskan anak untuk melampiaskan kebutuhannya (melompat-lompat, berteriak, menangis, memukul, membanting barang, tidur dll) yang mana aktivitas ini tidak bisa digabung dengan rekan lainnya. Ini sejalan dengan penelitian (Utami & Putra, 2020) yang menemukan bahwa sekolah inklusi harus memiliki ruangan khusus untuk menangani ABK, ruangan khusus tersebut memiliki persyaratan ruang yang spesifik sesuai dengan karakter anak yang ditangani, ruangan tersebut yaitu ruang belajar, ruang renung dan ruang konsultasi. Sementara itu alat khusus yang diperlukan sekolah inklusi dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Kebutuhan sarana prasarana dan alat asesmen sekolah inklusi

Dukungan dari lingkungan. Orang tua dan Masyarakat di lingkungan sekolah harus diedukasi, hal ini tentu menjadi penting karena siswa dengan kebutuhan khusus akan memerlukan respon yang tepat dari orang-orang di lingkungannya. Kegiatan ini bisa diberikan dalam bentuk konsultasi, parenting dan sosialisasi terkait penanganan ABK, tujuannya agar orang-orang di sekitar anak ABK dapat menerima perilaku yang tidak wajar dan meresponnya dengan baik, contoh ketika ada anak ABK yang bereaksi teriak, loncat-loncat, memukul dan berguling-guling karena merasakan kebahagiaan, maka orang disekitarnya perlu merespon dengan tenang, tidak abai dan tidak memarahi berlebihan. Respon yang diharapkan seperti membimbing anak tersebut untuk memberi contoh bagaimana harus merespon perasaan gembira dengan tepuk tangan, memastikan tidak ada barang berbahaya disekitar anak ketika anak sedang lompat maupun berlari serta banyak respon positif lain yang bisa diberikan dari lingkungan sekitar anak ABK.

Modifikasi Kurikulum. Melihat bahwa siswa dengan kebutuhan khusus memiliki perilaku dan kebutuhan yang khusus, sehingga lingkungan belajar akan mengikuti kebutuhan siswa tersebut,

sehingga lingkungan belajar di desain fleksibel agar dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus yang diterima. Salahsatunya yaitu memodifikasi kurikulum sesuai dengan kondisi ABK, contoh saja terkait penilaian, dalam penilaian tentu ada capaian pembelajaran yang menilai jika anak dapat menyebutkan barang nama-nama hewan, hari atau bulan dengan suara yang jelas dan artikulasi yang baik maka anak tersebut memenuhi penilaian dalam kurikulum reguler, namun untuk anak dengan gangguan bicara (bisu) maka penilaian seperti ini tidak dapat diterapkan, oleh sebab itu kurikulum penilaiannya harus diganti dengan penyebutan nama hari, nama hewan dan lain sebagainya dengan cara Bahasa isyarat yang jelas atau dengan cara menulis atau menunjuk dan lain-lain. Tidak hanya modifikasi kurikulum, namun modifikasi infrastruktur pembelajaran juga diperlukan untuk beberapa jenis ABK mulai dari bentuk meja, bentuk kursi, bentuk tangga atau halaman sekolah serta modifikasi gaya mengajar guru juga harus disesuaikan dengan jenis kebutuhan ABK di sekolah tersebut.

Kolaborasi. Memperkuat kolaborasi dengan lembaga pendidikan dan dukungan lainnya juga perlu dipertimbangkan. Misalkan melakukan Kerjasama dengan salah satu atau lebih klinik psikologi di kota Balikpapan, ataupun bekerjasama dengan dokter tumbuh kembang dan rumah terapis juga sangat baik sebagai penyempurnaan fasilitas sekolah inklusi.

Tantangan yang dihadapi dalam menerapkan sekolah inklusi tentu tidaklah semudah sekolah PAUD regular, baik dari lingkungan, SDM, sarana prasarana, kurikulum dan semua elemen sekolah harus disesuaikan Kembali dengan jenis kekhususan siswa yang masuk di sekolah tersebut. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga untuk pengembangan kebijakan dan praktik inklusi di tingkat PAUD. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni et al., 2024) mengenai apakah guru PAUD mampu beradaptasi dengan hasil penelitian bahwa guru memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan kurikulum, melihat peran seorang guru salah satunya sebagai pengembang kebijakan di dalam kelas. Namun, tentu proses adaptasi membutuhkan waktu dan kesiapan.

Buku Saku. Sebagai tenaga pengajar tentu semangat terus belajar menjadi kunci dalam pengembangan diri agar kemampuan didalam diri semakin meningkat. Begitu juga dengan tenaga pendidik pada sekolah inklusi tentu memiliki buku saku atau buku panduan dalam memberikan layanan inklusi menjadi hal pendukung yang harus dimiliki sebagai acuan dan tolak ukur yang tepat dalam memberikan Pendidikan inklusi yang sesuai. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yuniarni & Amalia, 2022) menyatakan bahwa buku dikategorikan sangat layak, yaitu memenuhi unsur valid, efektif dan praktis dengan skor 3,6 (skor maksimal 4) dalam hal kesesuaian media dan dikategorikan layak dengan skor 3 (skor maksimal 4) dalam hal kesesuaian materi pada sekolah inklusi, sehingga buku saku yang mereka buat menjadi pertimbangan rujukan dan pegangan yang layak untuk para tenaga pengajar di sekolah inklusi.

Sekolah inklusif setingkat PAUD memerlukan fasilitas yang paling mendukung keberagaman

dan kebutuhan individu siswanya. Ruang kelas harus dirancang agar mudah beradaptasi, dengan pengaturan yang fleksibel dan ruang yang cukup untuk kegiatan kelompok maupun individu. Kebutuhan bentuk meja dan kursi juga disesuaikan dengan kondisi kebutuhan siswa Inklusi. Aksesibilitas fisik, seperti jalur landai, lebar pintu yang mudah untuk dilalui akses kursi roda, dan toilet yang dapat diakses sesuai kondisi fisik siswa inklusi, penting untuk memastikan semua anak dapat bergerak bebas. Pendidik atau guru kelas serta guru pendamping harus dilatih dalam strategi pengajaran yang komprehensif, sementara ruangan yang tenang dan fasilitas rehabilitasi dapat membantu anak-anak berkebutuhan khusus beristirahat dan menerima dukungan tambahan. Alat bantu visual seperti papan tulis dan poster serta area bermain inklusif memungkinkan semua anak, termasuk mereka yang memiliki gangguan penglihatan dan kebutuhan motorik khusus, untuk berpartisipasi dan berkembang dalam lingkungan yang mendukung. Sejalan dengan hasil penelitian dari (Widiastuti, 2018) menyatakan bahwa sarana dan prasarana perlu diperhatikan dengan baik, mulai dari tingkat keamanan yang ramah anak, ruangan yang memiliki sirkulasi udara serta penerangan yang baik, kebersihan tempat belajar maupun bermain, alat permainan disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat usia anak, serta lingkungan sekolah yang tepat harus mendukung proses pembelajaran.

Untuk diterima di sekolah inklusi, anak berkebutuhan khusus harus melengkapi persyaratan administratif yang meliputi surat rekomendasi dari psikolog, psikiater, atau dokter spesialis. Rekomendasi ini berlaku bagi anak-anak yang menghadapi berbagai tantangan, antara lain: Gangguan penglihatan ringan (*low vision*), gangguan pendengaran ringan, dan gangguan bicara ringan. Selain itu, anak penyandang disabilitas, autisme ringan, dan epilepsi juga masuk dalam kategori penerimaan inklusif. Sekolah inklusif juga menerima anak-anak dengan disabilitas sosial, emosional, dan perilaku yang lamban belajar dan khususnya mengalami kesulitan dalam belajar dan berkomunikasi. Dokumentasi medis yang rinci ini penting untuk memastikan bahwa kebutuhan setiap anak dipenuhi dengan baik di sekolah yang inklusif. Selanjutnya, sekolah juga harus memperhatikan interaksi social anak ketika disekolah untuk mengurangi tingkat lambat bicara pada anak-anak, terlebih lagi faktor penyebab anak terlambat bicara juga bisa berasal dari lingkungan sekolah seperti konflik dan kontraversi yang terjadi di lingkungan sekolah ketika bersama teman sebaya, meskipun faktor lingkungan rumah juga menjadi pengaruh besar seperti penggunaan komunikasi dwibahasa yang diterapkan di rumah maupun di sekolah (Siti Fitra Sari et al., 2024). Namun orangtua diharapkan tetap menjalankan perannya dirumah baik itu sebagai pelindung, pengasuh maupun pendidik dan tetap mendukung arahan untuk dapat bersinergi ataupun bekerja sama dengan guru di sekolah, sehingga peran orangtua tetap searah dan satu tujuan dengan penerapan di sekolah dan ini menjadi andil yang penting bagi perkembangan anak (Karisma et al., 2020). Guru dan Orangtua juga perlu meningkatkan kerja sama dalam menanamkan pemahaman agama, sebab landasan pemahaman yang baik tentang spiritual akan menjadi pondasi yang baik untuk perkembangan anak, dan pembelajaran agama juga dapat diberikan sejak usia dini dengan menyesuaikan usia anak tersebut (Oktarina & Latipah, 2021). Dari sinilah dapat

menjadi perhatian utama bagi pihak sekolah dan orangtua dalam mempersiapkan Pendidikan inklusi bagi kebutuhan anak didik yang memiliki kebuuhan khusus agar tetap mendapatkan Pendidikan yang merata di seluruh Indonesia.

KESIMPULAN

Kesiapan sekolah PAUD/TK untuk melaksanakan Pendidikan inklusi lebih didasarkan pada faktor internal sekolah tersebut, mulai dari mempersiapkan tenaga pengajar yang memiliki keterampilan khusus untuk dapat menangani anak berkebutuhan khusus di sekolahnya, kemudian sarana dan prasarana seperti ruang khusus untuk fasilitas ABK, sehingga tidak hanya tersedia ruang belajar mengajar sebagai proses pembelajaran, namun sekolah inklusi juga harus memiliki ruang khusus atau ruang observasi maupun ruang tenang yang berfungsi untuk menenangkan siswa ABK apabila terjadi tantrum berlebihan atau kebutuhan sensori yang membutuhkan anak tersebut menyendiri dan terpisah dari rekan lainnya, lalu kurikulum pada sekolah inklusi juga lebih bersifat fleksibel, artinya kurikulum yang digunakan bukanlah kurikulum baku dan kaku, namun dapat disesuaikan dengan jenis ABK yang diterima oleh sekolah tersebut. Tidak hanya itu, sekolah inklusi juga membutuhkan alat asesmen untuk mendukung identifikasi dan proses belajar anak berkebutuhan khusus. Kemudian yang tidak kalah penting yaitu kolaborasi dengan pihak luar yang mendukung kebutuhan anak berkebutuhan khusus seperti klinik terapis, klinik psikolog, dokter spesialis dan psikiater jika diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, V., Sephiana, R. S., Mauluddia, Y., & Agustin, M. (2024). Apakah Guru PAUD Mampu Beradaptasi Pada Setiap Perubahan Kurikulum Yang Terjadi ? *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 115–126. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17459>
- Chris Forlin. (2010). *Teacher education for inclusion: Changing paradigms and innovative approaches* (1st ed., Vol. 1). Routledge.
- Dewi, N. K. (2017). Peran Orang Tua Pada Paud Inklusi. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 2(1), 30–48. <https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp30-48>
- Direktorat Pendidikan Sekolah Luar Biasa. (2013). *Pedoman Pelaksanaan Inklusif Kurikulum 2013*. Jakarta
- Farida, N., & Mulyani, P. S. (2023). Studi Analisis Kesiapan Penguatan Relevansi Lembaga PAUD Sebagai Fase Pondasi Kurikulum Merdeka. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 89–102. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.15091>

- Karisma, W. T., Prasetyawati, D., & Karmila, M. (2020). Peran Orangtua Dalam Menstimulasi Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 94–102.
- Madyawati, L. . & Z. H. (2020). Implementasi Pendidikan Inklusi pada Anak Usia Dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(1), 25(1), 1–13.
- Moleong, L.J. (2007). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Oktarina, A., & Latipah, E. (2021). Perkembangan Agama Anak Usia Dini (Usia 0-6 Tahun) Beserta Stimulasinya. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 137–149. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i1.7983>
- Pemerintah Kota Balikpapan. (2018). Peraturan Wali Kota Balikpapan Nomor 9 Tahun 2018 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi. Balikpapan.
- Shofa. (2018). Implementasi Manajemen Pendidikan Inklusi di PAUD Inklusi Saymara Kartasura. *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 3(2). . *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 3(2).
- Siti Fitra Sari, F., Sundari, N., & Mashudi, E. (2024). Pola Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini dengan Keterlambatan Bicara (Speech Delay). *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2). <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.499>
- Slavin, R.E. (2012). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Indeks.
- Suastariyani. (2020). *Survei Persepsi Orang Tua Mengenai Program PAUD Inklusi di Kota Denpasar Tahun 2020* [Universitas Pendidikan Ganesha]. <https://repo.undiksha.ac.id/3035/>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (2nd ed., Vol. 3)*. CV Alfabeta.
- Suyadi. (2012). Psikologi Belajar Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suryaningrum, C., Ingarianti, T. M., & Anwar, Z. A. (2015). PENGEMBANGAN MODEL DETEKSI DINI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) PADA TINGKAT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) DI KOTA MALANG. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 4(1), 62–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jipt.v4i1.2878>
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentan Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: PT Aman Duta Jaya.
- Utami, M. N., & Putra, W. B. (2020). Fasilitas Ruang Khusus Pada Sekolah Inklusi Binar Indonesia (Bindo) di Bandung. *Jurnal Arsitektur TERRACOTTA*, 2(1), 34–43. <https://doi.org/10.26760/terracotta.v2i1.4289>
- Widiastuti, A. A. (2018). Implementasi Standar Sarana Dan Prasarana Paud Di Lembaga Taman Penitipan Anak (Tpa). *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 139–148. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/3462/2317>

- Yuliani, Nurani, Sujiono. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Yuniarni, D., & Amalia, A. (2022). Pengembangan Buku Saku Panduan Layanan Inklusi untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6710–6722. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3473>
- Yuwono, I., & Mirnawati, M. (2021). Strategi Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Inklusi di Jenjang Sekolah Dasar. *Basicedu*, 5(4), 2015–2020. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1108>

Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Jihan Faninda Ridanti^{1*}, Dadan Suryana²

¹Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email Corresponden Author: jihansurhnordnt@gmail.com

Abstract

This research aims to describe the impact of gadget use on early childhood development. A gadget is a small mechanical or electronic device that has a practical use, often considered a unique item. Gadgets have various interesting features and applications that everyone likes, both old, young, teenagers and even children. The use of gadgets in early childhood can have a significant impact on their development. The research method used is SLR (Systematic Literature Review). Data collection was obtained from journals, articles, books and other written sources. The research results show that gadgets have an impact on early childhood development, both positive and negative impacts. Therefore, the use of gadgets by young children requires supervision from adults who can provide appropriate limits.

Keywords: Gadget; Development; Early Childhood

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini. *Gadget* adalah perangkat mekanis atau elektronik kecil yang memiliki kegunaan praktis, sering kali dianggap sebagai barang unik. *Gadget* memiliki berbagai fitur dan aplikasi menarik yang disukai semua orang baik dari kalangan tua, muda, remaja bahkan anak-anak. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangannya. Metode penelitian yang digunakan adalah SLR (Systematic Literature Review). Pengumpulan data diperoleh dari jurnal, artikel, buku dan sumber tertulis lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* memberikan dampak terhadap perkembangan anak usia dini, baik dampak positif maupun dampak negatif. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* oleh anak kecil memerlukan pengawasan dari orang dewasa yang dapat memberikan batasan yang sesuai.

Kata kunci: Gadget; Perkembangan; Anak Usia Dini

History

Received 2024-05-21 Revised 2024-06-06, Accepted 2024-09-09

PENDAHULUAN

Era digital saat ini, *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kehidupan anak-anak. Anak-anak usia dini semakin terbiasa dengan penggunaan perangkat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, dan komputer. Sementara teknologi menawarkan berbagai kemudahan dan kesempatan belajar, kekhawatiran terhadap dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan anak usia dini pun kian meningkat. Periode usia dini adalah fase krusial dalam pembentukan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan kognitif, sosial, dan emosional. Penggunaan *gadget* yang berlebihan atau tidak terkontrol dapat memengaruhi proses perkembangan ini secara signifikan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana *gadget* dapat berdampak pada perkembangan anak agar kita dapat mengambil langkah-langkah yang tepat dalam

membimbing dan mendampingi anak dalam berinteraksi dengan teknologi.

Kehidupan manusia saat ini tentunya tidak lepas dari teknologi, zaman berkembang pesat telah menghasilkan teknologi canggih dengan berbagai fitur yang mempermudah kehidupan. Anak-anak dan orang dewasa keduanya menggunakan teknologi informasi dan teknologi yang disebut *gadget* (Mil & Shanzivani, 2023). Pada masa modern dan globalisasi, teknologi berkembang dengan pesat, mempengaruhi aspek kehidupan, termasuk *gadget* yang tak terlepas dari kehidupan manusia saat ini. Perkembangan teknologi jelas merupakan akibat dari perkembangan ilmu pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan pada kehidupan manusia saat ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan hal baru pasti memiliki nilai positif dan negatif (Khaira, 2021), dan tentunya ada waktunya. Jika *gadget* digunakan sesuai kebutuhan misalnya untuk akses ilmu pengetahuan pada batas wajar, maka *gadget* dianggap memberikan banyak manfaat. Namun jika digunakan secara berlebihan dan membuat ketagihan, niscaya akan menimbulkan efek negatif, baik bagi orang dewasa maupun anak-anak. khususnya di tahun-tahun awal. Pemakai teknologi tidak lekang oleh waktu. Semua generasi pengguna teknologi anak-anak, remaja, dan orang dewasa menyesuaikan diri dengan mudah dalam menggunakannya. Pengguna teknologi tidak selalu senang dengan apa yang tersedia saat ini. Pengguna teknologi biasanya bercita-cita untuk menjadi lebih mahir dengan bentuk teknologi yang lebih modern. karena pembaruan teknologi dilakukan setiap hari. Mereka begitu bercita-cita untuk memiliki dan belajar bagaimana menggunakan teknologi mutakhir (Yumarni, 2022).

Teknologi memberikan kemudahan di kehidupan manusia. Perkembangan *gadget* sebagai alat elektronik sudah menjadi suatu kebutuhan, bahkan berkembang untuk kebutuhan dan gaya hidup. Hal ini sejalan dengan pendapat (Subarkah, 2019) bahwa teknologi diciptakan buat memudahkan urusan manusia. *Gadget* adalah contoh utama dari teknologi modern yang banyak digunakan. Semua orang menggunakannya, termasuk tablet, ponsel pintar, TV, laptop, dan PC. Orang tua dan anak-anak dapat ditemukan menggunakan perangkat ini. Kaum muda kini menjadi konsumen yang terlibat dalam pasar yang didominasi oleh barang-barang elektronik dan *gadget* yang ditujukan untuk kaum muda. Selain itu, ada pula orang tua disebut penggila *gadget* karena terlalu terobsesi dengan teknologi, tak terkecuali anak-anak.

Di Indonesia, pendidikan anak usia dini ditujukan untuk anak-anak berusia antara 0 hingga 6 tahun. Pada periode ini, anak-anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat, yang akan mempengaruhi perkembangan mereka di masa depan (Rompas & Wijayanti, 2023). Anak-anak pada usia ini biasa disebut “masa keemasan” Karena pada usia ini, semua aspek perkembangan seperti keyakinan agama dan moral, fisik dan keterampilan motorik, kemampuan kognitif, bahasa, keterampilan sosial-emosional, serta perkembangan kreativitas mulai terbentuk dan menjadi fondasi bagi pertumbuhan di masa mendatang. Dimana berbagai pengaruh, termasuk elektronik, mempengaruhi setiap bidang perkembangan awal kehidupan. Anak usia dini merupakan “*Golden Age*” anak menurut (Mayar, 2021). Penting bagi orang tua, pihak berkepentingan lainnya untuk melakukan berbagai upaya

saat ini untuk memastikan perkembangan anak usia dini dapat berjalan seefektif mungkin. *Gadget* atau gawai adalah perangkat listrik kompak dengan beberapa kegunaan unik. *Gadget* biasanya dianggap sebagai peralatan elektronik, seperti komputer, permainan, telepon, dan sejenisnya, yang masing-masing memiliki fungsi unik. (Syifa et al., 2019). Pada anak, pertumbuhan dan perkembangan menjadi fokus utama bagi orang dewasa. Masa usia dini dikenal sebagai Golden Age karena pada tahap ini anak memiliki kemampuan untuk menyerap informasi dari lingkungan dengan sangat cepat. Oleh karena itu, penting untuk melakukan optimalisasi pada periode ini. (Syawalia et al., 2022).

Penggunaan *gadget* tersebut memberikan dampak baik itu dampak positif dan dampak negatif. Beberapa akademisi lain juga telah melakukan penelitian sebelumnya mengenai dampak teknologi pada berbagai aspek perkembangan bayi usia dini. (Hikmaturrahmah, 2020) anak kecil yang aktif terpapar *gadget* sejak dini tidak hanya merasakan dampak menguntungkan namun juga dampak merugikan. Oleh karena itu, terdapat risiko yang terkait dengan penggunaan perangkat elektronik oleh anak kecil, dan hal ini perlu dipertimbangkan. Tentu saja, orang lanjut usia mempunyai tanggung jawab untuk mengawasi anak-anak dan menetapkan batasan dalam penggunaan teknologi.

Penggunaan *gadget* di kalangan anak usia dini merupakan fenomena yang tak terelakkan di era digital ini. Meskipun teknologi menawarkan banyak manfaat, seperti akses informasi dan edukasi, kita juga tidak bisa mengabaikan potensi dampak negatifnya terhadap perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak. Oleh karena itu, pemahaman yang komprehensif mengenai dampak penggunaan *gadget* ini sangat penting bagi orang tua dan pendidik. Dengan pengetahuan yang cukup, mereka dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk mengoptimalkan manfaat teknologi sambil meminimalkan risiko yang mungkin timbul pada perkembangan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan teknik tinjauan literatur sistematis. Metode yang digunakan adalah SLR (*Systematic Literature Review*), yang dikenal sebagai tinjauan literatur sistematis. SLR merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi seluruh hasil penelitian pada topik tertentu guna menjawab pertanyaan penelitian yang telah diajukan sebelumnya (Kitchenham, B., 2007). Penelitian dengan jenis studi kepustakaan ini menggunakan penelitian dengan menggunakan sumber informasi berupa foto, bahan statistik, bahan bacaan dan surat (Yusuf, 2005). Sumber yang digunakan ialah jurnal, artikel, buku dan sumber tertulis lainnya yang dapat dipastikan kebenarannya. Data dikumpulkan akan disusun dan dianalisis sehingga dapat diambil kesimpulan yang dapat dijadikan jawaban atas permasalahan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pendewasaan yang berlangsung selama masa pendidikan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh rangsangan yang diterima anak dari lingkungan sekitarnya. Aspek perkembangan anak yang dipengaruhi dan dirangsang oleh perangkat antara lain bahasa, kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, serta keyakinan moral dan agama. Jika anak-anak distimulasi atau diberi dorongan dengan tepat, mereka dapat berkembang sesuai dengan usianya. Namun anak yang mendapat rangsangan negatif atau berlebihan tidak akan tumbuh berkembang dengan baik. Perkembangan otak anak bisa terjadi dengan sangat cepat sehingga ideal (Pratama, 2023). Rangkaian perkembangan seorang anak sangat dipengaruhi oleh bantuan rangsangan yang diberikan kepadanya. Anak yang mendapatkan dukungan sesuai dengan usianya untuk pertumbuhan dan perkembangan akan menjadi remaja yang siap secara fisik dan mental untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Kehadiran *gadget*, sebagai salah satu hasil dari perkembangan teknologi, memiliki dampak pada tumbuh kembang anak, baik dampak positif yang berkualitas maupun dampak negatif.

Dampak Positif Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini

Agama dan Moral

Teknologi memiliki dampak menguntungkan pada seberapa baik siswa berinteraksi. Dikatakan bahwa dalam lima tahun terakhir, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang melalui penggunaan *gadget* (Musdalifa, Deby Habja, 2022). Perkembangan moral seorang anak dipengaruhi oleh harapan dan pedoman yang melingkupi perilakunya ketika berinteraksi dengan orang lain. Tidak dapat disangkal bahwa fenomena *gadget* yang tidak dapat dielakkan saat ini merupakan komponen faktor lingkungan yang mempengaruhi perkembangan moral. Peran orang tua sangat krusial dalam situasi ini, terutama bagi anak-anak kecil. Perkembangan moral anak usia dini dapat dipengaruhi oleh materi yang membantu mereka membentuk kebiasaan perilaku berdasarkan pedoman moral yang dibangun dalam lingkungan sosial. Stimulus atau rangsangan yang diterima anak dari lingkungan sangat mempengaruhi proses pematangan yang terjadi pada masa pendidikan anak usia dini. Perangkat dapat mempengaruhi dan merangsang aspek perkembangan anak, termasuk nilai-nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, nilai sosial-emosional dan fisik- motorik. Anak dapat berkembang secara optimal sesuai usianya jika distimulasi atau didukung sesuai dengan itu (Pratama & Sudirman, 2023).

Bahasa

Dewi et al., (2019) ada beberapa program digital yang tersedia, seperti melodi yang mengajarkan pengenalan huruf, cerita pendek yang mengajarkan pemahaman membaca, dan huruf tebal yang mengajarkan menulis. Kosakata baru yang dipelajari anak-anak dari aplikasi ini akan mempercepat perkembangan bahasa mereka.

Kognitif

Sundus dalam (Pratama, 2023) penggunaan *gadget* memiliki dampak positif terhadap kognitif.

Anak dapat melatih kemampuan kognitifnya dengan bantuan berbagai program atau film yang menawarkan edukasi dan tantangan. Karena anak-anak menganggap *gadget* lebih menarik, menggunakannya untuk meningkatkan kemampuan kognitif adalah hal yang lebih menarik bagi mereka. Yang di mana mengasah suatu kemampuan kognitif anak berkaitan dengan cara berpikir, penalaran, mengingat, yang melibatkan syarat otak. Penggunaan yang dimaksudkan adalah game-game, video-video pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Penelitian ini mendukung penelitian (Marinding, 2020) yang membagikan bahwa penggunaan *gadget* oleh anak ialah strategi pembelajaran aktif membantu mereka mengamati dan mengingat apa yang mereka dengar serta lihat, namun juga mengembangkan rasa ingin memahami alami. Hasilnya, anak-anak akan menjadi lebih proaktif dalam mencari pengetahuan baru yang mereka inginkan.

Meningkatkan kemampuan kognitif anak, Bakat kognitif adalah bakat yang menghubungkan neuron di otak dengan memungkinkan seseorang menalar, berpikir, atau memahami informasi (Mardalena, K., Yuhasriati, & Amalia, 2020). Anak dapat meningkatkan keterampilan kognitif mereka dengan berbagai program dan video yang menawarkan tantangan dan bantuan. Karena *gadget* lebih menghibur bagi anak-anak, menggunakannya untuk melatih keterampilan kognitif akan lebih menarik bagi mereka.

Sosial-emosional

Karena *gadget* dapat dengan cepat dan mudah terhubung dengan media sosial, hal ini memungkinkan perluasan jaringan pertemanan. Kita jadi lebih mudah berbagi dengan teman-teman. Selain itu, *gadget* memfasilitasi komunikasi karena merupakan alat berteknologi canggih, yang memungkinkan setiap orang untuk berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia dengan mudah. (Yumarni, 2022).

Berikut ini beberapa keuntungan menggunakan *gadget*: a) Memudahkan pengembangan kreativitas dan intelektualitas anak melalui aplikasi mewarnai, menggambar, dan menulis. b) Karena internet memungkinkan adanya *gadget* dan memudahkan anak mencari berbagai informasi, maka anak tidak memerlukannya. buku untuk dipelajari. masalah. c) Meningkatkan pengetahuan anak dengan memanfaatkan media sosial yang memberikan akses terhadap informasi (Batubara, Maryam., 2023).

Fisik Motorik

Sundus dalam (Pratama, 2023) menyatakan penggunaan *gadget* memiliki dampak positif terhadap motorik, melibatkan penggunaan otot-otot kecil untuk menggerakkan bibir, jari, dan pergelangan tangan. Bermain dengan *gadget* mengajarkan anak bagaimana menggunakan jari-jarinya. Menurut temuan penelitian (Rahayu, Nur Sri., Elan., 2021) salah satu keuntungan anak memanfaatkan alat elektronik adalah membantu mereka mengembangkan kemampuan motoriknya. Gerakan otot kecil seperti bibir, lidah, pergelangan tangan, jari tangan, dan kaki berkaitan dengan bakat tersebut. Tangan dan jari anak diajarkan menggunakan tangannya, seperti menggenggam, menggerakkan, saat

menggunakan *gadget*. Dibandingkan bermain di luar, latihan ini tidak menimbulkan risiko cedera atau bahaya lainnya, dan juga cukup efektif meski diselesaikan dengan cepat.

Seni

Dewi et al., (2019) Menggunakan teknologi *gadget* sebagai sumber utama pendidikan anak dapat memberikan manfaat bagi generasi muda dengan mengembangkan kreativitas dan pemikiran kritis mereka. Hal ini bisa terjadi jika orang tua kuat dalam mendisiplinkan dan mengatur anak serta tegas dalam menetapkan batasan waktu bermain perangkat elektronik.

Dampak Negatif Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini

Agama dan Moral

Pada anak usia dini, pembentukan nilai moral dan agama banyak dipengaruhi oleh *gadget*. Semakin terpuruknya karakter bangsa di era digital ini ditandai dengan semakin terkikisnya nilai-nilai dalam agama. (Mimin Elka, 2022) menyatakan bahwa kualitas karakter anak usia dini di tanah air dipengaruhi secara negatif oleh *gadget* yang digunakan oleh anak kecil. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak akan mengakibatkan kerusakan karakter. Berbagai perilaku negatif pada anak tersebut seperti perilaku tidak sopan terhadap orang tua dan seringnya menggunakan bahasa kotor. Hal ini dapat terjadi diakibatkan anak-anak tersebut meniru adegan yang mereka tonton dari social media yang sekarang sangat mudah di akses oleh segala kalangan usia. Melihat hal ini, orang tua tentu saja tidak bisa membiarkan anak mereka menggunakan teknologi secara bebas untuk kepentingan pribadi karena takut paparan konten dapat membahayakan tumbuh kembang anak dan terbawa hingga dewasa. Gagasan ini juga sejalan dengan pendapat Sundus dalam (Pratama, 2023) yang mengungkapkan bahwasannya penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak sampai dewasa.

Sejalan dengan pendapat (Rahayu, Nur Sri., Elan., 2021) Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat merugikan anak-anak dalam beberapa cara, termasuk membuat mereka menjadi kurang sopan terhadap orang tua dan cenderung berbicara kasar. Hal ini juga dapat merusak perkembangan moral anak ketika mereka terpapar pada materi yang tidak pantas, seperti ketika mereka menonton video YouTue orang lain yang menggunakan teknologi. Kita mampu melihat bahwa para orang tua tidak mampu membiarkan anaknya memakai *gadget* secara bebas karena khawatir melihat konten-konten yang bisa menghambat karakter anak dan terbawa ke dalam kehidupan konkret sampai anak dewasa kelak. Anak tadi menggunakan bahasa yang agak kasar, buruk dan kotor, lalu ditiru oleh anak tersebut.

Bahasa

Dampak negatif lainnya yang muncul adalah pada komunikasi aktif dengan teman sebaya biasanya terbata-bata sehingga berdampak buruk pada perkembangan bahasanya. (Mimin Elka, 2022), penggunaan teknologi sejak dini berdampak buruk pada kemampuan berbahasa atau berbicara anak karena menghalangi anak untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya. (Yulsoyofriend, 2019)

menegaskan bahwa paparan dini terhadap perangkat elektronik berdampak negatif pada perkembangan bahasa atau berbicara anak karena perangkat tersebut menghalangi anak kecil untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Hal ini mendukung temuan Sundus dalam (Pratama, 2023) yang menyatakan bahwa teknologi dapat berdampak pada kemampuan berbicara anak yaitu menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak. Bahasa merujuk pada keseluruhan sistem komunikasi, baik lisan maupun tulisan, sementara berbicara berhubungan dengan kemampuan verbal seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain. Anak-anak dengan keterlambatan bahasa hanya akan mampu menghubungkan satu atau dua kata, dan meskipun mereka dapat mengucapkan kata atau kalimat, mereka akan kesulitan memahaminya. Anak yang mengalami gangguan ini juga diakibatkan karena jarang berinteraksi yang disebabkan karena lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar *gadget* sehingga berpengaruh pada kemampuan berbicara anak tersebut.

Kognitif

Dampak negatif yang terjadi pada berkurangnya kemampuan anak untuk fokus atau berkonsentrasi selama pelajaran atau saat pembelajaran sedang berlangsung merupakan indikasi dari komponen kognitif. Menurut Harsela & Qalbi dalam (Mimin Elka, 2022), remaja yang ketergantungan pada alat elektronik akan lebih sulit berkonsentrasi atau fokus saat proses belajar.

Kemudian (Tamelab, 2023) juga mengatakan bahwa keterbatasan kemampuan berpikir kritis pada anak dapat disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang terlalu sering. Ketika hal ini terjadi, kemampuan berpikir kritis dan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah cenderung kurang terlatih dan berkembang. Jika terus berlanjut, hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam belajar serta mengembangkan keterampilan berbicara dan bahasa.

Sosial-emosional

Anak-anak kecil yang aktif menggunakan alat elektronik juga terkena dampak negatif dari penggunaannya. Menurut (Mimin Elka, 2022), anak yang lebih banyak menghabiskan waktunya bermain *gadget* cenderung kurang peduli dengan lingkungan sosialnya. Akibatnya, anak tidak akan memahami anugerah sosial ketika hal ini terjadi. Menurut Pangastuti dalam (Mimin Elka, 2022), anak yang berisiko kecanduan juga akan menunjukkan perilaku pasif ketika berinteraksi dengan teman sebayanya karena lebih suka dengan *gadget*nya.

Beberapa dampak negatif lain akibat penggunaan *gadget* meliputi: a) Anak sering menirukan video yang mereka tonton, b) Anak kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih fokus pada *gadget* mereka, c) anak menjadi kecanduan bermain *game*, sehingga mereka lupa akan yang lain (Batubara, Maryam., 2023).

Fisik Motorik

Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu dengan perangkat elektronik sering kali tidak dapat melakukan aktivitas lain. Ini dapat menghambat perkembangan kemampuan motorik kasar

dan halus mereka. Anak yang kecanduan *gadget* akan terbiasa duduk diam, memegang, dan fokus pada alat elektronik, sehingga menghambat perkembangan keterampilan normal seperti memegang benda, menulis, menggambar, berjalan, berlari, melompat, mengatur benda, dan keterampilan lainnya. (Damayanti dkk. al & Mimin dalam (Oktaviani, Fungku., 2023).

Hal ini sejalan dengan (Ningsih dalam (Oktaviani, Fungku., 2023) yang mengatakan bahwa kemampuan fisik motorik perlu diawasi. Aktivitas fisik anak akan menurun jika terlalu sering alat elektronik. Kekuatan anak akan terpusat pada tangannya saja karena bagian tubuh itulah yang paling banyak digunakan saat bermain *gadget*. Sebenarnya agar anak bisa fleksibel dan aktif, bagian tubuh lainnya perlu diolah secara teratur dan baik. Penggunaan perangkat seperti ini secara berlebihan akan menurunkan keterlibatan anak dalam aktivitas fisik dan meningkatkan kepasifan mereka. Untuk mengembangkan kemampuan motorik yang baik, anak harus didorong untuk aktif secara fisik, tetap aktif, dan mendapat rangsangan dari lingkungan sekitar.

Seni

Perkembangan seni anak usia dini diiringi dengan perubahan teknik pembelajaran. seperti lagu, melodi, dan tarian yang ditonton atau dibawakan oleh anak-anak. Menurut Lasmanawati & Azzahri dalam (Mimin Elka, 2022), jika *gadget* dimainkan tanpa henti dapat berdampak negatif terhadap kemampuan anak dalam mengembangkan keterampilan artistik seperti menyanyi, menari, dan mendengarkan musik. Hal ini akan berdampak pada hal seperti kecanduan, malas, menarikan tarian yang tidak sesuai dengan usia dan juga anak-anak dapat berpotensi dengan mudah melihat konten-konten dewasa yang bahkan tidak sengaja lewat di media sosial yang digunakannya. Efek jangka panjangnya adalah anak-anak akan bertingkah dan bersikap tidak sesuai dengan perkembangan umur mereka dan pesan serta nilai-nilai baik yang seharusnya mereka dapat dari media seni anak akan secara perlahan diabaikan.

KESIMPULAN

Penggunaan barang elektronik pada anak usia dini bukanlah hal baru di era teknologi yang semakin maju ini. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini memberikan kontribusi signifikan pada pemahaman kita tentang pengaruh teknologi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak mempunyai dampak yang rumit terhadap perkembangan mereka. Namun penting juga untuk menekankan sekali lagi dampak penggunaan teknologi sejak dini terhadap anak-anak. dampak positif dan negatif terhadap tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua atau guru untuk mengawasi anak-anak mereka untuk melindungi mereka dari dampak negatif teknologi. Perkembangan keimanan, moralitas, kebahasaan, kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, dan kemampuan artistik semuanya dapat dipengaruhi oleh *gadget*. Jika dimanfaatkan dengan tepat, teknologi dapat menstimulasi anak-anak dengan cara yang paling sesuai dengan usia

mereka, sehingga mendorong semua bidang perkembangan mereka. Namun penggunaan teknologi yang berlebihan dan tidak terkendali juga dapat berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak dapat terganggunya perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Kesimpulan ini menegaskan perlunya pendekatan yang seimbang dalam penggunaan *gadget* untuk mengoptimalkan manfaat dan meminimalkan risiko bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, Maryam., D. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini, *Communnity Development Journal*. *Communnity Development Journal*, 4(4), 7429–7435. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.18970>
- Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 83–92. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5315>
- Hikmaturrahmah, H. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 10(2), 191–218. <https://doi.org/10.24239/msw.v10i2.524>
- Khaira, M. (2021). The Effectiveness of Crossword Puzzle in Improving Mufradat Skills. *Tanwir Arabiyyah: Arabic As Foreign Language Journal*, 1(2), 55–62. <https://doi.org/10.31869/aflj.v1i2.2864>
- Kitchenham, B., dkk. (2007). *Guidelines for performing Systematic Literature Review in Software Engineering*. EBSE Technical Report.
- Mardalena, K., Yuhatriati, & Amalia, D. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di PAUD Nurul Hidayah Lampuok Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 36–45.
- Marinding, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Smartphone. *Honoli Journal Teacher of Primary Educations*, 1(1), 17–25.
- Mayar, S. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9769–9775. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2236>
- Mil, S., & Shanzivani, S. (2023). Pengaruh Bermain Smartphone Terhadap Agresivitas Anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 203–217. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i2.15867>
- Mimin Elka. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i2.6462>
- Musdalifa, Deby Habja, ahmad L. & R. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di Tk Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 350–367.

- Oktaviani, Funku., D. (2023). Analisis Dampak Radiasi Gadget Terhadap Perkembangan Motorik Dan Kognitif Anak. *Jurnal Golden Age*, 7(1), 74–80. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i1.17459>
- Pratama, M. R. & N. S. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 3(5), 136–143.
- Rahayu, Nur Sri., Elan., S. M. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202–210.
- Rompas, C. A., & Wijayanti, T. D. (2023). Pengembangan Media Treasure Sensory Cube Untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori Bagi Anak Usia 3-4 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17050>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Syawalia, G. F. F., Rahman, T., & Giyartini, R. (2022). Studi Literatur: Media Pembelajaran Yang Digunakan Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 510–521. <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i2.11919>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tamelab, M. F. (2023). ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BICARA ANAK PAUD USIA 3 TAHUN. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(1), 50–56. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i1.64>
- Yulsofriend, A. & Y. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67–80. <https://doi.org/10.24853/yby.3.1.67-80>
- Yumarni, V. (2022). PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI. *Jurnal Literasiologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Yusuf, A. M. (2005). *Metodologi Penelitian*. UNP Press.

Efektivitas Penggunaan Media Virtual Reality Dalam Pembelajaran Sains

Yenni Pudji Rahmawati^{1*}, Arri Handayani², Dini Rakhmawati³

¹Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Email Corresponden Author: yennipudjirahmawati@gmail.com

Abstract

The Independent Curriculum encourages qualified teachers to utilize technology with the aim of improving the quality of learning in schools. It focuses on key elements of the Independent Curriculum, including basic skills and digital skills. In fact, there are still many kindergarten teachers who are not yet technologically literate and do not have access to the latest applications for create learning media. The urgency of this research is based on poor student learning outcomes due to less than optimal understanding of the material. This must be approached in an effort to improve students' cognitive skills. This research uses data collection techniques through surveys conducted with parents of students, the extent of students' understanding in learning science at school. The results show that many students have difficulty learning science. So the existence of virtual realty media can increase students' understanding in learning science.

Keywords: Virtual Reality; Learning Media; Learning Effectiveness

Abstrak

Kurikulum Merdeka mendorong guru yang berkualitas untuk memanfaatkan teknologi dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Berfokus pada elemen kunci dari kurikulum merdeka, termasuk keterampilan dasar dan keterampilan digital. Faktanya, masih banyak guru TK yang belum melek teknologi dan belum memiliki akses terhadap aplikasi terkini untuk membuat media pembelajaran. Urgensi penelitian ini didasari oleh buruknya hasil belajar siswa akibat pemahaman materi yang kurang optimal. Hal ini harus didekati dalam upaya meningkatkan keterampilan kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman bahan ajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis *virtual reality* serta mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam meningkatkan keterampilan pemahaman siswa Taman kanak kanak. Penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data melalui survey yang dilakukan kepada orang tua siswa, sejauh mana pemahaman siswa dalam pembelajaran sains disekolah. Hasilnya menyatakan bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajari sains. Sehingga dengan adanya media virtual realty dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sains.

Kata kunci: *Virtual Reality*; Media Pembelajaran; Efektivitas Pembelajaran

History

Received 2024-07-01, Revised 2024-07-10, Accepted 2024-09-26

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, teknologi digital telah menjadi alat yang memudahkan proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang dengan adanya inovasi *e-learning* sehingga memudahkan proses pembelajaran. Guru dapat memperkenalkan banyak ide di kelas. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan memegang peranan penting melalui dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Di era industri saat ini, globalisasi tidak bisa dihindari. Hal ini memberikan dampak yang

kompleks pada banyak aspek kehidupan yang berkembang seiring perkembangan teknologi globalisasi, dan secara tidak langsung berkaitan dengan sistem pendidikan di Indonesia baik secara positif maupun negatif. Globalisasi membawa perubahan yang semakin besar di segala bidang kehidupan, baik di bidang pendidikan, sosial, ekonomi, hukum, politik, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sains ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai dampak yang besar dalam berbagai bidang, khususnya bidang pendidikan. Dengan adanya inovasi dan kreativitas saat ini, perkembangan teknologi menjadi semakin canggih. Dalam dunia pendidikan, teknologi digital telah menjadi alat yang memudahkan proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang dengan adanya inovasi *e-learning* sehingga memudahkan proses pembelajaran. Guru dapat memperkenalkan banyak ide di kelas. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan memegang peranan penting melalui dalam meningkatkan mutu pembelajaran (Annisa et al., 2020).

Adanya kebutuhan mendesak akan bahan ajar digital khususnya materi pembelajaran IPA, untuk mendukung pembelajaran yang efektif di pendidikan dasar. Namun pendidik dihadapkan pada tantangan untuk tetap menggunakan masih menggunakan bahan bahan tradisional bersamaan dengan media pembelajaran yang digunakan. Kebutuhan materi digital yang beragam dan kompleks serta memenuhi kebutuhan guru. Sekolah memerlukan dukungan dari seluruh pemangku kepentingan (Novianti & Arti, 2020). Aplikasi pembelajaran interaktif memberikan pengalaman baru bagi siswa dengan menggunakan teknologi multimedia untuk menunjang fasilitas belajar mengajar. Tingkat kemudahan penggunaan dimaksimalkan dengan mengakses sistem yang ada yaitu melalui PC atau browser web seluler (Tricahya, 2023).

Media dalam suatu kegiatan diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau isi pelajaran serta untuk meningkatkan keterampilan anak guna memperlancar tercapainya proses kegiatan yang diusulkan oleh guru (Maghfiroh & Suryana, 2021). Media berbasis TIK dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan guru dapat menggunakan materi tambahan dari internet untuk memodifikasi materi sesuai topik yang diajarkan (Hanannika & Sukartono, 2022). Pendidikan anak usia dini merupakan bidang yang sangat membutuhkan media pembelajaran yang menumbuhkan empati anak melalui media pendidikan. Kita dapat mendorong pendekatan peduli terhadap lingkungan dan memupuk sikap peduli terhadap lingkungan melalui media edukasi (Rahmatika et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan alat pendidikan untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk belajar dengan tujuan memudahkan komunikasi isi materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa topik pembelajaran IPA yang dipilih adalah ruang angkasa dan sebaiknya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Aspek yang perlu ada di dalam media pembelajaran IPA berbasis teknologi yaitu video, audio, animasi, gambar dan teks. Selanjutnya,

media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan harus memperhatikan unsur interaktif dan media pembelajaran komik digital interaktif. (Sholehah, S RPutri, S U.Dewi, F(2023.P.295))

Media yang bernilai pendidikan saat ini mempunyai dampak besar terhadap cara pengajaran sains. Ini mendukung eksplorasi sensorik anak-anak terhadap dunia dan memberi mereka dengan pengetahuan dasar dan keterampilan penting yang mereka perlukan untuk mempelajari sains. Keduanya dimungkinkan oleh pengantar IPA. (Utami & Utami, 2023)

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar anak TK mengenai fenomena alam masih rendah. Selain itu proses pembelajaran yang dilakukan masih bersifat tradisional, guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak mendukung penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang berbeda. Berdasarkan hal tersebut, salah satu solusinya adalah dengan meningkatkan hasil belajar. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konten adalah dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memvisualisasikan topik-topik abstrak dan menjadikannya lebih nyata dan konkrit.

Urgensi penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, terutama dibidang literasi digital dan Kurikulum Merdeka. Para guru di sekolah dasar perlu memanfaatkan aplikasi modern untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan pemahaman materi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality*, serta untuk menilai efektivitas penggunaan *Virtual Reality* dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Dengan adanya teknologi *Virtual Reality*, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan nyata, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kemampuan siswa dalam pemahaman pembelajaran sains. Subyek penelitian ini adalah siswa TK SRIWIDODO yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran sains, anak Kelompok B usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara observasi langsung yaitu melalui survei, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Survei dan wawancara yang dilakukan kepada orang tua untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran sains disekolah. Dengan menggunakan kuesioner yang dikerjakan oleh orang tua selama 1 minggu. Kemudian hasilnya bias terlihat bahwa siswa kurang bias memahami pembelajaran sains.

Tujuan Pendidikan anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan potensi anak sesuai dengan tingkat perkembangannya, tugas perkembangannya dan insentif yang sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan. Untuk itu perlu memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini. (Hikmah, Nurul., 2022). Banyak guru yang tidak menjalankan tugasnya. Salah satu unsurnya adalah

kemampuan mendukung guru dalam melaksanakan tugasnya. Kompetensi yang dimaksud adalah penerapan, penyampaian dan penguasaan teknologi media pembelajaran yang perlu dikuasai guru, agar dapat menyampaikan pembelajaran kepada siswa, mampu berkomunikasi secara efisien dan efektif dengan konten. (Sutrisno et al., 2023)

Memasukkan unsur interaktif, seperti permainan dan *virtual reality*, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini meningkatkan kemungkinan bahwa siswa akan berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran (Andri et al., 2023). Melatih kemampuan literasi anak dengan menyajikan video edukasi pendek yang cocok untuk anak usia dini (Nurhayani & Nurhafizah, 2022). Media pembelajaran berupa video interaktif tidak membatasi jarak, sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Ini dapat diakses pada computer, juga pada smartphone (Safitri et al., 2023) dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan di dunia fisik dengan menggunakan berbagai teknologi dan menambahkan data kontekstual dunia nyata. (Batubara & Sinaga, 2023)

Berdasarkan pengertian di atas kita dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang membantu pendidik dalam memberikan materi pendidikan agar siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan dapat lebih mudah mencapai tujuan belajarnya. Media pembelajaran terdiri dari empat jenis yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan media multimedia. Media visual adalah media yang dapat dilihat, media audio adalah media yang dapat didengar, media audiovisual adalah media yang dapat dilihat dan didengar, dan media multimedia adalah media yang mencakup seluruh aspek seperti: *virtual reality* mencakup internet dan *e-learning*.

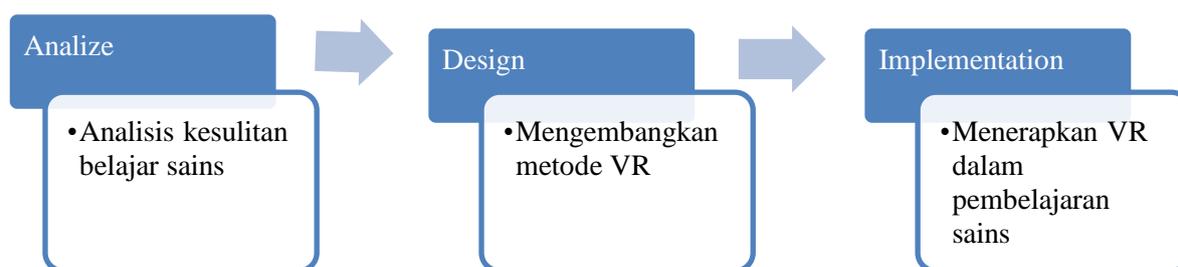
Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar anak TK mengenai fenomena alam masih rendah. Selain itu proses pembelajaran masih dilakukan secara tradisional, guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak mendukung penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan meningkatkan kemampuan memahami konten.

Pembelajaran Sains memerlukan pemanfaatan teknologi digital. Hal ini sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan siswa abad-21. Salah satu keterampilan yang dapat dilatih adalah penggunaan modul berupa teknologi digital (Laksono et al., 2023). Pengembangan media pembelajaran sains yang realistis dan konseptual akan membantu siswa dalam memahami pembelajarannya. Efektivitas media pembelajaran Sains berbasis android dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Asani, 2023).

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan memahami materi adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Media pembelajaran membantu siswa memvisualisasikan topik-topik abstrak dan menjadikannya lebih nyata dan konkrit. Teknologi *Virtual Reality* merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang. Istilah realitas *virtual* (*Virtual Reality*)

Reality) diciptakan oleh Jaron Lanier pada tahun 1989, pengguna seolah-olah berada di dunia nyata meskipun yang sebenarnya terjadi hanyalah simulasi (Anshoriyah et al., 2023).

Urgensi penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya pada literasi digital dan Kurikulum Merdeka. Para guru di sekolah dasar perlu memanfaatkan aplikasi terkini untuk membuat media pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan pemahaman materi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality*, serta untuk menilai efektivitas penggunaan *Virtual Reality* dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Dengan adanya teknologi *Virtual Reality*, diharapkan siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan realistis, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.



Gambar 1. Tahapan Penggunaan Media Virtual Reality

HASIL DAN PEMBAHASAN (Gunakan Microsoft Word template style: *Heading 1*)

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali, yang pertama memperoleh data dari responden kemudian yang kedua peneliti dapat menggunakan media *Virtual Reality* untuk menganalisis proses pembelajaran ilmiah. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber atau responden maka peneliti dapat menganalisis bahwa penggunaan media *Virtual Reality* memberikan hasil yang positif, meningkatkan semangat anak dan mengkomunikasikan pembelajaran IPA kepada siswa dengan lebih baik. Hal ini sesuai dengan hasil yang diperoleh ketika pembelajaran dengan *virtual reality*.

Peneliti melakukan 2 perlakuan dengan melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *virtual reality*. Terapi ini, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi secara langsung bagaimana media berbasis *Virtual Reality* dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman yang bermakna. Selanjutnya, dilakukan posttest untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi ajar "Apa yang ada di Bumi?". Efektivitas media pembelajaran berbasis realitas diukur dengan uji sample berpasangan. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* sangat penting untuk kemampuan memahami konten. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *virtual reality* efektif meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa *virtual reality* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan

virtual reality dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh pengalaman bermakna yang membantu mereka memahami topik. Selain itu, *virtual reality* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam tes langsung, meningkatkan keterlibatan siswa.

Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk materi IPA adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality*, yaitu aplikasi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya (Lesmana et al., 2021). *Virtual Realty Technology* merupakan teknologi terkini yang digunakan pada *platform mobile* untuk lebih memudahkan gaya penyampaian pembelajaran. Hal ini dikarenakan, kemampuan teknologi ini memberikan gambaran kepada pengguna tentang dunia *visual virtual* melalui sistem komputer. (Fadil & Wahid, 2021)

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan lain, media pembelajaran berbasis *virtual reality* dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, penggunaan media *virtual reality* dalam proses pembelajaran perlu diterapkan lebih luas untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media pembelajaran *virtual reality* cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas dimana siswa perlu disajikan contoh kehidupan nyata untuk membantu peserta didik bisa memahami materi (Tsaqib, 2022). Media pembelajaran *virtual reality* juga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar karena dengan *video virtual reality* memungkinkan siswa melihat lingkungan susunan tata surya yang ada (Mambu et al., 2019). Pembelajaran berbasis *virtual reality* sejatinya telah mulai dikenalkan untuk membantu permasalahan di segala ranah, khususnya upaya pengenalan dan kegiatan pembelajaran terhadap sebuah objek. Hal ini didukung oleh teori Randi yang menyatakan bahwa media VR lebih mudah digunakan, memberikan informasi yang lebih baik, menyenangkan sehingga membuat siswa tidak bosan dan meningkatkan pemahaman siswa.

Pada dasarnya keberadaan teknologi *virtual reality* sangat membantu manusia untuk berada di suatu tempat yang terasa benar nyata sehingga memudahkan melihat berbagai objek dengan jelas dan realistis (ChoirinAttalinaetal.,2024). Pembelajaran *virtual* merupakan pembelajaran masa kini dengan system yang dapat ditambahkan secara “*virtual*”. Oleh karena itu diharapkan guru dapat memahami bahwa pembelajaran melalui *virtual* mempunyai potensi yang besar untuk dapat diperkenalkan pada pembelajaran di sekolah (Pinem et al., 2022).

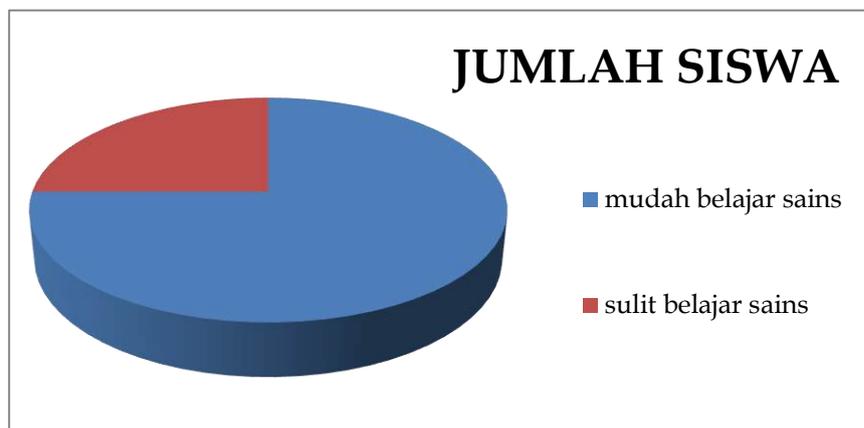
Membantu siswa memahami topik pelajaran dengan lebih mudah dan menarik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, teknologi *virtual reality* memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, memungkinkan siswa untuk bereksplorasi dan memahami (Arianto et al., 2023).

Penelitian ini fokus pada efektivitas media pembelajaran berbasis *virtual reality* dalam meningkatkan pemahaman materi siswa TK. Data yang dikumpulkan melalui teknik tes dan instrumen penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pemahaman materi

pembelajaran meningkat secara signifikan setelah penerapan media pembelajaran berbasis *virtual reality*. Keberhasilan siswa dalam belajar sains dengan media *virtual reality* terlihat dalam tabel 1 dan gambar 2.

Tabel 1
Tingkat Keberhasilan Siswa dalam Belajar Sains dengan Media Virtual Reality

Kepala Tabel	Kepala Kolom Tabel	
	Sub-kepala Kolom	Sub-kepala Kolom
Jumlah siswa	75 %	25%



Gambar 2. Gambar diagram keberhasilan siswa memahami sains dengan *Virtual Reality*

KESIMPULAN (Gunakan Microsoft Word template style: *Heading 1*)

Penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sains di TK Sriwidodo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan memahami konten meningkat secara signifikan setelah diperkenalkan nya media berbasis *virtual reality*. Hal ini menunjukkan potensi besar teknologi *virtual reality* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan imersif bagi siswa. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengkaji berbagai aspek penggunaan teknologi *virtual reality* dalam lingkungan pendidikan, seperti dampaknya terhadap motivasi belajar siswa dan hasil akademik. Terbukti siswa memperoleh pemahaman yang cukup melalui tes yang dilakukan disekolah dan dirumah. Dengan nilai yang sangat memuaskan yaitu berkembang sesuai harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, Yanti, S., & Somawati. (2023). *Mengenal Huruf Alphabet Berbasis Android*. 2(May), 28–33.
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). *Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital*. ejournal.stitpn.ac.id.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/Index.Php/Bintang/Article/View/558>

- Anshoriyah, S., Ayuni, F. J. P., Abidah, N., (2023). Implementasi Manajemen Kurikulum Merdeka Di Ra Amal Shaleh Kabupaten Jember. *Jurnal Teknologi, Bisnis* <https://ejournal-wit.ac.id/index.php/JTBP/article/view/85>
- Arianto, I. W., Hidayati, A., & ... (2023). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Materi Sistem Indra Pendengaran Pada Manusia. *Jurnal Wawasan Dan* <https://pdfs.semanticscholar.org/89ea/96838c4e527318912769bce2acfcee667030.pdf>
- Asani, S. N. (2023). Systematic literature review: Efektivitas media pembelajaran IPA berbasis android dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*. <http://journal.intelekmadani.org/index.php/ijpublication/article/view/358>
- Batubara, A. A., & Sinaga, I. A. (2023). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Rangkuman Isi Buku Pada Perpustakaan Fakultas Berbasis Android. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan ...* <http://djourmals.com/klik/article/view/1253>
- Choirin Attalina, S. N., Efendi, A., Niswah, N., & Nugroho, V. A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(1), 31–43. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i1.2599>
- Fadil, M., & Wahid, N. (2021). Pembangunan Aplikasi m-Pembelajaran Secara Realiti Maya untuk Sains Tahun 4. *Applied Information Technology And* <https://publisher.uthm.edu.my/periodicals/index.php/aitcs/article/view/2602>
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3269>
- Hikmah, Nurul., M. A. (2022). Prinsip Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini dalam Al- Qur ' an. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 899–921. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2344>
- Laksono, A., Suhartini, S., & ... (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF TEMA TATA SURYA MELALUI DIGITAL MODULE PADA PESERTA DIDIK KELAS VIIC SMP 26 SEMARANG SEMESTER *JOEL: Journal of* <https://www.bajangjournal.com/index.php/JOEL/article/view/5968>
- Lesmana, E. A., Farida, I., & ... (2021). Application of Augmented Reality Learning Media in Covalent Bond Formation Based on Valence Bond Theory To Improve Submicroscopic Representation Ability. *Djati Conference Series*. <http://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/36>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Novianti, I., & Arti, E. S. (2020). Pengaruh Permainan Lempar dan Tangkap Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Kartini Rambipuji Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and* <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/JECIE/article/view/487>

- Nurhayani, N., & Nurhafizah, N. (2022). Media dan Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini di Kuttab Al Huffazh Payakumbuh. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9333–9343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3598>
- Pinem, S., Rosit, M., & Djuniarto, E. (2022). Pemberdayaan Virtual reality Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SMP Negeri 8 Jakarta. *Jurnal Pengabdian*. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/426>
- Rahmatika, A., Manurung, A. A., & ... (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk meningkatkan empati anak usia dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Sudo *Jurnal Teknik*. <https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/sudo/article/view/330>
- Safitri, E. R., Raharjo, M., & Harlin, H. (2023). Validitas Video Interaktif dengan Pendekatan Etnopedagogik Berbasis Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*. <https://www.aulad.org/aulad/article/view/527>
- Sutrisno, S., Wardah, W., Panjaitan, M., Marlina, S., & ... (2023). Media Pembelajaran: Konsep Dan Aplikasi. *Penerbit Tahta* <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/436>
- Tricahya, R. S. (2023). APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK ANAK PAUD MENGGUNAKAN HTML 5. *Jurnal Teknologi Pintar*. <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/374>
- Utami, T. N., & Utami, F. (2023). Pengaruh Lembar Kegiatan Anak dengan QR Code Terhadap Literasi Sains Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*. <https://aulad.org/aulad/article/view/465>

Apa yang Dipikirkan Orang Tua: Perspektif Kesiapan Sekolah

Hapidin¹, Yuli Pujianti^{2*}, Nurbiana Dhieni³

^{1,3}Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia

²STIT Almarhalah Al Ulya, Jawa Barat, Indonesia

Email Corresponden Author: yuli@almarhalah.ac.id

Abstract

School readiness is an essential factor for the academic success of primary school students, and children's social skills influence it, as well as teachers' understanding of transitional learning and parental support. This study examines students' school readiness, focusing on these three variables. Through a survey using tests, questionnaires, interviews and document analysis, this study was conducted among elementary school students in DKI Jakarta. It also developed a standardized school readiness instrument and a transition learning model for early-grade teachers. Results show that 50% of parents prioritize reading, 48.8% writing and 38.1% arithmetic as academic readiness. However, non-academic aspects such as disciplinary behaviour (98.8%), social skills (98.8%), emotion regulation (98.9%), independence (98.9%), and self-confidence (100%) were highly prioritized. In addition, 100% of parents supported a conducive educational atmosphere, teachers who respect students, a playful approach in the early grades, and fun learning media. In conclusion, school readiness covers academic and non-academic aspects in a balanced way, contributing to national policies to support developmentally appropriate transition learning in the early grades of primary school. The findings support Government policy in developing developmentally appropriate transition learning models for young children in the early grades of primary school.

Keywords: School Readiness; Transitional Learning Model; Literacy Numeracy; Social Skills

Abstrak

Kesiapan sekolah merupakan faktor penting bagi keberhasilan akademis siswa sekolah dasar, dipengaruhi oleh keterampilan sosial anak, pemahaman guru tentang pembelajaran transisi, dan dukungan orang tua. Penelitian ini bertujuan menguji kesiapan siswa masuk sekolah, dengan fokus pada ketiga variabel tersebut. Melalui survei menggunakan tes, kuesioner, wawancara, dan analisis dokumen, penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah dasar di DKI Jakarta. Penelitian ini juga mengembangkan instrumen standar kesiapan sekolah dan model pembelajaran transisi bagi guru kelas awal. Hasil menunjukkan bahwa 50% orang tua memprioritaskan kemampuan membaca, 48,8% menulis, dan 38,1% berhitung sebagai kesiapan akademik. Namun, aspek non-akademik seperti perilaku disiplin (98,8%), keterampilan sosial (98,8%), regulasi emosi (98,9%), kemandirian (98,9%), dan kepercayaan diri (100%) sangat diprioritaskan. Selain itu, 100% orang tua mendukung suasana pendidikan kondusif, guru yang menghargai siswa, pendekatan bermain di kelas awal, dan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan. Kesimpulannya, kesiapan sekolah mencakup aspek akademik dan non-akademik secara seimbang, berkontribusi pada kebijakan nasional untuk mendukung pembelajaran transisi yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini di kelas awal sekolah dasar. Temuan ini mendukung kebijakan pemerintah dalam mengembangkan model pembelajaran transisi yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini di kelas awal sekolah dasar.

Kata kunci: Kesiapan Sekolah; Model Pembelajaran Transisi; Literasi Numerasi; Keterampilan Sosial

History

Received 2024-08-21, Revised 2024-08-23, Accepted 2024-10-04

PENDAHULUAN

Pencapaian hasil belajar siswa secara akademik di sekolah dasar merupakan isu nasional dan

internasional yang telah menjadi arus utama dalam mengembangkan berbagai kebijakan pendidikan dan penilaian yang tepat. Kesiapan anak untuk bersekolah merupakan salah satu faktor utama yang sangat mendukung keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi akademik di sekolah dasar (Wardhani & Wiarsih, 2024). Siswa yang siap bersekolah cenderung memiliki kemampuan beradaptasi yang baik dan memiliki prestasi akademik yang baik.

Pendidikan usia dini (PAUD) di Indonesia telah diterapkan secara komprehensif dengan tujuan untuk memberikan fondasi yang kuat bagi perkembangan anak (Talango, 2020). PAUD mencakup berbagai aspek, mulai dari pengembangan kognitif, sosial, emosional, hingga fisik anak. Kebijakan dan program yang ada bertujuan untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan pendidikan yang berkualitas sejak usia dini. Anak-anak usia dini mulai mendapatkan pendidikan prasekolah di lembaga-lembaga yang menyelenggarakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), baik formal maupun nonformal. Pada umumnya, layanan PAUD memberikan pembelajaran yang akan menjadi pondasi pada jenjang sekolah dasar. Hal ini ditandai dengan indikator pencapaian perkembangan anak pada seluruh aspek perkembangan.

Anak yang telah menyelesaikan tahap pembelajaran di lembaga PAUD dianggap telah siap dan mampu untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya di sekolah dasar (Faqumala & Pranoto, 2020). Anak yang telah siap bersekolah akan mampu mengikuti setiap proses pembelajaran di SD. Hal ini sangat penting, mengingat proses pembelajaran di sekolah dasar berbeda dengan di taman kanak-kanak atau sejenisnya. Pembelajaran di sekolah dasar sudah memiliki target akademis yang diukur melalui kriteria ketuntasan minimal berupa nilai. Pola pembelajaran yang berbeda ini membutuhkan kesiapan yang matang. Agar anak tidak mengalami hambatan dalam proses mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Kesiapan sekolah sangat penting untuk dipahami oleh semua pemangku kepentingan pendidikan anak usia dini (Haryati, 2020; Retnaningsih & Khairiyah, 2022). Tidak hanya guru dan orang tua anak TK Kelompok B, tetapi juga guru kelas 1 SD. Unicef dalam *School Readiness A Conceptual Framework* menyatakan bahwa kesiapan sekolah merupakan strategi yang tepat untuk mengatasi kesenjangan antar siswa dalam belajar dan membantu siswa mencapai kesetaraan dalam belajar sepanjang hayat serta mengoptimalkan potensi yang dimilikinya (UNICEF, 2019). Dapat dikatakan bahwa kesiapan sekolah sangat penting bagi anak sebelum memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi, termasuk anak kelompok B yang akan memasuki sekolah dasar, dalam proses pendidikan yang sedang berlangsung, kesiapan sekolah memegang peranan yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan anak di masa dewasa (Wangke et al., 2021; Faqumala & Pranoto, 2020). Kesiapan sekolah merupakan faktor penting dalam pencapaian pendidikan, perkembangan dan pembelajaran anak dan keberhasilan di masa dewasa (Williams et al., 2019 ; Kokkalia et al., 2019).

Kesiapan sekolah pada umumnya hanya dilihat dari aspek kognitif saja. Namun, seiring berkembangnya pengetahuan, mulai muncul kesadaran bahwa kesiapan sekolah tidak hanya ditentukan

oleh aspek kognitif saja (Umuri & Aini, 2020; Ricciardi et al., 2021; Barnett et al., 2020). Guru dan orang tua mulai mendapatkan informasi mengenai aspek-aspek kesiapan sekolah dari seminar-seminar pendidikan atau sesi parenting di sekolah. Meskipun masih harus diakui bahwa paradigma yang terbentuk di masyarakat adalah anak yang sudah menyelesaikan TK kelompok B (5-6 tahun) harus sudah bisa membaca, menulis dan berhitung. Terkadang kemampuan membaca, menulis, dan berhitung menjadi indikator utama anak diterima di sekolah dasar tanpa mempertimbangkan aspek perkembangan lainnya (Nofianti & Andini, 2024). Kesiapan sekolah tidak hanya dilihat dari perkembangan intelektual, sosial, dan fisik anak karena kesiapan sekolah berbanding lurus dengan keberhasilan di sekolah (Barnett et al., 2020; Febrianti & Mariyati, 2023). Anak yang siap sekolah akan memiliki kemampuan yang lebih baik yang akan mempengaruhi prestasinya di sekolah.

Kesiapan sekolah tidak hanya menjadi tanggung jawab guru kelompok TK B, namun juga menjadi tanggung jawab orang tua (Rahmawati et al., 2018; Prayudha, 2022). Orang tua memiliki tanggung jawab untuk terlibat aktif dalam proses pendidikan dan pengasuhan anak. Dengan terlibat dalam pengasuhan anak, orang tua dapat membantu proses transisi anak. Selain itu, pemerintah juga memiliki tanggung jawab untuk menyiapkan kurikulum berbasis bermain dalam pendidikan anak usia dini (Fridani, 2021). Oleh karena itu, peran orang tua dan pemerintah sangat dibutuhkan dalam mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh, termasuk dalam mempersiapkan anak pada masa transisi dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar.

Faktor-faktor penentu kesiapan bersekolah meliputi kebugaran fisik, kemandirian, kematangan aspek perkembangan, persepsi orang tua, persepsi guru, dan pengetahuan akademis (Hrp et al., 2022). Di Indonesia, belum ada penelitian yang meneliti faktor penentu kesiapan sekolah pada anak Indonesia. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan bersekolah anak di Indonesia. Informasi ini dapat digunakan sebagai dasar untuk membentuk kebijakan terkait masa transisi anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei dan metode studi kasus kualitatif. Survei dilakukan di 6 lembaga taman kanak-kanak dengan jumlah partisipan penelitian sebanyak 84 orang tua. Data latar belakang orang tua dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1

Data Responden Orang Tua

<i>Karakteristik Responden</i>	<i>Jumlah</i>
Jumlah Orang Tua	84
Usia	
24-29 tahun	12
30-35 tahun	20
36-40 tahun	21
41-45 tahun	20
46-50 tahun	11

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang disusun dalam bentuk google form, wawancara dan juga analisis dokumen. Daftar pertanyaan kuesioner berisi pertanyaan terbuka dan juga pertanyaan tertutup yang mengindikasikan adanya permintaan kepada orang tua untuk membuat daftar prioritas elemen-elemen kesiapan sekolah yang perlu dicapai oleh anak selepas TK.

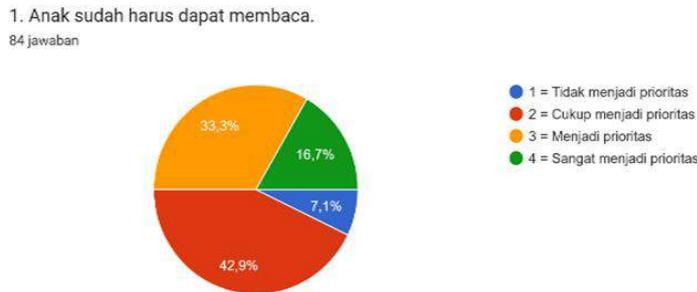
Selain itu, orang tua juga diminta untuk menyusun sejumlah faktor yang dapat mempengaruhi kesiapan anak untuk masuk sekolah dasar. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis studi proporsi dan juga analisis naratif. Penggabungan kedua pendekatan analisis data tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang lengkap mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat membantu anak lebih siap untuk masuk sekolah dasar. Analisis data juga ditujukan untuk memperoleh gambaran mengenai sejumlah kondisi yang harus diciptakan oleh guru SD untuk memberikan suasana belajar transisi yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak-anak yang baru saja menyelesaikan pendidikan di TK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesiapan Membaca

Kesiapan membaca merupakan salah satu isu sentral yang sering menjadi ukuran utama kesiapan anak usia dini untuk belajar di sekolah dasar (Chasanah et al., 2022). Selain itu, kesiapan membaca juga sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa dan kemampuan kognitif anak yang optimal, sehingga anak dapat memahami simbol-simbol tertulis dan menerjemahkannya ke dalam makna yang relevan (Zavershneva & van der Veer, 2021). Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial dan lingkungan yang kaya akan bahasa sangat penting dalam membentuk kesiapan membaca pada anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa selain faktor internal anak, peran orang tua dan lingkungan juga sangat berkontribusi dalam mempersiapkan anak usia dini untuk membaca di sekolah dasar. Isu sentral ini juga menjadi pembahasan, diskusi dan penilaian yang diberikan oleh orang tua terhadap keberhasilan layanan pendidikan anak usia dini bagi anak usia 5-6 tahun yang akan memasuki sekolah dasar. Orang tua beralasan bahwa kesiapan membaca harus menjadi penguasaan kemampuan anak mereka karena di

sekolah dasar anak mereka sudah harus berhadapan dengan buku paket dan LKS. Berdasarkan hasil survei, diperoleh gambaran kesiapan membaca sebagai berikut:

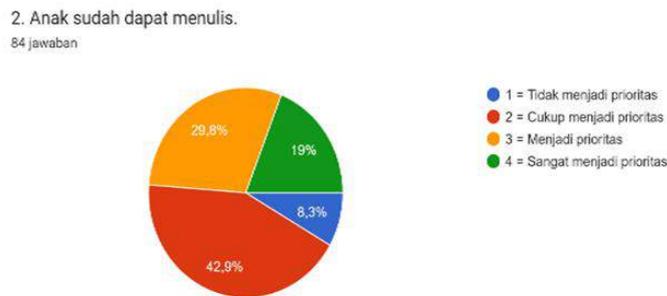


Gambar 1. Diagram Kesiapan Membaca

Data menunjukkan bahwa orang tua memandang kesiapan membaca sebagai prioritas utama bagi anak-anak mereka di TK agar memiliki kesiapan untuk masuk ke sekolah dasar. Persentase skala prioritas yang harus dimiliki anak untuk membaca mencapai 50% (33,3% + 16,7%). Data ini menunjukkan kecenderungan orang tua yang menginginkan anaknya sudah bisa membaca sebelum masuk SD. Orang tua yang tidak menganggap kemampuan membaca sebagai prioritas hanya mencapai 7,1% dan sisanya (42,9%) memiliki kecenderungan memprioritaskannya dengan cukup tinggi.

Kesiapan Menulis

Seperti halnya kesiapan membaca, kemampuan menulis juga menjadi isu sentral sebagai salah satu komponen dalam kesiapan bersekolah. Dalam konteks isu yang terjadi di Indonesia, komponen menulis, membaca, dan berhitung menjadi bagian dari perbincangan dan diskusi dalam mengukur kesiapan anak masuk sekolah. Komponen ini sering digunakan sebagai parameter keberhasilan layanan pendidikan anak usia dini. Namun, tidak semua anak yang telah menyelesaikan pendidikan PAUD diharapkan memiliki kemampuan ini secara sempurna, karena tugas utama untuk mengembangkan kemampuan tersebut berada di tingkat sekolah dasar. Sebagaimana diungkapkan oleh Damayanti et al. dan Prasetyaningrum et al., kesiapan sekolah tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akademis, tetapi juga oleh aspek perkembangan lainnya yang mendukung anak dalam merespons tuntutan sekolah (Damayanti et al., 2022; Prasetyaningrum et al., 2017). Meskipun ukuran variabel kesiapan menulis penting untuk diperhatikan, bukan berarti anak usia dini yang telah menyelesaikan satuan PAUD harus memiliki kemampuan menulis (termasuk membaca) karena tugas utama untuk membangun kemampuan menulis adalah di tingkat sekolah dasar. Data mengenai pandangan orang tua (dari anak-anak TK) tentang prioritas kemampuan menulis sebagai variabel kesiapan sekolah dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Kesiapan Menulis

Data tersebut memberikan gambaran bahwa sebanyak 48,8% (29,8% + 19%) orang tua menganggap kemampuan menulis sebagai prioritas agar anak mereka siap untuk bersekolah. Persentase ini hampir sama dengan respon orang tua terhadap variabel kemampuan membaca. Persentase orang tua yang menganggap tidak prioritas hanya 8,3% dan sebanyak 42,9% menganggap cukup prioritas.

Kesiapan Berhitung

Variabel kemampuan berhitung sangat erat kaitannya dengan keterampilan berhitung yang juga menjadi isu utama dalam mengukur variabel kesiapan sekolah. Menurut Ghandour et al., kemampuan berhitung sering kali dipahami sempit sebagai kemampuan untuk melakukan operasi aritmatika, yang lebih berfokus pada angka-angka abstrak dan lambang bilangan (Ghandour et al., 2021). Namun, pemahaman yang lebih luas tentang kemampuan berhitung mencakup keterampilan numerasi yang lebih kompleks, termasuk pemahaman konsep dasar matematika dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Puteri, 2023). Dalam konteks ini, tanggapan orang tua terhadap prioritas kemampuan numerasi sebagai variabel kesiapan bersekolah dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Kesiapan Berhitung

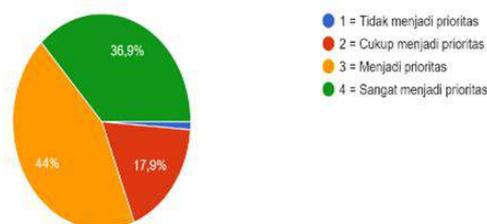
Data tersebut memberikan gambaran bahwa sebanyak 38,1% (28,6% + 9,5%) orang tua menganggap kemampuan berhitung sebagai prioritas untuk kesiapan sekolah anak. Persentase ini lebih kecil dibandingkan dengan prioritas variabel kemampuan membaca dan menulis. Sebanyak 14,3% orang tua tidak menjadikan kemampuan berhitung sebagai prioritas dalam kesiapan anak untuk bersekolah. Ketiga variabel ini seringkali menjadi variabel kemampuan akademik yang dipertimbangkan dalam mengukur kesiapan anak masuk sekolah. Ketiga, kemampuan akademik secara

faktual menjadi tuntutan yang harus dipenuhi di sebagian besar sekolah dasar di Indonesia, terutama di kota-kota besar di Indonesia.

Perilaku Disiplin

Perilaku disiplin merupakan variabel non-akademik yang perlu diperhitungkan dalam mengukur kesiapan anak untuk bersekolah (Setiawan, 2021). Variabel ini memang sudah seharusnya menjadi bagian yang terprogram ketika anak berada di satuan pendidikan anak usia dini. Penekanan pada perilaku disiplin ini tidak hanya membantu anak dalam menyesuaikan diri dengan rutinitas sekolah, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional mereka (Syahidah et al., 2021). Perilaku disiplin yang dimaksud difokuskan pada perilaku disiplin yang berkaitan dengan perilaku bangun pagi dan mulai menikmati kegiatan belajar. Sebagai variabel kesiapan sekolah, tanggapan orang tua terhadap seberapa prioritas variabel ini dalam membangun kesiapan sekolah dapat digambarkan sebagai berikut:

4. Anak menunjukkan perilaku disiplin.
84 jawaban



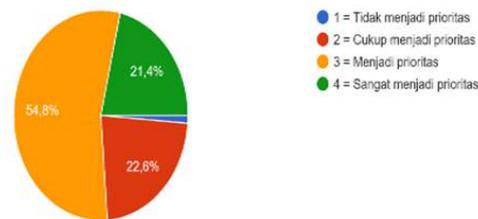
Gambar 4. Diagram Perilaku Disiplin

Variabel perilaku disiplin ini ternyata mendapat perhatian yang tinggi dari para orang tua. Hal ini terlihat pada data bahwa sebanyak 80,9% (44% + 36,9%) orang tua menempatkan variabel ini sebagai prioritas. Angka ini menjadi 98,8 jika ditambahkan dengan respon kategori cukup prioritas dan ini menjadi pertanda positif bahwa variabel non-akademik juga perlu diperhitungkan dalam mengukur kesiapan anak masuk sekolah. Banyak pendapat yang juga mendukung bahwa keberhasilan pendidikan seseorang sangat bergantung pada perilaku disiplin, bahkan keberhasilan hidup seseorang juga diukur dari perilaku disiplinnya.

Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan variabel non-akademik kedua yang diminta tanggapannya dari para orang tua. Keterampilan sosial ini berkaitan dengan kemampuan anak usia dini untuk beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungan sosial, terutama dengan teman sebaya dan juga teman yang relatif baru (Bay, 2020; Ghandour et al., 2021; Bahfen, 2020). Tanggapan orang tua terhadap variabel keterampilan sosial dapat digambarkan sebagai berikut:

5. Anak sudah memiliki keterampilan sosial.
84 jawaban



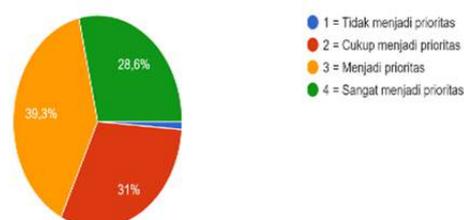
Gambar 5. Diagram Keterampilan Sosial

Data tersebut memberikan gambaran bahwa keterampilan sosial menjadi prioritas orang tua sebanyak 76,2% (54,8%+21,4%) dan jika ditambahkan dengan kelompok cukup menjadi prioritas, maka menghasilkan persentase 98,8%. Gambaran ini memberikan harapan bahwa variabel kesiapan sekolah anak tidak selalu diukur dari keberhasilannya dari sisi akademis, tetapi juga dari sisi non akademis. Sebaliknya, orang tua yang menjawab bahwa keterampilan sosial tidak menjadi prioritas hanya sekitar 1,2%.

Pengaturan Emosi

Regulasi emosi merupakan komponen non-akademik ketiga yang menjadi fokus jawaban yang diminta dari orang tua untuk mengukur kesiapan anak masuk sekolah. Kemampuan regulasi emosi berkaitan dengan perilaku anak dalam mengatur dan mengendalikan emosi, terutama ketika berinteraksi sosial dengan orang lain (Xia, 2018). Penelitian menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan regulasi emosi yang baik cenderung lebih mampu berinteraksi secara positif dengan teman-teman mereka dan menunjukkan perilaku sosial yang lebih baik (Pagarwati et al., 2021; Syahidah et al., 2021). Variabel ini dalam berbagai diskusi ilmiah menjadi variabel yang menentukan keberhasilan seseorang dalam prestasi akademik dan bidang lainnya. Hasil survei terhadap orang tua, kemampuan meregulasi emosi sebagai variabel yang mengukur kesiapan bersekolah dapat digambarkan sebagai berikut:

6. Anak sudah harus memiliki regulasi emosi yang baik.
84 jawaban



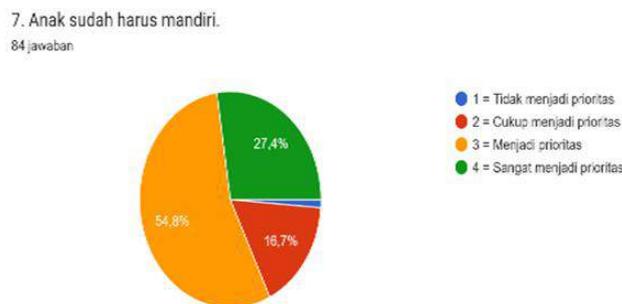
Gambar 6. Diagram Pengaturan Emosi

Data tersebut memberikan gambaran bahwa sebanyak 67,9% orang tua memprioritaskan variabel regulasi emosi sebagai tolak ukur kesiapan anak untuk bersekolah. Jika persentase tersebut ditambahkan dengan kategori "cukup prioritas" yang berarti juga memprioritaskan, maka persentasenya akan meningkat menjadi 98,9%. Jika dibandingkan dengan 3 variabel akademis yang telah dijelaskan

sebelumnya, variabel ini juga memiliki persepsi yang lebih kuat dalam mendukung kesiapan anak masuk sekolah.

Perilaku Mandiri

Perilaku mandiri merupakan variabel non-akademik yang juga menjadi pertimbangan untuk mengukur kesiapan anak PAUD untuk masuk ke sekolah dasar. Kemandirian berkaitan dengan keterampilan anak dalam menolong diri sendiri dan melakukan berbagai pekerjaan tanpa bergantung pada bantuan orang lain. Penanaman kemandirian pada anak usia dini tidak hanya membantu mereka dalam menjalani aktivitas sehari-hari, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di lingkungan sekolah (Simatupang et al., 2021). Penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi yang melibatkan orang tua dalam mendukung kemandirian anak dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan mereka untuk berfungsi secara mandiri di lingkungan sosial (Gusmaniarti & Suweleh, 2019). Tanggapan orang tua terhadap variabel ini dapat digambarkan sebagai berikut:



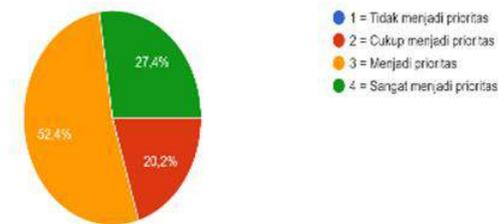
Gambar 7. Diagram Perilaku Mandiri

Data tersebut memberikan gambaran bahwa variabel kemandirian anak merupakan variabel non-akademik yang penting untuk mengukur kesiapan anak masuk sekolah. Variabel ini mencapai persentase 82,2% dari pendapat orang tua yang menempatkannya sebagai prioritas. Persentase ini meningkat sebesar 98,9% jika ditambahkan dengan kategori "cukup prioritas" (sebesar 16,7%). Hal ini mengindikasikan, variabel ini perlu diperhitungkan sebagai penentu kesiapan anak untuk bersekolah.

Perilaku percaya diri

Kepercayaan diri adalah perilaku anak bahwa ia memiliki keberanian dan keyakinan atas kemampuan yang dimilikinya sebagai modal untuk menampilkan dan mengaktualisasikan dirinya di depan lingkungan sosial (Susanto, 2021). Anak akan memiliki keyakinan dan percaya bahwa ia mampu mengerjakan tugas yang diberikan dan menampilkan dirinya di depan teman-teman atau gurunya ketika ia berada di lembaga pendidikan lanjutan. Data pendapat orang tua terhadap variabel ini dapat digambarkan sebagai berikut:

8. Anak sudah memiliki kepercayaan diri.
84 jawaban



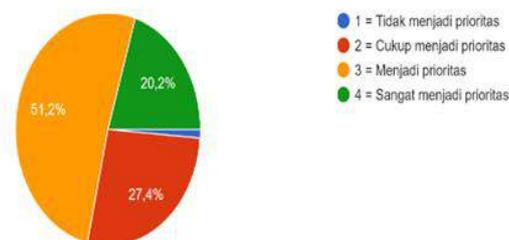
Gambar 8. Diagram Perilaku Mandiri

Data tersebut menggambarkan bahwa variabel kepercayaan diri anak merupakan variabel non-akademik yang penting untuk mengukur kesiapan anak masuk sekolah. Variabel ini mencapai persentase 79,8% orang tua yang menempatkannya sebagai prioritas. Persentase ini meningkat 100% jika ditambahkan dengan kategori "cukup prioritas" (sebesar 20,2%). Hal ini mengindikasikan bahwa variabel ini perlu diperhitungkan sebagai penentu kesiapan anak untuk bersekolah.

Adaptasi dengan Lingkungan Baru

Adaptasi terhadap lingkungan baru merupakan variabel yang berkaitan dengan perilaku anak usia dini untuk beradaptasi dengan lingkungan baru, terutama yang berkaitan dengan lingkungan akademik seperti suasana kelas di sekolah dasar, gaya belajar, tugas-tugas sekolah atau pekerjaan, dan berbagai tuntutan lain dalam pendidikan di sekolah dasar (Priyanti, 2021). Variabel non-akademik ini sangat penting dan mendasar untuk mengukur kesiapan anak masuk sekolah. Pendapat orang tua tentang variabel ini dapat digambarkan sebagai berikut:

9. Anak sudah dapat beradaptasi dengan lingkungan baru.
84 jawaban



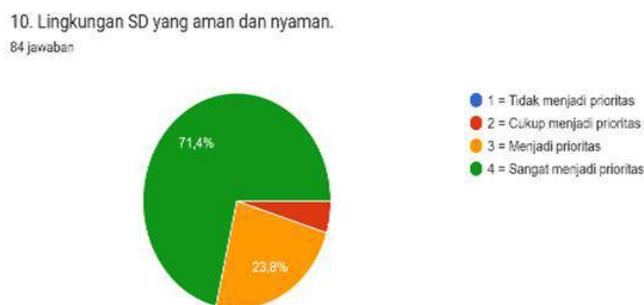
Gambar 9. Diagram Adaptasi Dengan Lingkungan Baru

Data tersebut memberikan informasi bahwa orang tua memberikan ukuran prioritas sebesar 71,4% (51,2% + 20,2%) pada variabel kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru, khususnya suasana pendidikan di sekolah dasar. Variabel ini mengalami peningkatan sebesar 98,8% jika ditambahkan dengan kategori "cukup menjadi prioritas". Hal ini menjadi pendapat dan sekaligus dukungan yang kuat terhadap variabel ini dalam membangun kesiapan anak untuk bersekolah.

Lingkungan Sekolah Dasar yang Aman dan Nyaman

Lingkungan sekolah dasar yang aman dan nyaman merupakan faktor eksternal yang sangat

penting dalam mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan formal. Lingkungan yang mendukung tidak hanya mempengaruhi kesiapan akademis anak, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional mereka. Banyak orang tua yang belum sepenuhnya memahami bahwa kesiapan anak untuk masuk ke sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan aspek akademis, tetapi juga dengan kematangan emosional dan sosial yang dipengaruhi oleh lingkungan sekolah (Puteri, 2023). Lestari dan Ain, menambahkan bahwa budaya sekolah yang positif dapat membentuk karakter siswa dan menciptakan suasana yang mendukung bagi anak untuk belajar dan berinteraksi dengan baik (Lestari & Ain, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar di lingkungan yang aman cenderung memiliki tingkat stres yang lebih rendah dan lebih mampu berfokus pada pembelajaran (Riyanti et al., 2021). Variabel ini merupakan variabel eksternal atau variabel di luar diri anak yang berdampak pada kesiapan anak untuk bersekolah. Lingkungan sekolah dasar atau sejenisnya yang memberikan rasa aman dan nyaman pada anak menjadi fokus tanggapan orang tua. Pendapat orang tua terhadap variabel ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Lingkungan SD yang Nyaman

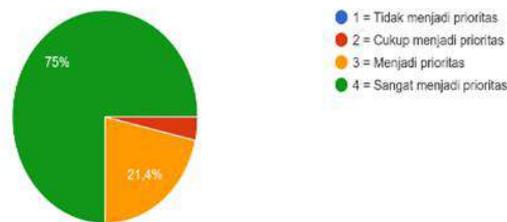
Data menunjukkan kekuatan variabel eksternal ini dalam mendukung kesiapan anak untuk bersekolah. Sebanyak 95,2% (71,4%+23,8%) orang tua menganggap variabel ini sebagai "prioritas" dalam membangun kesiapan sekolah. Variabel ini menjadi 100% mendukung kesiapan sekolah jika ditambahkan dengan 4,8% orang tua yang menganggap "cukup prioritas". Pandangan ini mengindikasikan bahwa suasana pendidikan di sekolah dasar perlu menjadi perhatian dan prioritas agar anak memiliki kesiapan sekolah. Data tersebut juga menegaskan bahwa tidak ada satu pun orang tua yang tidak menganggap prioritas suasana belajar di sekolah dasar yang memberikan suasana aman dan nyaman bagi setiap anak.

Guru Sekolah Dasar yang Respek terhadap Siswa

Selain suasana pendidikan di sekolah dasar, variabel guru yang menghargai keberagaman setiap anak menjadi bagian dari variabel eksternal yang berusaha menggali pendapat dari orang tua (Nolan et al., 2017). Guru yang menghargai digambarkan dengan guru yang cepat tanggap dan peka terhadap kebutuhan, perilaku, dan semua kemampuan anak yang berbeda. Pendapat orang tua tentang variabel ini dapat digambarkan sebagai berikut:

11. Guru SD yang respek dengan setiap siswa.

84 jawaban



Gambar 11. Diagram Guru SD Yang Respek Terhadap Siswa

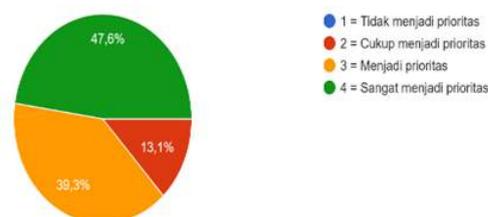
Data ini menggambarkan bahwa sebanyak 96,4% orang tua menganggap "prioritas" terhadap variabel guru yang menghargai siswa. Pendapat dan dukungan ini menjadi 100% untuk kesiapan sekolah jika ditambahkan dengan 3,6% orang tua yang menganggap "cukup prioritas". Hal ini menjadi indikasi bahwa orang tua sangat menginginkan guru yang menghargai setiap siswa dalam mendukung kesiapan anak untuk bersekolah. Data tersebut menegaskan bahwa tidak ada orang tua yang tidak menganggap "tidak prioritas" terhadap variabel ini.

Pembelajaran Berbasis Bermain di Sekolah Dasar

Pembelajaran berbasis bermain di sekolah dasar merupakan pendekatan yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif anak. Dalam konteks ini, suasana belajar yang menyerupai pengalaman di unit PAUD menjadi sangat relevan, terutama untuk kelas awal di sekolah dasar (Prasetyo & Supena, 2021). Selain itu, pendekatan ini juga membantu anak untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya dalam konteks permainan (Lutfi, 2020). Variabel eksternal ini merupakan variabel non-akademik yang diminta untuk ditanggapi oleh orang tua. Variabel ini menggambarkan suasana belajar di sekolah dasar, terutama di kelas awal yang menghadirkan suasana bermain seperti saat siswa berada di unit PAUD. Konteks dan cakupan variabel ini sangat erat kaitannya dengan suasana pembelajaran transisi yang harus dihadirkan di kelas awal sekolah dasar. Pendapat orang tua terhadap variabel ini dapat digambarkan sebagai berikut:

12. Guru SD kelas 1 yang masih menggunakan pendekatan bermain.

84 jawaban



Gambar 12. Diagram Pembelajaran Berbasis Bermain

Data tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran di kelas awal SD perlu direncanakan dan

dilaksanakan dengan pendekatan bermain. Tanggapan orang tua terhadap variabel ini mencapai 86,9% orang tua yang menempatkan prioritas pada upaya menciptakan suasana bermain dalam pembelajaran di kelas awal SD, khususnya di kelas 1 SD. Persentase tersebut jika dijumlahkan mencapai 100% dengan 13,1% orang tua yang menempatkan variabel ini pada status "cukup menjadi prioritas". Data tersebut juga menegaskan bahwa tidak ada satu pun orang tua yang tidak menempatkan variabel ini sebagai skala prioritas.

Media Pembelajaran yang Menyenangkan

Variabel ini sebenarnya merupakan variabel eksternal yang berkaitan dengan penggunaan media dan bahan ajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak (Syawalia et al., 2022; Hapidin Yuli Pujianti Wahyuni Nadar, 2022). Konten dan konteks dalam variabel ini merupakan antitesis dari suasana sekolah dasar yang seringkali menempatkan buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai media dan bahan ajar yang digunakan siswa sehari-hari. Pendapat orang tua terhadap variabel ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 13. Diagram Media Pembelajaran yang Menyenangkan

Data tersebut memberikan gambaran bahwa sebanyak 94,1% orang tua menempatkan "prioritas" pada variabel media pembelajaran yang menyenangkan. Persentase dukungan ini meningkat menjadi 100% jika digabungkan dengan 6% orang tua yang menempatkan kategori "cukup prioritas" terhadap penggunaan media yang menyenangkan. Hal ini sekaligus menjadi dukungan terhadap variabel eksternal tentang penggunaan media sebagai varian yang mengukur kesiapan anak untuk bersekolah.

KESIMPULAN (Gunakan Microsoft Word template style: *Heading 1*)

Penelitian ini melakukan studi dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk menemukan berbagai variabel yang menjadi prioritas respon. Para orang tua yang memiliki anak di kelompok B TK diminta untuk memberikan respon terhadap 13 variabel yang diperkirakan menjadi prioritas untuk mengukur kesiapan anak mereka masuk sekolah. Berdasarkan studi pendahuluan ini, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

- Orang tua murid TK B memberikan dukungan yang lebih kuat pada variabel non-akademik (perilaku disiplin, keterampilan sosial, regulasi emosi, kemandirian, dan kepercayaan diri) dibandingkan dengan variabel akademis (membaca, menulis, dan berhitung) dalam mengukur kesiapan anak mereka untuk bersekolah.
- Orang tua juga memberikan dukungan terhadap variabel eksternal, terutama dari berbagai variabel suasana belajar di sekolah dasar dibandingkan dengan variabel internal yang bersifat akademik dan non akademik. Variabel eksternal yang dimaksud adalah suasana belajar yang aman dan menyenangkan, guru yang menghargai siswa, serta penggunaan media dan sumber belajar yang menyenangkan.
- Pada variabel eksternal (suasana pendidikan di sekolah dasar) terdapat dukungan penuh (100%) dari orang tua untuk mendukung kesiapan anak bersekolah.
- Penelitian awal telah menemukan prototipe model pembelajaran transisi yang dibutuhkan anak untuk memiliki kesiapan sekolah. Prototipe model ini dianalisis berdasarkan kebutuhan anak usia dini, analisis pendapat orang tua, dan analisis tren pembelajaran di kelas awal sekolah dasar.

Penelitian ini berkontribusi dengan menyediakan instrumen standar untuk mengukur kesiapan sekolah, keterampilan sosial, dan dukungan orang tua, serta mengembangkan model pembelajaran transisi yang disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini di kelas awal sekolah dasar. Temuan menunjukkan keseimbangan antara kesiapan akademik dan non-akademik yang diprioritaskan oleh orang tua, serta pentingnya suasana pendidikan yang kondusif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung kebijakan nasional untuk pengembangan pembelajaran transisi yang lebih efektif bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahfen, M. (2020). Meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan logico. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 36–49.
- Barnett, M. A., Paschall, K. W., Mastergeorge, A. M., Cutshaw, C. A., & Warren, S. M. (2020). Influences of parent engagement in early childhood education centers and the home on kindergarten school readiness. *Early Childhood Research Quarterly*, 53, 260–273.
- Bay, A. (2020). Determining Children's Primary School Readiness Level. *European Journal of Educational Sciences*, 7(4), 80–110.
- Chasanah, T. U., Nazidah, M. D. P., & Zahari, Q. F. (2022). Kesiapan Belajar Calistung Siswa SD Kelas Rendah dan Implikasinya Terhadap Penyelenggaraan Layanan Bimbingan Konseling. *Paudia*, 11(1), 417–428.

- Damayanti, E., Dewi, E. M. P., & Putri, R. N. (2022). KESIAPAN ANAK MASUK SEKOLAH DASAR (Tinjauan Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan). *Khidmah Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 58–73. <https://doi.org/10.24252/khidmah.v2i1.26859>
- Faqumala, D. A., & Pranoto, Y. K. S. (2020). *Kesiapan anak masuk sekolah dasar*. Penerbit NEM.
- Febrianti, A. M., & Mariyati, L. I. (2023). Gambaran Kesiapan Anak Masuk Sekolah Dasar pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Kecamatan Jabon. *ResearchJet Journal of Analysis and Inventions*, 1(2).
- Fridani, L. (2021). Mothers' perspectives and engagements in supporting children's readiness and transition to primary school in Indonesia. *Education 3-13*, 49(7), 809–820.
- Ghandour, R. M., Hirai, A. H., Moore, K. A., Robinson, L. R., Kaminski, J. W., Murphy, K., Lu, M. C., & Kogan, M. D. (2021). Healthy and ready to learn: prevalence and correlates of school readiness among United States preschoolers. *Academic Pediatrics*, 21(5), 818–829.
- Gusmaniarti, G., & Suweleh, W. (2019). Analisis Perilaku Home Service Orang Tua Terhadap Perkembangan Kemandirian Dan Tanggung Jawab Anak. *Aulad Journal on Early Childhood*, 2(1), 27–37. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i1.17>
- Hapidin Yuli Pujianti Wahyuni Nadar. (2022). *Strategi pembelajaran untuk anak usia dini*. UNJ Press.
- Haryati, T. (2020). PROGRAM GERAKAN LITERASI SEKOLAH (GLS) DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN LINGUISTIK SISWA SD LAB SCHOOL FIP UMJ. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 79–89.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). BUKU AJAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. In N. Rismawati (Ed.), *CV WIDINA MEDIA UTAMA*. CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Kokkalia, G., Drigas, A. S., Economou, A., & Roussos, P. (2019). School Readiness From Kindergarten to Primary School. *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, 14(11), 4–18.
- Lestari, D., & Ain, S. Q. (2022). Peran Budaya Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas v SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 105–112. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v10i1.45124>
- Lutfi, S. (2020). Hubungan Antara Parenting Stress Dengan Strategi Regulasi Emosi Orang Tua Yang Memiliki Anak Usia Sekolah Dasar (Middle Childhood) Di JABODETABEK. *Jurnal Psikologi Media Ilmiah Psikologi*, 18(02). <https://doi.org/10.47007/jpsi.v18i02.93>
- Nofianti, R., & Andini, N. R. (2024). *Kesiapan Sekolah Anak Dalam Perspektif Psikologi*. Serasi Media Teknologi.
- Nolan, A., Kilderry, A., Beahan, J., Lanting, C., & Speldewinde, C. (2017). *Support for children and families at risk of experiencing vulnerability: practice review report*.
- Pagarwati, L. D. A., Prasojo, L. D., Sugito, S., & Rohman, A. (2021). Profil Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Penyiapan Masa Transisi Anak Ke Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 14. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p014>
- Prasetyaningrum, S., Saraswati, P., & Firmanto, F. (2017). School readiness siswa berkebutuhan khusus di kelas inklusi tingkat sekolah dasar Kota Batu. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 2(1), 48–67.

- Prasetyo, T., & Supena, A. (2021). Strategi Guru Pembimbing Khusus Untuk Meningkatkan Fungsi Eksekutif Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Autis. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4236–4246. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1505>
- Prayudha, V. P. (2022). Kontribusi Keterlibatan Orang Tua terhadap Kesiapan Sekolah pada Aspek Kompetensi Sosial Emosional Anak Prasekolah. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 10.
- Priyanti, N. (2021). Pengaruh peran ayah terhadap adaptasi sosial pada anak usia dini di yayasan nurmala hati jakarta timur. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 165–178.
- Puteri, I. A. W. (2023). Seminar Parenting “Memperiapkan Anak Masuk Sekolah Dasar.” *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (Jppm)*, 4(1), 57–62. <https://doi.org/10.52060/jppm.v4i1.1081>
- Rahmawati, A., Tairas, M. M. W., & Nawangsari, N. A. F. (2018). Children’s school readiness: teachers’ and parents’ perceptions. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 2(1), 9–20.
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143–158.
- Ricciardi, C., Manfra, L., Hartman, S., Bleiker, C., Dineheart, L., & Winsler, A. (2021). School readiness skills at age four predict academic achievement through 5th grade. *Early Childhood Research Quarterly*, 57, 110–120.
- Riyanti, Y., Wahyudi, W., & Suhartono, S. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1309–1317. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.554>
- Setiawan, H. R. (2021). *Manajemen Peserta Didik: (Upaya Peningkatan Kualitas Lulusan (Vol. 1)*. umsu press.
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Shobah, A. N. (2021). Penanaman Kemandirian Pada Anak Usia Dini Di Sekolah. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (Audhi)*, 3(2), 52. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i2.593>
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Syahidah, B. D., Lubis, F., Abidin, F. A., Abidin, Z., & Cahyadi, S. (2021). Anak Siap Sekolah: Persepsi Orang Tua Terhadap Kesiapan Anak Masuk Ke Sekolah Dasar. *Early Childhood Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i1.1247>
- Syawalia, G. F. F., Rahman, T., & Giyartini, R. (2022). Studi literatur: Media pembelajaran yang digunakan untuk perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 510–521.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 93–107.

- Umuri, S. A., & Aini, W. N. (2020). Pola Asuh Orang Tua dalam Mempersiapkan Anak untuk Memasuki Pendidikan Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(1), 17–23.
- UNICEF. (2019). *Accelerated School Readiness Programme: Innovation Case Study*. November, 1–47. https://www.unicef.org/evaldatabase/index_103533.html.
- Wangke, L., Joey, G., Masloman, N., & Lestari, H. (2021). Factors related to school readiness in children: a cross-sectional analytic study of elementary school children in Manado. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 9(B), 1387–1393.
- Wardhani, H. S., & Wiarsih, C. (2024). KESIAPAN BELAJAR SISWA KELAS 1 DITINJAU DARI PENGALAMAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN PERAN ORANG TUA. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 172–184.
- Williams, P. G., Lerner, M. A., Sells, J., Alderman, S. L., Hashikawa, A., Mendelsohn, A., McFadden, T., Navsaria, D., Peacock, G., Scholer, S., Kokkalia, G., Drigas, A. S., Economou, A., Roussos, P., Lestari, N. G. A. M. Y., Faqumala, D. A., & Pranoto, Y. K. S. (2019). Kesiapan anak masuk sekolah dasar. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 8–17.
- Xia, X. (2018). Parental involvement in children's school readiness: Parents' perceptions, expectations and practices in America. *4th International Symposium on Social Science (ISSS 2018)*, 100–104.
- Zavershneva, E., & van der Veer, R. (2021). Lev Vygotsky. In *Encyclopedia of evolutionary psychological science* (pp. 4539–4542). Springer.

Kegiatan Jurnal Pagi Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Pra Literasi Anak Usia Dini

Nida Ulfadilah^{1*}, Ocih Setiasih²

^{1,2} Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia
Email Corresponden Author: nida.ul@upi.edu

Abstract

Literacy is one of the competencies that every individual must have in the current era of globalization, so that every individual can compete and can obtain information and apply it. In Indonesia itself, interest in literacy is still very low. Pre-literacy is the term for the introduction of literacy at the PAUD level where this pre-literacy is related to the introduction of reading and writing. One of the strategies used to increase pre-literacy in PAUD children is morning journaling. The objective of this research is to determine how Morning Journal Activities are an Effort to Develop Early Childhood Literacy and to explore the extent of the importance of implementing morning journals in early childhood education today as an effort to develop children's literacy. The research method employed involves conducting a library research or literature review. Researchers took literature from relevant journals and new journal years. This morning's journal activity is very important because it is able to stimulate pre-literacy in early childhood, both in writing, remembering what compass to read, telling stories and communicating well. Through these activities, we can create effective, free and enjoyable activities for children.

Keywords: Morning Journal; Pre-literacy; Early childhood

Abstrak

Literasi adalah kemampuan yang wajib dimiliki setiap individu di era globalisasi saat ini, agar setiap individu dapat bersaing serta dapat meraih informasi dan menerapkannya. di Indonesia sendiri minat literasi masih sangat rendah terlihat dalam hasil PISA 2022 hasil penilaian mengenai minat literasi di Indonesia masih berada di peringkat bawah. Pra literasi merupakan sebutan pengenalan literasi pada jenjang PAUD dimana pra literasi ini berkaitan dengan pengenalan membaca, menulis. Salah satu cara yang digunakan untuk peningkatan pra literasi anak PAUD yakni Jurnal pagi. Tujuan dari penelitian ini mengetahui bagaimana kegiatan jurnal pagi sebagai upaya pengembangan literasi anak usia dini serta mengeksplorasi sejauh mana pentingnya penerapan jurnal pagi dalam pendidikan anak usia dini saat ini sebagai upaya pengembangan literasi anak. Metode penelitian yang digunakan melalui studi pustaka atau studi literatur. Peneliti mengambil literatur dari jurnal yang relevan serta tahun jurnal yang masih baru. Kegiatan Jurnal pagi ini sangat penting dilakukan karena mampu menstimulasi pra literasi anak usia dini, baik dalam menulis, mengingat kosakata membaca, bercerita serta berkomunikasi dengan baik. Melalui kegiatan tersebut dapat menciptakan kegiatan yang efektif, bebas serta menyenangkan bagi anak

Kata kunci: Jurnal Pagi; Pra literasi; Anak Usia Dini

History

Received 2024-08-12, Revised 2024-08-23, Accepted 2024-10-23

PENDAHULUAN

Era globalisasi sekarang ini, setiap manusia dituntut untuk memiliki beragam kompetensi dan keterampilan agar dapat bersaing. Literasi merupakan suatu kemampuan yang sangat krusial untuk dikuasai oleh setiap orang di era globalisasi (Takaria et al., 2022). Dengan literasi memungkinkan

pendidik dan peserta didik untuk mengenali, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh, baik informasi dari sekitar maupun informasi dari luar (Pusari et al., 2023). Hal ini sesuai dengan UU No 3 Tahun 2017 mengenai perpustakaan menyatakan bahwa melalui literasi individu dapat mendapat informasi, pengetahuan dan teknologi sehingga dari hal tersebut dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Sampai saat ini literasi merupakan masalah yang sering diperbincangkan dalam dunia pendidikan Indonesia. Mencermati hal tersebut begitu pentingnya literasi bagi individu, namun sampai saat ini literasi di Indonesia masih sangat rendah dilihat dari hasil PISA terakhir pada tahun 2022 Indonesia berada di peringkat 67 dari 81 negara (OECD, 2022). Data ini mencerminkan tantangan yang masih dihadapi oleh dunia pendidikan Indonesia dalam meningkatkan kualitas literasi siswa, baik dari aspek pemahaman bacaan, kemampuan analitis, hingga penggunaan informasi secara kritis. Adapun faktor lain yang menyebabkan literasi dan numerasi di Indonesia masih rendah yakni proses literasi yang dilakukan oleh peserta didik tidak mencapai sasaran yang diharapkan, sehingga pemahaman tentang literasi semakin rendah (Lamadang et al., 2024). Adapun dalam dunia pendidikan anak usia dini salahsatu penyebab rendahnya kemampuan literasi anak usia dini yakni mengenai sarana prasarana yang kurang memadai juga kurangnya kesadaran orang tua dalam memberikan energi positif mengenai pentingnya literasi (Zahra & Safrida, 2023).

Dari pernyataan di atas membuat pendidikan di Indonesia terus melakukan upaya-upaya guna mengembangkan literasi di semua jenjang pendidikan. Sehingga literasi di Indonesia dapat meningkat dan lebih baik. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan suatu program yang diluncurkan kemdikbudristek (Kemdikbudristek, 2022). untuk mengembangkan minat baca serta kemampuan literasi pada seluruh tingkat pendidikan di Indonesia (Kartikasari, 2022). Gerakan ini bermaksud untuk membentuk budaya literasi yang kuat di lingkungan sekolah, melibatkan seluruh komponen warga sekolah, termasuk siswa, guru, kepala sekolah, dan orang tua. Melalui GLS, diharapkan tercipta ekosistem pendidikan yang mendukung pengembangan literasi secara berkelanjutan (Kartikasari, 2022).

Adapun literasi dasar terbagi kedalam beberapa bagian literasi baca tulis (Pra literasi), Literasi numerasi, literasi keuangan, literasi saintifik, literasi budaya, literasi digital (Nudiati, 2020). Dalam jenjang pendidikan anak usia dini literasi telah menjadi acuan capaian pembelajaran anak. Saat ini literasi merupakan salah satu dari tiga komponen dalam capaian pembelajaran anak usia dini dalam Kurikulum Merdeka. Tiga elemen utama Capaian Perkembangan (CP) pada PAUD meliputi nilai agama dan budi pekerti, jati diri, dasar literasi dan steam (Kemendikbudristek, 2022). Oleh sebab itu literasi dianggap penting dalam PAUD. Kegiatan literasi jenjang PAUD disebut dengan pra literasi. Pra literasi merupakan kegiatan pengenalan literasi yang melibatkan keterampilan dasar membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Salingkat, 2023). Dalam kegiatan pra-literasi, anak-anak diajak untuk mengenal huruf, suara, gambar, serta pola bahasa melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan usia mereka. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun fondasi kemampuan literasi yang kuat, yang

nantinya akan mendukung mereka dalam proses belajar di tingkat pendidikan berikutnya (Lestarinigrum et al., 2024).

Salah satu kegiatan yang diterapkan untuk meningkatkan pra-literasi anak usia dini yakni melalui jurnal pagi. Jurnal pagi merupakan aktivitas yang dilakukan setiap pagi oleh anak sebelum proses pembelajaran dimulai, jurnal pagi sebagai kegiatan pengkondisian sebelum kegiatan dilakukan, menurut (Nurkhalizah, 2022) tujuan jurnal pagi yakni memberikan stimulasi anak agar senantiasa menuangkan ide dan gagasannya kedalam tulisan, gambar maupun cerita, kegiatan tersebut diharapkan mampu mengasah kemampuan kebahasaan anak sesuai dengan usianya serta menambah dan memperkaya kosakata baru bagi anak.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran literasi merupakan aspek yang sangat penting di PAUD, sehingga terdapat berbagai strategi yang dapat diterapkan pada pendidik untuk menunjang pengembangan literasi anak, salah satunya dengan menggunakan jurnal pagi. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk membahas topik "kegiatan jurnal pagi sebagai upaya pengembangan literasi anak usia dini" dan mengeksplorasi sejauh mana pentingnya penerapan jurnal pagi dalam pendidikan anak usia dini saat ini sebagai upaya pengembangan literasi anak.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi pustaka (studi literatur). Studi pustaka merupakan penelitian yang dilakuka dengan cara mngumpulan informasi serta data dari sumber-sumber atau referensi yang relevan, seperti dari buku, Penelitian sebelumnya, catatan lapangan, serta jurnal yang relevan dengan isu yang sedang diteliti (Sari, 2020). Melalui metode pustaka dianggap mampu mendapatkan banyak literatur yang peneliti inginkan. Peneliti menggunakan teknik analisis data melalui identifikasi, penilaian dan sintesis dari artikel yang dikumpulkan. Adapun sumber-sumber yang peneliti ambil tidak terbatas melalui tahun namun peneliti mengambil sumber-sumber yang masih baru dan relevan dengan tujuan peneliti yakni mengenai “Kegiatan jurnal pagi sebagai upaya pengembangan literasi anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Jurnal Pagi Anak Usia Dini

Jurnal pagi merupakan kegiatan rutin atau harian yang dilakukan di sekolah pada pagi hari saat anak-anak pertama datang ke sekolah. Menurut (Kurniasih et al., 2021) Jurnal pagi (Menjurnal) dapat menjadi aktivitas yang bermanfaat bagi anak untuk memulai hari mereka. Melalui kegiatan ini, anak dapat menulis, menggambar, serta menceritakan dan membagikan pengalaman atau kisah yang mereka alami. Kegiatan menjurnal membantu anak mengekspresikan diri, merangsang kreativitas, dan melatih

kemampuan komunikasi, sekaligus memberikan kesempatan untuk memulai pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Kegiatan yang dilakukan setiap sekolah berbeda-beda dalam penelitian (Tambunan, 2020) kegiatan jurnal pagi dilakukan melalui gambar bebas dimana guru menyiapkan peralatan seperti buku atau kertas bekas yang masih layak pakai, beserta pensil, kerayon, dan alat tulis lainnya. Kemudian anak-anak menuangkan semua ide dan mengekspresikan perasaannya ke dalam kertas tersebut melalui gambar, tulisan atau angka. Pada saat proses menggambar guru mendampingi anak dengan melontarkan berbagai pertanyaan kepada anak mengenai gambar bebas yang dibuat, dengan tujuan anak dapat bercerita dan memberi pendapat terhadap apa yang mereka gambar. Melalui kegiatan tersebut tentu saja menstimulasi kegiatan pra literasi anak. Adapun Menurut penelitian (Lailiyah & Nur, 2020) pada dasarnya kegiatan jurnal pagi yang dilakukan yakni seperti Baris berbaris, menyanyikan lagu-lagu, menulis buku jurnal, puisi dan cerita pendek :

- Baris Berbaris

Kegiatan berbaris dapat dilakukan oleh semua anak sebelum memasuki kelas sebagai cara untuk melatih kedisiplinan dan keteraturan. Dengan berbaris, anak-anak belajar mengikuti aturan, bekerja sama, dan menghargai waktu. Aktivitas baris berbaris juga membantu mereka memahami pentingnya keteraturan dalam kegiatan sehari-hari, membentuk kebiasaan yang positif serta melatih mental dan konsentrasi anak (Sinurat et al., 2024).

- Menyanyikan lagu tradisional, lagu nasional, dan lagu kanak-kanak

Mengajarkan rasa cinta tanah air dan mengenalkan budaya lokal. Selain itu melalui nyanyian anak-anak dapat belajar kosakata dan bahasa baru anak-anak juga akan lebih mudah menghafal dan mengingat kosakata dan huruf yang diberikan guru (Eka et al., 2016).

- Menulis buku jurnal

Dalam praktiknya, anak-anak diajak untuk menggambar, menulis kata-kata sederhana, atau menceritakan pengalaman mereka pada buku jurnal. Melalui kegiatan ini, mereka diperkenalkan dengan keterampilan dasar literasi seperti pengenalan huruf, kata, serta pengembangan pemahaman bahasa yang lebih kompleks. Selain itu, jurnal pagi juga memberikan anak-anak kesempatan untuk memperkaya kosakata mereka, karena dalam proses berbagi cerita atau menuangkan ide, mereka akan belajar kata-kata baru dari guru maupun teman sebayanya (Karimah & Dewi, 2021).

- Puisi dan cerita pendek

Dalam kegiatannya guru dapat membacakan puisi serta cerita-cerita pendek pada anak-anak kemudian anak-anak dapat menanggapi cerita tersebut atau anak dapat menceritakan kembali. Menurut penelitian Septiani et al., (2023) pengaplikasian cerpen dan puisi pada anak dapat melatih kemampuan berbahasa dan ekspresi kreatif serta berdampak pada membaca anak.

Pentingnya Jurnal Pagi Bagi pengembangan Pra literasi Anak

Pra-literasi adalah aktivitas yang bertujuan untuk menumbuhkan minat serta keterampilan dasar membaca serta menulis pada anak-anak. Pra-literasi juga merupakan sebuah pendekatan dengan tujuan untuk mempersiapkan anak usia dini sebagai pembaca yang baik serta komunikasi yang baik (Salingkat, 2023). Melalui kegiatan ini, anak-anak dikenalkan pada huruf, suara, kata, dan konsep cerita secara menyenangkan, sehingga mereka menjadi lebih terbiasa dan tertarik dengan aktivitas literasi (Masitoh et al., 2022). Pra-literasi bertujuan untuk membangun fondasi yang kuat dalam kemampuan membaca dan menulis, yang akan sangat penting bagi keberhasilan mereka di jenjang pendidikan berikutnya. Menurut penelitian (Syam & Damayanti, 2020). Bahasa merupakan elemen pertama dan terpenting dalam sistem simbolis, di mana kata-kata dan kalimat digunakan untuk mewakili dan mengungkapkan makna serta niat yang tak terbatas. Melalui bahasa, manusia mampu menyampaikan gagasan, emosi, serta konsep abstrak, memungkinkan komunikasi yang kompleks dan mendalam antara individu. Bahasa juga berperan sebagai alat utama dalam memahami dunia dan mengekspresikan diri (Masfufah, 2021).

Aktivitas menulis jurnal di pagi hari memiliki peran signifikan untuk dilakukan sebelum anak memulai pelajaran karena membantu mempersiapkan kondisi mental dan fisik mereka. Melalui kegiatan yang menyenangkan seperti menulis, menggambar, atau berbagi cerita, anak dapat merasa lebih rileks dan siap secara emosional untuk menghadapi aktivitas belajar. Dengan tujuan pengembangan pra literasi anak (Lailiyah & Nur, 2020). Aktiitas jurnal pagi sangat baik dalam mendukung perkembangan bahasa siswa, terutama dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi yang aktif dan efisien. Kegiatan ini mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam percakapan yang lebih interaktif. Interaksi antara guru dan siswa berlangsung secara alami, dimulai dari aktivitas bercerita hingga guru memberikan pertanyaan terbuka (Nurkhalizah, 2022). Ini memberikan peluang setiap anak untuk mningkatkan kemampuan berbahasa mereka baik dalam menyampaikan gagasan maupun merespon pertanyaan. Bahasa Dengan demikian, jurnal pagi tidak hanya memperkaya kosakata anak, tetapi juga membantu mereka menjadi lebih percaya diri dalam berkomunikasi. Dalam (Utami, 2021) mengatakan bahwa jurnal pagi sangat penting bagi perkembangan pra literasi anak. melalui jurnal pagi melalui menulis dalam buku jurnal Jurnal pagi memberikan kesempatan bagi anak untuk merasa senang saat menuangkan ide dan pikiran mereka melalui gambar. Anak-anak dapat bermain sambil menggambar dan menikmati menceritakan apa yang mereka lakukan dan gambarkan (Utami, 2021). Selain itu, mereka juga belajar menambahkan keterangan pada gambar yang mereka buat, yang secara tidak langsung melatih kemampuan menulis dan berbahasa. Kegiatan ini mendorong kreativitas dan kepercayaan diri, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk anak-anak.

Aktivitas yang dilakukan secara berkelanjutan dapat menghasilkan rangsangan bagi perkembangan literasi anak Pemberian rangsangan adalah aktivitas penting untuk menstimulasi keterampilan dasar anak, dengan harapan supaya anak dapat berkembang secara optimal (Muluk &

Gustina, 2024). Kegiatan terus menerus yang dilakukan dapat menambah kosakata yang dimiliki anak serta akan memberikan dampak signifikan terhadap prestasi mereka di sekolah secara keseluruhan. Kemampuan berbahasa yang baik mempengaruhi pemahaman anak dalam berbagai mata pelajaran dan membantu mereka berkomunikasi lebih efektif, yang pada akhirnya berkontribusi pada kesuksesan akademik mereka (Amini & Suyadi, 2020).

Selain itu jurnal pagi tidak hanya untuk mengembangkan pra literasi saja namun juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. proses tindakan saat melakukan kegiatan jurnal pagi, ditemukan bahwa aktivitas ini secara signifikan dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Beberapa hasil positif yang teramati meliputi: Sikap positif terhadap diri sendiri dan keterampilan berinteraksi dengan rekan sebaya. Kemandirian dalam menyelesaikan tugas, Pengelolaan emosi yang baik, Secara keseluruhan, kegiatan jurnal pagi tidak hanya berperan dalam pengembangan literasi anak usia dini, tetapi juga membantu membentuk kepercayaan diri serta kemampuan emosional dan sosial mereka (Kurniasih et al., 2021).

KESIMPULAN

Pra-literasi merupakan literasi dasar yang harus dikembangkan di PAUD. Pra-literasi merupakan pengenalan baca tulis bagi anak usia dini yang bertujuan agar anak memiliki minat literasi sejak dini sehingga minat tersebut terus berkembang sampai dewasa. Meskipun minat literasi di Indonesia masih rendah namun pemerintah serta guru masih berupaya untuk mengembangkan minat literasi di Indonesia salah satunya dengan adanya program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Gerakan tersebut diwajibkan bagi setiap jenjang pendidikan dari sejak PAUD. Dalam jenjang PAUD sendiri strategi pengembangan pra literasi salah satunya dengan program jurnal pagi. Hasil analisis yang dilakukan bahwa program jurnal pagi melalui menggambar bebas serta kegiatan lain seperti bernyanyi. Berbaris, bercerita dan membaca puisi sangat penting dilakukan karena mampu menstimulasi pra literasi anak usia dini, baik dalam menulis, mengingat kosakata membaca, bercerita serta berkomunikasi dengan baik. Hal ini juga dapat menciptakan kegiatan yang efektif, bebas serta menyenangkan bagi anak. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun fondasi kemampuan literasi yang kuat, yang nantinya akan mendukung mereka dalam proses belajar di tingkat pendidikan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

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. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>

- Eka, T. J., Endang, B., & Halida. (2016). *Peningkatan Kemampuan Bernyanyi Lagu-Lagu Nasional Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 1–23.
- Karimah, F., & Dewi, A. C. (2021). Analisis Perkembangan Bahasa Melalui Bercerita Jurnal Pagi Dan Story Telling Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 321–336. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9239>
- Kartikasari, E. (2022). Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8879–8885.
- Kemdikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. *Kemdikbudristek*, 1–38.
- Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi* (pp. 9–46). <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Kurniasih, K., Supena, A., & Nurani, Y. (2021). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2250–2258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1109>
- Lailiyah, U., & Nur, F. N. (2020). Kesiapan Belajar Anak melalui Jurnal Pagi di TK ABA Giwangan Yogyakarta. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(2), 82–89. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.9>
- Lamadang, K. P., Nasulii, S. H., Pista, P., & Mayasari, Y. (2024). Faktor Rendahnya Kemampuan Literasi Bahasa Anak PAUD KB Durratul Hikmah. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(1), 171–176.
- Lestarinigrum, A., Dwiyantri, L., Prastihastari Wijaya, I., & Dela Selfia, D. (2024). Pra literasi sebagai Implementasi metode bermain untuk anak usia dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 7069–7081.
- Masfufah, U. (2021). Bahasa & Perkembangan Literasi pada Anak Usia Dini: Sebuah Studi Literatur. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(01), 7–13. <https://doi.org/10.51675/alzam.v1i01.131>
- Masitoh, I., Novalinda, N. A., Ramadhani, P. A., & Pangandaran, S. A. (2022). *Penerapan Pra Literasi Pada Anak Usia Dini Di Tk Fajar*. 01(1), 43–53.
- Muluk, I. N., & Gustina, A. D. (2024). Pengaruh Program Rumah Anak Sigap Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Kecamatan Koroncong. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 151–159. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17262>
- Nudiati, D. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 34–40. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>
- Nurkhalizah, E. (2022). Pelaksanaan Kegiatan Jurnal Pagi Dalam Menumbuhkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di TK IT Harapan Umat Karawang. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 93–103.

- OECD. (2022). PISA 2022 Results Factsheets Indonesia. *The Language of Science Education*, 1, 1–9. <https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108>.
- Pusari, R. W., Pramono, S. E., & ... (2023). Globalisasi Pendidik Paud Melalui Budaya Literasi. *Prosiding Seminar ...*, 639–642. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/2195%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/2195/1678>
- Salingkat, S. (2023). Penerapan Pra Literasi Menggunakan Metode Bermain. *Damhil Education Journal*, 3, 63–67. <https://doi.org/10.37905/dej.v3i2.2088>
- Sari, M. (2020). *NATURAL SCIENCE : Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, ISSN : 2715-470X (Online), 2477 – 6181 (Cetak) Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. 41–53.
- Septiani, D., Abdullilah, A., & Rahman Sidik, P. N. (2023). Pengaplikasian Cerpen dan Puisi Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Menulis Pada Anak- Anak di Lingkungan Limo Tengah RT 04 RW 03 Depok - Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 2(2), 26–33. <https://doi.org/10.55542/jppmi.v2i2.602>
- Sinurat, P., Samosir, R., & Uranus Zamili. (2024). Hubungan Kegiatan Baris Berbaris Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Beringin Permai. *Jurnal Talitakum*, 3(1), 45–51. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v3i1.14>
- Syam, A. F., & Damayanti, E. (2020). Capaian Perkembangan Bahasa Dan Stimulasinya Pada Anak Usia 4 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 71–88. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6235>
- Takaria, J., Pattimukay, N., & Kaary, K. M. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis (KAM). *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 318–327.
- Tambunan, S. S. (2020). Kemampuan Menggambar Bebas Pada Jurnal Pagi di TKIT Bunayya 7 Alhijrah 2 Laut Dendang. *Jurnal Ansiru*, 4(1), 1–17.
- Utami, M. (2021). Implementasi Metode Jurnal Pagi Dalam Menumbuhkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang. *Prosiding Seminar Nasional “Digital Learning Untuk Pembangunan Berkelanjutan Menuju Merdeka Belajar Kampus Merdeka,”* 25–30.
- Zahra, A., & Safrida, S. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Pemahaman Literasi Anak Desa Terpencil di Aceh Barat. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 1(2), 21. <https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v1i2.47696>

Pengembangan Aplikasi Android Matematika Untuk Anak Usia Dini

Imam Azro¹, Farah Kamelia Ali Putri^{2*}, Nia Lailin Nisfa³, Al Khoridatul Anisah⁴, Desy Fitriyanti⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Pesantren Mathaliul Falah, Jawa Tengah, Indonesia

Email Corresponden Author : farahkameliaaliputri@ipmafa.ac.id

Abstract

Teachers at Early Childhood Education institutions stated that mathematics lessons for Early Childhood (AUD) only included the introduction of numbers, geometry and measurement. Whereas according to the (National Council of Mathematics Teachers), mathematics for AUD includes 5 standard mathematical processes: problem solving, reasoning and proof, communication of mathematical ideas, mathematical representations, and mathematical connections, and includes 5 content standards which include Numbers and their operations, algebra, geometry, measurement, data analysis and probability. The results of the PISA score show that mathematics needs to be taught from an early age (since in Early Childhood Education institutions) so that students are familiar with mathematical calculations. The purpose of this research is to make mathematics learning media that can be used by early childhood easily and is also accompanied by quizzes. The method in this study is the Research and Development (R&D) method. The research that will be carried out by researchers is the development of information systems, because of that their R&D research uses a special approach to designing information systems. The approach used in the design of information systems will be carried out using the SDLC (System Development Life Cycle) method.

Keywords: Early Childhood Math; Android; SDLC; Mobile Application

Abstrak

Guru lembaga Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa untuk pelajaran matematika bagi Anak Usia Dini (AUD) hanya meliputi pengenalan angka, geometri dan pengukuran. Padahal menurut (The National Council of Teachers of Mathematics), matematika untuk AUD meliputi ada 5 standar proses matematika: pemecahan masalah, penalaran dan pembuktian, komunikasi gagasan matematika, representasi matematika, dan koneksi matematika, dan meliputi 5 standar isi yang meliputi Angka dan operasionalnya, aljabar, geometri, pengukuran, analisis data dan probabilitas. Hasil skor PISA mengindikasikan bahwa matematika perlu diajarkan sejak dini (sejak di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini) agar siswa terbiasa dengan perhitungan matematika. Tujuan Penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran matematika yang dapat digunakan oleh usia anak usia dini secara mudah dan juga disertai dengan kuis. Metode dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan pengembangan sistem informasi, dan menggunakan pendekatan khusus untuk perancangan sistem informasi. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan sistem informasi yang dilakukan menggunakan metode SDLC (Sistem Development Life Cycle).

Kata kunci: Matematika Anak Usia Dini; Android; SDLC; Aplikasi Seluler

History

Received 2024-03-19, Revised 2024-04-04, Accepted 2024-11-19

PENDAHULUAN

Hasil survei *Programme for International Students Assessment* (PISA) tahun 2018 yang diselenggarakan oleh *Organization for Economic Co-Operation and Development* (OECD) kemampuan literasi dasar (membaca, matematika, dan sains) anak yang berusia 15 menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 10 terbawah dari 79 negara peserta. Rata-rata kemampuan membaca anak

di Indonesia yaitu masih 80 poin di bawah rata-rata OECD. Kemampuan anak di Indonesia juga masih rendah jika dibandingkan anak dari beberapa negara di ASEAN. Kemampuan dalam Bahasa, literasi, dan sains anak di Indonesia yaitu 42, 52, dan 37 poin di bawah rata-rata ASEAN (Schleicher, 2018).

Menurut Nisa & Rejeki (2017) Literasi numerasi merupakan kemampuan individu untuk memahami, menggunakan, dan menerapkan konsep serta keterampilan matematika dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Literasi matematika menjadi alat ukur PISA tidak sepenuhnya seperti dalam mata pelajaran matematika di sekolah Indonesia pada umumnya. Literasi matematika berbasis pada *problem solving* kehidupan sehari-hari siswa, kemampuan berfikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skill*) dan kreativitas dalam memecahkan masalah yang masih belum diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari (Radiusman, 2020). Di Era Sekarang pengenalan matematika kepada anak harus menyesuaikan dengan perkembangan anak, dan literasi numerasi pada anak sejak dini sangat penting untuk membangun fondasi matematika yang kuat dan keterampilan berpikir logis (Wardhani, 2017).

Pelaksanaan PISA untuk menilai kemampuan anak umur 15 tahun, namun kita tidak bisa menyalahkan lembaga sekolah menengah pertama di mana rata-rata di umur tersebut anak duduk di bangku SMP. Hasil skor pisa mengindikasikan bahwa matematika perlu diajarkan sejak dini (usia 1-6 tahun) agar anak terbiasa dengan angka dan matematika. Tetapi dalam kenyataannya, banyak anak yang tidak tertarik dengan mata pelajaran matematika karena matematika dianggap tidak menyenangkan, sulit, dan rumit. (Nisa & Rejeki, 2017).

Berdasarkan observasi penulis pada para guru lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa mereka menyatakan untuk pelajaran matematika bagi Anak Usia Dini (AUD) hanya meliputi pengenalan angka, geometri dan pengukuran. Padahal menurut (*The National Council of Teachers of Mathematics*) (Maulida, 2020), pengenalan matematika untuk AUD meliputi 5 standar proses matematika yaitu *problem solving* (pemecahan masalah), penalaran, mengkomunikasikan gagasan dalam matematika, representasi matematika, koneksi matematika. Selain itu juga meliputi 5 standar isi yaitu angka, aljabar, geometri, pengukuran, analisis data dan probabilitas (Smith, 2006).

Dalam pembelajaran matematika untuk AUD terdapat kendala seperti para guru kekurangan variasi media pembelajaran sehingga anak-anak terutama para generasi *Post-Z*, sering teralihkan fokusnya dengan kegiatan lain (Afni et al., 2021). Selain itu, Penggunaan media pembelajaran di sekolah belum maksimal. Dalam pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri belum menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan matematika pada anak usia dini (Pramuditya et al., 2018). Kemudian, menurut Listia dan Fauziah bahwa rata-rata durasi anak-anak pra sekolah yang menggunakan gawai setiap harinya lebih dari 1 jam (Dwi Febriati et al., 2019). Harusnya, anak-anak yang sudah familiar menggunakan gawai diberikan media pembelajaran yang berbasis pada gawai. Siswa tidak serta merta diberikan atau langung mengoperasikan gawai, namun guru bisa

memproyeksikan gawai untuk dipresentasikan di depan siswa. Berdasarkan Temuan lain Suryani dkk menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak adalah keterampilan penting yang memungkinkan mereka untuk menghadapi tantangan, mencari solusi, dan mengambil keputusan yang tepat dalam berbagai situasi. Mengembangkan kemampuan ini sejak dini membantu anak menjadi lebih mandiri, kreatif, dan percaya diri dalam menghadapi berbagai situasi (Suryani et al., 2020).

Hasil skor PISA, persepsi guru terhadap pembelajaran matematika, AUD yang sudah familiar dengan gawai dan kurangnya variasi media pembelajaran matematika bagi guru menjadi dasar utama bagi penulis ingin memberikan solusi berupa pembuatan media pembelajaran berbasis android dengan materi matematika yang disesuaikan dengan standar untuk AUD. (Wijaya & Andriyono, 2020).

METODE

Menurut (Waruwu, 2024) metode penelitian R&D (*Research and Development*) adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengembangkan atau meningkatkan suatu produk, proses, atau teknologi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Pendekatan SDLC (*Software Development Life Cycle*) yaitu kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan mengelola perangkat lunak. SDLC menguraikan tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam proses pengembangan perangkat lunak dari awal hingga selesai. Setiap tahapan memiliki tujuan dan hasil yang spesifik, serta membantu memastikan bahwa produk perangkat lunak yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna dan berjalan sesuai harapan. Adapun rencana pengembangan sistem informasi akademik IPMAFA berbasis android yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- **Identifikasi Masalah dan Peluang** : Tahap awal dalam penelitian R&D adalah mengidentifikasi masalah yang perlu dipecahkan atau peluang untuk meningkatkan sesuatu Konstruksi Sistem Informasi.
- **Pengumpulan Informasi** : Tahap ini melibatkan pengumpulan data yang relevan terkait dengan masalah atau peluang yang diidentifikasi. Ini dapat melibatkan tinjauan literatur, survei, wawancara, atau pengumpulan data lainnya.
- **Perencanaan R&D**: Merancang rencana kerja yang mencakup tujuan, metode, sumber daya yang dibutuhkan, jadwal, dan anggaran untuk penelitian dan pengembangan.
- **Analisis Perancangan**: Tahap ini melibatkan analisis data yang terkumpul dan perancangan solusi atau konsep yang mungkin untuk memecahkan masalah atau memanfaatkan peluang.
- **Pengembangan Prototipe**: Prototipe atau model awal dibangun untuk menguji konsep atau solusi yang dirancang dalam tahap sebelumnya.
- **Uji Coba dan Evaluasi** : Prototipe diuji coba untuk memastikan bahwa mereka memenuhi tujuan

yang ditetapkan dan memecahkan masalah yang diidentifikasi. Evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan dan efisiensi solusi yang diusulkan.

- **Implementasi** : Jika prototipe atau solusi terbukti berhasil selama uji coba, mereka kemudian diimplementasikan secara lebih luas.
- **Pemantuan dan Evaluasi Lanjutan** : Setelah implementasi, proses R&D tetap dipantau dan dievaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa solusi terus berkinerja sesuai yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dalam penelitian ini meliputi kelayakan teknis, ekonomi dan operasional. Analisa kelayakan teknis meliputi pengadaan peralatan pendukung untuk pengembangan aplikasi yang meliputi hardware dan software. Hardware pendukung meliputi komputer dengan spesifikasi Inter Core i3, 8 GB DDR 3, Kartu grafis Nvidia Geforce, dan penyimpanan SSD. Sedangkan software yang digunakan meliputi Windows 10, Adobe Photoshop, Audacity, Figma, dan APK Builder Web2APK. Kelayakan ekonomi meliputi ketersediaan sumberdaya keuangan untuk mengembangkan aplikasi dan analisa operasional meliputi perencanaan kemampuan operasional aplikasi pada gawai dan kemampuannya untuk penggunaan di kelas.

Analisa kelayakan SDM (Sumber Daya Manusia) meliputi kemampuan SDM dalam mengembangkan aplikasi. Pengembang aplikasi ini terdiri dari dua tim, tim pertama bertugas untuk merancang konten matematika beserta audio dan videonya, sedangkan tim kedua bertugas untuk memasukkan konten yang telah dirancang tim pertama kedalam aplikasi.

Pengenalan Pembelajaran Matematika pada anak usia dini dapat dilaksanakan secara menarik dan menyenangkan melalui aplikasi, bermain sambil belajar, yang dapat mengenalkan anak angka, pola, bentuk, hubungan dan konsep geometri. Dalam pengenalan aplikasi matematika untuk anak usia dini juga dapat mengenalkan konsep pengukuran, mengembangkan konsep pengumpulan data, Bersama dengan guru maupun orangtua secara menyenangkan. (Lubis & Umar, 2022).

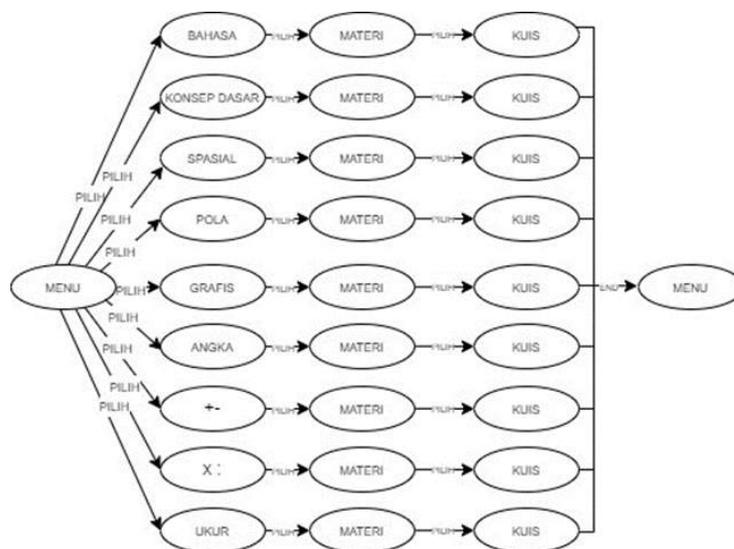
Konstruksi

Dalam proses *Research and Development* (R&D), tahap konstruksi adalah bagian dari pengembangan produk setelah tahap penelitian. Tahap konstruksi ini melibatkan pembuatan prototipe atau model dari produk yang dikembangkan untuk menguji desain dan fungsionalitas sebelum diproduksi dalam skala besar. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam tahap konstruksi aplikasi pembelajaran matematika untuk anak usia dini ini :

- **Perancangan Spesifikasi:** Menyusun spesifikasi teknis produk berdasarkan hasil penelitian. Ini mencakup desain produk, bahan yang digunakan, dan metode pembuatan.
- **Pembuatan Prototipe:** Membangun model awal atau prototipe berdasarkan spesifikasi yang telah dirancang. Prototipe ini dibuat sebagai perwujudan awal produk untuk memahami bagaimana produk akan berfungsi di dunia nyata.
- **Pengujian Prototipe:** Menguji prototipe untuk memastikan bahwa produk memenuhi spesifikasi teknis dan persyaratan fungsional. Pengujian ini dapat berupa uji ketahanan, uji keamanan, atau uji performa, tergantung pada jenis produk.
- **Modifikasi dan Penyempurnaan:** Berdasarkan hasil uji coba, modifikasi dilakukan untuk mengatasi kekurangan atau memperbaiki bagian yang kurang optimal. Tahap ini bisa dilakukan beberapa kali hingga produk memenuhi standar kualitas yang diinginkan.
- **Dokumentasi:** Menyusun dokumentasi terkait desain, proses konstruksi, bahan yang digunakan, dan hasil uji coba. Dokumentasi ini penting untuk proses produksi massal atau paten.
- **Finalisasi Desain:** Setelah semua penyesuaian dilakukan, desain final produk disetujui dan siap untuk tahap produksi. Desain final ini juga mencakup standar kualitas, biaya produksi, dan estimasi waktu pengerjaan.

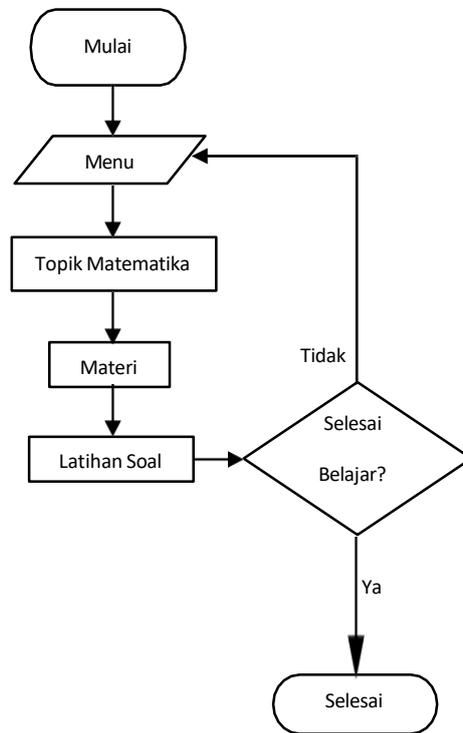
Desain

Tahap desain atau perancangan yang dilakukan menggunakan *use case diagram flow* dan *Flow Chart*. Perancangan menggunakan diagram ini memiliki empat proses (Gambar 1) yaitu Menu utama, Pemilihan sembilan topik matematika, melihat materi, dan mengerjakan kuis. Menu dan navigasi dirancang semudah mungkin agar memudahkan anak-anak dalam memahami navigasi yang ada di aplikasi:



Gambar 1. Flow Chart

Perancangan alur aplikasi ini (Gambar 2) meliputi tampilan menu 9 (sembilan) materi matematika selanjutnya pengguna akan diarahkan kepada materi, setelah materi selesai pengguna diarahkan untuk mengerjakan latihan soal atau kuis. Pengguna bisa berhenti menggunakan aplikasi atau lanjut ke menu utama untuk melanjutkan menggunakan aplikasi setelah mengerjakan kuis



Gambar 2. Flow Chart Diagram Aplikasi

Pengembangan

- Halaman awal

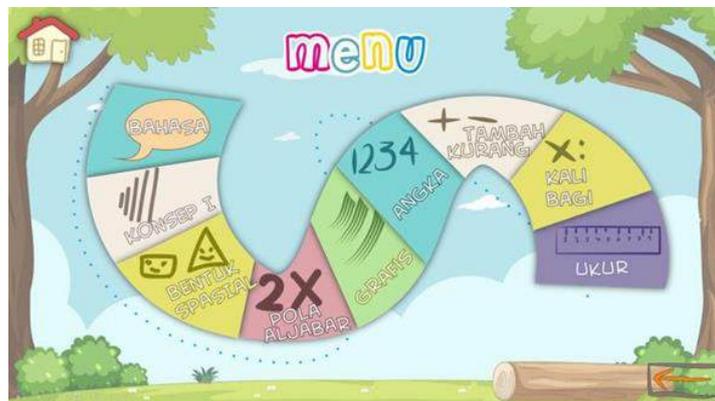
Halaman Awal berupa tampilan *welcoming page* dari aplikasi pembelajaran matematika untuk Anak Usia Dini. Halaman awal memiliki tampilan berupa nama aplikasi dan tombol untuk masuk ke halaman Menu Utama.



Gambar 3. Tampilan Halaman Awal

- Halaman menu utama

Halaman Menu Utama menampilkan pilihan 9 (sembilan) materi matematika yang tersedia di aplikasi.



Gambar 4. Tampilan Halaman Menu Utama

- Halaman materi



Gambar 5. Tampilan Awal Materi



Gambar 6. Tampilan Materi

- Halaman latihan soal



Gambar 7. Tampilan Menu Kuis



Gambar 7. Tampilan Contoh Soal Kuis

Pengujian

Pengujian aplikasi yang dilakukan yaitu menggunakan *Black Box Test* yang mana sejumlah input dilakukan untuk mengetahui fungsionalitas dari semua fitur di aplikasi.

Tabel 1
Pengujian Aplikasi

KELAS UJI	BUTIR UJI	HASIL
Menjalankan aplikasi	Memunculkan aplikasi	valid
Menu	9 menu aktif	valid
Materi Bahasa	Menampilkan materi	valid
Kuis Bahasa	Menampilkan kuis	valid
Materi Konsep Dasar	Menampilkan materi	valid
Kuis Konsep Dasar	Menampilkan kuis	valid
Materi Spasial dan Bentuk	Menampilkan materi	valid
Kuis Spasial dan Bentuk	Menampilkan kuis	valid
Materi Pola, Fungsi dan Aljabar	Menampilkan materi	valid
Kuis Pola, Fungsi dan Aljabar	Menampilkan kuis	valid
Materi grafis	Menampilkan materi	valid
Kuis Grafis	Menampilkan kuis	valid
Materi Angka	Menampilkan materi	valid
Kuis Angka	Menampilkan kuis	valid
Materi + dan -	Menampilkan materi	valid
Kuis + dan -	Menampilkan kuis	valid
Materi x dan :	Menampilkan materi	valid
Kuis x dan :	Menampilkan kuis	valid
Materi pengukuran	Menampilkan materi	valid
Kuis pengukuran	Menampilkan kuis	valid

Implementasi

Aplikasi yang telah diselesaikan, maka tahap selanjutnya adalah implementasi. Implementasi merupakan tahap pemasangan aplikasi pada perangkat yang akan dioperasikan. Tahap ini meliputi instalasi, operasi dan perawatan. Instalasi dilakukan dengan menguji fungsionalitas aplikasi dalam beberapa smartphone dan beberapa versi android.

Tabel 2
Implementasi pada Beberapa Smartphone Android

Smartphone	CPU	RAM	Versi Android	Hasil
Xiaomi Redmi Note 7	Snapdragon 660	4	Andoird 10	Valid
Realme 5	Snapdragon 665	4	Android 9	Valid
Samsung Galaxy A7 lite	Helio P22	4	Android 11	Valid
Vivo Y17	Helio P35	4	Android 9	Valid

Tahap operasional dilakukan dengan menguji operasional aplikasi pada anak-anak usia 4-7 tahun dan kepada guru lembaga PAUD. Hasil penilaian operasional seperti pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3
Implementasi dalam Pembelajaran

No	Pertanyaan	Kurang	Baik	Sangat Baik
1	Tampilan materi	10%	70%	20%
2	Kejelasan bahasa	10%	70%	20%
3	Kejelasan suara	10%	70%	20%
4	Kualitas materi	10%	70%	20%
5	Kemudahan dalam navigasi	10%	70%	20%
6	Soal bisa dipahami	10%	70%	20%

KESIMPULAN

Aplikasi pembelajaran matematika untuk Anak Usia Dini dikembangkan dengan model SDLC dengan materi matematika yang komprehensif serta terdapat latihan-latihan soal untuk mengukur kemampuan pengguna. Aplikasi bisa beroperasi dalam berbagai macam sistem aplikasi Android mulai Android versi 4 ke atas. Pengujian terhadap aplikasi ini dilakukan dan menunjukkan bahwa aplikasi telah berjalan dengan baik.

Penelitian selanjutnya harus memperhatikan keberagaman individu dalam pembelajaran matematika anak usia dini, dan menawarkan pendekatan yang inklusif untuk mendukung semua anak, harus memasukkan metode assesmen yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan kognitif. Evaluasi dapat dilakukan secara observasi langsung, tes non-verbal, atau menggunakan alat evaluasi lain yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Orang tua dan pengasuh memiliki peran penting dalam Pendidikan. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan orang tua dan pengasuh dalam proses pembelajaran matematika anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, R. N., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Memfasilitasi Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 22–34.
- Ali, M., Ichsan, I., & Kasmiati, K. (2021). Pengaruh Permainan Teka-teki Angka dan Huruf Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 254-265. DOI: <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8737>
- Brown, C. V., Dehayes, D. W., Hoffer, J. A., Martin, E. W., & Perkins, W. C. (2010). *CONTENTS : CASE STUDIES*.
- Dwi Febriati, L., Fauziah, A., Pendidikan Profesi Bidan Fakultas Ilmu Kesehatan UNRIYO, P., & III Kebidanan Fakultas Ilmu Kesehatan UNRIYO, P. D. (2019). Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*, 488–497.

- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan kemampuan matematika anak usia dini melalui permainan jam pintar di taman kanak-kanak pembina kec. Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 49-54.
- Handayani, F. F., Munawaroh, F., Kurniawan, N. A., & Devianti, R. (2022). Metode Bermain: Upaya Menstimulus Perkembangan Matematika Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(02), 73-84.
- Mauliyda, M. A. (2020). *PARADIGMA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS NCTM* (Issue January). CV. IRDH MALANG.
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2022). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298-306.
- Nazidah, M. D. P., Zahari, Q. F., & Chasanah, T. U. (2022). Kesiapan Belajar Calistung Siswa SD Kelas Rendah dan Implikasinya Terhadap Penyelenggaraan Layanan Bimbingan Konseling. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 417-428. DOI: <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i1.11232>
- Nisa, M. K., & Rejeki, S. (2017). Analisis Kesalahan Siswa Kelas VII dalam Memecahkan Soal Matematika Model PISA Konten Quantity. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1-8.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rozi, F., Mubarak, A. F., & Humaidah, H. (2021). Penggunaan Media Permainan Bola Angka Terhadap Kemampuan Mengenalkan Konsep Bilangan 1-10 pada Anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 266-277. DOI: <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8339>
- Schleicher, A. (2018). Effect of normovolemic anemia with HES on distribution of cardiac output in dogs (Japanese). In *PISA 2018 Insights and Interpretations* (pp. 12-17).
- Suprpti, E. (2015). Peningkatan Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini Dengan Microsoft Powerpoint Ispring Pada Materi Pengenalan Konsep Bilangan. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v2i1.27>
- Smith, S. S. (2006). *Early Childhood Mathematics*.
- Sousa, K. J., & Oz, E. (2014). *Management information systems for the information age seventh edition*.
- Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119-130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.605>
- Wardhani, D. K. (2017). Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 153-159. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9355>
- Wijaya, A. B., & Andriyono, R. O. (2020). Penerapan HOTS Pada Media Pembelajaran Game Matematika Dengan Metode DGBL. *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, 4(2), 25-33. <https://doi.org/10.36596/jitu.v4i2.258>

Analisis Penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Desa Kebonharjo Kecamatan Patebon

Nabila Pramesthi Salma Reghita ^{1*}, Anita Chandra Dewi Sagala ², Purwadi³, Ismatul Khasanah⁴,
Mila Karmila⁵, Agung Prasetyo⁶, Nila Kusumaningtyas⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
Email Corresponden Author: nabillapramesthisalmaregitha@gmail.com

Abstract

Parental supervision and parental policies while scolding their children whether they are allowed to watch Youtube alone or not have a great influence on children's social development because basically users of the Youtube application who are less controlled will have a negative influence on children. The purpose of this study was to describe how the Use of the Youtube Application in the Psychosocial Development of Children Aged 5-6 Years in Kebonharjo Village, Patebon District, Kendal Regency. The research method used qualitative with 5 children as research objects and the research technique used interviews, observations and documentation, with the results of the study that there were positive and negative influences on children's psychosocial development. The negative impact is that children are less social and less enthusiastic about learning, while the positive impact is that children can obey the rules in the duration of using Youtube. The contribution in this study provides insight to parents to increase supervision of Youtube use in children which can have an impact on their psychosocial development.

Keywords: Youtube; Child social development

Abstrak

Pengawasan orang tua dan kebijakan orang tua sambil memarahi anaknya sudah boleh menonton youtube sendiri atau belum sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak karena pada dasarnya pengguna aplikasi youtube yang kurang terkontrol akan menjadi pengaruh negatif buat anak. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan aplikasi *youtube* dalam perkembangan psikososial anak usia 5-6 tahun di Desa Kebonharjo Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan obyek penelitian 5 anak dan teknik penelitian menggunakan wawancara, observasi serta dokumentasi, dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh positif dan negative pada perkembangan psikososial anak. Dampak negative anak kurang bersosialisasi dan kurang bersemangat belajar, sedangkan dampak positifnya yaitu anak dapat menaati aturan dalam durasi penggunaan *youtube*. Kontribusi dalam penelitian ini memberikan wawasan terhadap para orang tua agar lebih meningkatkan pengawasan menggunakan *Youtube* pada anak yang dapat berdampak pada perkembangan perkembangannya.

Kata kunci: Youtube; Perkembangan sosial anak

History

Received 2024-09-18, Revised 2024-10-20, Accepted 2024-11-06

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial merupakan perubahan dan kestabilan dalam emosi, kepribadian, keseharian sosial dalam menjalin suatu hubungan dan juga berinteraksi dengan orang-orang sekitar (Lismanda, 2017; Puspita et al., 2022). Teori perkembangan sosial pertama kali dipelopori oleh Erik Erikson yang mempercayai bahwa manusia berkembang dalam beberapa tingkatan yang akan mengalami suatu masa

kritis atau konflik yang akan menjadi titik balik dalam perkembangan sosialnya. Salah satu elemen penting dalam teori perkembangan sosial Erikson adalah perkembangan ego (Anonim, 2017). Perkembangan ego selalu berubah berdasarkan pengalaman dan informasi baru yang didapatkan dari interaksi dengan orang lain. Erikson juga percaya bahwa kemampuan memotivasi sikap dan perbuatan dapat membantu perkembangan menjadi positif, sehingga Erikson menyebutnya dengan istilah perkembangan sosial (Latifatul Khasanah, 2023)

Perkembangan perkembangan sosial menentukan anak dalam bersikap serta mengambil keputusan dimasa depan. Perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun merupakan perkembangan insiatif yang diperoleh dengan cara mengkaji lingkungan melalui kemampuan inderanya. Perkembangan sosial tidak hanya berarti perkembangan fisik dan sosial, tetapi anak juga mengalami perkembangan emosional. Perkembangan sosial merupakan istilah yang mengacu pada kesehatan mental dalam situasi sosial dan emosional, atau dapat diartikan sebagai hubungan antara perkembangan sosial dan perkembangan psikologis, seperti ketika seseorang merasa senang, marah, atau takut memasuki lingkungan sosial dan berinteraksi dengan orang di sekitarnya (Khadijah, 2021). Dengan adanya berkembang zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaan telah terjangkau keberbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan.

Di era globalisasi, memudahkan seseorang untuk berkomunikasi dan melakukan interaksi sosial. Seseorang dapat berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan gadget. Wijanarko Jarot (2016) Gadget merupakan suatu perlengkapan yang memiliki tujuan praktis yang dirancang dan memiliki kelebihan dibandingkan dengan teknologi sebelumnya. Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki fungsi secara khusus dan dirancang lebih canggih untuk memudahkan kehidupan manusia. Gadget dapat berupa computer, laptop, tablet, PC, dan telepon seluler atau smartphone. Aplikasi *Youtube* adalah *software* atau alat terapan yang menyediakan berbagai konten video (berita, pendidikan, hiburan, komedi dan lain sebagainya) dan merupakan salah satu rancangan sistem pelayanan dari google dalam memfasilitasi penggunaanya untuk meng-*upload* video dan bisa diakses oleh pengguna yang lain dimana pun dan kapan pun secara gratis (Hastuty & Rosidah, 2021) . Menurut (Hastuty & Rosidah, 2021) yang menyatakan bahwa *Youtube* biasanya digunakan untuk melihat konten mulai dari vlog, prank, game, musik, *teen live*, parodi, *vine*, *review*, rekomendasi, fakta unik, film, eksperimen, *dubbing*, masakan, menggambar, *how to*, *family*, kartun.

Tidak dipungkiri saat ini akan lebih sering bermain *Youtube* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa ingin tahun yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatkan sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *Youtube* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Bebasnya akses penggunaan aplikasi *Youtube* atau kurangnya pengetahuan

orang tua dalam penggunaan aplikasi *Youtube* serta luputnya pengawasan orang tua, membuat video yang bisa terlihat oleh anak pun menjadi sangat beragam. Konten video di aplikasi *Youtube* bisa berupa konten positif (edukasi) dan konten negatif (pornografi, horor dan kekerasan).

Penggunaan *Youtube* secara terus menerus akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya (Rohana & Hartini, 2020; Siti et al., n.d.; Sulastrri & Rini, 2022), anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan *Youtube* akan sangat bergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari, seperti dalam penelitian (Febrianisa et al., 2023; Weinstein & Lejoyeux, 2015; Pohan et al., 2023; Harining & Suardana, 2023) bahwa penggunaan media online yang tidak terkendali dapat menyebabkan gangguan tidur, keterlambatan perkembangan sosial, kemampuan berkomunikasi, berempati, dan membangun hubungan sosial yang sehat. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh (Kristianus, 2019) bahwa terlalu sering anak-anak terpengaruh oleh *youtube* yang intens setiap hari mengakibatkan kecanduan sehingga menghalangi mereka melakukan aktivitas dan berkomunikasi dengan teman seumurannya dan sekitarnya. Banyaknya konten yang disediakan dan mudah diakses oleh anak usia dini dapat memiliki dampak signifikan pada perkembangan anak. Konten yang tidak sesuai dengan usia, kekerasan, perilaku agresif, atau konten yang merangsang dapat mempengaruhi sikap, nilai-nilai, perilaku dan pemahaman anak secara negative (Harismi, 2020).

Hal ini juga didukung dengan studi pendahuluan di kecamatan Patebon yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil yaitu banyak anak usia 5-6 tahun mereka sudah mengenal *Youtube* dan memainkannya sepanjang hari. Anak senang ketika sedang menonton *Youtube* diluar dan ada anak yang tidak bisa menonton *Youtube* lalu anak tersebut menangis ingin menonton *Youtube* seperti temanya. Jika orang tua tidak memberikan gadget kepada anaknya anak akan mengamuk, menangis, teriak-teriak dan memukul, setelah orang tua memberikan gadget kepada anak, anak akan diam dan asik. Anak akan menonton *Youtube* tanpa didampingi oleh orang tua. Jika data internet mati atau habis anak akan menangis, ketika tidak dapat melihat video di *Youtube* akan dibanting dan menangis histeris, namun ada juga orang tua yang melarang anaknya main diluar rumah karena takut terjadi sesuatu pada anaknya orang tua lebih suka memberikan tontonan *Youtube* pada anak mereka agar anak duduk diam dirumah dan tidak rewel, tidak mengganggu orang tua saat melakukan pekerjaan rumah. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul analisis penggunaan aplikasi *youtube* terhadap perkembangan sosial anak usia dini 5-6 tahun di desa Kebonharjo Kecamatan Patebon.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan di desa Kebonharjo Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal dilakukan selama lima bulan yaitu bulan Agustus-

Januari 2024 dengan obyek penelitian 5 orang anak usia 5-6 tahun dan orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini akan menggali tentang perkembangan sosial di lingkungan desa Kebonharjo Kabupaten Kendal. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, serta dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, serta display data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di perumahan Patebon Indah, Kendal subjek penelitian sebanyak 5 orang anak. Sebelum dilakukan penelitian dan observasi pada anak, Penelitian ini menunjukkan bahwa semua anak yang diamati sudah familiar menggunakan *Youtube* sejak usia dini. Penggunaan *Youtube* mempengaruhi komunikasi dan interaksi sosial mereka, dengan beberapa anak jarang berkomunikasi dan menunjukkan perilaku agresif atau emosional setelah menonton. Pengawasan orang tua bervariasi ada yang menetapkan batasan waktu dan konten, sementara lainnya kurang ketat. Konten yang ditonton juga beragam, dari edukatif hingga hiburan, dengan dampak perilaku yang berbeda, seperti marah atau menangis saat waktu menonton habis. Orang tua umumnya menggunakan *Youtube* untuk hiburan dan alat bantu belajar. Pengawasan yang tepat penting untuk mencegah dampak negatif yang perlu dilakukan oleh orang tua terkait penggunaan aplikasi youtube terhadap perkembangan sosial anak adalah bahwa peran orang tua sangat penting dalam mengontrol dan membatasi penggunaan *Youtube* oleh anak-anak. Orang tua perlu menjaga agar anak tidak terlalu sering bermain *Youtube* dan tetap berinteraksi dengan teman sebayanya. Selain itu, orang tua harus meningkatkan rasa empati anak, mengontrol ekspresi emosi, serta mengingatkan dan menegakkan aturan yang telah dibuat. Pengawasan orang tua saat anak menonton *Youtube* sebagai sarana belajar juga penting, dengan memberikan durasi menonton yang wajar, yaitu 1 jam per hari. Orang tua juga bertanggung jawab mengajarkan anak berinteraksi dengan baik, memberikan contoh perilaku positif, dan menggunakan *Youtube* sebagai alat edukasi yang efektif.

Dari hasil observasi penelitian ini didapatkan bahwa anak mayoritas anak sudah mengenal aplikasi *youtube* dan bisa mengoperasikan *youtube*, hal ini tentu saja akan memengaruhi perkembangan sosial anak. Anak lebih suka untuk bermain aplikasi *youtube* dari pada bermain dengan temanya. Bebasnya akses penggunaan aplikasi *youtube* atau kurangnya pengetahuan orang tua dalam penggunaan aplikasi serta luputnya pengawasan orang tua membuat video yang bisa terlihat oleh anak pun menjadi sangat beragam. Menurut (Mohammad Salehudin, 2020) alasan utama aplikasi *youtube* mengandung konten video, audio visual yang menarik dan memiliki kesukaan anak. Selanjutnya Menurut Ratna Pangastuti dalam (Dewi Sayekti, Anita Chandra D.S., 2022) juga menyatakan bahwa *Youtube* mempengaruhi perkembangan perilaku dan interaksi sosial anak, mereka lebih suka bermain

Youtube daripada bermain dengan temannya. penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat memiliki dampak negatif terutama terhadap interaksi sosial anak, yaitu mengurangi aktivitas bermain dengan teman. Anak yang terlalu asyik bermain gadget cenderung malas untuk bermain dengan temannya. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget juga cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya (Berliana et al., 2022)

Peran orang tua sangat penting bagi anak usia dini untuk membentuk sikap, karakter dan kepribadian anak. Penggunaan *Youtube* yang berlebihan atau terlalu sering dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah ketika dinasehati, tidak mau menedengarkan nasehat, tidak memperdulikan orang-orang disekitar dan lebih individualisme. Bila perkembangan perkembangan sosial anak belum optimal, maka anak akan merasa bersalah terhadap setiap perilakunya, yang dapat menghambat eksplorasi dan membuat anak takut melakukan kesalahan. Hal ini berpotensi membuat anak menjadi pasif (Ashyla et al., 2023). Penggunaan aplikasi *Youtube* juga dapat mempengaruhi perkembangan moral anak, berbicara tentang akhlak yang berkaitan dengan tingkah laku karena akhlak adalah tingah laku yang terjadi dalam kehidupan manusia. Moral seseorang berhubungan dengan penggunaan *Youtube*, karena penggunaan *Youtube* dalam tayangan video *Youtube* itulah dapat mempengaruhi perilaku anak (Mudianti, 2023). Maka dari itu untuk anak usia dini dalam menggunakan aplikasi *Youtube* perlu adanya dampingan orang tua untuk mengawasi dalam menggunakan aplikasi *Youtube* (Pertiwi et al., 2022).

Tabel 1

*Hasil Temuan Penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap Perkembangan Sosial
Anak Usia 5-6 Tahun*

<i>Dampak Perkembangan sosial</i>	<i>Temuan Dilapangan Dampak Positif</i>	<i>Temuan Dilapangan Dampak Negatif</i>
a. Menumbuhkan Sikap Egosentris	<ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan fokus pada konten yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, anak dapat menemukan informasi atau hiburan yang lebih memuaskan. • Memilih konten yang dianggap paling berharga bagi diri sendiri dapat membantu dalam mengelola waktu dengan lebih efisien. • Kualitas konten yang lebih tinggi, memilih konten yang sesuai minat sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya berinteraksi dengan teman sebanyanya. • Sulit beradptasi. • Tidak bisa mengikuti aturan yang dibuat oleh orang tua. • Suka menyendiri.
b. Menurunnya Konsentrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ekplorasi yang lebih luas, dengan menurunnya konsentrasi anak mungkin lebih sering berpindah dari satu video ke video lainya dan anak bisa 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang fokus • Kecemasan • Mudah bosan dengan aktivitas yang lain.

	<p>memperluas pengetahuan dan minat anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stimulasi kreatif, melihat berbagai jenis konten secara cepat bisa merangsang kreativitas dan imajinasi anak. • Pengembangan kemampuan adaptasi 	
c. Emosi Yang Tidak Stabil	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman emosi, mengalami berbagai emosi saat menonton video dapat membantu anak dalam mengenali dan memahami perasaan anak sendiri, serta belajar mengelola emosi secara lebih efektif. • Pengembangan empati, menonton konten yang menyentuh atau emosional bisa meningkatkan empati anak, karena anak mungkin mulai memahami dan merasakan perasaan karakter atau orang lain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sulit diatur • Malas dan pasif • Perilaku yang agresif • Mudah marah dan menangis • Kecanduan dalam menggunakan <i>Youtube</i>

Hasil penelitian tentang penggunaan *Youtube* pada anak usia dini (5-6 tahun) menunjukkan dampak positif dan negatif yang signifikan seperti memiliki perilaku agresif dan emosional setelah menonton *youtube*. Di sisi positif, *Youtube* membantu anak memilih konten sesuai minat, memperluas pengetahuan, merangsang kreativitas, serta mengajarkan pengelolaan emosi dan empati. Namun, dampak negatifnya meliputi berkurangnya interaksi sosial, kesulitan beradaptasi, penurunan konsentrasi, kecenderungan menyendiri, serta emosi yang tidak stabil. Anak juga berisiko menjadi kecanduan, sulit diatur, dan menunjukkan perilaku agresif, sehingga peran orang tua sangat penting dalam mengawasi penggunaan *Youtube*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan “Analisis Penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap Perkembangan sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. Dapat diambil kesimpulannya anak-anak pada umumnya menggunakan *Youtube* sebagai alat pembelajaran dan hiburan. Konten yang mereka tonton biasanya bersifat mendidik, seperti kartun atau materi pendidikan yang sesuai dengan usia. Namun, jika penggunaannya tidak dikendalikan, terdapat risiko dampak negatif, seperti menjadi agresif atau interaksi sosial yang buruk dengan teman sebaya. Dari penelitian diatas orang tua dapat lebih meningkatkan pengawasan penggunaan aplikasi *Youtube* pada anak karena akan berdampak pada perkembangan psikososial dan untuk masyarakat dapat lebih memperhatikan pemilihan konten yang

sesuai dengan usianya dan membatasi waktu penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2017). Teori Psikososial Erikson dan Perkembangannya. <https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>
- Ashyla, F. H., Maranatha, J. R., & Muqodas, I. (2023). Analysis of psychosocial development in early children reviewed based on parents' parenting in Purwakarta sub-district. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 508–519. <https://doi.org/10.33369/jip.8.2>.
- Berliana, D., Rosidah, L., & Sayekti, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *KIDDO: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 23–37. <https://doi.org/http://doi.org/10.19105/tjpi>
- Dewi Sayekti, Anita Chandra D.S., M. K. (2022). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Jetak Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal. *Jurnal Sarjana Ilmu Pendidikan*, 2(1), 70–78.
- Febrianisa, A. E., Imanuloh, N. R., Desi, R., & Wulandari, T. (2023). Analisis Manajemen Resiko Penggunaan Aplikasi Youtube Pada Anak Usia Dini. 66–71.
- Harining, N. L. S., & Suardana, I. K. P. (2023). Pola Komunikasi Orang Tua dalam Menekan Dampak Negatif Konten Short Video Media Online YouTube pada Anak Usia Dini. *Sadharananikarana: Jurnal Ilmiah Komunikasi Hindu*, 5(1), 854–863.
- Harismi, A. (2020). Memahami Pengertian Anak Usia Dini dan Karakteristiknya. Diambil Kembali Dari Sehatq. Com: <https://www.sehatq.com/artikel/memahami-pengertian-anak-usia-dinidan-karakteristiknya>.
- Hastuty, M., & Rosidah, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun. 6(1), 102–109.
- Khadijah, N. Z. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. Medan Sunggal: Merdeka Kreasi.
- Kristianus, K. (2019). Pengaruh YouTube Terhadap Perkembangan Anak-Anak Di Indonesia. *Communication binus*.
- Latifatul Khasanah. (2023). Generasi Emas Anak Usia Dini.
- Lismanda, Y. F. (2017). Pondasi perkembangan psikososial anak melalui peran ayah dalam keluarga. *Viractina: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 89–98.
- Mohammad Salehudin. (2020). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. 5(2), 106–115.
- Mudianti, H. (2023). Analisis Dampak Tayangan YouTube Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini. 1(1), 1–7.
- Pertiwi, N. P., Widayati, S., & Sulistyani, A. R. (2022). Parents' Views on YouTube in Early Childhood Education. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 115–122. <https://doi.org/10.17509/ebj.v4i2.40707>

- Pohan, N., Yani, Z., & Noviardi, R. (2023). Sosialisasi Cerdas Berteknologi Bagi Anak dan Remaja Mushalla Nurjannah. *Pendidikan Dan Pelatihan*, 7(1), 95–101.
<https://ejournal.kompetif.com/index.php/diklatreview/article/view/1306%0Ahttps://ejournal.kompetif.com/index.php/diklatreview/article/download/1306/867>
- Puspita, O., Elan, E., & Mulyadi, S. (2022). Perkembangan Psikososial Anak Usia Dini yang Mengalami Keterlambatan dalam Berbicara. 6(2), 215–220.
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di Sdn 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), 137–145.
- Siti, O., Kartika, R., Marlina, N. C., Si, M., K, A. W., & Sos, S. (n.d.). Makna Youtube Bagi Seorang Ibu.
- Sulastri, S., & Rini, S. H. S. (2022). Hubungan Jenis Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Di Kecamatan Weleri. *Jurnal Surya Muda*, 4(2), 118–132.
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2015). New developments on the neurobiological and pharmacogenetic mechanisms underlying internet and videogame addiction. *The American Journal on Addictions*, 24(2), 117–125.
- Wijanarko Jarot, E. S. (2016). Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital. *Keluarga Indonesia Bahagia*.