



Print ISSN 2541-2418
Online ISSN 2541-2434



Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education

Published by

Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Registered on the Decree of Law and Human Rights Ministry, Republic of Indonesia

Number: AHU.0055189.AH.01.07.2016, Dated 12 May 2016



Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education
Volume 2, Number 2, December 2017

Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education (IJIECE) is a scientific periodical journals that managed by peer-review, in which other scientists (peer-review) evaluate the **article's value and credibility before published**. The journal is dedicated to publish scientific articles in the study of Islamic early childhood education from different aspects and perspectives as well as the themes that have been determined. IJIECE aims to become one of the forums for ideas and results of researches dissemination in the field of Islamic education for early childhood. In addition, it also can be a major reference in the same field. This journal is available in print and online, and published twice a year, in June and December.

All Rights Reserved:

No part of this publication may be reproduced in any form without prior written permission from Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education (IJIECE), to whom all requests to reproduce copyright material should be detected. Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education (IJIECE) grant authorisation from individuals to photocopy copyright material for private research use. This authorisation does not extend to any other kind of copying, by any means, any form, and for any purpose other than private research use.

Printed Journal Subscription Information:

Institution	Rp 100.000,-/issue	Rp 200.000,-/year
Individual	Rp 75.000,-/issue	Rp 150.000,-/year
Outside Indonesia	\$ 50/years (individual)	\$75/year (institution)

For detailed information of printed journal subscription feel free to contact the journal manager at ijiece.pps.pgra@gmail.com

Open Access Journal Information

Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education (IJIECE) comitted to principle of knowledge for all. The journal provides full access contents at <http://journal.pps-pgra.org>

Mailling Address

Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education (IJIECE)
Study Program of Islamic Education for Childhood Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, 3rd floor, Room of 305, State Islamic University Sunan Kalijaga
Marsda Adisucipto Street, Yogyakarta, 55281 Indonesia
Phone: +62-274-51305g, Fax: +62-274-519734; Contact Person +62 817 423 338
Email: ijiece.pps-pgra@gmail.com; pps.pgra@gmail.com
Website: <http://journal.pps-pgra.org>



Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education

EDITOR-IN-CHIEF:

Sigit Purnama

EDITORS:

Heru Kurniawan, Taranindya Zulhi Amalia, Ainna Amalia
Maulidya Ulfah, Ratna Pangastuti

EDITOTIAL BOARD:

Fauziah Fauzan, National Association for the Education of Young Children, USA
Tadzkiroatun Musfiroh, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Ellyn Sugeng Desyanty, Universitas Negeri Malang, Indonesia
Vina Adriany, Universitas Pendidikan Indonesia
Rohinah, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia
Evi Muafiah, IAIN Ponorogo, Indonesia
Laily Hidayati, STAI Al-Hikmah Tuban, Indonesia
Abdul Muhid, UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
Erni Munastiwi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

LANGUANGE EDITORS:

Binti Suaidah Hanur

COVER DESIGN:

Imam Nugroho

ADMINISTRATION & IT SUPPORTS:

Hafidh 'Aziz

EDITORIAL OFFICE:

Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education
Study Program of Islamic Education for Childhood Education
Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, 3rd floor, Room of
State Islamic University Sunan Kalijaga
Marsda Adisucipto Street, Yogyakarta, 55281 Indonesia
Phone: +62-274-51305g, Fax: +62-274-519734
Email: ijiece.pps-pgra@gmail.com; pps.pgra@gmail.com
Website: <http://journal.pps-pgra.org>



Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education
Volume 2, Number 2, December 2017

CONTENTS

PENINGKATAN MOTORIK KASAR MELALUI SENAM IRAMA BAGI ANAK USIA 4-5 TAHUN <i>Ita Roeyana</i>	139-146
POTENSI NOMOPHOBIA DAN MODEL MENTAL ANAK DALAM MENGHAFAL AL-QUR'AN <i>Subhan Subhan dan Nur Rahmah</i>	147-156
INSTRUMEN PENGETAHUAN SEKSUALITAS UNTUK ANAK <i>Ine Nirmala dan Feronica Eka Feronica</i>	157-164
FENOMENA GADGET DAN PERKEMBANGAN SOSIAL BAGI ANAK USIA DINI <i>Ratna Pangastuti</i>	165-174
MENCIPTAKAN HOME LITERACY BAGI ANAK USIA DINI DI ERA DIGITAL <i>Eti Nurhayati dan Maulidya Ulfah</i>	175-184
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI BERMAIN PERAN DI KB AL HIKMAH TAJUNGSARI PATI <i>Karmini</i>	185-198
PENGEMBANGAN NILAI MORAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE PEMBIASAAN DI RA AL-JABBAR KOTA BATAM <i>Qory Ismawaty</i>	199-206
PENGARUH GADGET TERHADAP KESEHATAN MENTAL ANAK <i>Muhimmatul Hasanah</i>	207-214
KERANGKA KONSEP PENGEMBANGAN KURIKULUM BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCE PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI <i>Mila Faila Shofa</i>	215-222
FINGER PAINTING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI KB HARAPAN BANGSA GUWO TLOGOWUNGU PATI <i>Mudrikah</i>	223-234

GADGET DAN SPEECH DELAY: KAJIAN PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK <i>Restu Yulia Hidayatul Umah</i>	235-242
DAMPAK PENGGUNAAN SOCIAL MEDIA SECARA BERLEBIHAN TERHADAP REGULASI DIRI ANAK <i>Weni Tria Anugrah Putri</i>	243-250



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

Ita Roeyana

Received: 19 7 2017 / Accepted: 29 11 2017 / Published online: 20 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract This study aims to determine how the use of rhythmic gymnastics to improve gross motor skills of early childhood. This research was conducted in classes B KB Desa Taruna Bangsa Tajungsari Tlogowungu Pati in the academic year 2016/2017 for two months, December 2016 to January 2017. The subjects of this research were 30 students. The method used in this research is classroom action research with two cycles. The first cycle is done in large groups and cycle II in a small groups where each group consisted of 10 people for one group. Every action done through the planning stage, acting, observing, and reflecting. The results of the research through two cycles show that an increase in the second cycle. This is shown in the power aspect there was an increase from the first cycle to the second cycle of 15 children increased to 20 children. The percentage increase of 50% from the first cycle, the second cycle to 66.67% from 15 children to 20 children experience changes that seemed to go well in executing instructions.

Keywords: gross motor, early childhood, rhythmic gymnastics

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan senam irama untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di kelas B KB Taruna Bangsa Desa Tajungsari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2016/2017 selama dua bulan yaitu Desember 2016 sampai dengan Januari 2017. Subyek penelitian ini berjumlah 30 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Siklus pertama dilakukan dalam kelompok besar dan siklus ke dua dalam kelompok kecil dimana setiap kelompok terdiri dari 10 orang untuk 1 kelompok. Setiap tindakan dilakukan melalui tahap perencanaan (planning), melakukan (acting), pengamatan (observing), refleksi (reflecting). Hasil penelitian melalui dua siklus tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan sampai siklus II. Hal ini ditunjukkan pada aspek kekuatan terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 15 anak meningkat menjadi 20 anak. Persentase naik sebesar 50% dari siklus I, ke siklus II 66,67% dari 15 anak mengalami perubahan menjadi 20 anak yang tampak berjalan dengan baik dalam melaksanakan intruksi.

Kata kunci: *motorik kasar dan senam irama*

Pendahuluan

Perkembangan yang terjadi pada masa-masa awal kehidupan anak sangat penting, sehingga masa awal ini merupakan masa-masa emas atau sering disebut dengan *the golden age*. Masa ini hanya dapat terjadi satu kali dalam kehidupan manusia dan tidak dapat diulangi lagi. Hal inilah yang menyebabkan masa kanak-kanak menjadi sangat penting dalam kehidupan manusia. Untuk itu pendidikan anak usia dini mutlak diperlukan. Anak harus dibina dan dikembangkan agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan usia anak (Sumiyati, 2014: 12).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Durri Andriani, 2012: 1.34).

Menurut Bambang Sujiono perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Oleh sebab itu, peningkatan keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia TK. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak, membuat anak senang bermain dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain.

Dengan demikian perkembangan fisik itu dapat dilakukan dengan berbagai gerakan-gerakan yang dapat membentuk otot-otot tubuh pada anak diantaranya adalah dengan senam. Menurut Menke G. Frank senam terdiri dari gerakan-gerakan yang luas dari latihan-latihan yang dapat membangun dan membentuk otot-otot tubuh seperti: pergelangan tangan, punggung, lengan dan sebagainya.

Menurut Devi Nawang Sasi kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan yang berguna dan dibutuhkan anak dalam kehidupan sehari-hari. Karena ini sudah jaman modern banyak kemajuan teknologi seperti sekarang ini, kebanyakan anak untuk memilih menghabiskan waktunya untuk bermain dengan cara menikmati fasilitas yang telah tersedia dibandingkan untuk melakukan kegiatan yang harus menggerakkan otot. Kegiatan fisik dengan menggunakan olah tubuh dimaksudkan agar anak didik mempunyai perkembangan gerak tubuh yang selaras sehingga kelak mempunyai kemampuan perkembangan gerak yang baik salah satunya adalah melalui senam irama.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka pihak peneliti akan menyelesaikan permasalahan atau solusi dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“Peningkatan Motorik Kasar Melalui Senam Irama Bagi Anak Usia 4–5 Tahun Di KB Taruna Bangsa Desa Tajungsari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2016/2017”**. Adapun tindakan yang akan dilakukan ada 2 siklus, Siklus I dengan senam irama dalam kelompok besar, siklus II dengan senam irama dalam kelompok kecil

Metode

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classrom Action Research*). Penelitian ini dilaksanakan di KB Taruna Bangsa Tajungsari Tlogowungu Pati. Penelitian dilakukan di Kelompok Bermain ini dikarenakan peneliti memandang perlunya peningkatan kemampuan motorik kasar di sekolah ini. Penelitian ini rencana dilaksanakan selama 4 bulan dimulai bulan November 2016 dan diakhiri bulan Pebruari 2017. Subyek penelitian ini adalah

anak didik KB Taruna Bangsa Tajungsari Tlogowungu Pati dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 anak, terdiri dari 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

Data penelitian diperoleh dari berbagai sumber diantaranya yaitu, Data primer adalah data penelitian yang bersumber dari anak didik yang dijadikan subyek langsung dalam penelitian. Data ini berasal dari pengamatan, wawancara maupun hasil kerja yang dicatat oleh peneliti dan teman sejawat. Serta data sekunder adalah data hasil pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat. Teknik dan Alat Pengumpulan Data yang dilakukan adalah observasi untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung proses kegiatan pada anak. Wawancara adalah suatu cara mendapatkan data dengan wawancara langsung terhadap anak. Dan dokumentasi yaitu menggunakan foto, atau buku-buku laporan perkembangan anak.

Hasil Penelitian Pembahasan

Pada kondisi awal di KB Taruna Bangsa mengenai kemampuan motorik kasar masih sangat rendah dan perlu ditingkatkan. Ini dikarenakan guru dalam mengajarkan motorik kasar hanya menggunakan metode ceramah setelah itu guru langsung memberikan tugas, tanpa memberikan pilihan kegiatan lain kepada anak. Sedangkan anak sangat membutuhkan kegiatan yang menarik dengan kegiatan yang dilakukan melalui senam.

Melihat kondisi di atas maka guru cara mengajar yang awalnya dengan metode ceramah diganti dengan menggunakan senam irama. Senam yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar adalah melalui senam irama dengan menggunakan alat peraga untuk melakukan senam yaitu dengan menggunakan cd, dan kaset DVD. Senam ini diharapkan meningkatnya kemampuan motorik kasar anak. Karena anak akan bermain sambil belajar dalam kegiatan ini, maka peneliti akan menggunakan dua siklus dalam menerapkan motorik kasar ini yaitu siklus I dan siklus II.

Tabel 1.
Prosentase Perkembangan Motorik Kasar Pada Pra Siklus

Keterangan	Jumlah Anak	Prosentase	Ketuntasan
O = Kurang	16 anak	53 %	Belum tuntas
V = Cukup	10 anak	33 %	Tuntas
● = Baik	4 anak	14 %	Tuntas

Dari data diatas menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum dilakukan pengamatan dari indikator menangkap bola, berdiri di atas satu kaki dan berjalan dengan berbagai variasi menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar masih dalam tahap kurang. Hal tersebut ditunjukkan bahwa masih 50% lebih kemampuan motorik kasar anak rendah.

Siklus I akan direncanakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku sikap sebagian solusi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Pada siklus ini peneliti membuat perencanaan pembelajaran dengan rincian sebagai berikut.

Perencanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan senam yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut; Mencari irama yang tepat untuk anak, Menyiapkan alat peraga yang lain, Menyajikan kegiatan anak saat senam, Mengamati kegiatan anak saat senam.

Pelaksanaan Tindakan

Setelah membuat perencanaan, guru melaksanakan prosedur yang telah direncanakan. Langkah-langkah pelaksanaan pada siklus I yaitu: Guru mengkomunikasikan bahwa akan senam dengan menggunakan irama, Guru melaksanakan kegiatan pembukaan dengan menyiapkan alat yang diperlukan untuk senam, Anak bergerak sesuai dengan irama lagu, Guru memberi contoh gerakan yang sesuai dengan lagu.

Pengamatan

Guru mengamati anak saat melakukan senam pada siklus I. Pengamatan dilaksanakan pada beberapa aspek penelitian. Aspek pertama adalah gerakan anak ketika mendengarkan lagu/musik bisa melakukan gerakan yang sesuai atau belum.

Tabel 2.

Prosentase Data Perkembangan Motorik Kasar (Mengayun Lengan) Siklus I

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Prosentase
Tuntas	20	67 %
Tidak Tuntas	10	33 %

Tabel 3.

Prosentase Data Perkembangan Motorik Kasar (Melakukan Gerakan Keseimbangan) Siklus I

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Prosentase
Tuntas	22	73 %
Tidak Tuntas	10	27 %

Tabel 4.

Prosentase Data Perkembangan Motorik Kasar (Berjalan dengan Berbagai Variasi) Siklus I

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Prosentase
Tuntas	24	80 %
Tidak Tuntas	6	20 %

Dari data siklus I menunjukkan adanya perubahan tingkat kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkan, metode pembelajaran yang berbeda sebelumnya. Pada siklus ini anak yang masih dinilai tidak tuntas ada 20 % atau sama dengan 6 anak oleh karena itu guru perlu lebih meningkatkan lagi perkembangan motorik kasar anak pada siklus selanjutnya.

Refleksi

Kemampuan motorik kasar mengalami peningkatan dengan diberikannya kegiatan yang bervariasi dan menyenangkan begitupun metode yang diberikan, sangat mempengaruhi

motivasi anak untuk aktif dalam kegiatan. Guru atau peneliti akan berusaha melaksanakan dan lebih meningkatkan kegiatan – kegiatan yang bervariasi serta metode yang sesuai dengan tujuan perbaikan.

Tabel 5.
Perbandingan Pra Siklus dan Siklus I

No	Kemampuan	Pra Siklus	Siklus I
1	Tuntas dalam mengayunkan lengan, gerakan keseimbangan berjalan dengan berbagai variasi	45%	70%
2	Tidak tuntas dalam mengayunkan lengan, gerakan keseimbangan berjalan dengan berbagai variasi	55%	30%

Dari data di atas terdapat peningkatan motorik kasar pada anak di KB Taruna Bangsa 45% atau sama dengan 6 anak yang tuntas menjadi 70% atau sama dengan 14 anak. Karena indikator yang diharapkan sebesar 90% maka masih diadakan perbaikan pada siklus II.

Siklus II akan direncanakan tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku sikap sebagian solusi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Pada siklus ini peneliti membuat perencanaan pembelajaran dengan rincian sebagai berikut.

Perencanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan senam yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut; Mencari irama yang tepat untuk anak, Menyiapkan alat peraga yang lain, Menyajikan kegiatan anak saat senam, Mengamati kegiatan anak saat senam.

Pelaksanaan Tindakan

Setelah membuat perencanaan, guru melaksanakan prosedur yang telah direncanakan. Langkah-langkah pelaksanaan pada siklus I yaitu: Guru mengkomunikasikan bahwa akan senam dengan menggunakan irama, Guru melaksanakan kegiatan pembukaan dengan menyiapkan alat yang diperlukan untuk senam, Anak bergerak sesuai dengan irama lagu, Guru memberi contoh gerakan yang sesuai dengan lagu.

Pengamatan

Guru mengamati anak saat melakukan senam pada siklus II. Pengamatan dilaksanakan pada beberapa aspek penelitian. Aspek pertama adalah gerakan anak ketika mendengarkan lagu / musik bisa melakukan gerakan yang sesuai atau belum. Pengamatan dilaksanakan pada beberapa aspek penelitian. Aspek pertama adalah gerakan anak ketika mendengarkan lagu / musik bisa melakukan gerakan yang sesuai atau belum.

Tabel 6.
Prosentase Data Perkembangan Motorik Kasar (Mengayun Lengan) Siklus II

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Prosentase
Tuntas	26	87 %
Tidak Tuntas	4	13 %

Tabel 7.
Prosentase Data Perkembangan Motorik Kasar (Melakukan Gerakan Keseimbangan) Siklus II

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Prosentase
Tuntas	26	87 %
Tidak Tuntas	4	13 %

Tabel 8.
Prosentase Data Perkembangan Motorik Kasar (Berjalan dengan Berbagai Variasi) Siklus II

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Prosentase
Tuntas	26	87 %
Tidak Tuntas	4	13 %

Tabel 9.
Prosentase Data Perkembangan Motorik Kasar Pada Siklus II

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Prosentase
Tuntas	26	87 %
Tidak Tuntas	4	13 %

Dari data siklus II menunjukkan adanya perubahan tingkat kemampuan motorik kasar anak setelah diadakan perbaikan pada siklus I, anak yang sudah cukup mampu dinilai 90%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motorik kasar setelah perbaikan.

Refleksi

Dengan kegiatan bervariasi dan menyenangkan ternyata kegiatan menjadi bermakna bagi anak, sehingga dapat meningkatkan motorik kasar mereka terhadap senam irama. Metode yang digunakan sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan sehingga dapat membantu peningkatan motorik kasar anak. Guru berusaha menyediakan alat peraga yang dapat mendukung kegiatan yang direncanakan, tentu saja harus bervariasi dan disesuaikan tingkat usia anak, agar anak mudah memahami. Guru harus memperhatikan tingkat perkembangan masing – masing anak sesuai prinsip perkembangan anak usia dini yaitu anak adalah pribadi yang unik yang tidak sama antara satu anak dengan yang lain.

Tabel 10.
Perbandingan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Kemampuan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas dalam mengayunkan lengan, gerakan keseimbangan berjalan dengan berbagai variasi	45%	70%	90%
2	Tidak tuntas dalam mengayunkan lengan, gerakan keseimbangan berjalan dengan berbagai variasi	55%	30%	10%

Jadi hasil akhir seluruh kegiatan perbaikan terdapat adanya kenaikan 90% atau sama dengan 26 anak telah mengalami peningkatan pada motorik kasar melalui senam irama di KB Taruna Bangsa Tajungsari Tlogowungu.

Simpulan

Pada pra siklus atau sebelum pelaksanaan tindakan, kemampuan motorik kasar anak masih rendah yaitu hanya mencapai 45%. Dengan dilaksanakan kegiatan senam irama, kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dibanding pada pra siklus. Hasil yang diperoleh pada siklus I adalah 70% dan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Berdasarkan pengamatan dari siklus I dan siklus II, kegiatan senam irama dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di KB Taruna Bangsa Tajungsari Tlogowungu Pati Tahun Pelajaran 2016/2017.

Referensi

- Aprilia Puspita Sari. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar MELALUI Permainan Tradisional Kucing–Kucingan pada Anak Kelompok B Di TKIT Ar–Raihan Tahun Pelajaran 2015/2016. Semarang: Universitas Terbuka.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Devi Nawang Sasi. (2011). Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar dan Kognitif Anak melalui Senam Irama di TK Riyadush Sholihin Margahayu Bandung. Bandung: UNPAD.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nana Sudjana dan Awal Kusuma MS. (2014). *Proposal Penelitian Perguruan Tinggi*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Elizabeth B Hurlock. (1997). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Ke Enam*. Jakarta: Erlangga.
- Jhon. W. Santrok. (2007). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Siti Marini. (2015). Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Egrang Tempurung Kelapa Bagi Siswa Kelas B di KB Mutiara Hati Ketitang Wetan Batangan Pati Tahun 2015/2016. Pati: IPMAFA.
- Patmodewo. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rahman Hibana S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTK Press.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar–Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sumiyati. (2014). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Jogjakarta: Indie Book Corner.
- Sumiyati. (2015). *Mengasah Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Indie Book Corner.
- Sumiyati. (2011). *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan*. Yogyakarta: Cakrawala Institute.

Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain Bersama*. Jakarta: Grasindo.

Yamin, M dan Sanan, JS. (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press.

<http://www.definisi-pengertian.com/2015/04/pengertian-motorik-kasar-pendidikan.html>
diakses tanggal 13 Desember 2016 jam 12.10

https://id.wikipedia.org/wiki/Senam_irama Desember 2016 jam 20.15 diakses pada tanggal 10

<https://onopirododo.wordpress.com/2010/12/09/klasifikasi-dan-karakteristik-keterampilan-gerak/> diakses pada tanggal 13 Desember 2016 jam 10.20



Potensi Nomophobia dan Model Mental Anak dalam Menghafal Al-Qur'an

Subhan dan Nur Rahmah

Received: 19 7 2017 / Accepted: 29 11 2017 / Published online: 20 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract This study reveals the link between the potential of nomophobia and the mental model of the child formed when memorizing al-qur'an. Basically, nomophobia is interpreted as a communication pathology in the form of a psychological disorder that causes children to feel restless and uncomfortable when away or can not access their gadgets instantly. Nevertheless, the research findings indicate a positive trend between nomophobia as a psychological disorder with a mental model that plays a vital role in determining students' ability to memorize al-qur'an. This is reflected in the activity of memorizing al-qur'an especially in conditioning sessions using video, images and religious ceremony before starting memorizing al-qur'an. Anak who have the potential or tendency nomophobia have a better mental model in memorizing al-qur'an. This is due to the breadth of virtual experience that children get from using gadgets that can form their positive mental models when memorizing the Qur'an. This further affects the formation of strong emotions, the motivation to maintain memorization, foster awareness and better understanding of morals. Teachers and parents should create some conditions of use of gadgets based on the intensity of usage time, content accessed by children, and positive control over the child's negative behavior that arises.

Keywords: Nomophobia, Mental Model, Al-qur'an Memorizing Activities

Abstrak Penelitian ini mengungkap keterkaitan antara potensi nomophobia dan model mental anak yang terbentuk ketika menghafal al-qur'an. Pada dasarnya, nomophobia dimaknai sebagai patologi komunikasi berbentuk gangguan psikologi yang menyebabkan anak merasa resah dan tidak nyaman ketika berada jauh atau tidak dapat mengakses gadget mereka seketika. Namun demikian, temuan penelitian mengindikasikan adanya kecenderungan positif antara nomophobia sebagai gangguan psikologi dengan model mental yang berperan vital dalam menentukan kemampuan siswa dalam menghafal al-qur'an. Hal ini tercermin dari aktifitas menghafal al-qur'an terutama pada sesi pengkondisian menggunakan video, gambar dan ceramah keagamaan sebelum memulai menghafal al-qur'an. Anak yang memiliki potensi atau kecenderungan nomophobia memiliki model mental yang lebih baik dalam menghafal al-qur'an. Hal ini disebabkan oleh luasnya pengalaman virtual yang didapatkan anak dari penggunaan gadget yang dapat membentuk positif model mental mereka ketika menghafal al-qur'an. Hal ini lebih lanjut berpengaruh pada terbentuknya emosi yang kuat, motivasi menjaga hafalan, menumbuhkan kesadaran dan penghayatan moral yang lebih baik. Guru dan orang tua harus menciptakan beberapa kondisi penggunaan gadget berdasarkan pada intensitas waktu penggunaan, konten yang diakses anak, dan kontrol positif terhadap perilaku negatif anak yang timbul.

Kata Kunci: Nomophobia, Model Mental, Kegiatan Menghafal Al-qur'an

Pendahuluan

Penetrasi gadget dalam memenuhi kebutuhan komunikasi harian dewasa ini mutlak diperlukan. Gadget yang dalam hal ini adalah tablet dan smartphone tidak hanya digunakan untuk keperluan *calling* dan *messaging*, akan tetapi orientasi penggunaannya telah berkembang ke arah pemenuhan aktifitas komputasi harian seperti *chatting*, email, internet bahkan editing photo dan video. Alih fungsi ini mempengaruhi anak-anak terutama dalam mengakses internet, bermain video game, menonton video dan media sosial. Sebagaimana dilaporkan UNICEF bahwa pengguna gadget di Indonesia dengan rentang usia 10-18 tahun mencapai 43,5 juta jiwa. Sebesar 80% menggunakan internet untuk mencari data dan informasi yang diklik melalui 70% platform media sosial, 65% mengklik melalui platform musik online dan 39% melalui situs video (Razak, 2017). Hal ini menyebabkan anak cenderung ketergantungan berlebih pada penggunaan gadget dalam keseharian mereka.

Pada kajian patologi komunikasi, ketergantungan ini oleh para pakar diyakini sebagai gejala gangguan psikologis yang dikenal dengan "Nomophobia". Kondisi ini ditandai dengan rasa takut dan cemas (Gezgin and Çakır, 2016), (Okoye, Harry and Obikwelu, 2017), (Gezgin *et al.*, 2017) ketika berada jauh atau tidak terhubung dengan gadget. Bahkan, hal ini menurut Chandak (Chandak, Singh and Faye, 2017) dapat berujung pada gangguan sistem kardiovaskular, sistem nerveous pusat, dan gangguan sistem hormon yang lebih lanjut dapat menyebabkan sakit kepala, gangguan tidur.

Mengacu pada batasan tersebut, nomophobia yang dimaksud dalam penelitian ini tidak diartikan sebagai sebuah gangguan psikologi serius (penyakit), akan tetapi secara definitif lebih dimaknai sebagai sebuah potensi atau kecenderungan anak-anak terhadap penggunaan gadget berlebih ketika menghafal al-**qur'an**. Kecenderungan tersebut sebagaimana teramati pada beberapa Taman Pendidikan Al-**qur'an** di Kabupaten Lombok Timur yang justru berdampak positif terhadap model mental yang terbentuk ketika menghafal al-**qur'an**.

Model mental merupakan representasi kognitif tentang realitas (Wilson *et al.*, 1993) dimana representasi merupakan pernyataan dan tindakan seseorang (Hestenes, 2006) dan persepsinya terhadap sesuatu (Vosniadou and Brewer, 1994). Sehingga dapat dikatakan bahwa model mental adalah model atau kerangka kognitif seseorang yang digunakan untuk memahami dan membahasakan realitas atau informasi yang dilihat dan diperolehnya dari lingkungan.

Model mental sebagai sebuah model atau kerangka kognitif (Johnson-laird, 2010) yang menentukan cara atau sudut pandang anak dalam menghafal al-**qur'an**. Hal ini terlihat pada proses penerapan model pembelajaran menghafal al-**qur'an** terintegrasi dengan representasi internal dan eksternal (Rustan, Hisban and Subhan, 2017) yang sebelumnya telah dikembangkan peneliti pada subjek dengan rentang usia yang sama. Pada penerapan model tersebut, peneliti menemukan bahwa ada kecenderungan positif saat dilakukan pengkondisian dan pengkodean hafalan kepada anak. Anak yang memiliki potensi nomophobia terlihat lebih dapat beradaptasi dengan video atau pun gambar makna al-**qur'an** yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Pada proses *recalling* dan repetisi, anak juga lebih mampu memasang ayat dengan makna dan kandungannya.

Temuan tersebut, memberikan tanda bahwa pada dasarnya terdapat keterkaitan antara potensi nomophobia dengan model mental yang terbentuk pada diri anak ketika menghafal al-**qur'an**. Model mental yang tergambar dari baiknya adaptasi dan pemahaman mereka pada proses coding menggunakan video, dan kemampuan mereka dalam memasang ayat dengan maknanya, terbentuk dari pengalaman virtual yang mereka peroleh saat menggunakan gadget

untuk mengakses informasi dari internet tentang lingkungan luar (Berger, 1991). Model mental juga membantu anak dalam memfokuskan perhatian mereka terhadap materi hafalan (Bernard *et al.*, 2014).

Dalam hal ini, meskipun beberapa riset telah menunjukkan adanya keterkaitan antara model mental dan potensi nomophobia anak ketika menghafal, akan tetapi perlu riset mendalam untuk mengetahui bagaimana bentuk nomophobia yang sebenarnya dapat mempengaruhi positif model mental anak dalam menghafal al-qur'an. Perlu juga untuk melihat bagaimana kecenderungan nomophobia dapat mempengaruhi model mental anak yang selanjutnya dapat meningkatkan produktifitas hafalan anak, dan hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan guru dan orang tua dalam mengkondisikan ketergantungan anak agar dapat berdampak positif bagi hasil belajar mereka dalam pembelajaran menghafal al-qur'an di sekolah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi deskriptif jenis *cross sectional survey* dengan group random sampling (Wiersma and Jurs, 2008). Penelitian ini dilaksanakan Pada Taman Pendidikan al-Qu'ran yang ada di Kabupaten Lombok Timur. Subjek penelitian ini yaitu anak usia 5-8 tahun yang mengikuti pembelajaran menghafal al-qur'an menggunakan model pembelajaran menghafal al-qur'an terintegrasi representasi internal dan eksternal yang telah dikembangkan peneliti sebelumnya.

Dalam menjangkau anak yang terindikasi memiliki potensi atau kecenderungan nomophobia, peneliti melakukan pembatasan potensi nomophobia dilihat dari beberapa aspek antaralain (1) intensitas penggunaan gadget, (2) konten yang biasa diakses, dan (3) sikap yang ditunjukkan anak ketika jauh dari gadget (Yildirim and Correia, 2015). Kemudian tingkat skala yang digunakan diadopsi dan dimodifikasi dari (Marsden, 2017) dan juga mempertimbangkan pendapat ahli lain yang kompeten.

Sementara itu, model mental dilihat dari pernyataan dan tindakan anak (Hestenes, 2006) (Kurnaz and Değermenci, 2012) pada sesi pengkondisian pada model pembelajaran menghafal al-qur'an terintegrasi representasi internal dan eksternal (Rustan, Hisban and Subhan, 2017). Pada sesi tersebut, guru memutar video motivasi, gambar makna al-qur'an atau ceramah keagamaan untuk melakukan relaksasi dan mengkondisikan gelombang otak anak ketika menghafal. Model mental diukur menggunakan instrumen observasi yang berkaitan dengan 4 aspek menghafal yaitu *verification, matching, coresponding, dan recalling*.

Peneliti melihat respon anak pada sesi pengkondisian terhadap masing-masing konten video, gambar, dan ceramah yang berkaitan dengan bagaimana mereka memverifikasi konten, mencocokkannya, mengkorespondensi, dan merecalling makna yang terkandung dalam video, gambar atau ceramah dengan sejumlah ayat yang menjadi target hafalan. Rubrik amatan terdiri dari dua skala yaitu 1 untuk "model mental sesuai" dan 0 untuk "model mental tidak sesuai".

Hasil dan Pembahasan

Sampel dalam penelitian ini yaitu 50 anak yang terdiri dari 25 anak terindikasi memiliki potensi atau kecenderungan nomophobia dan 25 lainnya adalah anak normal yang tidak terindikasi nomophobia. Sampel ini dipilih secara acak terhadap siswa yang berasal dari TPA yang sudah menerapkan model pembelajaran menghafal al-Qur'an dengan integrasi representasi internal dan eksternal.

Penentuan kelompok nomophobia menggunakan angket yang disebarakan kepada anak yang turut didampingi oleh guru dan orang tua. Untuk memastikan keakuratan hasilnya, peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru dan orang tua yang berhubungan langsung dengan aktifitas anak sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah. Berdasarkan hal tersebut, berikut ditampilkan hasil identifikasi kecenderungan nomophobia pada anak yang disajikan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1.
Hasil Identifikasi Kecenderungan Nomophobia pada Anak

No	Aspek Umum	Pertanyaan pada	Jumlah Anak Berdasarkan Skala (orang)					Jumlah
			STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)	TT (0)	
1	Intensitas Penggunaan Gadget		6	17	10	15	2	50
2	Konten yang biasa diakses dari gadget		19	6	11	13	1	50
3	Sikap yang timbul bila jauh dari gadget		8	15	14	11	2	50
Rata-rata jumlah anak yang merespon S dan SS					24,89 Anak			

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa jumlah anak yang memilih skala dengan rentang skor 3 atau 4 yaitu sekitar 25 anak. Ini berarti, setengah dari total jumlah anak yang berada pada rentang skor tersebut terindikasi memiliki potensi atau kecenderungan nomophobia. Standar ini didasarkan pada instrumen analisis hal ini kemudian digunakan peneliti

Pada sesi pengkondisian dari penerapan model pembelajaran tersebut, kemudian diamati model mental anak yang terbentuk menggunakan instrumen pengamatan. Hasil pengamatan model mental tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.
Hasil Penilaian Model Mental Anak

Group	Sesi Pengkondisian dengan Representasi Eksternal						Rata-rata
	Video Motivasi		Gambar Makna		Ceramah		
	Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr	
Jumlah	8	13	7	12	7	11	9,67
Persentase	80%	87%	70%	80%	70%	73%	77%
Group Umum	Sesi Pengkondisian dengan Representasi Eksternal						Rata-rata
	Video Motivasi		Gambar Makna		Ceramah		
	Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr	
Jumlah	7	8	8	8	6	7	7,33
Persentase	58%	62%	67%	62%	50%	54%	59%

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor model mental yang dimiliki anak yang cenderung memiliki potensi nomophobia dengan anak yang tidak. Pada kelompok anak nomophobia, rata-rata skor model mentalnya sebesar 9,67 dengan prosentase model mental rata-rata anak secara keseluruhan sebesar 77%. Sedangkan pada kelompok anak dengan tidak ada kecenderungan nomophobia rata-rata skor model mentalnya sebesar 7,33 dengan rata-rata prosentase sebesar 59%.

Skor ini juga berbeda-beda antara anak laki-laki dan perempuan mengikuti jenis representasi eksternal yang digunakan guru pada proses pengkondisian. Pada kelompok nomophobia khusus pada sesi penerapan video motivasi jumlah anak yang memiliki model mental yang sesuai yaitu 21 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 13 perempuan dengan prosentase sebesar 80% anak laki-laki dan 87% anak perempuan. Sedangkan pada kelompok anak yang tidak memiliki kecenderungan nomophobia, terlihat pada sesi video motivasi anak yang memiliki model mental yang sesuai berjumlah 15 orang dengan 7 anak laki-laki atau sebesar 58% dan 8 anak perempuan atau 62%.

Selanjutnya, pada sesi penerapan gambar makna, perolehan skor pada kelompok nomophobia mengalami penurunan jumlah skor yaitu 7 atau 70% dari anak laki-laki dan 12 atau 80%. Begitu juga pada kelompok anak normal dengan jumlah skor sebesar 8 atau 67% untuk anak laki-laki dan 8 atau 62% untuk anak perempuan. Sementara itu, pada sesi ceramah keagamaan pada kelompok nomophobia perolehan skor sebesar 7 atau 70% anak laki-laki dan 11 atau 73% anak perempuan. Sedangkan pada kelompok anak normal terdiri dari 6 laki-laki atau sekitar 50% dan 7 anak perempuan atau sekitar 59%.

Untuk mengetahui dampak dari model mental siswa sebagaimana tergambar di atas, maka dalam penelitian ini juga dilihat skor kemampuan menghafal siswa. Skor kemampuan menghafal diadopsi dari instrumen model menghafal al-qur'an terintegrasi representasi internal dan eksternal yang terdiri dari 4 aspek kemampuan menghafal yaitu *verification*, *matching*, *coresponding*, dan *recalling*. Berikut hasil tes menghafal al-qur'an baik pada kelompok nomophobia maupun kelompok yang tidak terindikasi nomophobia.

Tabel 3.
Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Anak

Group	Aspek Menghafal al-Qur'an								Rata-rata
	Verification		Matching		Coresponding		Recalling		
	Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr	
Nomophobia									
Rata-rata	3,30	3,53	3,50	3,47	3,10	3,53	3,20	3,27	3,36
Persentase	83%	88%	88%	87%	78%	88%	80%	82%	84%
Group Normal	Aspek Menghafal al-Qur'an								Rata-rata
	Verification		Matching		Coresponding		Recalling		
	Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr	
Normal									
Rata-rata	2,08	2,31	2,00	2,08	2,00	2,00	2,00	2,08	2,07
Persentase	52%	58%	50%	52%	50%	50%	50%	52%	52%

Berdasarkan tabel 2 di atas, maka dapat dilihat bahwa rata-rata skor perolehan siswa pada kelompok anak yang cenderung memiliki potensi nomophobia sebesar 3,36 dengan prosentasi skor tersebut sebesar 84% dari jumlah skor maksimal instrumen kemampuan menghafal al-qur'an. Sementara itu, pada group anak normal perolehan skor rata-rata sebesar 2,07 dengan prosentasi jumlah skor sebesar 52% dari skor total.

Skor tersebut tersebar di beberapa aspek kemampuan menghafal al-qur'an. Pada aspek *verification* anak dari kelompok yang cenderung memiliki potensi nomophobia memperoleh skor untuk anak laki-laki sebesar 3,30 atau 83% dan 3,53 atau 88% dari skor total untuk anak perempuan. Sedangkan pada kelompok non nomophobia terlihat bahwa pada aspek yang sama anak laki-laki mendapat 2,08 atau 52% dan anak perempuan mendapat 2,31 atau 58%.

Begitu juga halnya dengan aspek *matching*, pada kelompok *nomophobia* memperoleh skor 3,50 atau sekitar 88% untuk anak laki-laki dan 3,47 atau 87% untuk anak perempuan. Sementara dari kelompok non *nomophobia* sebesar 2,00 atau 50% untuk anak laki-laki dan 2,08 atau 52% untuk anak perempuan. Begitu juga pada aspek *coresponding* dan *recalling* pada kelompok *nomophobia* dan normal. Anak laki-laki memperoleh 3,10 atau 78% dan 3,20 atau 80% sementara anak perempuan mendapat 3,53 atau 88% dan 3,27 atau 84%. Sedangkan pada kelompok anak non *nomophobia* untuk aspek *coresponding* dan *recalling* masing-masing sebesar 2,00 atau 50% dan 2,00 atau 52% untuk anak laki-laki dan 2,00 atau 50% dan 2,08 atau 52% untuk anak perempuan.

Penelitian ini mengungkap keterkaitan antara model mental anak saat menghafal, dengan kecenderungan *nomophobia* yang anak miliki. Hal ini dapat diamati ketika anak terlibat pada sesi pengkondisian dari penerapan model pembelajaran menghafal *al-qur'an* terintegrasi representasi internal dan eksternal (Rustan, Hisban and Subhan, 2017). Sesi tersebut terdiri dari penyajian representasi eksternal berupa video, gambar dan ceramah keagamaan berkaitan dengan makna ayat yang akan dihafalkan anak.

Pembatasan potensi *nomophobia* dalam penelitian ini dilihat dari beberapa aspek umum *nomophobia* dari Yuldirim (Yuldirim and Correia, 2015) dan penskalaannya diadopsi dan dimodifikasi dari Marsden (Marsden, 2017) dimana butir pertanyaan disesuaikan dengan kemampuan anak dalam memberikan jawaban pada angket yang didukung oleh wawancara mendalam dengan guru dan orang tua.

Sementara itu, model mental dalam hal ini dipahami sebagai kerangka kognitif (Johnson-laird, 2010) yang dapat menentukan cara anak dalam menghafal *al-qur'an*. Terdapat kecenderungan positif saat dilakukan pengkondisian dan pengkodean hafalan kepada anak. Anak yang memiliki potensi *nomophobia* terlihat lebih adaptif dengan tayangan video atau pun gambar makna *al-qur'an* yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Hal tersebut terlihat dari skor model mental pada kelompok anak dengan potensi *nomophobia* cenderung lebih tinggi bila dibandingkan dengan anak yang tidak memiliki kecenderungan *nomophobia*. Skor rata-rata anak pada kelompok *nomophobia* mencapai 9,67 atau 77% anak yang sudah memiliki model mental yang sesuai dari total keseluruhan anak yang mengikuti sesi pengkondisian pada pembelajaran menghafal *al-qur'an*.

Sementara itu, dari kelompok non *nomophobia*, tercatat rata-rata skor sebesar 7,33 dengan presentase 57%. Skor model mental tersebut diikuti oleh kenaikan skor kemampuan menghafal *al-qur'an* anak. Pada tabel 3, kelompok *nomophobia* memperoleh skor sebesar 3,36 atau 84% dari skor total seluruh komponen yang diujikan dalam pembelajaran. sementara itu, kelompok non *nomophobia* hanya memperoleh 2,07 atau 52% dari skor total dari seluruh komponen yang diujikan dalam pembelajaran menghafal *al-qur'an*.

Model mental yang tergambar dari baiknya adaptasi dan pemahaman anak pada proses koding menggunakan video, dan pemasangan ayat dengan maknanya, terbentuk dari pengalaman virtual (Berger, 1991) yang anak peroleh saat menggunakan gadget. Karena, anak dapat mengakses informasi dari internet tentang dunia luar (Bernard *et al.*, 2014) (Gwee, 2005). Disamping itu, model mental yang terbentuk juga dapat membantu anak dalam memfokuskan perhatian mereka terhadap materi hafalan (Berger, 1991).

Di samping itu, lebih dalamnya pemahaman terhadap konten video dan gambar akibat dari model mental anak yang terbentuk dari pengalaman yang lebih luas dari konten-konten keagamaan virtual seperti kisah para nabi dan rasul dan video interaktif anak muslim dari youtube, menyebabkan anak *nomophobia* lebih memiliki hasrat untuk menjaga hafalan. Konten

tersebut membangun model mental yang membentuk persepsi positif (Vosniadou, 1994) yang dalam hal ini adalah kegiatan menghafal al-**qur'an**. Hal ini lebih lanjut mendorong anak untuk menggunakannya memenuhi ekspektasi mereka yang dapat membantu pertumbuhan kesadaran, moral dan motivasi positif (Kildan, Kurnaz and Ahi, 2013) terus menerus dalam menghafal al-**qur'an**.

Akan tetapi, berdasarkan pengamatan pada proses pembelajaran, anak dengan potensi nomophobia cenderung lebih **khusu' dan memusatkan perhatiannya** saat video dan gambar ditampilkan. Akan tetapi, terlihat gelisah dan tidak fokus saat pengkondisian menggunakan ceramah keagamaan pada pembelajaran menghafal al-**qur'an**. Dalam hal ini, ternyata kebiasaan anak membangun pengalaman dari konten-konten virtual mengubah cara pandang atau persepsi anak (model mental) (Berger, 1991) terhadap realitas yang dihadapi saat pembelajaran menghafal al-**qur'an menggunakan representasi eksternal berupa ceramah keagamaan**. Cara pandang dan persepsi tersebut pada dasarnya juga telah mengubah pikiran dan tindakan (Ross and Nisbett, 1991) anak terhadap realitas yang mendorong mereka untuk menyesuaikan diri dan menginterpretasi informasi melalui cara-cara visual untuk dapat dipahami ke bentuk-bentuk realistik dan kongkrit.

Sementara itu, terdapat kecenderungan perbedaan skor antara laki-laki dan perempuan dalam model mental dan kemampuan membaca al-**qur'an** terutama pada kelompok anak yang memiliki potensi nomophobia. Hal ini karena anak perempuan umumnya memiliki penghayatan emosional yang lebih kuat dibandingkan anak laki-laki. (Grossman and Wood, 1993). Dengan demikian, anak perempuan cenderung lebih dapat memahami dan menghayati tayangan video gambar maupun ceramah keagamaan yang diberikan guru pada sesi pengkondisian dari model pembelajaran yang diterapkan guru di dalam kelas.

Kecenderungan pengaruh positif nomophobia pada konteks pembentukan model mental siswa ketika menghafal mengharuskan guru dan orang tua membatasi beberapa kondisi penggunaan gadget dalam keseharian anak. Penggunaan gadget pada anak perlu dibatasi pada konten-konten yang dapat mendukung aktifitas mereka ketika menghafal al-**qur'an**. Konten yang sebaiknya diakses oleh anak seperti video interaktif di YouTube tentang kisah-kisah inspiratif para penghafal al-**qur'an**, **biography dan prestasi para penghafal al-**qur'an****, kisah-kisah para nabi dan rasul, serta hal-hal lain yang dapat melatih penghayatan mereka terhadap kandungan nilai dan makna al-**qur'an**.

Di samping itu, khusus pada penerapan pembelajaran menghafal al-**qur'an terintegrasi representasi internal dan eksternal** (Rustan, Hisban and Subhan, 2017) perlu mempertimbangkan penggunaan al-**qur'an digital yang dapat diakses langsung oleh anak ketika menghafal al-**qur'an****. Penting untuk mengembangkan aplikasi tersebut melalui riset lanjutan, dimana al-**qur'an digital** dilengkapi dengan opsi representasi eksternal yang diinginkan anak seperti video, gambar dan ceramah keagamaan. Meskipun dalam hal ini telah dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya salah satunya seperti pengembangan digital multimedia interaktif (Syadiah *et al.*, 2016). Namun dalam pengembangan tersebut, tidak mengikutsertakan unsur-unsur pengkondisian menggunakan berbagai representasi eksternal yang dapat meningkatkan penghayatan terhadap makna dan kandungan al-**qur'an**. **Hal ini**, membuat otak anak tidak dapat dipastikan apakah benar-benar telah berada pada kondisi yang ideal (gelombang alpha-teta) sebelum memulai menghafal (Rustan, 2016). Hal ini dapat menimbulkan resiko ketidaksiapan otak dalam menghafal al-**qur'an yang pada mendukung terjadinya stress dan beban kognitif** berlebih bagi anak yang bersangkutan.

Kesimpulan

Nomophobia dimaknai sebagai patologi komunikasi berbentuk gangguan psikologi yang menyebabkan anak merasa resah dan tidak nyaman ketika berada jauh atau tidak dapat mengakses gadget mereka seketika. Namun, dalam konteks menghafal al-**qur'an terutama pada** sesi pengkondisian menggunakan video, gambar dan ceramah keagamaan sebelum memulai menghafal al-**qur'an**, terdapat kecenderungan positif antara potensi nomophobia dengan model mental anak yang terbentuk dalam menghafal al-**qur'an**. Anak-anak yang memiliki potensi atau kecenderungan nomophobia memiliki model mental yang lebih baik dalam menghafal al-**qur'an**. Hal ini disebabkan oleh luasnya pengalaman virtual yang didapatkan anak dari penggunaan gadget yang dapat membentuk positif model mental mereka ketika menghafal al-**qur'an**. Hal ini lebih lanjut berpengaruh pada terbentuknya emosi yang kuat, motivasi menjaga hafalan, menumbuhkan kesadaran dan penghayatan moral yang lebih baik. Oleh karena itu, guru dan orang tua harus menciptakan beberapa kondisi penggunaan gadget berdasarkan pada intensitas waktu penggunaan, konten yang diakses anak, dan kontrol positif terhadap perilaku negatif anak yang timbul.

Referensi

- Berger, P. L. (1991) *The Social Construction of Reality Treatise in the Sociology*. USA: Penguin Books.
- Bernard, T. *et al.* (2014) 'The Future in Mind : Aspirations and Forward-Looking Behaviour in Rural Ethiopia The Future in Mind : Aspirations and Forward-Looking Behaviour in Rural Ethiopia', (April).
- Chandak, P., Singh, D. and Faye, A. (2017) 'An Exploratory Study of Nomophobia in Post Graduate Residents of a Teaching Hospital in Central India', *Indian Psychology*, 4(3). doi: 10.25215/0403.147.
- GezgİN, D. M. *et al.* (2017) 'Nomophobia Prevalence among Pre-service Teachers : A case of Trakya University Öğretmen Adayları Arasında Nomofobi Yaygınlığı : Trakya Üniversitesi Örneği', *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, pp. 86–95.
- Gezgin, D. M. and Çakır, Ö. (2016) 'Analysis of nomophobic behaviors of adolescents regarding various factors', *Journal of Human Sciences*, 13(2), p. 2504. doi: 10.14687/jhs.v13i2.3797.
- Grossman, M. and Wood, W. (1993) 'Sex Differences Intensity of Emotional Experience: A Social Role Interpretation', *American Psychological Association*, 65.
- Gwee, K. (2005) 'Measuring Mental Models', *IMTA Annual Conference*, pp. 1–12. Available at: <http://www.internationalmta.org/Documents/2005/2005045T.pdf>.
- Hestenes, D. (2006) 'Notes for a modeling theory of science, cognition and instruction', *Proceedings of the GIREP conference*, pp. 20–25. Available at: papers2://publication/uuid/4A9A2DC7-3926-40DF-9658-826E710EC81C.
- Johnson-laird, P. N. (2010) 'Mental models and human reasoning', *Psychological and Cognitive Science*, 2010. doi: 10.1073/pnas.1012933107.

- Kildan, A. O., Kurnaz, M. A. and Ahi, B. (2013) 'Mental Models of School for Preschool Children', *European Journal of Educational Research*, 2(2), pp. 97–105. Available at: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1086355&site=ehost-live>.
- Kurnaz, M. A. and Değermenci, A. (2012) 'Mental Models of 7th Grade Students on Sun , Earth and Moon', *İlköğretim Online*, 11(1), pp. 137–150.
- Marsden, P. (2017) *Nomophobia (Smartphone Dependency) Diagnostic Test*, *digitalintelligencetoday.com*. Available at: digitalintelligencetoday.com (Accessed: 20 November 2017).
- Okoye, C. A. F., Harry, H. O. and Obikwelu, V. C. (2017) 'Nomophobia among undergraduate : Predictive influence of personality traits', *Practicum Psychologia*, 7(2), pp. 64–74.
- Razak, N. (2017) 'Studi Terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia sudah online, namun masih banyak yang tidak menyadari potensi resikonya'. Jakarta: UNICEF. Available at: https://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html.
- Ross, L. and Nisbett, R. E. (1991) *The Person and The Situation: Perspectives of Social and Psychology*. USA: McGraw-Hill Higher Education.
- Rustan, E. (2016) *Model Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Neurolinguistik Programming*. Jakarta: UNJ. Available at: http://lib.unj.ac.id/tugasakhir/index.php?p=show_detail&id=47080&keywords=edhy+Rustan.
- Rustan, E., Hisban and Subhan (2017) 'Model of Memorizing The Qur'an Throught Integrating Internal and External Representation', *At-Takaffa*, 17.
- Syadiah, N. W. S. et al. (2016) 'A Framework for Designing Mobile Quranic Memorization Tool Using Multimedia', *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 92(1), pp. 20–17.
- Vosniadou, S. (1994) 'Capturing and Modelling the Process of Conceptual Change', *Learning and Instruction*, 4(1), pp. 45–69. doi: 10.1016/0959-4752(94)90018-3.
- Vosniadou, S. and Brewer, W. F. (1994) 'Mental Models of the Day / Night Cycle', *Cognitive Science*, 18, pp. 123–183. doi: 10.1207/s15516709cog1801.
- Wiersma, W. and Jurs, S. G. (2008) *Research Methods in Education: An Introduction*. USA: Pearson.
- Wilson, S. G. et al. (1993) 'Mental Models and Narrative Comprehension', *Kournal of Memory and Language*, 32.
- Yildirim, C. and Correia, A. P. (2015) 'Exploring the dimensions of nomophobia: Development and validation of a self-reported questionnaire', *Computers in Human Behavior*. Elsevier Ltd, 49, pp. 130–137. doi: 10.1016/j.chb.2015.02.059.



Instrumen Pengetahuan Seksualitas untuk Anak

Ine Nirmala dan Feronica Eka Putri

Received: 19 7 2017 / Accepted: 29 11 2017 / Published online: 20 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract The cultivation of knowledge and understanding of sex education in early childhood is very important at the present time. From the results of initial observation found that there is a discrepancy between the content standards, process standards and evaluation / rating standards, which will result in the gap in the assessment results of each school, especially in sexual knowledge, namely in the understanding of gender, male gender differences and women, self-protection from sexual violence, self-concept. After going through several stages of the study produced a final product of the instrument of sexual knowledge of children aged 5-6 years are made as a module of teachers in assessing sexual preoccupation of children aged 5-6 years in the realm of Early Childhood Education. The instrument has met the good test criteria in accordance with the analysis of the problems that have been done. The product is in the form of a guidance guide module for teachers which contains 16 guided questions, in each question along with a behavioral and behavioral assessment guide in the child's sexual knowledge field that is consistent with an indicator of sexual knowledge of children aged 5-6 years.

Keywords: sex education instruments, early childhood

Abstrak Penanaman pengetahuan dan pemahaman tentang pendidikan seks pada anak usia dini dirasakan sangat penting pada saat sekarang ini. Dari hasil observasi awal ditemukan kenyataan bahwa ada ketidaksesuaian antara standar isi, standar proses dan standar evaluasi/penilaian, sehingga akan mengakibatkan kesenjangan hasil penilaian pada masing-masing sekolah khususnya dalam pengetahuan seksual, yaitu dalam pemahaman mengenai jender, perbedaan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, perlindungan diri dari kekerasan seks, konsep diri. Setelah melalui beberapa tahapan penelitian dihasilkan sebuah produk akhir berupa instrumen pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun yang dibuat sebagai modul guru dalam menilai pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun pada ranah Pendidikan Anak Usia Dini. Instrumen tersebut telah memenuhi kriteria tes yang baik sesuai dengan analisis soal yang telah dilakukan. Produk berbentuk modul panduan penilaian untuk guru yang berisi 16 butir soal terbimbing, pada tiap soal disertai panduan penilaian sikap dan perilaku dalam ranah pengetahuan seksual anak yang sesuai dengan indikator pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: instrumen pendidikan seks, anak usia dini

Pendahuluan

Pembahasan mengenai seksual masih dianggap tabu dikalangan masyarakat. Masyarakat beranggapan bahwa pendidikan seksual belum pantas diberikan kepada anak usia dini. Padahal pendidikan seksual yang diberikan sejak dini sangat berpengaruh dalam kehidupan anak ketika ia memasuki masa remaja. Untuk menghadapi masa depannya, pengetahuan dan informasi tentang seksual sangat penting untuk diketahui. Informasi tentang seksual sebaiknya didapatkan dari orangtua, guru atau sumber informasi lainnya.

Beberapa faktor disinyalir menjadi penyebab terjadinya kasus kekerasan seksual antara lain, rendahnya pengawasan orang tua, kurangnya pendidikan seksual yang diperoleh baik di rumah maupun di sekolah, dan kurangnya perhatian masyarakat umum untuk terlibat aktif mencegah terjadinya kekerasan seksual pada anak. Sebagian besar orang tua menyadari pentingnya mengajarkan pendidikan seksual pada anak, tetapi sulit untuk melakukannya karena takut merenggut keluguan anak dan kekhawatiran orang tua tidak mampu menjawab pertanyaan anak.

Pendidikan pada dasarnya adalah kebutuhan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup yang antara lain berupa menjauhkan diri dari kebodohan. Sekolah merupakan wadah untuk menjawab berbagai pertanyaan anak, mendidik anak menjadi lebih baik, mandiri, maju, terampil, dan meraih prestasi untuk mengekspresikan diri dalam kehidupan. Salah satu bentuk pendidikan yang dapat diberikan disekolah adalah pendidikan seksual. Hakikat pendidikan seksual adalah mengkaji kebutuhan hidup, menjauhkan pola pikir yang sempit, dan mengedepankan pola pikir yang baik.

Pendidikan seksual bagaikan pisau bermata dua, di satu sisi bersifat sebagai pusat informasi tentang seks, tetapi di sisi lain seolah justru mendorong anak lebih jauh ingin mencoba (Bundahana, 2009:9). Bukan suatu tindakan tepat jika saluran informasi tentang pendidikan seksual ini ditutup. Konsep pendidikan seksual untuk anak usia dini lebih kepada bagaimana pengetahuan tentang jenis kelamin, pengetahuan mengenai dirinya, pencegahan dari kekerasan seksual, dan konsep diri yang positif. Anak sering belum tahu perbedaan laki-laki dan perempuan yang sebenarnya. Pendidikan seksual masuk ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini dimana guru dapat memberikan pengetahuan kepada anak melalui pembelajaran seputar pengetahuan seksual. Untuk mengukur pemahaman anak dan mengukur tercapainya program pembelajaran yang telah dilaksanakan adalah dengan penilaian. Kegiatan pengukuran dan penilaian adalah merupakan upaya pengumpulan informasi yang benar tentang pencapaian belajar siswa. Informasi tersebut selanjutnya akan digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan-keputusan kebijaksanaan baik secara lokal maupun nasional. Agar dapat diperoleh informasi yang benar dan akurat dimana sangat besar pengaruhnya dalam pengambilan keputusan, maka diperlukan alat-alat pengukur yang baik yaitu yang memenuhi syarat-syarat baik kesahihannya (valid) maupun keandalannya (reliabel).

Pemantauan secara holistik terhadap perkembangan pengetahuan seksual anak usia dini, terutama di lembaga PAUD formal seperti Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA), haruslah terintegrasikan dengan proses pembelajaran melalui bermain. Oleh karenanya, pendidik / guru TK selain mempersiapkan Satuan Kegiatan Harian (SKH) untuk memandu proses pembelajaran, seharusnya mempersiapkan juga alat dan cara melakukan penilaian/asesmen terhadap perkembangan pengetahuan seksual anak dalam pembelajaran pendidikan seksual tersebut.

Dari hasil observasi awal ditemukan kenyataan bahwa ada ketidaksesuaian antara standar isi, standar proses dan standar evaluasi/penilaian, sehingga akan mengakibatkan kesenjangan hasil penilaian pada masing-masing sekolah khususnya dalam pengetahuan seksual, yaitu dalam

pemahaman mengenai jender, perbedaan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, perlindungan diri dari kekerasan seks, konsep diri. Hal tersebut dikarenakan belum adanya instrumen yang baku pada masing-masing tahapan usia dalam pembelajaran. Kemampuan dan kreativitas guru pun tidak sama dalam membuat instrumen. Untuk itu peneliti memandang perlu untuk mengembangkan instrumen pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun.

Metode

Prosedur Pengembangan Instrumen

Peneliti menetapkan model prosedur instrumen yang digunakan dalam mengembangkan instrumen pengetahuan seksualitas, yaitu model penggabungan prosedur pengembangan instrumen yang dipaparkan oleh Dick and Carey, Djaali dan Muljono, Mardapi dan Gable selain karena prosedurnya terperinci dan mudah dipahami, langka-langkah pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa tokoh diatas saling melengkapi. Adapun proses pengembangan instrumen pengetahuan seksualitas ini melalui tahap-tahap berikut.

Tahap Pendahuluan

Pengembangan instrumen pengetahuan seksualitas diawali dengan menganalisis kebutuhan instrumen pengetahuan seksualitas yang dilakukan berdasarkan kajian teoritik mengenai karakteristik perkembangan anak usia dini, komponen pengetahuan seksualitas pada anan usia dini, materi ajar, tujuan pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar dari berbagai literature. Selain itu perlu dilakukan bentuk penilaian melalui diskusi dan tanya jawab dengan beberapa guru PAUD. Hasil analisis kebutuhan instrumen tersebut, peneliti mulai melakukan penyusunan instrumen pengetahuan seksualitas. Penulisan butir penilaian (pernyataan atau pertanyaan) pengetahuan seksualitas anak usia dini didasarkan pada indikator yang telah ditetapkan seperti tertuang di dalam kisi-kisi instrumen.

Tahap Pengembangan Produk

Tahapan ini bertujuan menghasilkan instrumen pengetahuan seksualitas anak usia dini yang dapat diterapkan pada saat kegiatan belajar mengajar di sekolah (TK, RA, atau PAUD) sedang berlangsung. Prosedur pengembangan instrumen pengetahuan seksualitas anak usia dini dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merumuskan konstruk kecerdasan pengetahuan seksualitas berdasarkan hasil sintesis kajian teori.
2. Pengembangan dimensi dan indikator pengetahuan seksualitas yang hendak diukur.
3. Membuat kisi-kisi instrumen pengetahuan seksualitas dalam bentuk tabel spesifikasi yang memuat dimensi, indikator, nomor butir dan jumlah butri.
4. Menyusun butir-butir instrumen berdasarkan indikator ke dalam bentuk pertanyaan dan pernyataan.
5. Melakukan proses validasi
6. Evaluasi kualitatif berdasarkan nilai skor jawaban pakar terhadap kesesuaian dimensi, indikator dan butir pernyataan atau pertanyaan.
7. Revisi telaah pakar yang kemudian diperoleh kisi-kisi dan instrumen.
8. Analisis kuantitatif dengan menggunakan rasio validitas isi CVR dalam memberikan penilaian terhadap ketepatan dan kejelasan bahasa pada butir-butir instrumen yang dibuat.
9. Revisi kisi-kisi dan instrumen

Tahap Implementasi Produk

Tahapan ini bertujuan untuk menguji instrumen pengetahuan seksual anak dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan agar diperoleh validitas secara empirik. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Uji coba 1 dilakukan terhadap anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di Wilayah Karawang.
2. Analisis kuantitatif hasil uji coba 1 untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda atau daya deskriminasi butir sekaligus butir dengan menggunakan rumus korelasi Point Biserial menggunakan piranti lunak (aplikasi) SPSS dan pengujian reliabilitas konsistensi internal untuk menghitung kesetaraan pada semua butir tes dengan penghitungan koefisien korelasi Kuder Richardson (KR) yang juga menggunakan piranti lunak (aplikasi) SPSS.
3. Revisi hasil instrumen hasil uji coba 1
4. Uji coba 2 dilakukan terhadap anak usia 5-6 tahun yang berada di kelompok B di Kabupaten Karawang. untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda atau daya deskriminasi butir sekaligus butir dengan menggunakan rumus korelasi Point Biserial menggunakan piranti lunak (aplikasi) SPSS dan pengujian reliabilitas konsistensi internal untuk menghitung kesetaraan pada semua butir tes dengan penghitungan koefisien korelasi Kuder Richardson (KR) yang juga menggunakan piranti lunak (aplikasi) SPSS.
5. Revisi instrumen hasil uji coba 2 dan diperoleh instrumen final (baku) untuk menilai pengetahuan seksual anak usia dini yang valid dan reliabel.
6. Menetapkan panduan penggunaan instrumen pengetahuan seksual anak usia dini.

Kisi-kisi Instrumen

Berdasarkan kajian teori pengetahuan seksualitas yang dikemukakan para ahli dalam bab sebelumnya, maka sintesis konstruk pengetahuan seksualitas anak usia dini menjadi aspek dan indikator alat ukur pengetahuan seksualitas anak usia dini. Instrumen pengetahuan seksualitas ini terdiri dari 5 Indikator. Berikut kisi-kisi instrumen pengetahuan seksualitas untuk anak usia 5 – 6 tahun

Tabel 1.

Kisi-kisi instrumen pengetahuan seksualitas untuk anak usia 5–6 tahun

ASPEK/ DIMENSI	INDIKATOR	JML BUTIR	NOMOR BUTIR
Pengetahuan Seksualitas Anak Usia 5- 6 Tahun	1. Pengetahuan mengenali identitas dan peran gender.	1,2,3,4,5,6	6
	2. Pengetahuan tentang nama organ-organ seksualitas sesuai nama yang sebenarnya beserta fungsinya.	7,8,9,10	4
	3. Pengetahuan menjaga kebersihan alat genitas/toilet training	11,12,13,14	4
	4. Pengetahuan menjauhkan diri dari tindak kejahatan seksual	15,16,17,18	4
	5. Pengetahuan mengenai reproduksi	19,20	2
Jumlah :			20

Data Validasi Ahli

Data validasi ahli diperoleh pada Kamis, 26 Oktober 2017. Berdasarkan validasi ahli, diperoleh 8 butir soal (80%) dinyatakan valid dan sebanyak 2 butir soal (20%) dinyatakan tidak valid. Soal yang dinyatakan tidak valid diantaranya soal nomer 10 dan 8. Saran dan masukan ahli, yaitu (1) perlu ada revisi pada soal-soal yang tidak sesuai, (2) perlu revisi pada petunjuk pengisian soal, (3) perlu diperhatikan terkait ejaan dan tanda baca, (4) gunakan kalimat yang mudah dipahami. Instrumen pengetahuan seksual ini ditujukan sebagai pedoman guru dalam melakukan assessment terhadap siswa, sehingga diperlukan sebuah instrumen yang mudah dipahami guru dalam penggunaannya.

Data Hasil Ujicoba

Data Ujicoba ke 1

Ujicoba dilakukan pada 31 lembaga pendidikan anak usia dini di kabupaten karawang. Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk: (1) memperoleh data tentang kevalidan instrumen dan (2) memperoleh data tentang kelayakan produk. Uji coba instrumen dilakukan pada hari Sabtu 28 Oktober 2017. Uji coba pertama dengan menyebarkan instrumen ke beberapa sekolah di kabupaten karawang, sebanyak 31 guru terlibat dalam ujicoba instrumen ini. Uji coba instrumen dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa PAUD dilanjutkan dengan mengamati perilaku anak dalam ranah pemahaman pengetahuan seksual. Berdasarkan hasil ujicoba pertama dari 10 butir soal dinyatakan 3 butir soal tidak valid dan 7 butir soal dinyatakan valid, dengan demikian dari perhitungan didapat 70% butir soal dinyatakan valid. Hasil analisis deskriptif tersebut menurut kriteria kelayakan instrumen termasuk dalam kategori cukup valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Selain validitas, nilai realibilitas diperlukan untuk uji kelayakan suatu instrumen. Dalam penelitian pengembangan instrumen pengetahuan seksual anak, analisis reliabilitas diperoleh sebesar 0.870. Pada umumnya digunakan patokan apabila realibilitas sama atau lebih besar daripada 0,70 berarti hasil uji instrumen tersebut reliabilitasnya tinggi, apabila lebih kecil daripada 0,70 maka dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi. Dapat disimpulkan instrumen pengetahuan seksual anak memiliki reliabilitas tinggi.

Hasil Ujicoba ke 1

Ujicoba instrumen pengetahuan seksual yang diujikan terhadap 31 responden di kabupaten karawang memberikan hasil yang cukup baik dengan revisi kecil yang dapat dilihat dari nilai Validitas 70% dan Realibilitas 0,870 pada ujicoba ke 1. Hasil uji coba instrumen terlihat guru (pengamat) kurang memahami petunjuk pengisian instrumen, sehingga ada beberapa soal yang kurang valid. Selain itu masukan yang didapat dari responden agar menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan pengaturan butir soal pada instrumen agar di pisah sehingga tiap butir soal mudah untuk dipahami petunjuk pengamatannya. Hal tersebut menjadi masukan bagi peneliti untuk memperbaiki penyusunan instrumen yang selanjutnya akan dilakukan pengujian kembali pada ujicoba ke-2.

Data Ujicoba ke 2

Ujicoba ke 2 dilakukan berdasarkan hasil evaluasi ahli dan ujicoba ke-1. Evaluasi ahli dilakukan oleh Dr. H. AMirudin, Drs, M.PdI, beliau merupakan dosen pendidikan agama islam di Fakultas Agama Islam Universitas Singaperbangsa Karawang yang pernah meneliti tentang pendidikan seksual pada anak dari perspektif Al - Ghazali. Instrumen yang diujicobakan pada tahap ke dua sudah direvisi berdasarkan catatan evaluasi ahli dan hasil ujicoba 1. Instrumen pada

ujicoba ke-1 terdiri dari 10 soal dimana tiap soal memiliki beberapa butir pertanyaan/ Pernyataan, hasil ujicoba ke-1 terlihat responden mengalami kesulitan memahami petunjuk pengisian instrumen sehingga instrumen di revisi menjadi 17 soal yang terdiri dari 1 butir pertanyaan/ Pernyataan tiap soalnya. Bahasa instrumen direvisi menjadi lebih tepat dan jelas sehingga lebih mudah dipahami pada saat pengisiannya. Setelah revisi instrumen dievaluasi ahli, langkah selanjutnya menguji tingkat validitas dan realibilitas instrumen. Validitas dihitung dengan menggunakan rumus analisis korelasi point biserial, dari 17 soal terdapat 1 soal yang tidak valid (5.8%) dan 16 soal yang valid (94%). Hasil analisis deskriptif tersebut menurut kriteria kelayakan instrumen termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan.

Hasil perhitungan reliabilitas dari 17 soal dengan 31 responden menggunakan Kuder dan Richardson, didapat nilai reliabilitas 1.001 untuk instrumen pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun. Dapat diinterpretasikan bahwa nilai reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa instrumen pengetahuan seksual anak layak untuk digunakan.

Hasil Ujicoba ke 2

Ujicoba ke-2 instrumen pengetahuan seksual yang diujikan terhadap 31 responden di kabupaten karawang memberikan hasil yang cukup baik dengan revisi kecil yang dapat dilihat dari nilai Validitas 94% dan Realibilitas 1,001. Perbaikan instrumen dilakukan pada jumlah butir soal instrumen, sebelumnya 10 soal menjadi 17 soal terbimbing dimana tiap soal terdiri dari 1 butir pertanyaan/ Pernyataan. Hasil uji coba ke 2 instrumen terlihat guru (pengamat) sudah memahami petunjuk pengisian instrumen, terlihat dari lembar jawaban responden terisi sesuai dengan petunjuk soal. Hasil analisis validitas terdapat 1 soal yang gugur sehingga ada 16 soal yang digunakan dalam instrumen pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun. Hasil analisis reliabilitas soal instrumen pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun menggunakan rumus Kuder dan Richardson didapat nilai 1.001 berarti soal dapat digunakan.

Pembahasan

Setelah melalui beberapa tahapan penelitian dihasilkan sebuah produk akhir berupa instrument pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun yang dibuat sebagai modul guru dalam menilai pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun pada ranah Pendidikan Anak Usia Dini. Instrumen tersebut telah memenuhi kriteria tes yang baik sesuai dengan analisis soal yang telah dilakukan. Produk berbentuk modul panduan penilaian untuk guru yang berisi 16 butir soal terbimbing, pada tiap soal disertai panduan penilaian sikap dan perilaku dalam ranah pengetahuan seksual anak yang sesuai dengan indikator pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun. Instrumen pengetahuan seksual pada anak ini

Dalam penelitian peneliti membuat 16 soal yang sesuai dengan indikator pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun, dimana tiap butir soal terdiri dari pernyataan/pertanyaan. Hasil analisis instrumen tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen telah layak untuk digunakan oleh guru karena telah memenuhi standar validitas, dan reliabilitas. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil yaitu: (1) 16 butir soal dinyatakan valid, (2) reliabilitas instrumen yaitu sebesar 1.001, (3) soal sudah layak digunakan berdasarkan hasil uji pakar oleh Dr. H. Amirudin, Drs, M.PdI.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal valid dan dapat digunakan sebagai instrumen pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2015) yang menyatakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang

menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sudjiono (2011) juga menyatakan bahwa validitas suatu tes adalah ketepatan yang dimiliki oleh sebutir item dalam mengukur apa yang seharusnya diukur oleh butir item.

Berdasarkan hasil analisis butir soal diperoleh reliabilitas yang tinggi yaitu sebesar 1.001. hal ini dapat diartikan instrumen pengetahuan seksual anak ini memiliki keajegan apabila dipakai berulang-ulang hasilnya kurang lebih sama. Hal ini sesuai dengan pendapat winarno yang menyatakan bahwa reliabilitas instrumen diartikan sebagai keajegan (*consistency*) hasil dari instrumen tersebut. Berarti instrumen memiliki keterandalan sempurna, manakala hasil pengukuran berkali-kali terhadap subjek yang sama selalu menunjukkan skor yang sama.

Produk penelitian ini berupa modul panduan untuk guru dalam melakukan penilaian terhadap anak usia 5-6 tahun. Modul penilaian terdiri dari 16 soal dengan 1 butir pernyataan/pertanyaan tiap soalnya, pada tiap soal dilengkapi dengan panduan pengamatan tiap indikator pengetahuan seksual anak. Instrumen penilaian ini menggunakan skala lickert sebagai skala penilaiannya. Skala lickert merupakan suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam angket/instrumen penilaian, peneliti memilih menggunakan skala lickert karena sifatnya yang mudah dipahami dan dapat menggambarkan jenjang pengetahuan pada setiap skalanya.

Simpulan

Penanaman pengetahuan dan pemahaman tentang pendidikan seks pada anak usia dini dirasakan sangat penting pada saat sekarang ini. Dari hasil observasi awal ditemukan kenyataan bahwa ada ketidaksesuaian antara standar isi, standar proses dan standar evaluasi/penilaian, sehingga akan mengakibatkan kesenjangan hasil penilaian pada masing-masing sekolah khususnya dalam pengetahuan seksual, yaitu dalam pemahaman mengenai jender, perbedaan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, perlindungan diri dari kekerasan seks, konsep diri.

Produk penelitian ini berupa modul panduan untuk guru dalam melakukan penilaian terhadap anak usia 5-6 tahun. Modul penilaian terdiri dari 16 soal dengan 1 butir pernyataan/pertanyaan tiap soalnya, pada tiap soal dilengkapi dengan panduan pengamatan tiap indikator pengetahuan seksual anak. Instrumen penilaian ini menggunakan skala lickert sebagai skala penilaiannya. Skala lickert merupakan suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam angket/instrumen penilaian, peneliti memilih menggunakan skala lickert karena sifatnya yang mudah dipahami dan dapat menggambarkan jenjang pengetahuan pada setiap skalanya.

Daftar Pustaka

- Anastasi, Anne. (1990). *Psychological Testing, Social Sciences, Humanities and Education*. New York: Macmillan Publishing Co., In., 6th Edition.
- Arikunto, Suharsimi. (1997). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bundahana. (2009). *Ayo Ajarkan Anak Seks*. Jakarta: Gramedia.
- Carroll L. Janell. (2013). *Sexuality Now Embracing Diversity 4e*. University of Hardford.

- Cavanaugh C. John and Robert V. Kail. (2010). *Human Development A Life Span View*. Wardsworth: Cengage Learning.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Djaali dan Muljono Pudji. (2004). *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: UNJ.
- Ebel, Robert E & David A Frisbic. (1999). *Essential of Education Measurement*, New Jersey: Prentice Hall, Englewood Clis.
- Handini, Myrnawati Crie. *Metodologi Penelitian Untuk Pemula*. Jakarta: FIP Press
- <http://shahibul1628.wordpress.com/2012/02/24/pengertian-pengetahuan/>
- Karen K, Lind. (2000). *Exploring Science In Early Childhood Education*. Delmar : Thomson Learning.
- Kostelnik J. Marjorie et al. (2012). *Guiding Children's Social Development and Learning*. United State: Wardsworth, Cengage Learning.
- Mardapi, Djemari. (2012). *Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Oberteuffer, Delbert. (1978). *The Committee on Health Guidance in Sex Education of The American School Health Association*. United States of America.
- Poerwadarminta. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Rider, Elizabeth A & Carol K. Siegelman. (2010). *Human Development Across the Lie Span*. Wardsworth: Cengage Learning.
- Soeprijanto. (2010). *Pengukuran Kinerja Guru Praktek Kejuruan: Konsep dan Teknik Pengembangan Instrumen*. Jakarta: CV. Tursina.
- Sukardi. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Viciawati, Sari. (2006). *Pendidikan Seksual Untuk Anak Melalui Pemasaran Sosial Sebagai Salah Satu Upaya Pencegahan Child Sexual Abuse*. Tesis tidak Dipublikasikan, Universitas Indonesia, Depok.
- WHO. (2014). *Standart For Sexuality Education In Europe*. Cologne: Federal Centre for Health Education, BZgA.



Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini

Ratna Pangastuti

Received: 19 7 2017 / Accepted: 29 11 2017 / Published online: 20 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract This paper seeks to explain the picture of the gadget phenomenon that develops in early childhood in some areas, analyze the impact of gadgets for early childhood social development, analyze the social development of early childhood gadget users. By using the method of document study, the author then collects various documents of research to be analyzed by meta synthesis to produce final conclusions. Of the nine documents that researchers collect randomly from various sources, then got the end result that the phenomenon of gadgets has penetrated the area in Indonesia both urban and rural areas and at an early age (\pm 1 year to 6 years) have known and used gadgets. The social impacts raised from the children of this gadget user show positive data, meaning that gadgets greatly affect the behavioral development and social interaction. The social development of children using gadgets even to addiction is mostly they look passive in the association with peers, they prefer to be alone and comfort with their gadget, their motor activity was very minimal. So that the optimization of a child's self-potential is required the participation of parents, which becomes the most important element in the formation and development of the child's personality.

Keywords: gadgets, social development, early childhood.

Abstrak Tulisan ini berusaha menjelaskan tentang gambaran fenomena gadget yang berkembang pada anak usia dini di beberapa wilayah, menganalisa dampak gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini, menganalisa perkembangan sosial anak usia dini pengguna gadget. Dengan menggunakan metode studi dokumen yang selanjutnya penulis mengumpulkan berbagai dokumen hasil penelitian untuk dianalisis secara meta sintesis hingga menghasilkan kesimpulan akhir. Dari sembilan dokumen yang peneliti kumpulkan secara acak dari berbagai sumber, maka didapatkan hasil akhir bahwa fenomena gadget telah merambah luas di wilayah Indonesia baik wilayah perkotaan maupun pedesaan dan pada tingkat usia dini (\pm 1 tahun hingga 6 tahun) telah mengenal dan menggunakan gadget. Dampak sosial yang dimunculkan dari anak-anak pengguna gadget ini menunjukkan data positif, artinya gadget sangat mempengaruhi terhadap perkembangan perilaku dan interaksi sosialnya. Perkembangan sosial anak pengguna gadget bahkan hingga kecanduan adalah kebanyakan mereka terlihat pasif dalam pergaulan dengan teman sebaya, mereka lebih suka sendiri dengan gadgetnya, aktivitas motorik pun sangat minim. Sehingga pengoptimalan potensi diri seorang anak diperlukan adanya peran serta orang tua, yang menjadi elemen terpenting dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak.

Kata kunci: *gadget, perkembangan sosial, anak usia dini.*

Pendahuluan

Gadget merupakan salah produk dari kecanggihan teknologi abad 21 yang memiliki berbagai macam bentuk, misalnya smartphone, tablet, laptop, kamera, Iphone, dan lain sebagainya. **Indonesia masuk dalam peringkat “lima besar”** sebagai negara pengguna gadget khususnya bentuk smartphone (detikINET, 3/2/2014). Data yang diambil pada tahun 2014 oleh detikINET menunjukkan bahwa sekitar 47 juta penduduk Indonesia merupakan pengguna aktif smartphone atau sekitar 14% dari seluruh pengguna handphone. Pengguna gadget dari segi usia, anak usia dini dan remaja menduduki tempat yang cukup tinggi yaitu 79,9%. Pada tahun 2014, Kementerian Informasi dan UNICEF melakukan survey yang menghasilkan data bahwa anak pengguna gadget sebagian besar untuk informasi, hiburan, serta menjalin relasi sosial. Sedangkan pada tahun 2013, Indonesia Hottest Insight telah melakukan survey dan data yang dihasilkan menunjukkan 40% anak Indonesia sudah melek teknologi atau *active internet user*. Lebih spesifik lagi, menurutnya 63% anak telah memiliki akun facebook untuk meng-*up date* status, meng-*up load* foto-foto, dan bermain *game online*. 9% memiliki akun Twitter, dan 19% anak terlibat secara aktif secara aktif bermain game online melalui gadgetnya (Wulandari, tt.).

Teknologi ibarat mata pisau atau uang logam yang memiliki dua sisi bersebalahan namun selalu beriringan, artinya ada sisi positif dan negatifnya. Sisi positif dari penggunaan gadget diantaranya dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak, merangsang kemampuan komunikasi dan berbahasa anak, merangsang kemampuan motorik halus anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mata menjadi kering karena kurangnya intensitas kedipan mata, menjadi lebih pasif dalam aktivitas fisik dan sosial karena mereka cenderung beraktivitas secara individual ketika bermain gadgetnya. Dampak negatif lain berdasarkan Laporan Norton Online Family Report tahun 2010 yang terjadi di anak usi 10-17 tahun di beberapa kota di Indonesia menunjukkan data 55% mereka telah menyaksikan pornografi, 35% mengaku dihubungi orang yang tidak terkenal, dan 28% anak pernah mengalami penipuan. Dari data yang pernah dihimpun Norton Online Family Report ini tentu saja belum mencakup data tentang kasus penculikan dan perdagangan anak, bullying, trafficking, dan lain sebagainya yang menyangkut kejahatan anak. Kedahsyatan dampak teknologi gadget saat ini menjadikan tantangan tersendiri dan pekerjaan rumah bagi para orang tua dalam mengasuh anak-anaknya. Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, bagaimanapun juga teknologi memiliki dua sisi mata uang. Selanjutnya apa dan bagaimana yang harus dilakukan oleh para orang tua?

Tulisan ini akan mengupas tentang fenomena gadget dan perkembangan sosial dari beberapa hasil penelitian yang telah dilaporkan baik dalam bentuk artikel ilmiah, jurnal, skripsi, thesis, disertai, maupun prosiding. Permasalahan utama yang akan diangkat dalam tulisan ini adalah (1) fenomena gadget pada anak usia dini di beberapa wilayah, (2) dampak gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini, dan (3) perkembangan sosial anak usia dini pengguna gadget.

Penyebaran dan penggunaan gadget ditingkat anak usia dini menjadi bahan kajian bagi tulisan ini. Fenomena yang saling bertolak belakang antara teori dan praktik, antara positif dan negatif, antara keuntungan dan kerugian menjadi salah satu faktor analisis dalam tulisan ini. Keberadaan gadget yang sudah tidak diragukan dengan segala hal yang melekat padanya dan dampak yang ditimbulkannya. Berpijak dari uraian tersebut, artikel ini akan menggambarkan fenomena gadget yang berkembang pada anak usia dini di beberapa wilayah. Selain itu juga menganalisa dampak gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini.

Metode

Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah studi dokumen dengan cara penulis mengumpulkan sumber data sebanyak-banyaknya berupa dokumen hasil-hasil penelitian baik kuantitatif maupun kualitatif sebagai perbandingan untuk akurasi data. Selanjutnya penulis mensintesis (merangkum) sumber data tersebut yang kemudian disebut meta-sintesis. Adapun proses dalam meta-sintesis melalui 6 langkah, yaitu:

1. Memformulasikan pertanyaan penelitian (*formulating the review question*)
2. Melakukan pencarian literatur sistematis review (*conducting a systematic literature search*)
3. Melakukan skrining dan seleksi artikel penelitian yang cocok (*screening and selecting appropriate research articles*)
4. Melakukan analisis dan sintesis temuan-temuan kualitatif (*analyzing and synthesizing qualitative findings*)
5. Memberlakukan kendali mutu (*maintaining quality control*)
6. Menyusun laporan akhir (*presenting findings*)

Hasil Penelitian

Tabel 1.

Data Penelitian

No	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Kesimpulan
1	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun; Wahyu Novitasari Nurul Khotimah Jurnal PAUD Teratai, volume 05 nomor 03 Tahun 2016 halaman 182-186	Kuantitatif ex-post factor; Regresi linier $\alpha=5\%$; Anak usia 5-6 tahun dengan populasi 37 orang di TK Ar-Rochman dan TK Negeri Kunci Bunga	$t_{hitung} = 12,758$, artinya bahwa menunjukkan adanya dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.	Penggunaan gadget memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Komplek Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.
2	Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015; Yulia Trinka Skripsi Program Studi Keperawatan Fakultas Kedokteran	Kuantitatif cross sectional; Uji chi square; Anak usia 3-6 tahun dengan populasi 170 orang dengan jumlah sampel 95 orang di TK Swasta Kristen Immanuel	$P = 0,005$ ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun)	Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia dini prasekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015. Sehingga diharapkan sekolah dapat selalu memberikan kegiatan yang mampu menstimulus perkembangan

	Universitas Tanjungpra Pontianak tahun 2015			sikososial anak ketika berada dilingkungan sekolah. Kemudian orang tua diharapkan dapat mengontrol dan mengawasi anak ketika penggunaan gadget dirumah.
3	Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT AI Mukminun; Tria Puspita Sari Amy Asma Mitsalia Jurna PROFESI volume 13 nomor 2 Maret 2016	Survey Analitik; Case Control chi square; Populasi Walimurid TKIT AI Mukmin sampel 38 orang	X^2 hitung = 4,194 X^2 tabel 3,481 p value 0,41 dk=1 $\alpha=0,05$, hasil artinya bahwa gadget memberikan pengaruh positif 6x lebih besar	Ada pengaruh positif antara penggunaan gadget dengan personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT AI Mukmin
4	Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung); M. Hafiz Al-Ayouby Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung 2017	Kualitatif; fenomenologi; Orang tua siswa dan guru kelas 7 orang informan 5 orang tua dan 2 guru kelas	1. Terlihat anak usia dini sering menggunakan gadget pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini merasa terlalu senang menggunakan gadget yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif 2. Bagaimana bentuk penggunaan gadget (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian gadget) pada anak usia dini 3. Sebagian besar anak usia dini menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya gadget dapat dipergunakan untuk media	1. penggunaan gadget untuk game dan menonton film animasi serta hanya sedikit untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaiannya beragam tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua 2.

				pembelajaran bagi anak usia dini	
				4. Pengawasan oleh orang tua dirasakan kurang, karena sebagian besar orang tua terkesan memberikan dan tidak terlalu khawatir dengan dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan gadget secara terus menerus.	
5	Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik; Meta Anindya Aryanti Gunawan Skripsi Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro Semarang 2017	Kuantitatif; Cross sectional chi square: 82 responden		Sebanyak 51,2% anak menggunakan gadget dengan durasi > 1 jam per hari dan 52,4% anak memiliki perkembangan sosial kurang dari rata-rata. Disarankan bagi orang tua untuk lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak dan perlu adanya pengawasan serta ketegasan dalam memberikan batasan kepada anak dalam bermain gadget.	Terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.
6	Pola Bermain Anak Usia Dini di Era Gadget Siswa PAUD Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo; Sucipto Nuril Huda Jurnal Ilmiah Fenomena Volume 03 nomor 06 hal 274-347	Kualitatif Studi empirik; Deskripsi analisis; 36 anak di Playgroup Sukodono Sidoarjo Jawa timur 16 laki, 20 perempuan rentang usia 2-6 tahun, 89% tinggal diperkampungan 11 tinggal di perumahan.		50% memilih permainan pasif, 44% memilih permainan aktif dan pasif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk pola bermain cenderung memilih pasif, karena dipengaruhi usia siswa yang sebagian besar berusia lebih dari 4 tahun. 2. Intensitas penggunaan gadget sebagai alat bermain cukup tinggi, rata-rata lebih dari 1 jam/hari. 3. Menimbulkan dampak positif dan negatif terhadap

					berbagai aspek perkembangan
7	Pengaruh Gadget terhadap Anak Dalam Keluarga Perumahan Winong Yogyakarta; Agung Prabowo Skripsi Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	Kualitatif; Narasumber antara lain: Tokoh masyarakat, tokoh agama, anak-anak, masyarakat perumahan winong Kotagede Prenggan Kotagede DIY sebanyak 20 orang	Anak-anak di perumahan winong Kotagede yang memiliki gadget sangat berpengaruh terhadap interaksi keluarga. Anak menjadi malas untuk bersosialisasi, intensitas komunikasi keluarga menjadi berkurang. Anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peka terhadap lingkungan, anak menjadi pasif, tidak mendengarkan nasehat orang tua, sangat lambat responnya saat diperintah orang tua untuk mengerjakan sesuatu.	Pengaruh gadget terhadap anak dalam keluarga akibat penggunaan gadget memiliki dampak negatif yang besar dalam kehidupan keluarga, sosial, komunikasi maupun keagamaan. Anak-anak menjadi pasif dalam berkomunikasi, malas berinteraksi dengan teman lingkungan sekitar, malas belajar bahkan beribadah yang merupakan kewajiban mereka sebagai umat Islam, menjadi lebih agresif dari anak biasanya.	

Pembahasan

Fenomena gadget pada anak usia dini di beberapa wilayah

Era digitalisasi dan cyber telah menyebabkan perkembangan dunia komunikasi maju dengan sangat pesat. Smartphone terus mengalami evolusi dari berbagai aspek baik hardware maupun software bahkan dari segi fungsi dan peranan. Yang awalnya hanya sebagai media komunikasi kini menjadi pernakat yang dapat membantu mempermudah pekerjaan manusia. Yang awalnya dirancang hanya untuk orang dewasa sekarang anak usia balitapun sudah mampu mengoperasikan. Dari hasil penelusuran beberapa hasil laporan penelitian, anak-anak dengan usia rata-rata 4-6 tahun di wilayah Pontianak Kalimantan, Sidoarjo Jawa Timur, Sumurboto Banyumanik Semarang, Kotagedhe Yogyakarta, Bandar Lampung menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara anak pengguna gadget dengan perkembangan sosialnya. Rata-rata dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak lebih cenderung bersikap individual dan lebih suka memilih permainan yang pasif dibandingkan anak-anak yang seusianya yang tidak menggunakan gadget. Namun perlu menjadi perhatian dari hasil beberapa penelitian tersebut hampir 80%-90% dari populasi penelitian memiliki gadget bahkan pemakaiannya melebihi dari waktu yang direkomendasikan beberapa ahli tentang penggunaan gadget. Artinya fenomena gadget ini dapat dikatakan sudah meluas bahkan mengglobal bagi level anak usia dini. Dan bagi orang tua serta pendidik ini bukanlah fenomena yang menggembirakan justru fenomena yang memprihatinkan bahkan perlu kewaspadaan dan pengawasan dari orang-

orang dewasa. Seluruh saran dan rekomendasi dari hasil penelitian yang penulis temukan menyatakan bahwa perlu adanya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan anaknya dalam pemakaian gadget.

Dampak gadget bagi anak usia dini

Dibalik dari kelebihan dan kecanggihan perkembangan teknologi yang sangat pesat menimbulkan dampak yang sangat luar biasa terhadap dunia komunikasi yang salah satunya gadget. Dalam kamus online wikipedia.org, dijelaskan arti gadget sebagai: “ *A gadget is small tool such as a machine that has a particular function, but is often thought of as a novelty. Gadgets are sometimes referred to as gizmos. Gizmos in particular are a bit different than gadgets. Gadget in particular are small tool powered by electronic principles (a circuit board)*”. Gadget memberikan manfaat yang positif antara lain dapat menunjang pengetahuan serta mempersiapkan anak menghadapi dunia digital, melatih kemampuan berbahasa asing anak karena biasanya aplikasi maupun program yang tertera di gadget menggunakan bahasa asing, dan gadget mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. (Andhika Akbar: republika.co.id). Cris Rowan seorang dokter anak asal Amerika Serikat yang dikutip oleh kompas.com menjelaskan bahwa perlu adanya larangan untuk penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu anak yang masih berada pada usia dibawah 12 tahun. Hal ini dikarenakan melihat hasil penelitian dampak negatif gadget bagi anak diantaranya: 1) pertumbuhan otak terlalu cepat, 2) hambatan perkembangan, 3) obesitas, 4) gangguan tidur, 5) penyakit mental, 6) agresif, 7) pikun digital, 8) adiksi, 9) radiasi, dan 10) tidak berkelanjutan.

Perkembangan sosial anak pengguna gadget

Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menganjurkan para orang tua harus tegas dan konsisten untuk tidak memberikan gadget pada anak usia 0-2 tahun. Anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun pada kenyataannya jauh dari teori yang ada, anak-anak justru menggunakan gadget melebihi durasi yang direkomendasikan oleh para ahli empat hingga lima kali. Seorang Psikolog dari Klinik Terpadu Universitas Indonesia, Anna Surti Ariani mengatakan bahwa jika anak terlalu sering bermain gadget dapat menurunkan wawasan dan kecerdasan anak. Hal senada diungkap oleh dokter anak spesialis neurologi anak, dr. Setyo Handryastuti, Sp.A(K) tentang ketidaksetujuannya terhadap perilaku orang tua yang telah memberikan gadget kepada anaknya terutama yang masih usia balita. Keinginan orang tua untuk memperkenalkan teknologi sejak dini kepada anak-anaknya tidaklah salah namun mereka juga harus tahu dan paham akan efek yang timbul. Berdasarkan pengalaman kasus yang ditanggannya; tidak sedikit orang tua yang akhirnya mengeluhkan kondisi anaknya setelah mereka sering menggunakan gadget, mulai dari kasus anak mengeluh sakit kepala hingga kelainan pada penglihatannya dan syaraf motoriknya serta adanya gangguan psikis lainnya.

Timbulnya dampak kecanduan gadget pada anak tetap bertitik tolak dari komitmen dan konsisten orang tua kapan mereka memberikan dan mengijinkannya. Idealnya orang tua baru akan memberikan gadget kepada anak-anaknya saat dia memasuki Sekolah Menengah Atas (SMA). Pernyataan ini sangat sesuai dengan model pendidikan bagi anak yang diterapkan oleh dua tokoh teknologi dunia, yaitu Bill Gate dan Steve Jobs. Bill gate sebagai pendiri perusahaan software raksasa dunia Microsoft justru tidak memperbolehkan ketiga anaknya memiliki ponsel sendiri sebelum berumur 14 tahun walaupun mereka mengeluh karena teman-temannya justru

telah memiliki perangkat tersebut, dan alasan kuat Bill Gate ternyata sangat sederhana yaitu dia tidak ingin putra ptrinya terganggu oleh kehadiran gadget yang kerap kali membuat anak sibuk sendiri dan menghabiskan banyak waktu menatap layar gadget. Aturan itu dibuatnya sebagai bentuk upaya menjaga hubungan tatap muka dilingkungan sosial anaknya Larangan juga berlaku bagi anaknya (Jennifer; 20 tahun dan Rory; 17 tahun) untuk membawa gadget saat makan bersama keluarga di rumah. Sedangkan bagi anak bungsunya (Phoebe; 14 tahun) tidak diperbolehkan memakai gadget sebelum tidur. (Kompas Tekno, 22/4/2017). Hal senada juga berlaku bagi aturan yang diterapkan oleh Steve Jobs bagi keluarganya. Pendiri Apple ini melarang putra putrinya memakai tablet iPad ketika masih kecil dan melarang membawanya ke meja makan ketika waktu makan malam bersama keluarga, alasan Steve Jobs sangat mirip dengan Bill Gate yaitu dia tidak ingin anak-anaknya ketagihan menatap layar gadget. Steve Jobs justru merasa khawatir bila anak-anaknya anak menerima dampak negatif dari gadget apple tersebut (New York Time, 11/09). Menurut Walter Isacson penulis buku biografi Steve Jobs bahwa setiap malam keluarga Steve Jobs selalu mengadakan makan malam sambil mendiskusikan buku atau hal-hal menarik lainnya, dan selama itu pula anak-anak tidak ada yang mengeluarkan iPhone atau iPad ataupun terlihat kecanduan pada gadget sama sekali.

Selanjutnya, sifat "kolot" dari orang di balik lahirnya era kejayaan smartpone tersebut adalah sebuah bentuk perhatian terhadap efek jangka panjang dari penggunaan perangkat mobile bagi anak terutama produk dengan layar sentuh (touchscreen). Kemudahan yang ditawarkan melalui layar sentuh sangat menarik anak-anak hingga dituding sebagai penyebab dari kecanduan. Model pembelajaran ini juga dilakukan oleh petinggi-petinggi perusahaan teknologi lain, termasuk mantan editor dari portal berita teknologi terpopler Wired yang sekarang menjadi salah satu pencipta drone , Chris Anderson. Dalam sebuah laporan beberapa insinyur dan eksekutif dari Apple, eBay, Googlr, Hawlett-Packard, dan Yahoo menyekolahkan anak-anak mereka ke Sekolah Dasar Waldorf di Los Angeles, California. Di sekolah ini, anak-anak tidak diajari menonton televisi atau menjelajah media sosial di rumah. Menurut Steve Wozniak rekan kerja Steve Jobs menjelaskan bahwa mereka tidak menginginkan perkembangan, kreativitas, interaksi, dan cara mengekspresikan perasaan anak-anak dibatasi oleh perangkat yang berukuran empat inci tersebut.

Pada tahun 2013, Bill gate (60 tahun) menyatakan kepada NBC` s Today bahwa 13 adalah usia yang tepat bagi anak untuk mulai mengenal teknologi gadget. Penelitian yang dilakukan oleh Universitas California, anak-anak yang tidak bersentuhan dengan gadget selama beberapa hari mampu berinteraksi dan memiliki "social skill" lebih baik. Peneliti berhasil menemukan fakta anak-anak berumur 11 hingga 12 tahun dapat membaca emosi orang lain lebih baik setelah 5 hari tidak bersentuhan dengan gadget. Anak-anak yang terlalu sering bermain dengan gadget diklaim sering kehilangan kemampuan dasar dalam berkomunikasi yaitu memahami ekspresi atau gesture yang menandai perubahan perasaan seseorang. Padahal kemampuan tersebut adalah salah satu modal penting saat berinteraksi langsung.

Kesimpulan

Fenomena gadget bagi anak usia dini dengan usia rata-rata 4-6 tahun dari segi penggunaannya telah merata dan meluas diwilayah Indonesia. Mereka telah akrab dan sangat familiar dalam mengoperasikan gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara perkembangan sosial anak usia dini dan penggunaan gadget terhadap lingkungan sekitar. Anak-anak yang menggunakan gadget secara overload time dari batasan

waktu yang ditentukan beberapa ahli menjadikan mereka kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hampir seluruh dari mereka bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi. Mereka juga lebih memilih permainan yang pasif dengan gadgetnya daripada bermain dengan teman-teman sebayanya.

Referensi

- Fuad, Muh. Efendi. (2013). *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini (Makalah)*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Sari, P dan Mitsalia A.A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak usia Pra Sekolah di TKIT Al-Mukmin. *Jurnal Profesi* 13 (2): 73 – 77
- Trimika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak
- Mubashiroh. (2013). *Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak-anak*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Pramesti Bernadet. (2013). *Bahaya Gadget bagi Anak Usia 3-8 Tahun di Jakarta*. Jakarta: Universitas Multimedia Nusantara.
- Augus. (2012). *Pengertian Anak Usia Dini*, <http://infoini.com/2013/09/2013-0229> diakses tanggal 01 Juni 2016
- Iswidharmanjaya. (2013). *Bila Si Kecil bermain gadget*. Surabaya: Beranda Agency
- Maya Manda. (2014). *Pengertian Gadget*, <http://www.mandalamaya.com/pengertian-gadget/>. Diakses tanggal 12 Februari 2015, 20:02 WIB
- Istiqomah Ita. (2015). *6 Langkah Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. <http://www.getscoop.com/berita/langkah-mengatasi-kecanduan-gadget-si-kecil/>. Diakses tanggal 16 maret 2015, 15:55 WIB
- Rachmatunisa.(2012). *80% Aplikasi Gadget Sasar Target Anak-Anak*. [Online] <http://inet.detik.com/read/2012/09/09/>



Menciptakan *Home Literacy* bagi Anak Usia Dini di Era Digital

Eti Nurhayati dan Maulidya Ulfah

Received: 19 7 2017 / Accepted: 29 11 2017 / Published online: 20 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract There has been a change of family in this digital era such as the structure, roles, and responsibilities of parents in early childhood education, including in literacy. The change will continue to occur in family life, but parental responsibility together in child care and education is an ideal condition that must be created in the family, which is not replaced by the technology in this digital era. This paper aims to: (1) identify some changes in family life in the digital era, (2) offer home literacy programs for early childhood in the digital era, including: the urgency of developing literacy for early childhood, the role of parents in home literacy, creating home literacy, and implementing home literacy. Home literacy is an alternative solution for early childhood in developing potential in his/ her golden age. The role of parents in home literacy are to provide means and facilities, to design the environment at home, and actively to engage in literacy activities as a mentor or friend in the activity.

Keywords: *Home literacy, Early Childhood, Digital Era.*

Abstrak Telah terjadi perubahan keluarga di era digital seperti struktur, peran, dan tanggung jawab orang tua dalam pendidikan anak usia dini, termasuk dalam melek huruf. Perubahan itu akan terus terjadi dalam kehidupan keluarga, namun tanggung jawab orang tua bersama dalam penitipan anak dan pendidikan merupakan syarat ideal yang harus diciptakan dalam keluarga, yang tidak digantikan oleh teknologi di era digital ini. Artikel ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi beberapa perubahan dalam kehidupan keluarga di era digital, (2) menawarkan program keaksaraan di rumah untuk masa kanak-kanak di era digital, termasuk: urgensi pengembangan keaksaraan untuk masa kanak-kanak, peran orang tua di keaksaraan rumah, menciptakan keaksaraan di rumah, dan menerapkan keaksaraan rumah. Keaksaraan rumah merupakan solusi alternatif bagi anak usia dini dalam mengembangkan potensi di zaman keemasannya. Peran orang tua dalam keaksaraan di rumah adalah untuk menyediakan sarana dan fasilitas, merancang lingkungan di rumah, dan secara aktif terlibat dalam kegiatan keaksaraan sebagai mentor atau teman dalam kegiatan tersebut.

Kata kunci: *home literacy, anak usia dini, era digital.*

Pendahuluan

Pada era digital sekarang ini, banyak terjadi perubahan kehidupan di masyarakat, termasuk kehidupan di keluarga, khususnya dalam mengasuh dan mendidik anak usia dini yang berkaitan dengan munculnya hasil teknologi digital. Teknologi digital ibarat mata uang bersisi dua. Pada satu sisi, teknologi digital dipandang negatif dan pada sisi yang lain dapat dipandang hal positif.

Kemajuan teknologi era digital tidak dapat dikendalikan dan dihindari, di mana semakin hari semakin canggih produk-produknya dan terus menerus berinovasi untuk memanjakan manusia, yang dilakukan oleh kaum kapitalis dan borjuis.

Penggunaan teknologi digital terutama *smartphone* atau *gadget*, bukan sekedar gaya hidup, melainkan telah menjadi kebutuhan dan ketergantungan di semua lapisan masyarakat. Penggunaan teknologi tersebut berdampak pada informasi yang sangat cepat diakses, pengetahuan dengan efisien dapat *dishare* dan *diviralkan*, komunikasi tanpa jarak dengan orang di tempat berbeda, namun justru interaksi fisik makin jauh dengan orang-orang sekitar. Orang yang jauh terasa dekat, dan orang yang dekat terasa jauh.

Kebutuhan dan ketergantungan terhadap teknologi yang dapat memfasilitasi aktivitas orang-orang dewasa, menular kepada anak usia dini, bahkan mereka keranjingan, dan ketika itu orangtua sulit mengendalikan keinginannya. Orangtua sering bersikap ambigu, egois, apologi, defensif, *unconsistent*, dan *legitimate* terhadap penggunaan teknologi digital.

Peniruan anak usia dini menggunakan teknologi digital sesuai dengan karakteristik mereka, seperti dijelaskan oleh Solehuddin & Ihat Hatimah (2007:1097-1098): Anak usia dini memiliki karakteristik unik, egosentris, aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap banyak hal, eksploratif, berjiwa petualang, ekspresi perilakunya spontan, senang dan kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang pendek, bergairah untuk belajar, banyak belajar dari pengalaman, dan makin menunjukkan minat sosial terhadap teman.

Berdasarkan beberapa karakteristik tersebut, dapat difahami jika anak meniru dan suka memainkan *gadget*, laptop, dan internet, karena mereka seolah-olah kelebihan energi, sehingga mereka selalu aktif bergerak dan energik, memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap hal yang mendatangkan kesenangan (*fun*). Jika suasana yang menyenangkan itu dirusak, mereka mudah frustrasi. Tindakan orangtua yang bijak mengalihkan perhatiannya, kepada hal baru yang dapat mendatangkan kesenangan, yaitu bersosialisasi. Kesempatan ini dapat dimanfaatkan orangtua untuk menciptakan *home letaracy* yang menyenangkan.

Perubahan Keluarga di Era Digital

Rumah merupakan tempat pertama dan utama bagi anak-anak sebelum mengenal tempat lain di luar rumah. Rumah selalu menjadi tempat utama berlabuh, beristirahat, berlindung dari rasa aman, menyemai kasih sayang, mengalami suka duka, dan berinteraksi antar anggota keluarga. Pengertian rumah berbeda dengan keluarga. Rumah menunjukkan kepada suatu tempat yang dapat dibikin oleh “tangan”, sedangkan keluarga menunjukkan pada suasana psikologis yang terbangun berdasarkan ikatan perkawinan, ikatan batin, dan ikatan darah intern keluarga, yang harus dibangun dengan pikiran dan hati. Landis dikutip oleh Sri Sulastri Rifa'i (2007:1081) mendefinisikan: “*Home is more than a place: it is an environment of feelings and attitudes. The family is a social institution which means it is a social arrangement by which human need are met*”.

Keluarga memiliki fungsi biologis, psikologis, ekonomis, pendidikan, perlindungan, sosialisasi, rekreasi, agama, dan status sosial. Keluarga berfungsi secara biologis terbangun

berdasarkan ikatan perkawinan yang melahirkan keturunan, yang menjadi tempat untuk memenuhi kebutuhan dasar, seperti: sandang, pangan, papan, dan segala kebutuhan biologis manusia, sehingga mereka hidup dan merasa sejahtera.

Kehidupan keluarga akan dapat dirasakan sejahtera bukan saja disebabkan terpenuhi kebutuhan dasarnya secara biologis dan ekonomi, namun harus dipenuhi dengan ikatan batin dalam suasana kasih sayang, kerukunan, keakraban, dan keharmonisan. Hubungan kasih sayang antara suami dan isteri yang terjalin dengan harmonis dan memberi kasih sayang terhadap anak-anaknya, merupakan hal penting sebagai orangtua, seperti disinggung oleh Goodman dalam Sri Sulatri Rifa'i (2007:1082): "*Parents love begins with married love. Trues, there is no guarantee that your children will grow up healthy and happy just because you two are in love with each other*".

Pada era digital sekarang ini, telah terjadi banyak perubahan dalam kehidupan keluarga. Beberapa perubahan kehidupan keluarga saat ini diidentifikasi sebagai berikut: (1) Pria (ayah) tidak lagi menjadi kekuatan ekonomi. (2) Wanita (ibu) tidak lagi tergantung secara ekonomis. (3) Masalah ekonomis dapat mengakibatkan kurangnya kontrol keluarga terhadap anak. (4) Kurangnya fungsi keluarga sebagai tempat rekreasi. (5) Bertambah kecilnya pelaksanaan fungsi proteksi. (6) Kecenderungan untuk mempunyai anggota keluarga yang lebih kecil. (7) Menekankan pentingnya fungsi sekolah. (8) Sekularisasi dalam kehidupan beragama. (9) Status keluarga menjadi kurang penting. (10) Bertambah lemahnya elemen kasih sayang dalam keluarga (Supardjo Adikusumo dalam Sri Sulatri Rifa'i, 2007: 1079).

Perubahan-perubahan tersebut secara tidak langsung berdampak pada corak dan cara mendidik anak-anak dalam keluarga. Perubahan keluarga di era digital terkait dengan pendidikan anak usia dini dijelaskan oleh Morrison (2012:33) sebagai berikut:

1. Struktur. Banyak keluarga sekarang merupakan hasil susunan, dan bukan bentuk keluarga inti. Beberapa bentuk keluarga masa kini mencakup: keluarga dengan orangtua tunggal, yang dikepalai oleh ayah atau ibu; keluarga tiri, termasuk individu yang bertalian dengan saudara karena perkawinan atau adopsi; pasangan heteroseksual, gay, atau lesbian yang hidup bersama sebagai keluarga; sanak keluarga yang mencakup kakek-nenek, paman-bibi, dan sanak saudara lain; individu yang tidak mempunyai hubungan kekeluargaan. Kakek-nenek yang berperan sebagai orangtua semakin bertambah dan mewakili susunan keluarga "baru" yang berkembang pesat.
2. Peran. Saat keluarga berubah, peran orangtua dan anggota keluarga lain juga berubah. Semakin banyak orangtua bekerja dan semakin sedikit waktu yang mereka miliki untuk urusan keluarga dan anak. Orangtua yang bekerja harus menggabungkan peran sebagai orangtua dan pegawai. Jumlah pekerja orangtua meningkat saat keluarga berubah, dan jumlah ibu yang bekerja juga makin meningkat.
3. Tanggung jawab. Saat keluarga berubah, banyak orangtua merasa kesulitan untuk membiayai pengasuhan anak yang berkualitas bagi anak mereka. Beberapa orangtua merasa bahwa mereka tidak dapat mencegah anak mereka menonton televisi dan mereka tidak dapat menjaga anak mereka dari kekerasan sosial, kekerasan terhadap anak, dan kejahatan. Orangtua lainnya sibuk dengan masalah mereka sendiri dan hanya memiliki sedikit waktu dan perhatian untuk anak-anak mereka. Meskipun demikian, tanggung jawab orangtua tetap, dan semakin banyak orangtua meminta bantuan kepada ahli pendidikan anak usia dini untuk memenuhi permintaan dan tantangan dalam membesarkan anak.

Selain beberapa perubahan tersebut, saat ini prosentase ibu yang bekerja meningkat, pada beberapa tempat terjadi perubahan peran ayah. Perubahan ini terjadi karena meningkatnya

pemahaman pentingnya ayah dalam perkembangan anak-anak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa:

1. Ketika ayah melibatkan diri dalam kehidupan anak dan berinteraksi dengan anak, anak akan belajar lebih baik di sekolah
2. Ketika ayah terlibat dalam perkembangan kognitif anak (membacakan buku untuk anak, membantu mengerjakan PR, dan lain-lain), ini membantu meminimalisir efek negatif dari terbatasnya sumber daya di sekolah dan di rumah. Dengan kata lain, keterlibatan ayah sampai tingkat tertentu, benar-benar mengatasi masalah sekolah dan lingkungan yang buruk, dan juga status sosial ekonomi yang rendah.
3. Pengaruh positif dari keterlibatan ayah tidak hanya terbatas pada ayah biologis. Ketika laki-laki dewasa lainnya yang ada dalam keluarga itu, seperti: ayah angkat, kakek, dan figur laki-laki lainnya terlibat dalam kehidupan anak, hasil dan manfaat perkembangan yang positif dapat dicapai (Morrison, 2012: 36).

Perubahan demi perubahan akan terus terjadi dalam kehidupan keluarga, namun yang penting dicatat bahwa tanggung jawab orangtua bersama dalam pengasuhan dan pendidikan anak (*shared parenting*) merupakan hal yang ideal harus diciptakan dalam keluarga. Tanggung jawab orangtua tidak tergantikan oleh teknologi era digital. Alih-alih teknologi digital untuk membantu perkembangan anak, malah justru anak menjadi kecanduan teknologi, dan orangtua tidak berdaya mengarahkan. *Home literacy* merupakan solusi alternatif bagi anak usia dini dalam mengembangkan potensi anak di masa emasnya (*the golden age*). Seorang Psikolog terkemuka, Howard Gardner menyatakan bahwa anak-anak pada usia lima tahun pertama selalu diwarnai dengan keberhasilan dalam belajar mengenai segala hal. Senada dengan Gardner, Deborah Stipek (Adi W. Gunawan, 2003) menyatakan bahwa anak usia enam atau tujuh tahun menaruh harapan yang tinggi untuk berhasil dalam mempelajari segala hal.

Home literacy

Apa itu *home literacy*? *Home literacy* adalah menciptakan lingkungan dan kegiatan permainan di rumah untuk mengenalkan dan mempersiapkan anak usia dini dalam membaca, menulis, dan berhitung untuk anak usia dini yang berusia 3.0 tahun ke atas.

Kegiatan *home literacy* tidak harus dimaknai mengajarkan langsung membaca, menulis, dan berhitung kepada anak usia dini dengan paksaan, namun lebih pada menciptakan lingkungan rumah yang penuh simbol *literacy*, seperti: tulisan, gambar, buku bacaan, buku cerita, musik, bermain huruf dan angka, media permainan huruf, angka, bentuk, ukuran, warna, dan sifat benda, kegiatan mendongeng, bernyanyi, bercerita, berkomunikasi, berinteraksi, bermain peran, mengaji, mewarnai, menggambar, mencoret, dan sebagainya, agar tumbuh motivasi anak untuk membaca dan menulis secara tidak disengaja.

Suasana rumah yang menyenangkan untuk anak akan merasa betah di rumah (*at home*), dapat bermain, beraktivitas, tumbuh kesukaan terhadap tulisan, gambar, dan buku, sehingga tanpa sengaja anak dapat membaca, menulis, ataupun mengenal angka. Pada anak usia dini, hasil belajar merupakan bonus yang didapatkan anak selama melakukan kegiatan bermain anak.

Home literacy bagi anak usia dini idealnya dilaksanakan di rumah dan oleh orangtuanya sendiri, ibu atau ayah atau keduanya. Suasana psikologis anak harus dijaga agar mereka merasa *home literacy* sebagai kegiatan yang nyaman di rumahnya sendiri. *Home literacy* berbeda dengan *home schooling* atau *playgroup*. *Home literacy* bukan sekedar menyediakan kamar anak yang banyak dihiasi tulisan dan gambar *literacy* tanpa orangtua yang berperan sebagai pembimbing

dalam mengenalkan, mendinamisasi, mengarahkan, dan terlibat langsung dalam aktivitas *literacy* anak.

Urgensi Pengembangan Literacy bagi Anak Usia Dini

Anak usia dini dalam di sini adalah anak-anak yang berusia 0.0 – 5.0 tahun, yang sering disebut sebagai masa emas (*the golden ages*). Masa ini juga sering disebut masa sensitif menerima berbagai stimulus, sebagaimana Montessori (dalam Hainstok, 1999:10-11) menyatakan: “Masa usia lima tahun pertama merupakan masa sensitif karena anak mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungan. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam memahami dan menguasai lingkungan”. Apa yang diperoleh pada masa ini akan melekat dalam memori anak dan menjadi fondasi untuk masa selanjutnya. Masa ini sebagai masa persiapan ke tahapan berikutnya, “... *this period as a time of preparation for the next stage*” (Miller, 1993:53). Tugas orangtua mempersiapkan anak dapat bersekolah, mencakup persiapan fisik, kognitif, dan psikososialnya.

Realita di lapangan, seringkali terjadi polemik di masyarakat, antara yang pro dan kontra terhadap pengajaran *literacy* yakni membaca, menulis, dan berhitung atau sering disingkat dengan “*calistung*” bagi anak usia dini. Pendapat yang moderat saat ini dengan mengompromikan antara yang pro dan kontra, bahwa mengajarkan langsung *literacy* kepada anak yang usia dan mentalnya belum siap, tidak dapat dipaksakan, namun anak secara dini dapat dikenalkan lingkungan yang dikondisikan penuh simbol *literacy* yang menyenangkan.

Anak usia 3.0 - 4.0 tahun mulai aktif secara fisik untuk bergerak dan bereksplorasi terhadap segala sesuatu yang tersedia di lingkungannya, dapat menguasai gerakan motorik halus untuk memegang pensil, mulai memperhatikan segala yang dilihatnya di lingkungan dan ingin mencobanya, mulai belajar mengeluarkan bunyi dan berbahasa, mulai tertarik gambar dan tulisan yang berwarna dan bervariasi, dapat berinteraksi, berkomunikasi, merespon, dan memahami bahasa orang lain, minat bersosial makin besar, dapat bekerja lebih kooperatif, fantasinya bertambah kaya, menunjukkan kesiapan mendengar cerita dan mengikuti kegiatan tertentu lebih lama. Pada tahap ini, anak mulai dapat dikenalkan dengan simbol *literacy* dalam bentuk tulisan dan gambar yang bervariasi dan berwarna.

Anak usia 4.0 – 5.0 tahun memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat. Anak mulai banyak menceritakan, menanyakan, dan mencoba berbagai hal yang dilihat dan didengarnya, perbendaharaan kata semakin banyak untuk mengomunikasikan gagasan dan memahami bahasa orang lain, senang mendengar cerita dan dongeng, dapat memahami cerita dan menceritakan kembali, dapat menangkap urutan cerita dengan lebih baik, makin terampil dalam koordinasi motorik halus dan kasar, sudah dapat memegang pensil dan senang mencoret-coret, mewarnai, menggambar, dan menulis. Pada tahap ini anak, pengajaran *literacy* dapat ditingkatkan dengan mulai mengenalkan huruf, angka, dan membacakan buku cerita. Pada tahap ini, biasanya anak sudah mampu membaca dan menulis, meskipun tulisan belum rapi dan lurus.

Anak usia 5.0 – 6.0 tahun makin memperlihatkan semangatnya untuk belajar, makin besar minatnya untuk bersosial sehingga lebih banyak waktu untuk bermain daripada tidur di siang hari, kemampuan berbahasa dan berbicara makin baik dan hampir menyamai bahasa orang dewasa dalam menggunakan kerumitan dan intonasi bahasa, dapat mengemukakan pertanyaan secara jelas dan logis, dapat merespon pertanyaan dengan penyampaian bahasa yang lancar. Pada tahap ini, biasanya anak sudah mampu membaca buku cerita dengan uraian yang lebih panjang, mampu menulis lebih rapi, gemar membaca buku bergambar, senang mendengar cerita pahlawan

dan tokoh heroik, dapat mengajukan pertanyaan pada cerita yang dianggapnya kurang logis, mampu memfantasikan gagasan yang diceritakan, mulai mampu menebak konsekuensi dan hasil akhir cerita, mulai menginternalisasi pesan-pesan dalam cerita, mulai dapat memilih tokoh idolanya, mampu mengidentifikasi diri untuk mengikuti peran dari tokoh yang dikaguminya, mulai bangkit emosinya mendengar cerita yang penuh emosional. Pada tahap ini, bila di lingkungan banyak tersedia buku cerita, mereka akan membacanya berulang-ulang sehingga sampai menghafalnya, dan apabila apa yang sudah dibacanya diminta menuliskannya. Ini dapat menumbuhkan minat membaca dan menulis sekaligus.

Berdasarkan penelitian otak pada anak usia dini, para peneliti menemukan bahwa:

1. Perkembangan intelektual paling cepat terjadi sebelum usia lima tahun. Gagasan untuk meningkatkan perkembangan kognitif menyiratkan bahwa anak-anak mendapatkan manfaat dari lingkungan rumah yang berkualitas yang kondusif untuk belajar dan dari pengalaman sekolah dini, terutama bagi anak-anak yang tinggal di lingkungan yang berisiko membuat mereka mendapat kesulitan dalam belajar.
2. Anak tidak terlahir dengan kecerdasan yang sudah tetap. Konsep lama ini tidak adil bagi kapasitas besar anak untuk belajar dan berubah. Sampai sejauh mana kecerdasan individu berkembang tergantung pada banyak variabel, seperti: pengalaman, cara membesarkan anak, faktor ekonomi, nutrisi, dan kualitas lingkungan sebelum dan sesudah kelahiran. Karakteristik genetik turunan menetapkan kerangka besar di mana kecerdasan berkembang. Keturunan menetapkan batasan, sedangkan lingkungan menentukan sampai sejauh mana seseorang dapat mencapai batasan itu.
3. Anak yang dibesarkan di rumah yang tidak merangsang kecerdasan, mungkin tertinggal daripada anak yang dibesarkan di lingkungan yang menguntungkan. Implikasi menyangkut lingkungan rumah jelas terlihat. Pengalaman menunjukkan bahwa anak-anak yang tidak memiliki lingkungan yang mendukung pembelajaran berhadapan dengan risiko sepanjang hidup. Namun, rumah yang memberi rangsangan kecerdasan dan kaya bacaan, menghasilkan anak-anak yang berprestasi di sekolah.
4. Perawatan orangtua yang baik, kasih sayang yang hangat, stimulus positif sesuai usia yang diberikan sejak lahir, membuat perbedaan pada keseluruhan perkembangan anak seumur hidup. Bahkan selama tahap janin, jenis nutrisi dan perawatan yang diterima anak memengaruhi perkembangan saraf otak. Mayoritas penelitian terkini menunjukkan bahwa banyak kapasitas pembelajaran anak berkembang selama tahun awalnya.
5. Interaksi positif dengan orang dewasa yang mengasuh, merangsang otak bayi dalam membentuk koneksi sinapsis dan memperkuat koneksi yang sudah ada. Sebagai contoh, memeluk dan bernyanyi untuk bayi dan balita, merangsang koneksi otak dan memberi fondasi bagi pembelajaran seumur hidup. Koneksi yang digunakan menjadi permanen seiring berjalannya waktu, dan yang tidak digunakan akan layu dan tidak aktif. Semakin banyak peneliti menunjukkan betapa dini stimulasi mempersiapkan anak untuk proses kognitif di masa depan. Selain itu, interaksi emosi positif dan pembentukan kasih sayang yang kokoh, menjadi fondasi bagi perkembangan emosi yang sehat. Seperti yang diketahui dari pengalaman dan pembelajaran bersifat emosional sekaligus kognitif. Keadaan emosi menentukan suasana pembelajaran di kelas dan memengaruhi keadaan emosi anak.
6. **Pengalaman dini selama periode penting/sensitif dan “jendela kesempatan” begitu kuat** sehingga dapat mengubah sepenuhnya cara anak berkembang. Masukan yang tepat pada saat yang tepat, penting bagi anak agar dapat sepenuhnya mengembangkan potensi kognitif.

Sebagai contoh, sirkuit untuk penglihatan memiliki peningkatan pertumbuhan saraf pada usia dua hingga empat bulan, sehingga anak dapat mulai mengenal bentuk benda. Peningkatan pertumbuhan ini memuncak pada usia delapan bulan, yang menunjukkan pentingnya memberikan rangsangan visual yang sesuai pada usia dini (Morrison, 2012: 45-47).

Keenam temuan tersebut untuk membuktikan bahwa pengenalan *literacy* urgen diberikan untuk anak usia dini sebagai fondasi pembelajaran dan sekaligus dapat membantah anggapan bahwa anak usia dini tidak boleh diajarkan *literacy*. Temuan penelitian tersebut meningkatkan kesadaran orang akan pentingnya pengembangan *literacy* bagi anak usia dini, sehingga banyak program *literacy* dirancang dalam membantu anak bersiap untuk belajar membaca dan menulis.

Peran Orangtua dalam Home Literacy

Kehadiran orangtua dalam kehidupan anak usia dini berfungsi sebagai perawatan (*nurturance*), perlindungan (*protection*), dan sosialisasi (*socialization*), dan bagi remaja berfungsi untuk memberi dukungan (*supporting*), bimbingan (*guidance*), dan pengarahan (*direction*). Peran orangtua menurut Thornburg (1982:146): “*Particularly roles of parents is the basic source of information, chief supplier of needs, and primary interpreter of acceptable sosial behaviors, the child commonly adopts the attitudes and values of his or her parents*”.

Kehadiran orangtua sangat penting dalam kehidupan anak. Anak membutuhkan kasih sayang dan perhatian dari ayah dan ibunya sebagai satu kesatuan yang dikenal dengan istilah “*shared parenting*”, seperti ditulis oleh Philip Rice (1979:259): “*Wives can help by letting their husbands know that they expect that their children will have two parents, not one. Certainly, basic care can be shared if the philosophy of both the husband and wife allows it, and in fact, demands it*”. Dengan demikian, berbagi tanggung jawab antara ayah dan ibu dalam *parenting* dan pendidikan anak merupakan keniscayaan yang ideal.

Menurut Sudardja Adiwikarta (1988:68): “**kualitas hubungan ibu dengan anak dapat dipengaruhi oleh kualitas hubungan antara ibu dan ayah atau hubungan antara ayah dengan anak**”. *Shared parenting* ayah dan ibu sangat penting dalam mengembangkan kognitif dan sosial anak, termasuk kemampuan *literacy*, sebagaimana disinggung oleh Clarke & Stewart (dalam Adiwikarta (1988: 78) sebagai berikut:

Kemampuan intelektual anak sangat dipengaruhi oleh perlakuan ibu yang merupakan teman akrab dalam bergaul dan berbicara-bincang, yang memberikan hiburan, pujian, pertolongan, dan pengetahuan. Ibu juga mengajari anak berbagai hal dan bekerjasama dengan anak. Namun demikian, pergaulan akrab antara ayah dengan anak besar *pengaruhnya*, karena dapat mengurangi rasa takut dan enggan pada anak untuk bergaul dengan orang luar.

Peran orangtua dalam *home literacy* adalah menyediakan sarana dan fasilitas, mendesain lingkungan di rumahnya, dan terlibat aktif dalam aktivitas *literacy* sebagai pembimbing sekaligus menjadi teman bermain bagi anak. Menurut Ostroff (2012: 28), “bermain dalam lingkungan sosial nyata secara aktif lebih baik bagi anak usia dini daripada menonton secara pasif, karena menonton tidak mengikutsertakan sistem penginderaan”.

Menciptakan Home Literacy

Orang tua dapat menciptakan *home literacy* dengan persiapan-persiapan yang maksimal, antara lain:

1. Menyediakan sarana dan fasilitas, mencakup: ruangan, karpet, bantal kecil berkarakter, rak buku, tulisan, huruf-huruf, angka, gambar-gambar, buku bacaan anak, kartu huruf dan angka

yang berwarna-warni, fuzzle atau balok, dan kartu atau balok bertuliskan huruf Arab untuk *literacy* al-Qur'an, gambar orang shalat, buku tulis, pensil, *white board* atau kertas plano, spidol, crayon, buku gambar, dan lain-lain.

2. Mendesain ruangan, mencakup: (a) mendesain ruangan agar nyaman, terang, bersih, bercat warna warni, cukup ventilasi udara, dilengkap karpet dan dua buah bantal berkarakter, (b) memasang gambar-gambar dan huruf di dinding, (c) menyimpan fuzzle, balok, kartu di box atau lemari, (d) memajang buku bacaan rak.
3. Terlibat aktif dalam kegiatan *literacy*, mencakup: (a) mengajak dan menciptakan suasana yang aman, nyaman, betah, dan menyenangkan berada di tempat itu, (b) mengenalkan gambar, huruf, dan angka secara perlahan, (c) mendengarkan anak menyebutkan gambar, huruf, dan angka, (d) menciptakan permainan sebagai selingan dengan alat-alat yang tersedia, (e) mengajak anak bernyanyi sambil menari, tiduran, atau duduk santai, (f) belajar berdo'a pendek sehari-hari, belajar shalat, mengenalkan huruf Latin dan Arab secara berangsur, misalnya mengenalkan lima huruf per-hari, mengenalkan lima benda per-hari, (g) mengulang huruf dan benda yang sudah dikenalkan sebelum ke materi baru, (7) memberi *reward* bila anak mampu, (h) memberi waktu istirahat bila anak terlihat bosan dan rewel, (i) membacakan buku cerita, (j) refleksi dari cerita yang disampaikan, (k) mendengar kan tanggapan anak dari cerita tersebut, (l) bermain tebak kata, huruf, dan gambar. Kegiatan *literacy* ini tidak perlu lama, menyesuaikan dengan keinginan anak.

Implementasi Home Literacy

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh orangtua dalam implementasi *home literacy*, antara lain:

1. Alat-alat yang disediakan harus dipastikan terbuat dari bahan yang tidak berbahaya bagi kesehatan dan keselamatan anak dan terjangkau oleh kemampuan motorik anak.
2. Anak usia 3.0 tahun masih dalam tahap pengenalan *literacy* dengan menggunakan berbagai alat yang telah disediakan. Anak usia 4.0 tahun mulai dapat ditingkatkan untuk belajar membaca dan menulis sederhana, dan untuk usia 5.0 dapat ditingkatkan kepada belajar membaca dan menulis yang lebih panjang atau membaca buku cerita.
3. Buku modul untuk belajar membaca dan menulis banyak tersedia di toko buku dan dapat dipilih yang paling mudah dan sederhana atau dapat bertanya dan *sharing* dengan guru PAUD tentang buku *literacy* yang sesuai dengan anak usia dini.
4. Mengenalkan huruf dan mengajarkan membaca tulisan Latin maupun Arab tidak dengan cara dieja per-huruf, tetapi langsung dikenalkan per-kata atau kalimat utuh. Programkan misalnya mengenalkan lima huruf per-hari. Untuk huruf Latin, kenalkan huruf vocal terlebih dahulu yaitu a, i, u, e, o agar huruf konsonan dapat dibunyikan. Misalnya: ketika mengenalkan huruf: b, c, d langsung disambung dalam bentuk kalimat seperti: cabe, babe, dudi, didi, dia, dua, ida, adi, obi, abi, bau, dede, cuci, caci, dan lain-lain. Kenalkan huruf yang mengandung makna, seperti nama orang, binatang, benda, tempat, kata kerja, kata sifat, dan lain-lain. Untuk huruf Arab, dapat mengambil kalimat dari al-Qur'an atau bahasa Arab yang mengandung makna (lihat Eti Nurhayati, 2017), atau dapat menggunakan buku Iqra, Tilawati, dan lain-lain.

Kemampuan membaca anak usia dini secara teoritik berkembang melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahap fantasi (*Magical Stage*): anak mulai menggunakan buku, mulai berpikir buku itu penting, melihat atau membolak-balikan buku, dan kadang membawa buku kesukaanya.
2. Tahap pembukaan konsep diri membaca (*Self Concept Stage*): anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.
3. Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*): anak mulai sadar pada cetakan yang tampak dan dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkap kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal kata dari puisi atau lagu, serta sudah mengenal abjad.
4. Tahap pengenalan bacaan (*Takeoff Reading Stage*): anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda, seperti: botol susu, gelas, dan lain-lain.
5. Tahap membaca lancar (*Independent Stage*): anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas, menyusun pengertian dan tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dan dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan (Imam Makruf, dkk, 2015: 169).

Sedangkan kemampuan menulis anak usia dini berkembang melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap mencoret dan membuat goresan (*Scribble Stage*): anak mulai belajar tulisan, mungkin di dinding, kertas, atau apa saja yang dianggapnya bisa ditulis.
2. Tahap pengulangan secara linier (*Linier Repetitive Stage*): anak menelusuri bentuk tulisan yang horizontal, mengulang menulis huruf atau gambar yang diingatnya, meski berbeda hasilnya.
3. Tahap menulis secara random (*Random Letter Stage*): anak mulai menulis berbagai bentuk tulisan atau huruf yang sering muncul tetapi masih acak dan tidak utuh.
4. Tahap menulis nama (*Letter Name writing or Phonetic Stage*): anak mulai menyusun hubungan antara tulisan dan bunyi. Misal menulis angka sesuai dengan bunyi: 2 ditulis “duwa”, 6 ditulis “anam”, nama Haris ditulis “Halis”, dan sebagainya (Imam Makruf, dkk, 2015: 168).

Anak-anak usia dini termotivasi untuk belajar disebabkan oleh kebutuhan bersosialisasi dan hasil bersosialisasi. Pada dasarnya motivasi untuk belajar telah tumbuh sejak bayi. Bayi menangkap wajah, suara, dan tindakan orang-orang di sekitarnya dan kemudian mempelajari apa yang ditangkap oleh panca inderanya itu tanpa disengaja disebabkan ada kebutuhan berinteraksi dengan lingkungan. Menurut Ostroff (2012:7) “belajar merupakan bonus yang tidak diniatkan dan merupakan produk sampingan dari kebutuhan bersosialisasi”, seperti ingin memperoleh senyuman, belaian, perhatian, dan kasih sayang dari orang dewasa, terutama ibunya. Motivasi untuk belajar sudah ada sejak lahir, bahkan sebelum lahir, saat dunia mereka dipenuhi dengan hal-hal baru untuk dilihat, didengar, dirasakan, dan disentuh, dengan mengembangkan reflex untuk mengorganisir informasi yang diperoleh dan beradaptasi dengan lingkungan. Menurut Ostroff (2012: 45): “Anak-anak belajar membaca dengan menggabungkan diri ke dalam komunitas pembaca dan menghabiskan waktu dengan buku. Mereka belajar membaca bukan karena ingin benar-benar dapat membaca, tetapi sekedar menikmati cerita-ceritanya”.

Kesimpulan

Perubahan keluarga saat ini mencakup struktur, peran, dan tanggung jawab orangtua dalam pendidikan anak-anak usia dini, termasuk dalam *literacy*. Tanggung jawab orangtua bersama dalam pengasuhan dan pendidikan anak (*shared parenting*) merupakan hal yang harus diciptakan dalam keluarga ideal, yang tidak dapat digantikan oleh teknologi. *Home literacy* adalah menciptakan lingkungan dan kegiatan permainan di rumah untuk mengenalkan dan mempersiapkan anak usia dini dalam membaca, menulis, dan berhitung untuk anak usia dini yang berusia 3.0 tahun ke atas. Pengembangan *literacy* bagi anak usia dini sangat urgen karena sedang anak sedang masa emas (*golden age*) dimana pertumbuhan otaknya mencapai 80% sehingga sangat tepat untuk mendapat stimulasi yang baik. Peran orangtua dalam *home literacy* adalah menyediakan sarana dan fasilitas, mendesain lingkungan di rumahnya, dan terlibat aktif dalam aktivitas *literacy* sebagai pembimbing sekaligus menjadi teman bermain bagi anak. Orang tua dapat menciptakan *home literacy*, mencakup: menyediakan sarana dan fasilitas yang memadai sesuai dengan kebutuhan anak, mendesain lingkungan yang nyaman, aman, bersih, sehat, dan bebas untuk melakukan aktivitas *literacy*, serta terlibat aktif dalam kegiatan *literacy*, orang tua dapat memposisikan sebagai pembimbing sekaligus teman bermain bagi anak. Implementasi *home literacy* harus memenuhi prinsip-prinsip sebagai berikut: alat harus terbuat dari bahan yang tidak berbahaya, pada usia 3.0 tahun pengenalan huruf dan angka, pada usia 4.0 tahun belajar membaca dan menulis pendek, pada usia 5.0 tahun belajar membaca dan menulis yang lebih panjang atau membaca buku cerita dan mengenalkan huruf tidak dengan sistem eja.

Daftar Pustaka

- Adiwikarta, S. (1988). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Hinstock, E.G. (2002). *Montessori untuk Prasekolah*. Jakarta: Delapratasa Publishing.
- Makruf, I. dkk. (2015). *Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru RA*. Digandakan oleh Fakultas tarbiyah IAIN Syekh Nurjati.
- Miller, P.H. (1993). *Theories of Developmental Psychology*. 3th. Ed. New York: WH. Freeman and Company.
- Morrison, G.S. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Nurhayati, E. (2007). "Pembelajaran Al-Qur'an dengan Metode Ijmali untuk Anak Usia Dini". *ACIECE Proceeding 2*. Yogyakarta: PIAUD UIN Kalijaga.
- Ostroff, W.L. (2013). *Memahami Cara Anak-anak Belajar*. Jakarta: Indeks.
- Rice, F.P. (1996). *The Adolescent: Development, Relationships, and Culture*. Massachusetts: Alyn and Bacon.
- Solehuddin & Ihat Hatimah. (2007). "Pendidikan Anak Usia Dini" dalam *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Pedagogiana Press.
- Sri Sulastri, R.M. (2007). "Pendidikan Keluarga" dalam *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Pedagogiana Press.
- Thornburg, H.D. (1982). *Development in Adolescence*. California: Brokks/Cole.



Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak melalui Bermain Peran di KB Al Hikmah Tajungsari Pati

Karmini

Received: 29 8 2017 / Accepted: 29 10 2017 / Published online: 10 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstrak This study aims to determine whether role play can improve the social skills of children aged 4-5 years in Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati. This research is a Classroom Action Research. This research was conducted in first semester of academic year 2016/2017. This research will be carried out in 2 cycles, and each cycle aims to improve children's social skills through main role. The analysis is done following the concept given by Miles and Hubberman, that is Reduction data, Display data and Conclusion Drawing / Verification. The results showed that the observation results of students' social ability by using the role playing method of KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati. The students' social skills are improved after attending the students' ability development by applying role playing methods. In pre cycles of students' social ability 24% in developed as expected (BSH) category. In the first cycle students social ability of 52% in the very good development (BSB) category. In the second cycle students' social ability score of 80% or an increase of 28% compared to cycle I.

Keywords: social ability, early childhood, role playing

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak umur 4-5 tahun di KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini akan di laksanakan dalam 2 siklus, dan setiap siklus bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui main peran. Analisis dilakukan mengikuti konsep yang diberikan Miles and Hubberman, yaitu data Reduction, data Display dan ConclusionDrawing/Verification. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi nilai kemampuan sosial siswa dengan menggunakan metode bermain peran siswa KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati. Kemampuan sosial siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran pengembangan kemampuan siswa dengan diterapkan metode bermain peran. Pada pra siklus kemampuan sosial siswa sebesar 24% pada kategori BSH. Pada siklus I kemampuan sosial siswa sebesar 52% pada kategori BSB. Pada siklus II nilai kemampuan sosial siswa sebesar 80% atau mengalami peningkatan sebesar 28% dibanding siklus I.

Kata Kunci: kemampuan sosial, anak usia dini, bermain peran

Pendahuluan

Dunia anak adalah masa bermain bersama teman pada usia masih kanak-kanak mempunyai arti penting dan makna tersendiri bagi pembentukan watak dan kepribadian anak. Dengan bermain anak-anak tersebut akan berusaha melatih kemampuannya untuk memusatkan perhatian terhadap sesuatu hal. Dengan alat-alat permainan, anak-anak mengadakan uji coba, penyelidikan, mencari tahu, melatih ketangkasan, menciptakan hal-hal yang penting dalam perkembangan hidup mereka. Mainan dapat juga digunakan sebagai alat dalam mendidik anak.

Bermain adalah cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang, dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara belajar sebaiknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak) (Mansur, 2005).

Bermain mendatangkan kepuasan dan mengasyikan bagi anak dan bermain bersama teman-teman akan merangsang kemampuan mental, mendorong kecerdasan, kreatifitas, dan kemampuan hidup sosial yang bermanfaat untuk masa kini dan masa mendatang bagi anak.

Pengetahuan sosial merupakan salah satu dari sembilan kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan. Aspek sosial pengembangannya bisa dirangsang melalui bermain bersama anak lainnya. Belajar bersosialisasi diri yaitu untuk mengembangkan rasa percaya diri dan rasa kepuasan diri bahwa mereka diterima di kelompoknya. Belajar berekspresi diri, belajar mengekspresikan bakat, pikiran dan kemampuan tanpa harus dipengaruhi oleh guru maupun orang tuanya (Mansur, 2005). Dalam pembelajaran di Kelompok Bermain pengembangan aspek sosial sulit dilaksanakan, karena anak-anak belum bisa bersosialisasi dengan temannya sehingga mereka masih bermain sendiri-sendiri.

Permasalahan pada Kelompok Bermain Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati, banyak siswa yang masih bermain sendiri-sendiri, anak-anak belum mau bermain secara berkelompok dengan teman-temannya, hal ini menjadikan anak pendiam jarang bicara, kurang mengenal temannya, tidak ada semangat bergotong royong, dan tidak ada motivasi untuk berbagi dengan temannya. Hal itu dikarenakan anak tidak diberi kesempatan untuk aktif. Hal tersebut menjadikan kemampuan berbicara anak menurun dan hal ini bisa dilihat dari 25 anak yang lancar berbicara hanya 12 anak, dan yang 13 anak masih gagap (Wawancara dengan orang tua siswa, Ibu Muslikhah, pada tanggal 15 Nopember 2016).

Dari permasalahan tersebut di atas guru berupaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada aspek kemampuan sosial pada anak usia dini di KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati dengan melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan sosial anak, untuk itu peneliti menerapkan metode bermain peran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak. Dengan langkah tersebut diharapkan anak terbiasa berperilaku terpuji.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus, dan setiap siklus bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui main peran. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di KB Al Hikmah Desa Tajungsari Tlogowungu Pati. Penelitian ini akan dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2016/2017.

Subyek penelitian ini adalah siswa di KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati berjumlah 25 siswa, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 15 perempuan. Penelitian ini juga melibatkan 1 orang guru kolaborator di KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati. Penulis sebagai guru pendamping dan pengamat.

Dalam penelitian ini terdapat sumber data yang akan dikumpulkan oleh peneliti, yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dengan kata lain sumber data primer adalah data autentik atau data langsung dari tangan pertama tentang masalah yang diungkapkan. Sumber primer dalam penelitian ini adalah diperoleh dari semua siswa KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati berjumlah 25 siswa, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 15 perempuan. 2. Sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, maksudnya sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber lain sebagai penunjang sumber data primer, misalnya melalui orang lain, buku perpustakaan, dan dokumentasi (Sugiyono, 2010). Sumber sekunder ini diperoleh dari Kepala Sekolah, dan guru Kolaborator KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati.

Hasil penelitian

Sebelum melakukan tindakan, terlebih dahulu penulis mengadakan kegiatan awal (pra siklus). Pada kegiatan pra siklus ini penulis fokuskan pada hasil observasi kemampuan sosial siswa di KB Al Hikmah Tajungsari sebelum diadakan tindakan. Dari nilai kemampuan sosial ini diketahui bahwa kemampuan bermain secara berkelompok, mengenal teman, berbicara, berbagi, bergotong royong ternyata masih rendah.

Rendahnya kemampuan sosial siswa KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati terlihat ketika komunikasi siswa ke guru kurang harmonis karena siswa dalam berbicara masih gagap, dan komunikasi siswa ke siswa kurang interaktif karena siswa kurang mengenal temannya karena dia tidak mau bermain secara kelompok. Hasil Observasi Penilaian kemampuan sosial pada siswa KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati pada tanggal 4 Januari 2017, ada 6 siswa atau 24% yang berkategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 10 siswa atau sebesar 40% berkategori Mulai Muncul ((MM). Sedangkan 6 siswa atau sebesar 24% yang berkategori Belum Muncul (BM). Dengan demikian hasil observasi penilaian kemampuan sosial anak pada siswa KB Al Hikmah Tajungsari terhadap aspek yang diamati belum berkembang sangat baik.

Penilaian kemampuan sosial siswa dengan cara mengamati setiap responden pada aspek yang diamati yaitu bermain secara berkelompok, mengenal teman, berbicara, bergotong royong, berbagi dengan teman. Tentang kemampuan sosial siswa pada siklus I di atas, dapat dilihat bahwa siswa dalam pembelajaran mengembangkan kemampuan sosial yang termasuk dalam kategori BSH berjumlah 6 siswa atau sebesar 24%. Kemudian yang berkategori MM berjumlah 10 siswa atau sebesar 40%. Sedangkan yang berkategori BM berjumlah 9 siswa. Sedangkan yang berkategori BSB dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pengembangan kemampuan sosial siswa belum ada.

Berdasarkan gambaran umum tentang kondisi awal (pra siklus) siswa dapat disimpulkan adanya masalah pokok dalam pembelajaran pada kemampuan sosial siswa kelas KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati yang diteliti, yaitu aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Hal ini akhirnya menyebabkan nilai kemampuan sosial masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis membuat suatu rencana tindakan penelitian untuk siklus I dengan

menyusun skenario pembelajaran. Dalam skenario ini mulai dicoba penggunaan metode bermain peran untuk pembelajaran kemampuan sosial siswa.

Pada tahap perencanaan ini, berdasarkan hasil penelitian pra siklus, penulis menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), serta alat evaluasi pembelajaran. Pada siklus ini temanya adalah tentang rekreasi dan sub temanya adalah rekreasi ke pantai. Penulis menyusun skenario pembelajaran dan menyiapkan sumber belajar berupa buku teks tentang pembelajaran di PAUD, dan penulis juga mempersiapkan instrument observasi serta evaluasi yang akan diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Tahap tindakan siklus I ini terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan pertama penulis laksanakan pada tanggal 19 Desember 2016, dan pertemuan ke 2 penulis laksanakan pada tanggal 20 Desember 2016 dengan alokasi waktu 90 Menit, pada jam 7.30 – 09.00 WIB. Siklus ke 2 pertemuan pertama penulis laksanakan pada tanggal 4 Januari 2017, sedangkan siklus ke 2 pertemuan ke 2 penulis laksanakan pada tanggal 5 Januari 2017. Tindakan ini penulis laksanakan setelah menyusun tahap perencanaan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang disusun dalam RKH.

Siklus I pertemuan ke 1 ini meliputi: Berbaris, Salam pembuka, Berdoa sebelum belajar, Berdoa untuk ke dua orang tua, Berdoa selamat Dunia Akherat, Membaca surat *Al Fatikhah*. Kegiatan Inti, Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, Guru menyiapkan alat untuk bermain peran, guru menyediakan papan tulis kecil, penghapus, kapur dan buku cerita bergambar, pensil, HVS, membaca buku yang terkait dengan rekreasi, **Mengenalkan kosa kata** “tanaman, menjelaskan urutan kegiatan main, guru menetapkan peran yang akan dimainkan anak, memberikan contoh kepada anak cara bermain peran seorang petani menanam jagung di sawah bergotong royong mencangkul di sawah, dan peran anak bercakap-cakap dengan temannya, guru memperluas bahasa anak.

Kegiatan akhir yaitu mendukung anak untuk mengingat kembali memerankan menjadi petani mencangkul di sawah, berbicara di muka kelas, membereskan alat main sesuai dengan urutan dan kelompoknya, memberikan **informasi kegiatan anak besok, Berdo’a, Salam Pulang**.

Tabel 1.

Kegiatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Ke 1

Kegiatan Pembelajaran / Langkah Kegiatan
<p>A. Pembukaan atau Kegiatan Awal.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Salam pembuka. 3. Berdoa sebelum belajar. 4. Berdoa untuk ke dua orang tua 5. Berdoa selamat Dunia Akherat. 6. Membaca surat <i>Al Fatikhah</i> 7. Membaca surat <i>An Nas</i> 8. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. <p>B. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. 2. Guru menyiapkan alat untuk bermain peran 3. Guru menyediakan alat main penghapus, kapur dan buku cerita bergambar, pensil, HVS, membaca buku yang terkait dengan rekreasi, 4. Mengenalkan kosa kata “petani”.

5. Guru menjelaskan urutan kegiatan main,
 6. Guru menetapkan peran atau tokoh yang akan dimainkan anak,
 7. Guru memberikan contoh kepada siswa peran di sawah di depan kelas kepada siswanya.
 8. Guru memperluas bahasa anak.
 9. Siswa mengulang kembali bermain peran menjadi petani menanam jagung di sawah
 10. Siswa mengulangi bermain peran sebagai petani di sawah.
- C. Istirahat
1. Berdoa sebelum dan sesudah makan.
 2. Bermain di luar kelas.
- D. Kegiatan Akhir
1. Mengingat kembali tentang main peran sebagai petani di sawah.
 2. Memberikan informasi kegiatan anak besok.
 3. Berdoa.
 4. Salam Pulang.

Siklus 1 pertemuan ke 2 ini meliputi: Berbaris, Salam pembuka, Berdoa sebelum belajar, Berdoa untuk ke dua orang tua, Berdoa selamat Dunia Akherat, Membaca surat *Al Fatikhah*. Kegiatan Inti, Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, Guru menyiapkan alat untuk bermain peran, guru menyediakan papan tulis kecil, penghapus, kapur dan buku cerita bergambar, pensil, HVS, membaca buku yang terkait dengan rekreasi, Mengenalkan kosa kata “ jagung, menjelaskan urutan kegiatan main, guru menetapkan peran yang akan dimainkan anak, memberikan contoh kepada anak cara bermain peran seorang petani yang mencangkul dan menanam jagung di sawah, bergotong royong mencangkul, menanam jagung, dan peran anak bercakap-cakap dengan temannya, guru memperluas bahasa anak.

Kegiatan akhir yaitu mendukung anak untuk mengingat kembali memerankan menanam jagung di sawah, berbicara di muka kelas, membereskan alat main sesuai dengan urutan dan kelompoknya, memberikan informasi kegiatan anak besok, Berdo'a, Salam Pulang.

Tabel 2.

Kegiatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Ke 2

Kegiatan Pembelajaran / Langkah Kegiatan
<p>A. Pembukaan atau Kegiatan Awal.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Salam pembuka. 3. Berdoa sebelum belajar. 4. Berdoa untuk ke dua orang tua 5. Berdoa selamat Dunia Akherat. 6. Membaca surat <i>Al Fatikhah</i> 7. Membaca surat <i>An Nas</i> 8. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. <p>B. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. 2. Guru menyiapkan alat untuk bermain peran 3. Guru menyediakan alat main penghapus, kapur dan buku cerita bergambar, pensil, HVS, membaca buku yang terkait dengan tanaman. 4. Mengenalkan kosa kata “ padi”. 5. Guru menjelaskan urutan kegiatan main,

6. Guru menetapkan peran atau tokoh yang akan dimainkan anak,
 7. Guru memberikan contoh kepada anak peran petani yang menanam padi di sawah di depan kelas kepada siswanya.
 8. Guru memperluas bahasa anak.
 9. Siswa mengulang kembali bermain peran menjadi petani di laut
 10. Siswa mengulangi bermain peran sebagai petani di sawah.
- C. Istirahat
1. Berdoa sebelum dan sesudah makan.
 2. Bermain di luar kelas.
- D. Kegiatan Akhir.
1. Mengingat kembali tentang main peran sebagai petani padi di sawah.
 2. Memberikan informasi kegiatan anak besok.
 3. Berdoa.
 4. Salam Pulang.

Pada tahap pengamatan (observasi) dalam siklus I dilaksanakan terhadap kualitas proses pembelajaran dan penilaian kemampuan sosial anak. Pengamatan pada kualitas proses pembelajaran dilakukan pada waktu yang bersamaan dengan waktu kegiatan bermain peran berlangsung.

Pada saat guru mengajar, teman sejawat melakukan pengamatan (observasi) mengenai kualitas proses pembelajaran dengan mengisi instrument penelitian yang berupa lembar pengamatan (Lembar Observasi) mengenai aktivitas guru dan siswa meliputi pemberian apersepsi yang menarik, kemampuan guru mengaktifkan siswa, keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan, penerapan metode bermain peran, memotivasi anak dalam bermain peran sehingga kemampuan sosial anak meningkat.

Pada proses kegiatan bermain peran, siswa masih mengalami kesulitan. Oleh karena itu guru berusaha agar siswa dapat bermain dengan temannya, berbicara dan mengenal temannya. Sesuai dengan analisis masalah yang diuraikan di atas, penulis berdiskusi dengan teman sejawat, kepala sekolah untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi anak dalam berbicara kepada temannya pada pra siklus. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis merencanakan perbaikan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak.

Guru membagi siswa yang berjumlah 25 anak menjadi 5 kelompok, Guru menyiapkan alat untuk bermain peran, guru menyediakan papan tulis kecil, penghapus, kapur dan buku cerita bergambar, pensil, HVS, membaca buku yang terkait dengan rekreasi, Mengenalkan kosa kata “petani, menjelaskan urutan kegiatan main, guru menetapkan peran atau tokoh yang akan dimainkan anak, memberikan contoh kepada anak peran anak menjadi petani padi di sawah, memberikan contoh bercakap-cakap dengan temannya, guru memperluas bahasa anak, siswa mengulang kembali bermain peran menjadi petani di sawah, siswa mengulangi bermain peran sebagai petani padi di sawah.

Pada proses pembelajaran berlangsung, guru menggunakan apersepsi yang menarik perhatian siswa dengan memberikan contoh anak yang memerankan anak akan mencangkul, memerankan tokoh sebagai petani. Siswa mulai antusias untuk meniru contoh dari guru dengan berbicara dengan temannya dengan lancar. siswa mulai aktif bermain peran sesuai ide-idenya. Siswa mulai berani bertanya pada guru tentang kesulitan dalam bermain peran dengan cara berbicara yang lancar. Siswa selalu mengulang-ulang bermain peran sebagai petani padi di sawah bersama teman-temannya. Kualitas proses pembelajaran pada siklus I ini mulai meningkat dengan ditandai dengan anak dapat bermain peran dengan beberapa tokoh sehingga anak mulai

mengenal temannya, berbicara dengan temannya, dan dapat meningkatkan kemampuan sosialnya. Adapun lembar observasi pada siklus I terdapat dalam lampiran.

Pada siklus I ini, ketika penulis sebagai guru mengajarkan materi, teman sejawat melakukan pengamatan terhadap nilai kemampuan sosial siswa dengan menerapkan metode bermain peran. Penilaian Kemampuan sosial siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati adalah bermain secara berkelompok, mengenal teman, berbicara, bergotong royong, berbagi dengan teman.

Pada kegiatan inti, guru memberikan apersepsi yang menarik perhatian siswa, guru memberikan contoh cara bermain peran, cara bercakap-cakap dengan temannya dengan bahasa yang sederhana yang dimengerti anak dengan tema tanaman dengan menerangkan petani yang menanam padi disawah dan diulang-ulang, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan bermain peran sesuai dengan gagasannya sendiri, guru memberikan bimbingan kepada anak yang belum paham dan belum bisa bermain peran sebagai tokoh petani di sawah, guru memberikan pujian dan penilaian kepada anak yang berhasil, yaitu anak yang bisa bermain peran dengan cara bermain berkelompok dan bisa bercakap-cakap dengan temannya sesuai dengan tema yang dimainkan yaitu peran petani menanam padi di sawah dengan bahasanya sendiri. Memperkenalkan tokoh-tokoh yang bertambah banyak. Kemampuan anak dalam berbicara dengan temannya rata-rata mulai tepat, lancar, dan sopan.

Adapun hasil observasi siklus I pertemuan ke 1 tentang kemampuan sosial siswa dalam pembelajaran di kelas dengan menerapkan metode bermain peran adalah sebagai berikut. Tentang kemampuan sosial siswa pada siklus I di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan sosial siswa yang termasuk dalam kategori BSB berjumlah 13 siswa atau sebesar 52%. Kemudian yang berkategori BSH berjumlah 9 siswa atau sebesar 36%. Sedangkan yang berkategori MM berjumlah 3 siswa. Sedangkan yang berkategori BM dalam mengikuti kegiatan mengembangkan kemampuan sosial siswa dengan metode bermain peran tidak ada.

Tentang kemampuan sosial siswa pada siklus I di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan sosial siswa yang termasuk dalam kategori BSB berjumlah 13 siswa atau sebesar 52%. Kemudian yang berkategori BSH berjumlah 9 siswa atau sebesar 36%. Sedangkan yang berkategori MM berjumlah 3 siswa. Sedangkan yang berkategori BM dalam mengikuti kegiatan mengembangkan kemampuan sosial siswa dengan metode bermain peran tidak ada.

Dalam perbaikan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan sosial siswa melalui bermain peran. Berdasarkan hasil pengamatan penulis maupun teman sejawat didapatkan hasil sebagai berikut. Dalam bermain secara berkelompok, anak belum maksimal paham dan baru beberapa anak bisa memainkan tokoh-tokoh yang dimainkan. Hal ini disebabkan karena siswa kesulitan untuk mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan guru secara penuh sebagaimana yang disusun dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dari sisi penulis juga belum sepenuhnya menguasai skenario pembelajaran menerapkan metode bermain peran. Belum siapnya siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut, dikarenakan siswa baru pertama kali menerima pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan sosial anak.

Hasil penelitian kemampuan sosial siswa, 13 siswa dalam kategori BSB, 9 siswa dalam kategori BSH, dan 3 siswa dalam kategori MM. Maka hasil penelitian kemampuan sosial siswa belum sesuai dengan indikator keberhasilan, karena siswa belum mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selain itu juga disebabkan skenario pembelajaran yang dibuat belum sepenuhnya dipatuhi siswa, sehingga perlu untuk mengadakan perbaikan skenario pembelajaran pada perbaikan pembelajaran siklus II.

Berdasarkan refleksi siklus I, maka penulis melaksanakan tindakan selanjutnya, yaitu perbaikan pembelajaran pada siklus II. Tahap awal yang penulis lakukan bersama teman sejawat adalah membuat perencanaan tindakan.

Perencanaan yang penulis lakukan adalah meninjau kembali Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang disiapkan dan memperbaruinya berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi pada siklus I. pembaharuan ini penulis fokuskan pada hal-hal yang dirasakan kurang maksimal di siklus I dan perlu adanya pembaharuan, terutama yang menyangkut skenario pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran yang lebih sesuai dengan kondisi siswa, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, lebih meningkatkan keaktifan dan perhatian siswa. Selain itu, pada perencanaan ini penulis juga menyusun kembali instrument observasi untuk pengamatan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan instrumen observasi kemampuan kemampuan siswa dengan menerapkan metode bermain peran.

Tahap tindakan siklus II penulis laksanakan 2 kali pertemuan pada tanggal 4 sampai dengan tanggal 5 Januari 2017. Kemudian penulis melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran kemampuan sosial siswa dengan alokasi waktu 60 menit yaitu pada jam 7.30 – 8.30 WIB. Dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran ini, penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang dituangkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah diperbaiki sesuai hasil refleksi pada siklus I.

Tabel 3.

Kegiatan Pembelajaran Siklus II Pada pertemuan Ke 1

Kegiatan Pembelajaran / Langkah Kegiatan
<p>A. Pembukaan atau Kegiatan Awal.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Salam pembuka. 3. Berdoa sebelum belajar. 4. Berdoa untuk ke dua orang tua 5. Berdoa selamat Dunia Akherat . 6. Membaca surat Al Fatikhah. 7. Membaca Surat An-Nas. 8. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. <p>B. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. 2. Guru membagikan kertas dan alat. 3. Guru menyiapkan alat untuk bermain peran seperti kapal-kapalan. 4. Guru menyediakan papan tulis kecil, penghapus, kapur dan buku cerita bergambar, pensil, HVS. 5. Guru membaca buku yang terkait dengan rekreasi, Mengenalkan kosa kata “pantai, menjelaskan urutan kegiatan main.” 6. Guru menetapkan peran yang akan dimainkan anak, memberikan contoh kepada anak peran anak bercakap-cakap dengan temannya untuk mencari ikan di laut bersama-sama. 7. Guru memperluas bahasa anak. 8. Siswa mengulang kembali bermain peran menjadi nelayan yang mencari ikan di laut dengan kapal ikan. 9. Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang kurang betul berbicara kepada temannya untuk bersama-sama mencari ikan di laut.

<p>10. Siswa mengulangi bermain peran menjadi nelayan yang bercakap-cakap dan bergotong royong mencari ikan di laut dengan bahasa yang halus, baik dan lancar.</p> <p>C. Istirahat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa sebelum dan sesudah makan. 2. Bermain di luar kelas. <p>D. Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulang bermain peran menjadi nelayan yang bercakap-cakap dan bergotong royong mencari ikan di laut dengan bahasa yang halus, baik dan lancar. 2. Memberikan informasi kegiatan anak besok. 3. Berdoa. 4. Salam Pulang.

Tabel 4.
Kegiatan Pembelajaran Siklus II Pada Pertemuan Ke 2

Kegiatan Pembelajaran / Langkah Kegiatan
<p>A. Pembukaan atau Kegiatan Awal.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Salam pembuka. 3. Berdoa sebelum belajar. 4. Berdoa untuk ke dua orang tua 5. Berdoa selamat Dunia Akhirat. 6. Membaca surat Al Fatikhah. 7. Membaca Surat An-Nas. 8. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. <p>B. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. 2. Guru membagikan kertas dan alat. 3. Guru menyiapkan alat untuk bermain peran. 4. Guru menyediakan papan tulis kecil, penghapus, kapur dan buku cerita bergambar, pensil, HVS. 5. Guru membaca buku yang terkait dengan rekreasi, Mengenalkan kosa kata “ pantai, menjelaskan urutan kegiatan main. 6. Guru menetapkan peran yang akan dimainkan anak, memberikan contoh kepada anak peran anak bercakap-cakap dengan temannya untuk main bersama di wahana sekitar pantai kepada siswanya. 7. Guru memperluas bahasa anak. 8. Siswa mengulang kembali bermain peran menjadi penjual ikan dan teman yang lain menjadi pembeli dengan cara menawarkan dagangannya dengan bahasa yang sudah baik. 9. Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang kurang betul berbicara kepada temannya untuk membeli ikannya. 10. Siswa mengulangi bermain peran menjadi pedagang ikan yang menawarkan dagangannya kepada pembeli dan pembeli juga membeli ikan tersebut dan berbicara kepada penjual dengan bahasa yang halus, baik dan lancar. <p>C. Istirahat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa sebelum dan sesudah makan. 2. Bermain di luar kelas.

D. Kegiatan Akhir.

1. Mengulang bermain peran menjadi pedagang ikan yang menawarkan dagangannya kepada pembeli dan pembeli juga membeli ikan tersebut dan berbicara kepada penjual dengan bahasa yang halus, baik dan lancar.
2. Memberikan informasi kegiatan anak besok.
3. Berdoa.
4. Salam Pulang.

Pada tahap pengamatan (observasi) dalam siklus II dilaksanakan terhadap kualitas proses pembelajaran dan penilaian kemampuan bertutur kata yang sopan. Pengamatan pada kualitas proses pembelajaran dilakukan pada waktu yang bersamaan dengan waktu kegiatan bermain peran berlangsung. Pada saat guru mengajar, teman sejawat melakukan pengamatan (observasi) mengenai kualitas proses pembelajaran dengan mengisi instrument penelitian yang berupa lembar pengamatan (Lembar Observasi) mengenai aktivitas guru dan siswa meliputi persiapan kelas, menyediakan alat dan media pembelajaran, membuka kegiatan pembelajaran dengan apersepsi yang menarik, penguasaan materi, keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran bermain peran pada siklus II, sebagian kecil siswa masih mengalami kesulitan. Oleh karena itu guru atau penulis berusaha agar siswa dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa. Penulis berdiskusi dengan teman sejawat, kepala sekolah untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi anak dalam hal bertutur kata yang sopan. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis merencanakan perbaikan pada siklus II sebagai berikut. Di dalam proses pembelajaran siswa berperan sebagai tokoh penjual ikan yang menjajakan dagangannya kepada pembeli, dan tokoh sebagai pembeli ikan dengan cara menawar harga agar harga ikan bias dibeli dengan murah, pembeli memilih ikan yang segar untuk dibeli dan bercakap-cakap dengan penjualnya untuk ditimbang, setelah ditimbang kemudian ikan dimasukkan ke dalam plastik. Kemudian pembeli memberikan uang kepada penjual dan penjual mengatakan terima kasih.

Dengan demikian pembelajaran pengembangan kemampuan sosial anak dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus II meningkat dan siswa sudah tidak ada kesulitan dalam berbicara dan bercakap-cakap yang baik, benar dan lancar serta siswa bias mengenal temannya dan bias bermain berkelompok. Adapun Lembar Observasi tertera pada lampiran.

Pada siklus I ini, ketika penulis sebagai guru mengajarkan materi, teman sejawat melakukan pengamatan terhadap nilai kemampuan sosial siswa. Penilaian Kemampuan sosial siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan awal guru memberi salam pembuka, guru memperlihatkan gambar tanaman sebagai alat peraga, guru memberikan contoh cara bermain peran dengan cara bercakap-cakap atau berbicara kepada teman dengan diulang-ulang agar anak bisa faham dan mengerti, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain peran sesuai dengan gagasannya sendiri, guru memberikan bimbingan kepada anak yang belum paham dan belum bisa bermain peran atau belum bias berbicara yang benar dan lancar kepada temannya yang menjadi tokoh dalam peran tersebut, guru memberikan pujian dan penilaian kepada anak yang berhasil, yaitu anak yang bisa memerankan tokoh di dalam peran tersebut dengan bahasanya sendiri tentang penjual dan pembeli. Kemampuan anak dalam bermain berkelompok sudah baik, berbicara atau bercakap-cakap dengan temannya sudah lancar dan benar, mengenal temannya, bergotong royong, berbagi sudah baik.

Adapun hasil observasi Siklus II pertemuan ke 1 tentang kemampuan siswa dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa dengan metode bermain peran adalah sebagai berikut. Tentang kemampuan sosial siswa pada siklus II di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan sosial siswa termasuk dalam kategori BSB berjumlah 18 siswa atau sebesar 72%. Kemudian yang berkategori BSH berjumlah 5 siswa atau sebesar 20%. Sedangkan yang berkategori MM berjumlah 2 siswa atau 8% dalam mengikuti kegiatan bermain peran dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa.

Adapun hasil observasi Siklus II pertemuan ke 2 tentang kemampuan siswa dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa dengan metode bermain peran adalah sebagai berikut. Tentang kemampuan sosial siswa pada siklus II di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan sosial siswa termasuk dalam kategori BSB berjumlah 20 siswa atau sebesar 80%. Kemudian yang berkategori BSH berjumlah 4 siswa atau sebesar 4%. Sedangkan yang berkategori MM dalam mengikuti kegiatan bermain peran dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa berjumlah 1 siswa.

Refleksi hasil perbaikan siklus II perbaikan proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa, berdasarkan hasil pengamatan baik teman sejawat didapatkan hasil sebagai berikut: bahwa dalam pembelajaran peningkatan kemampuan sosial siswa dengan menerapkan metode bermain peran siswa sudah bisa memainkannya. Anak mampu berbicara dengan baik, anak aktif dan antusias sekali, dalam memainkan perannya siswa sudah bisa bermain berkelompok, sudah bisa mengenal temannya.

Hal ini disebabkan karena siswa sudah bisa mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan penulis secara penuh sebagaimana yang disusun dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dari sisi penulis juga sudah sepenuhnya menguasai skenario pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran. Siswa sudah siap dalam mengikuti pembelajaran karena sudah dua kali mengikuti pelajaran tersebut.

Hasil penelitian kemampuan kemampuan sosial siswa, 20 siswa dalam kategori BSB, 4 siswa dalam kategori BSH, dan 1 siswa dalam kategori MM. maka hasil penelitian kemampuan bertutur kata yang sopan siswa sesuai dengan indikator keberhasilan, karena siswa sudah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) mencapai 80%. Selain itu guru menggunakan pendekatan yang mengaktifkan siswa sehingga siswa merasa senang dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dalam pengembangan kemampuan sosial siswa dengan menerapkan metode bermain peran. Dengan demikian kemampuan sosial siswa melalui metode bermain peran meningkat, dan masih ada 1 anak yang masih dibimbing guru.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil observasi yang penulis lakukan pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung, maka dapat dilihat bahwa kemampuan sosial siswa pada pembelajaran dari siklus I siklus dan II dapat diuraikan sebagai berikut.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus dilakukan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan dan refleksi. Siklus II dilakukan sebagai pelaksanaan tindakan yang merupakan perbaikan pembelajaran dari siklus I. Pada proses pembelajaran siklus I guru mempersiapkan kelas sesuai dengan materi mengembangkan kemampuan sosial siswa dengan metode bermain peran dan melaksanakan proses pembelajaran dengan cara mengaktifkan siswa serta memotivasi siswa untuk belajar, sehingga siswa bisa bermain peran walaupun masih ada kesulitan.

Pada proses pembelajaran siklus I, guru menggunakan apersepsi yang menarik perhatian siswa dengan bercerita dengan memainkan beberapa tokoh. Siswa mulai antusias untuk meniru contoh dari guru dengan memainkan tokoh yang berperan sebagai tokoh sebagai petani yang menjadi tokoh petani di sawah yang menanam jagung dan menanam padi. Proses pembelajaran pada siklus I ini mulai meningkat dengan ditandai dengan penggunaan metode bermain peran sehingga siswa bisa bermain berkelompok, mengenal temannya, berbicara yang baik dan benar kepada temannya, bisa bergotong royong dengan temannya, dan berbagi dengan temannya.

Pada proses pembelajaran siklus II, guru menggunakan apersepsi yang menarik perhatian siswa dengan bercerita dengan memainkan beberapa tokoh. Siswa mulai antusias untuk meniru contoh dari guru dengan memainkan tokoh yang berperan sebagai tokoh nelayan yang mencari ikan di laut bersama temannya dan berperan sebagai penjual ikan yang menjajakan dagangannya kepada pembeli, dan tokoh sebagai pembeli ikan dengan cara menawar harga agar harga ikan bisa dibeli dengan murah, pembeli memilih ikan yang segar untuk dibeli dan bercakap-cakap dengan penjualnya untuk ditimbang, setelah ditimbang kemudian ikan dimasukkan ke dalam plastik. Kemudian pembeli memberikan uang kepada penjual dan penjual mengatakan terima kasih. Kualitas proses pembelajaran pada siklus II ini mulai meningkat dengan ditandai dengan penggunaan metode bermain peran sehingga siswa bias bermain berkelompok, mengenal temannya, berbicara yang baik dan benar kepada temannya, bisa bergotong royong dengan temannya, dan berbagi dengan temannya. Guru mempersiapkan sarana dan prasarana dengan baik, alat peraga sudah diterapkan secara baik, siswa aktif dalam melakukan kegiatan bermain peran dan siswa merasa senang dalam memainkan peran tokoh dengan bahasa sendiri serta gagasannya sendiri dengan berbicara dengan baik dan lancar. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus II meningkat dan siswa sudah tidak ada kesulitan dalam meningkatkan kemampuan sosialnya.

Hasil Observasi Kemampuan Sosial Siswa

Kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan bermain peran dari Pra Siklus ke siklus I dan ke siklus II terus mengalami peningkatan. Pada siklus II kemampuan sosial siswa yaitu siswa bisa bermain berkelompok, berbicara dengan baik, mengenal temannya, bergotong royong dan berbagi siswa mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan melalui penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa. Penerapan metode bermain peran dapat menjadikan siswa termotivasi untuk belajar, lebih aktif dan perhatian dalam mengikuti pembelajaran. Adanya peningkatan aktifitas siswa tersebut akan dapat menjadikan hasil belajar siswa akan meningkat.

Tabel 5.

Rangkuman nilai observasi kemampuan sosial anak pada Tiap-Tiap Siklus

Uraian	Siklus	Siklus I		Siklus II	
		Pert. Ke 1	Pert. Ke 2	Pert. Ke 1	Pert. Ke 2
BSB		11 (44%)	13 (52%)	18 (72%)	20 (80%)
BSH	6 (24%)	8 (32%)	9 (36%)	5 (20%)	4 (16%)
MM	10 (40%)	5 (24%)	3 (12 %)	2 (8%)	1 (4%)
BM	9 (36%)	-	-	-	-

Berdasarkan rekapitulasi data hasil observasi kemampuan sosial siswa melalui metode bermain peran dari pra siklus, siklus I, dan siklus II, sebagaimana pada tabel di atas, dapat

dijelaskan bahwa kemampuan sosial siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada pra siklus kemampuan sosial siswa pada kategori BSH sebanyak 6 siswa atau 24% pada kategori MM sebanyak 10 siswa atau 40%, pada kategori BM sebanyak 9 siswa atau 36%. Pada siklus I kemampuan sosial siswa 13 siswa atau 52% atau meningkat 7% pada kategori BSB, sedangkan 9 siswa atau 36% pada kategori BSH, pada kategori MM sebanyak 3 siswa atau 12%. Pada siklus II kemampuan sosial siswa mencapai 80% atau 20 siswa meningkat sebesar 28% pada kategori BSB, dan 4 siswa atau 16% pada kategori BSH. Jadi pada siklus III tinggal 1 siswa yang masih memerlukan bimbingan dari guru.

Simpulan

Kualitas proses pembelajaran peningkatan kemampuan sosial siswa dengan metode bermain peran pada setiap siklus mengalami peningkatan. Penggunaan metode bermain peran dapat memberikan kesenangan pada siswa dalam belajar berbicara dengan temannya, bermain berkelompok, mengenal temannya, bergotong royong dan berbagi. Siswa aktif belajar dalam bermain peran dengan bahasa sendiri serta gagasannya sendiri.

Hasil observasi nilai kemampuan sosial siswa dengan menggunakan metode bermain peran siswa KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati. Kemampuan sosial siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran pengembangan kemampuan siswa dengan diterapkan metode bermain peran. Pada pra siklus kemampuan sosial siswa sebesar 24% pada kategori BSH. Pada siklus I kemampuan sosial siswa sebesar 52% pada kategori BSB. Pada siklus II nilai kemampuan sosial siswa sebesar 80% atau mengalami peningkatan sebesar 28% dibanding siklus I.

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan sosial siswa meningkat dengan diterapkan metode bermain peran siswa KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Pati, dengan demikian hipotesis yang penulis ajukan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diterima, yaitu: “*Diduga dengan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak umur 4-5 tahun di KB Al Hikmah Tajungsari Tlogowungu Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2016/2017.*”

Referensi

- Depag RI. (2006). *Pedoman Teknis Pembelajaran Bidang Pengembangan Sosial*. Jakarta: Depag RI
- Depdiknas. (2006). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta: Dirjen Paud.
- Depdiknas. (2007). *Acuan Menu Pembelajaran Generik*. Jakarta: Depdiknas.
- Made Pidarta. (2007). *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia dini dalam Islam*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Margono. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Moh. Rosyid. (2005). *Strategi Pembelajaran Demokratis*. Semarang: Unness Press.
- Muslikhah. (2012). *Meningkatkan Kemampua Berbicara Melalui Bermain Peran (PTK di Kelompok Bermain Kartika Bageng gembong Pati Tahun 2011/2012)*. Semarang: IKIP Veteran. Skripsi tidak dipublikasikan.
- Nana sudjana, Ibrahim. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.

- Nuri Andriani. (2002). *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Siska, Yulia Siska. (2011). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Di TK Al Kautsar Sleman Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2009). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1992). *Metodologi penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. (1983). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sumiyati. (2015). *Mengasah Kecerdasan Verbal Linguistic Anak Usia Dini*. Yogyakarta, Indie Book Corner.
- Sumiyati. (2011). *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan*. Jogjakarta: Cakrawala Institute.
- Veronica Selly Araswati. (2012). *Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Meningkatkan Komunikasi Pada Anak TK Indriyasana 03 Nglinggi Kelompok A Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi thesis. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Wardhani, IGAK. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.



Pengembangan Nilai Moral Anak Usia Dini melalui Metode Pembiasaan di RA Al-Jabbar Kota Batam

Qory Ismawaty

Received: 29 8 2017 / Accepted: 20 11 2017 / Published online: 25 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract The purpose of this research is to know the implementation of moral value development to early childhood. This research was conducted in RA Al-Jabbar Batam City, involving 20 children consist of 13 boys and 7 girls enrolled in academic year 2016/2017 belonging to group B. The method used in this research is qualitative. Instruments for collecting data are through observation, interview and documentation. Data validity is checked by triangulation. The data were analyzed by using critical analysis and qualitative comparative analysis and interview, then processed descriptively by using assessment criteria transferred into quantitative form to know the result of development of moral values of children through method of habituation. The results showed that with the method of habituation, the moral values of children have developed. The conclusion of this study is the moral values of early childhood in RA Al-Jabbar Batam City can be developed through the habituation method.

Keywords: value, moral, habituation method

Abstrak Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi pengembangan nilai moral kepada anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Jabbar Kota Batam, melibatkan 20 orang anak terdiri atas 13 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2016/2017 yang tergabung dalam kelompok B. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Instrumen untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Validitas data diperiksa dengan triangulasi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis kritis dan analisis kualitatif komparatif. Wawancara diolah secara deskriptif dengan menggunakan kriteria penilaian dipindahkan ke dalam bentuk kuantitatif untuk mengetahui hasil pengembangan nilai-nilai moral anak melalui metode pembiasaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan metode pembiasaan, nilai-nilai moral anak mengalami perkembangan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hipotesis yang menyatakan nilai moral anak usia dini di RA Al-Jabbar Kota Batam dapat dikembangkan melalui metode pembiasaan diterima.

Kata Kunci: nilai, moral, metode pembiasaan

Pendahuluan

Anak merupakan investasi sumber daya manusia (SDM) masa depan. Dalam rangka mempersiapkan SDM yang berkualitas, pendidikan merupakan salah satu tumpuan yang penting untuk diberikan sejak usia dini. Salah satu bagian penting yang harus mendapatkan perhatian terkait dengan pendidikan yang diberikan sejak usia dini adalah pengembangan nilai moral. Pengembangan nilai-nilai moral yang dilakukan sejak usia dini, diharapkan pada tahap perkembangan selanjutnya anak akan mampu membedakan baik dan buruk, benar dan salah, sehingga ia dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Manusia merupakan makhluk yang mampu memahami kaidah-kaidah moral dan mampu menjadikannya sebagai pedoman dalam bertutur kata, bersikap, dan berperilaku. Kemampuan tersebut bukan merupakan kemampuan bawaan, melainkan harus diperoleh melalui proses belajar. Anak dapat mengalami perkembangan moral jika dirinya mendapatkan pengalaman berkenaan dengan moralitas. Perkembangan moral anak ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma, dan etika yang berlaku.

Dimensi perkembangan moral anak, bentuk kompetensi serta hasil belajarnya, dalam penilaian perkembangan belajar anak taman kanak-kanak, antara lain: (1) anak dapat berdo'a, (2) anak dapat mengenal ibadah secara sederhana, (3) anak dapat menyayangi dan memelihara semua ciptaan tuhan, (4) anak dapat mengenal sopan santun, (5) anak dapat mengenal tanggung jawab, (6) anak dapat mengenal kebersihan, (7) anak dapat mencintai tanah air, (8) anak dapat mengenal musyawarah dan mufakat secara sederhana (Anita Yus, 2011: 25).

Seiring dengan perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia dini, anak diharapkan mulai memahami aturan dan norma yang dikenalkan oleh orang tua melalui penjelasan-penjelasan verbal yang sederhana. Orang tua atau orang dewasa yang ada di sekitar anak hendaknya mulai mengenalkan, mengajarkan, dan membentuk sikap dan perilaku anak mulai dari sikap dan cara bersosialisasi dengan orang lain, cara berpakaian, cara bertutur kata, dan cara berperilaku sesuai dengan aturan yang berlaku dalam suatu lingkungan atau situasi tertentu.

Mengembangkan nilai moral sejak dini pada anak tidaklah mudah. Diperlukan trik khusus agar anak memahami nilai moral. Untuk itulah guru atau pendidik di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) harus pandai dalam memilih metode yang akan digunakan untuk mengembangkan nilai moral kepada anak agar pesan moral yang ingin disampaikan dapat benar-benar sampai dan dipahami oleh anak untuk bekal kehidupannya di masa depan. Sebagaimana penelitian Mukhamad Murdiono yang menyimpulkan bahwa metode pengembangan nilai moral untuk anak usia dini yang paling sering digunakan adalah bercerita dan pembiasaan. Metode pengembangan nilai moral tersebut ternyata dapat berpengaruh terhadap perubahan perilaku anak, dari yang tidak baik menjadi baik.

Dalam implementasinya, pengembangan nilai-nilai moral di RA Al-Jabbar Kota Batam belum optimal. Dari observasi yang dilakukan penulis dalam perkembangan moral anak, terdapat 13 dari 20 anak (65%) yang belum bisa berdo'a, 14 dari 20 anak (70%) yang belum mengenal tata cara ibadah sederhana, 10 dari 20 anak (50%) tidak mengenal dan menyayangi makhluk ciptaan Tuhan, 13 dari 30 anak (65%) belum mengenal sopan santun, 14 dari 20 anak (70%) yang belum mengenal tanggung jawab dan 12 dari 20 anak (60%) yang belum mengenal kebersihan. Sehubungan dengan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang perkembangan moral anak, khususnya bagaimana pembelajaran dalam rangka mengembangkan nilai-nilai moral pada anak usia dini di RA al-Jabbar Kota Batam.

Kajian Pustaka

Pengertian Nilai Moral Anak Usia Dini

Nilai adalah kualitas suatu hal yang menjadikan hal itu dapat disukai, diinginkan, berguna, dihargai dan dapat menjadi objek kepentingan. Menurut Steeman (dalam Sjarkawi, 2008: 29), nilai adalah yang memberi makna pada hidup ini, titik tolak, isi dan tujuan. Nilai adalah sesuatu yang dijunjung tinggi yang mewarnai dan menjiwai tindakan seseorang. Nilai itu lebih dari sekedar keyakinan, nilai selalu menyangkut tindakan. Nilai seseorang diukur melalui tindakan.

Nilai dan moral merupakan dua kata yang seringkali digunakan secara bersamaan. Kata moral berasal dari bahasa Latin 'mos'. Kata 'mos' merupakan bentuk kata tunggal, jamaknya adalah 'mores', yang berarti kebiasaan atau susila. Adat kebiasaan adalah tindakan manusia yang sesuai dengan ide-ide umum tentang yang baik dan yang tidak baik yang diterima oleh masyarakat. Oleh karena itu, moral adalah perilaku yang sesuai dengan ukuran-ukuran tindakan sosial atau lingkungan tertentu yang diterima oleh masyarakat (Zainuddin Ali, 2011: 29).

Menurut Zainuddin Ali (2011:32), moral bisa berarti sistem nilai yang menjadi asas-asas perilaku yang bersumber dari al-Qur'an, as-Sunnah serta nilai-nilai alamiah (*sunnatullah*). Moral juga dapat berarti sistem nilai yang bersumber dari kesepakatan manusia pada waktu dan ruang tertentu sehingga dapat berubah-ubah. Ajaran moral yang bersumber dari ajaran agama, baik dari al-Qur'an, hadits maupun dari pemikiran tokoh agama dan tokoh adat, kumpulan peraturan dan ketetapan baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar ia menjadi manusia yang baik. Baik buruknya tindakan manusia ditentukan oleh tolok ukur penilaian moral sebagai manusia.

Dengan demikian, moral adalah aturan yang disepakati secara umum mengenai perbuatan serta semua hal yang dianggap baik dan buruk termasuk dalam hubungan dengan manusia lain. Dalam Islam, kata yang digunakan untuk menyebut perilaku seseorang adalah akhlak. Akhlak adalah istilah yang berasal dari bahasa Arab yang diartikan sama dengan budi pekerti. Pada dasarnya akhlak mengajarkan bagaimana seharusnya berhubungan dengan Tuhan Penciptanya, sekaligus bagaimana seseorang harus berhubungan dengan sesama manusia. Nilai-nilai yang dijunjung tinggi antara lain adalah kasih sayang, kebenaran, kejujuran, kebaikan, keindahan, amanah, tidak menyakiti orang lain dan sejenisnya (Syarkawi, 2008: 29).

Apabila perilaku seseorang itu baik maka dikatakan dia berakhlak baik, sebaliknya apabila perilakunya tidak baik maka dikatakan akhlaknya tidak baik atau buruk. Ayat Al-Qur'an yang menceritakan tentang perilaku baik diantaranya firman Allah surat al-Hajj ayat 77 yang artinya: *"Hai orang-orang yang beriman, ruku'lah kamu, sujudlah kamu, sembahlah Tuhanmu dan buatlah kebajikan, supaya kamu mendapat kemenangan."*

Ayat di atas berisi perintah Allah kepada kaum muslimin untuk melakukan kebaikan jika mereka menginginkan keberuntungan. Rasul saw Mendorong kaum muslimin untuk mencintai perbuatan baik, mengajarkan kebaikan kepada manusia dan mewujudkan kebaikan untuk mereka. Dia memberi berita gembira kepada manusia yang menjadi kunci-kunci kebaikan dan kunci menutup bagi kejahatan (Ali Abdul Halim Mahmud, 2004: 53-54).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa nilai moral atau pun akhlak adalah sikap seseorang terhadap sesuatu hal yang baik dan buruk yang telah ada dalam diri manusia, kemudian disadari, diidentifikasi, diserap, dan dikembangkan melalui proses belajar demi peningkatan kualitas kemanusiaan. Seseorang dapat dikatakan baik secara moral apabila bertingkah laku sesuai dengan kaidah-kaidah moral yang ada. Sebaliknya jika perilaku itu tidak sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada, maka ia akan dikatakan jelek secara moral.

Anak-anak ketika dilahirkan tidak memiliki moral (*immoral*). Tetapi dalam dirinya terdapat potensi moral yang siap untuk dikembangkan. Karena itu, melalui pengalamannya berinteraksi dengan orang lain, anak belajar memahami tentang perilaku mana yang baik, yang boleh dikerjakan dan tingkah laku mana yang buruk yang tidak boleh dilakukan (Desmita, 2008: 149). Seorang anak mempunyai kodratnya sendiri, dan untuk dapat bertindak secara cermat terhadap kodrat tersebut, kita sebagai orang tua atau pun pendidik harus memahami. Jadi yang pertama harus dilakukan adalah memahami sejauh mana anak dapat dimasuki agar kita bisa membentuk moralnya. Diantara sekian banyak sikap kodrati anak, sikap manakah yang akan kita bentuk agar hasil yang kita inginkan tercapai? (Emile Durkheim, tt: 93). Ada tiga komponen moral yang baik dan harus ditanamkan sejak dini, yaitu *moral knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* (perasaan tentang moral), dan *moral action* (perbuatan moral). Tiga komponen ini sangat diperlukan untuk dapat memahami, merasakan, dan mengerjakan nilai-nilai kebijakan. Oleh sebab itu, pendidikan moral dalam pembelajaran tidak hanya diberikan dalam bentuk hafalan (kognitif), namun lebih pada pengembangan moral tersebut yang terinternalisasi dalam diri manusia.

Teori Perkembangan Moral

Dalam menggambarkan perkembangan moral, teori psikoanalisa membagi struktur kepribadian manusia menjadi tiga, yaitu *id*, *ego* dan *super ego*. *Id* adalah struktur kepribadian yang terdiri dari aspek biologis yang irrasional dan tidak disadari. *Ego* adalah struktur kepribadian yang terdiri atas aspek psikologis, yaitu subsistem ego yang rasional dan disadari namun tidak memiliki moralitas. *Super ego* adalah struktur kepribadian yang terdiri atas aspek sosial yang berisikan sistem nilai dan moral, yang benar-benar memperhitungkan “benar” atau “salah”nya sesuatu.

Menurut teori psikoanalisa klasik Freud, semua orang mengalami konflik *oedipus*. Konflik ini akan menghasilkan pembentukan struktur kepribadian yang dinamakan Freud sebagai superego. Ketika anak mengatasi konflik *oedipus* ini, maka perkembangan moral dimulai. Struktur superego ini mempunyai dua komponen, yaitu ego ideal dan kata hati. Kata hati menggambarkan bagian dalam atau kehidupan mental seseorang, peraturan-peraturan masyarakat, hukum, kode, etika dan moral. Pada usia kira-kira 5 tahun perkembangan superego secara khas akan menjadi sempurna. Ketika hal ini terjadi maka suara hati terbentuk. Ini berarti bahwa pada usia 5 tahun anak sudah menyelesaikan perkembangan moralnya.

Teori belajar sosial melihat tingkah laku moral sebagai respons atas stimulus. Dalam hal ini, proses-proses penguatan, penghukuman, dan peniruan digunakan untuk menjelaskan perilaku moral anak-anak. Bila anak diberi hadiah atas perilaku yang sesuai dengan aturan dan kontrak sosial, mereka akan mengulangi perilaku tersebut. Sebaliknya, bila mereka dihukum atas perilaku yang tidak bermoral, maka perilaku itu akan berkurang atau hilang.

Menurut Piaget, seorang manusia dalam kehidupannya akan melalui rentangan perkembangan moral yang disebut *heteronomous* dan *autonomous*. Berdasarkan hasil observasinya terhadap aturan permainan yang digunakan anak-anak pada tahap *heteronomous morality* ini, anak-anak menghormati ketentuan-ketentuan suatu permainan sebagai sesuatu yang bersifat suci dan tidak diubah karena berasal dari otoritas yang dihormatinya. Anak-anak pada masa ini yakin akan keadilan *immanen*, yaitu konsep bahwa bila suatu aturan dilanggar, hukuman akan segera dijatuhkan.

Pada tahapan *autonomous*, seorang anak sudah memiliki kemampuan sendiri dalam menentukan segala keputusan sikap dan perilaku moralitasnya. Anak menilai perilaku atas dasar

tujuan yang mendasarinya. Tahap ini biasanya dimulai antara usia 7 atau 8 tahun dan berlanjut hingga usia 12 tahun atau lebih. Gagasan yang kaku dan tidak luwes tentang benar salah perilaku mulai dimodifikasi. Anak mulai mempertimbangkan keadaan tertentu yang berkaitan dengan suatu pelanggaran moral (Otib Satibi Hidayat, 2008: 1.6).

Menurut Kohlberg, sikap moral terjadi dari aktivitas spontan dari anak-anak yang berkembang melalui interaksi sosial. Semakin tinggi tahap perkembangan moral seseorang akan semakin terlihat moralitas yang lebih mantap dan bertanggung jawab dari perbuatan-perbuatannya (Desmita, 2008: 149-151). Kohlberg mengklasifikasikan tahapan perkembangan moral ke dalam tiga tingkat, yaitu: tahap pra-konvensional, tahap konvensional dan pasca konvensional. Dari ketiga tahap tersebut, anak usia dini berada pada tahap prakonvensional.

Pada tahap pra konvensional, anak mengenal baik buruk, benar salah suatu perbuatan dari sudut konsekuensi (dampak/akibat) menyenangkan (ganjaran) atau menyakiti (hukuman) secara fisik atau enak tidaknya akibat perbuatan yang diterima. Anak tunduk pada kendali eksternal. Moralitas pra-konvensional terbagi atas 2 tahap, yaitu tahap pertama, anak berorientasi pada kepatuhan dan hukuman. Moralitas dari suatu tindakan dinilai atas dasar akibat fisik. Tahap kedua, anak menyesuaikan terhadap harapan sosial untuk memperoleh penghargaan (William Crain, 2007: 231-239).

John Dewey menyebutkan bahwa seseorang akan melewati tiga fase perkembangan, yaitu (1) fase pre moral, yakni sikap dan perilaku manusia banyak dilandasi oleh *impuls* biologis dan sosial. Pada awal kehidupannya, manusia tidak memiliki konsep berkehidupan yang mencerminkan nilai moral sehingga pendidikan memiliki peran yang sangat strategis. Tanpa pendidikan, manusia akan banyak dikendalikan oleh nafsu biologisnya ketika menentukan segala sesuatu. (2) Fase konvensional, yang mana perkembangan moral manusia didasari oleh sikap kritis kelompoknya. Anak mengalami penambahan usia dan menemukan lingkungan baru sehingga memberikan pola dalam menentukan sikap dan perilakunya. (3) *Autonomous*, dimana perkembangan moral manusia banyak dilandaskan pada pola pikirannya sendiri.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif. Penelitian dilaksanakan di RA Al-Jabbar Kec. Bengkong Kota Batam. Subjek penelitian adalah anak kelompok B Jumlah anak 20 orang yang terdiri dari 13 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan pada tahun pelajaran 2016/2017. Proses analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (1992: 20), yang terdiri empat tahap menganalisis data, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, paparan data, dan penyimpulan. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan selama dan sesudah penelitian dilakukan di kelas, yaitu selama 3 bulan dan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, paparan data dan penyimpulan atau verifikasi data. Data kuantitatif yang merupakan hasil kegiatan belajar anak yang dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan pengelompokan berdasarkan teknik kategori standar, yaitu: (1) bintang tiga (***) untuk kategori baik/berkembang sesuai harapan, bintang dua (**) untuk kategori cukup/Mulai Berkembang, dan bintang satu (*) untuk kurang/belum berkembang. Setelah semua data terkumpul, kemudian dilakukan proses identifikasi dan klasifikasi kembali berdasarkan tolak ukur parameter yang diteliti untuk kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan tabel frekuensi dan persentase.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi awal di lapangan pada Kelompok B RA Al-Jabbar Kota Batam. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi kelas sebelum melaksanakan penelitian lebih lanjut. Adapun hasil pengamatan awal sebagaimana tabel 1. Aspek yang dinilai, antara lain: anak dapat berdoa, dapat melakukan ibadah sederhana, anak dapat menyayangi dan memelihara semua ciptaan tuhan, anak dapat mengenal sopan santun, anak dapat mengenal tanggung jawab, anak dapat mengenal kebersihan.

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Pengamatan awal

No	Kategori	Aspek yang dinilai											
		A		B		C		D		E		F	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	***	2	10%	2	10%	4	20%	2	10%	2	10%	2	10%
2	**	5	25%	4	20%	6	30%	5	25%	4	20%	6	30%
3	*	13	65%	14	70%	10	50%	13	65%	14	70%	12	60%
Jumlah		20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pengembangan nilai-nilai moral anak kelas B RA Al-Jabbar Kec. Bengkong Kota Batam masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara, rendahnya pengembangan nilai-nilai moral anak kelompok B di RA Al-Jabbar Kota Batam disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya: (1) anak-anak belum terbiasa dengan kegiatan-kegiatan berupa pembiasaan yang diterapkan di RA Al-Jabbar Kota Batam, dan (2) pola asuh yang diterapkan orang tua tidak membiasakan anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan berupa pengembangan moral anak.

Tabel 2.
Hasil Penelitian

No	Kategori	Aspek yang dinilai											
		A		B		C		D		E		F	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	***	14	70	12	60%	14	70%	15	75%	17	85%	16	80%
2	**	4	20%	6	30%	6	30%	5	25%	3	15%	4	20%
3	*	2	10%	2	10%	-	-	-	-	-	-	-	-
Jumlah		20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak RA Al-Jabbar dalam peningkatan perilaku moral melalui pembiasaan. Tabel 2 memperlihatkan bahwa kemampuan anak dalam berdoa mengalami penurunan pada kriteria belum berkembang (BB) dari 13 anak (65%) yang belum mampu berdoa, turun menjadi 2 anak (10%). Hal ini berarti terjadinya peningkatan karena anak yang belum berkembang tinggal 10% atau 2 orang saja. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) mengalami peningkatan dari 2 anak (10%) yang berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 14 anak (70%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang baik.

Kemampuan anak dalam melakukan ibadah sederhana mengalami peningkatan pada kriteria belum berkembang (BB) pada penelitian awal berjumlah 14 anak (7%) menjadi 2 anak (10%). Untuk kriteria mulai berkembang (MB) ada 4 anak (20%) pada penelitian awal kemudian mengalami kenaikan 6 anak (30%). Sedangkan untuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) mengalami peningkatan dari 2 anak (10%) meningkat menjadi 12 (anak) 60%. Hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan yang baik.

Kemampuan anak dalam menyayangi makhluk ciptaan Tuhan mengalami penurunan pada kriteria belum berkembang (BB) dari 10 anak (50%) pada penelitian awal, turun menjadi 0%. Hal ini menunjukkan sudah tidak ada lagi anak yang belum berkembang aspek moralnya dalam menyayangi makhluk ciptaan Tuhan. Pada kriteria mulai berkembang (MB) juga terjadi peningkatan, meskipun perubahan dari nilai persentasenya tidak terlalu tinggi, yaitu 6 anak 30 % pada penelitian awal, setelah menjalani kegiatan pembiasaan tetap 6 anak (30%). Hal ini disebabkan karena kemampuan anak dalam menyayangi makhluk tuhan mengalami turun naik. Hal ini disebabkan juga oleh rasa ingin tahu dan eksperimen anak yang sangat tinggi. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) mengalami peningkatan yaitu 4 anak (20%) pada penelitian awal, meningkat menjadi 14 anak (70%). Dengan demikian peningkatan perilaku moral dalam anak menyayangi makhluk Tuhan sudah mendapatkan hasil yang baik.

Kemampuan anak dalam berperilaku sopan santun pada penelitian awal mengalami penurunan pada kriteria belum berkembang (BB), dari 13 anak (65 %), turun menjadi 0%. Ini artinya bahwa tidak ada anak yang berperilaku tidak sopan. Pada kriteria mulai berkembang (MB) juga terjadi peningkatan, meskipun perubahan dari nilai persentasenya tidak terlalu tinggi, yaitu 5 anak (25%) pada penelitian awal, kemudian bertambah menjadi 15 (75%). Hal ini disebabkan karena kemampuan anak dalam berperilaku sopan santun mengalami turun naik. Hal ini tidak dapat dihindari karena faktor lingkungan tempat anak tersebut bersosialisasi. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) mengalami peningkatan yaitu 2 anak (10%), meningkat menjadi 15 anak (75%). Dengan demikian peningkatan perilaku moral dalam berperilaku sopan dan santun mendapatkan hasil yang baik.

Hasil penelitian pada pengembangan nilai-nilai moral tanggung jawab anak, dari 20 anak, yang sudah berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak dengan nilai persentase 10%. Anak yang mulai berkembang berjumlah 4 anak dengan persentase 20%. Adapun yang belum berkembang 14 anak dengan nilai persentase 70%. Setelah menjalani pembiasaan, diperoleh hasil tertinggi mencapai 85% dengan jumlah anak 17 anak untuk anak yang berkembang sesuai harapan, untuk anak yang mulai berkembang nilai moral tanggungjawabnya berjumlah 3 anak (15%). Dengan demikian tidak ada anak yang tidak berkembang aspek moral tanggungjawabnya.

Pada aspek kebersihan, penelitian awal menunjukkan bahwa yang sudah berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak (10%), anak yang mulai berkembang berjumlah 6 anak dengan persentase 30% dan yang belum berkembang juga berjumlah 12 anak dengan nilai persentase 60 %. Setelah mendapat tindakan pembiasaan, diperoleh hasil yang sangat bagus dimana anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 16 anak dengan persentase 80%, sedangkan untuk anak yang mulai berkembang nilai moral kebersihannya berjumlah 4 anak (20%). Dengan demikian tidak ada anak yang tidak berkembang aspek moral kebersihannya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa melalui pembiasaan dalam pembelajaran dapat meningkatkan perilaku moral anak di RA Al-Jabbar Kec. Bengkong Batam Kota. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya perilaku moral anak, yaitu anak dapat berdoa, dapat melakukan ibadah sederhana, menyayangi makhluk ciptaan Tuhan, Berprilaku sopan santun, bertanggung jawab dan menjaga kebersihan.

Referensi

- Anita Yus. (2012). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Ali Abdul Halim Mahmud. (2004). *Akhlaq Mulia*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Departemen Agama RI. (2004). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Surabaya: Danakarya.
- Desmita. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Emile Durkheim. *Pendidikan Moral: Suatu Studi Teori dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Otib Satibi Hidayat. (2008). *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Agama*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sjarkawi. (2008). *Pembentukan Kepribadian Anak; Peran Moral, Intelektual, Emosional dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*. Jakarta: Bumi Aksara.
- William Crain. (2007). *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zainuddin Ali. (2011). *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.



Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mental Anak

Muhimmatul Hasanah

Received: 29 8 2017 / Accepted: 20 11 2017 / Published online: 25 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract Mental health of children is a mental condition of children who do not experience mental illness, and the ability to think clearly, control emotions, and socialize with children his age. Mental health is less good in childhood can lead to more serious behavior disorders due to mental imbalance and emotional, and social life of children who are less good. One reason could be due to excessive use of gadgets. It can not be denied that the gadget has a positive or negative impact on the child's development. The positive effects such as gadgets can stimulate the senses of sight and hearing. Negative effects of gadgets on children include the brain growth is too fast, developmental obstacles, obesity, sleep disorders, mental illness, aggressive, dementia digital, addiction, radiation and not sustainable.

Keywords: gadgets, mental health, children

Abstrak Kesehatan mental anak merupakan kondisi mental anak yang tidak mengalami penyakit mental, dan kemampuan untuk berpikir secara jernih, mengendalikan emosi, dan bersosialisasi dengan anak seusianya. Kesehatan mental yang kurang baik pada masa anak-anak dapat menyebabkan gangguan perilaku yang lebih serius akibat ketidakseimbangan mental dan emosional, serta kehidupan sosial anak yang kurang baik. Salah satu penyebabnya bisa dikarenakan penggunaan gadget yang berlebihan. Tidak bisa dipungkiri bahwa gadget memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan anak. Adapun dampak positif antara lain gadget dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran. Dampak negatif gadget pada anak diantaranya adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi dan tidak berkelanjutan.

Kata Kunci: gadget, kesehatan mental, anak

Pendahuluan

Kesehatan mental tidak hanya berlaku bagi kelompok usia tertentu saja. Pada prinsipnya sepanjang rentang kehidupan membutuhkan kesehatan mental. Mulai dari kesehatan mental anak hingga kesehatan mental lansia. Kesehatan mental anak tidak hanya diartikan sebagai kondisi mental anak yang tidak mengalami penyakit mental, namun juga mencakup kemampuan untuk berpikir secara jernih, mengendalikan emosi, dan bersosialisasi dengan anak seusianya.

Anak yang memiliki kesehatan mental yang baik akan memiliki beberapa karakter positif, misalnya dapat beradaptasi dengan keadaan, menghadapi stres, menjaga hubungan baik dan bangkit dari keadaan sulit. Sebaliknya, kesehatan mental yang kurang baik pada masa anak-anak dapat menyebabkan gangguan perilaku yang lebih serius akibat ketidakseimbangan mental dan

emosional, serta kehidupan sosial anak yang kurang baik. Salah satu penyebabnya bisa dikarenakan penggunaan gadget yang berlebihan.

Di era modern ini, gadget tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Bukan hanya untuk orang dewasa, tetapi anak-anak pun kini sulit untuk dipisahkan dari gadget. Dengan gadget, anak-anak dapat duduk dengan tenang tanpa merepotkan orang tuanya. Hal ini membuat anak-anak jadi terbiasa menghabiskan waktunya seharian dengan iPad, ponsel, TV, video game dan teknologi gadget lainnya.

Menurut psikolog Rahmi, pengaruh gadget terhadap anak-anak bisa berdampak pada perubahan fisik. Sedang untuk dampak psikologis, antara lain menghindari bersosialisasi dengan lingkungan, cenderung memilih relasi yang kurang baik dengan orang tua, mudah bosan, sukar berkonsentrasi pada kehidupan nyata. Mempengaruhi kemampuan menganalisa permasalahan. Otak kanan tidak berkembang (faktor yang berpengaruh kepada daya ingat dan perhatian) menjadi salah satu penyebab demencia dini (bogornews.com).

Pembahasan

Kesehatan Mental Anak

Federasi Kesehatan Mental Dunia (World Federation for Mental Health) pada saat Kongres Kesehatan Mental di London tahun 1948, merumuskan pengertian kesehatan mental sebagai berikut: (1) kesehatan mental sebagai kondisi yang memungkinkan adanya perkembangan yang optimal baik secara fisik, intelektual, dan emosional, sepanjang hal itu sesuai dengan keadaan orang lain; (2) sebuah masyarakat yang baik adalah masyarakat yang membolehkan perkembangan ini pada anggota masyarakatnya selain pada saat yang sama menjamin dirinya berkembang dan toleransi terhadap masyarakat yang lain (Latipun & Notosoedirdjo, 2002: 31).

Alexander Schneiders mengatakan bahwa ilmu kesehatan mental adalah ilmu yang mengembangkan dan menerapkan seperangkat prinsip yang praktis dan bertujuan untuk mencapai dan memelihara kesejahteraan psikologis organisme manusia dan mencegah gangguan mental serta ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri (Semiun, Y, 2006: 45).

Definisi dari kalangan psikiater mengatakan bahwa kesehatan mental adalah terhindarnya individu dari simtom-simtom dan psikosis. Definisi ini menjelaskan bahwa orang yang bermental sehat adalah orang yang menguasai dan mengatasi segala faktor perasaan dalam hidupnya sehingga tidak menimbulkan gangguan jiwa, neurosis dan psikosis (Semiun, Y, 2006: 50).

Menurut Ariady kesehatan mental adalah terhindarnya seseorang dari keluhan dan gangguan mental baik berupa neurosis maupun psikosis (penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial). Orang yang sehat mental akan senantiasa merasa aman dan bahagia dalam kondisi apapun, ia juga akan melakukan intropeksi atas segala hal yang dilakukannya sehingga ia akan mampu mengontrol dan mengendalikan dirinya sendiri.

Memahami konsep kesehatan mental tidak pernah dapat dilepaskan dari pengaruh sejarah dan kemajuan kebudayaan. Sepanjang sejarah makna sehat dan sakit ternyata dipengaruhi oleh peradaban. Selain itu treatment yang dilakukan juga disesuaikan dengan pemahaman terhadap kesehatan tersebut. Meskipun konsep kesehatan mental masih mengalami perkembangan, tetapi ada beberapa ciri tingkah laku sehat menjadi standar untuk menunjukkan sehat tidaknya individu.

Hurber dan Runyon (dalam Siswanto, 2007: 25), menyebutkan sejumlah ciri individu yang bisa dikelompokkan sebagai normal adalah sebagai berikut.

1. Sikap terhadap diri sendiri. Mampu menerima diri sendiri apa adanya, memiliki identitas diri yang jelas, mampu menilai kelebihan dan kekurangan diri sendiri secara realistis.
2. Persepsi terhadap realita. Pandangan yang realistis terhadap diri sendiri dan dunia sekitar yang meliputi orang lain maupun segala sesuatunya.
3. Integrasi. Kepribadian yang menyatu dan harmonis, bebas dari konflik-konflik batin yang mengakibatkan ketidakmampuan dan memiliki toleransi yang baik terhadap stres.
4. Kompetensi. Mengembangkan ketrampilan mendasar berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, emosional dan sosial untuk dapat melakukan koping terhadap masalah-masalah kehidupan.
5. Otonomi. Memiliki ketetapan diri yang kuat, tanggung jawab dan penentuan diri dan memiliki kebebasan yang cukup terhadap pengaruh sosial.
6. Pertumbuhan dan aktualisasi diri. Mengembangkan kecenderungan ke arah peningkatan kematangan, pengembangan potensi, dan pemenuhan diri sebagai seorang pribadi.
7. Relasi interpersonal. Kemampuan untuk membentuk dan memelihara relasi interpersonal yang intim.
8. Tujuan hidup. Tidak terlalu kaku untuk mencapai kesempurnaan, tetapi membuat tujuan yang realistis dan masih di dalam kemampuan individu.

Adapun ciri-ciri individu yang normal atau sehat menurut Warga (1983 dalam Siswanto, 2007: 24) pada umumnya adalah sebagai berikut.

1. Bertingkah laku menurut norma-norma sosial yang diakui.
2. Mampu mengelola emosi.
3. Mampu mengaktualkan potensi-potensi yang dimiliki.
4. Dapat mengikuti kebiasaan-kebiasaan sosial.
5. Dapat mengenali resiko dari setiap perbuatan dan kemampuan tersebut digunakan untuk menuntun tingkah lakunya.
6. Mampu menunda keinginan sesaat untuk mencapai tujuan jangka panjang.
7. Mampu belajar dari pengalaman.
8. Biasanya gembira.

Ciri-ciri mental yang tidak sehat (dalam Suranto, 2009) adalah sebagai berikut.

1. Perasaan tidak nyaman (inadequacy)
2. Perasaan tidak aman (insecurity)
3. Kurang memiliki rasa percaya diri (self-confidence)
4. Kurang memahami diri (self-understanding)
5. Kurang mendapat kepuasan dalam berhubungan sosial
6. Ketidakmatangan emosi
7. Kepribadiannya terganggu

Karakteristik mental yang Sehat menurut Zakiyah Daradjat (dalam Ariadi, 2013) adalah sebagai berikut.

1. Terhindar dari Gangguan Jiwa. Zakiyah Daradjat mengemukakan perbedaan antara gangguan jiwa (neurose) dengan penyakit jiwa (psikose), yaitu: (a) neurose masih mengetahui dan merasakan kesukarannya, sebaliknya yang kena psikose tidak; (b) neurose kepribadiannya tidak jauh dari realitas dan masih hidup dalam alam kenyataan pada umumnya. Sedangkan yang kena psikose kepribadiannya dari segala segi (tanggapan, perasaan/emosi, dan dorongan-dorongan) sangat terganggu, tidak ada integritas, dan ia hidup jauh dari alam kenyataan.

2. Penyesuaian diri (*self adjustment*), merupakan proses untuk memperoleh/memenuhi kebutuhan (*needs satisfaction*), dan mengatasi stres, konflik, frustrasi, serta masalah-masalah tertentu dengan cara-cara tertentu. Seseorang dapat dikatakan memiliki penyesuaian diri yang normal apabila dia mampu memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalahnya secara wajar, tidak merugikan diri sendiri dan lingkungannya, serta sesuai dengan norma agama.
3. Pemanfaatan potensi maksimal. Individu yang sehat mentalnya adalah yang mampu memanfaatkan potensi yang dimilikinya, dalam kegiatan-kegiatan yang positif dan konstruktif bagi pengembangan kualitas dirinya. Pemanfaatan itu seperti dalam kegiatan-kegiatan belajar (dirumah, sekolah, atau dilingkungan masyarakat), bekerja, berorganisasi, pengembangan hobi, dan berolahraga.
4. Tercapai kebahagiaan pribadi dan orang lain. Orang yang sehat mentalnya menampilkan perilaku atau respon- responnya terhadap situasi dalam memenuhi kebutuhannya, memberikan dampak yang positif bagi dirinya dan atau orang lain. Segala aktivitasnya di tujukan untuk mencapai kebahagiaan pribadi dan kebahagiaan bersama.

Faktor yang Mempengaruhi Kesehatan Mental

Pada dasarnya sehat/tidaknya mental seseorang merupakan hasil dari interaksi seseorang terhadap lingkungannya. Dan interaksi tersebut terjadi dalam rangka memenuhi kebutuhan-kebutuhannya demi pertahanan diri, pengembangan diri dan kelangsungan hidupnya. Dalam interaksi terhadap lingkungannya tersebut diperlukan apa yang disebut kemampuan adaptasi atau penyesuaian diri. Penyesuaian diri menurut Thomas L. adalah bagian dari kondisi manusia, yaitu sebuah proses berkelanjutan dari interaksi dengan lingkungan dan pembelajaran untuk memprediksi serta mengontrolnya. Hal senada diungkapkan oleh Yustinus Semiun (2006: 22), bahwa kesehatan mental merupakan bagian yang penting dari penyesuaian diri. Dari apa yang kita baca dalam bermacam-macam literatur atau dari apa yang kita amati sendiri kelihatan bahwa orang yang mendapat gangguan mental adalah orang yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan baik.

Kesehatan Mental manusia dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang seperti sifat, bakat, keturunan dan sebagainya. Faktor eksternal merupakan faktor yang berada di luar diri seseorang seperti lingkungan, keluarga. Faktor luar lain yang berpengaruh seperti hukum, politik, sosial budaya, agama, pekerjaan dan sebagainya.

Sesuai dengan rumusan kesehatan mental, dalam interaksinya dengan seseorang dalam hidupnya berhadapan dengan lingkungan, sehingga faktor yang mempengaruhi sehat mental seseorang adalah sebagai berikut:

1. Faktor individual. Termasuk dalam faktor individual adalah watak/pembawaan biologisnya, kemampuan hidup dengan harmonis, kemampuan mencari arti dalam hidup, emosi yang fleksibel, gambar diri yang positif, hidup rohani (spiritualitas) yang kuat.
2. Faktor interpersonal. Termasuk dalam faktor interpersonal adalah komunikasi yang efektif, kemampuan membantu sesama, dan intimasi.
3. Faktor sosial dan budaya. Termasuk faktor sosial dan budaya adalah rasa persaudaraan dalam kelompok atau komunitas, akses pada sumber-sumber yang memadai, mampu menerima orang-orang yang tidak sepaham dengannya, dan menolak kekerasan.

Faktor-faktor yang dapat menimbulkan gangguan mental dikategorikan dalam kategori (Baradero, 2015: 4) yaitu:

1. Faktor individual mencakup watak dan pembawaan biologis, kecemasan, kekhawatiran, ketakutan, tidak ada keharmonisan dalam hidup, dan hidup tanpa arti.
2. Faktor interpersonal mencakup komunikasi yang tidak afektif, relasi yang bersifat ketergantungan yang sangat atau menarik diri, dan hilangnya kendali emosi.
3. Faktor sosial dan budaya meliputi tidak adanya sumber daya, kemiskinan, kekerasan, dan diskriminasi seperti *raasm* (rasisme), *ageism* (umur), dan *sexism* (jenis kelamin).

Kesehatan Mental Anak

Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak. Dalam pasal 1 butir 1 undang-undang tersebut menjelaskan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sehingga anak yang belum dilahirkan dan masih di dalam kandungan ibu menurut undang-undang ini telah mendapatkan suatu perlindungan hukum.

Hurlock (2002: 108) mengatakan bahwa masa anak-anak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan, yakni 2-13 tahun atau sampai matang secara seksual, karena setelah matang secara seksual disebut masa remaja.

Kesehatan mental anak tidak hanya diartikan sebagai kondisi mental anak yang tidak mengalami penyakit mental, namun juga mencakup kemampuan untuk berpikir secara jernih, mengendalikan emosi, dan bersosialisasi dengan anak seusianya. Anak yang memiliki kesehatan mental yang baik akan memiliki beberapa karakter positif, misalnya dapat beradaptasi dengan keadaan, menghadapi stres, menjaga hubungan baik dan bangkit dari keadaan sulit. Sebaliknya, kesehatan mental yang kurang baik pada masa anak-anak dapat menyebabkan gangguan perilaku yang lebih serius akibat ketidakseimbangan mental dan emosional, serta kehidupan sosial anak yang kurang baik.

Penggunaan Gadget

Saat ini, teknologi telah berkembang sedemikian pesat. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus (Efendi, 2013). Dalam perkembangannya, gadget pun memiliki bentuk bermacam-macam, seperti smartphone, tablet, laptop, kamera, dan sebagainya. Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat "lima besar" negara pengguna gadget, khususnya smartphone. Data yang diambil tahun 2014 itu menunjukkan bahwa pengguna aktif *smartphone* adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14 persen dari seluruh pengguna handphone (Liputan6.com).

Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menekankan perlunya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak terpapar gadget. Sementara anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun faktanya, anak-anak justru menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Bahkan, penggunaan ponsel pintar, tablet, dan peranti game elektronik sudah dimulai sejak usia sangat dini (Kompasiana.com).

Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mental Anak

Dokter anak asal Amerika Serikat Cris Rowan mengatakan, perlu ada larangan untuk penggunaan gadget pada usia terlalu dini, yakni anak di bawah 12 tahun. Alasannya, sudah banyak penelitian yang membuktikan dampak negatif gadget pada mereka (Kompasiana.com), yaitu:

1. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat. Di antara usia 0-2 tahun, pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak, termasuk dari gadget. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari gadget diketahui berhubungan dengan defisit perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.
2. Hambatan perkembangan. Saat menggunakan gadget, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan. Satu dari tiga anak yang masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perkembangan sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi di sekolah.
3. Obesitas. Penggunaan gadget yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan risiko obesitas. Anak-anak yang diperbolehkan menggunakan gadget di kamarnya mengalami peningkatan risiko obesitas sebanyak 30 persen. Padahal, diketahui bahwa obesitas pada anak meningkatkan risiko stroke dan penyakit jantung sehingga menurunkan angka harapan hidup.
4. Gangguan tidur. Tidak semua orangtua mengawasi anaknya saat menggunakan gadget sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan gadget di kamar tidurnya. Sebuah studi menemukan, 75 persen anak-anak usia 9-10 tahun yang menggunakan gadget di kamar tidur mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.
5. Penyakit mental. Sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan gadget yang berlebihan merupakan faktor penyebab meningkatnya laju depresi, kecemasan, defisit perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (2016), bahwa gadget mempunyai dampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.
6. Agresif. Anak-anak yang terpapar tayangan kekerasan di gadget mereka berisiko untuk menjadi agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.
7. Pikun digital. Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan risiko defisit perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan. Pasalnya, bagian otak yang berperan dalam melakukan hal itu cenderung menyusut.
8. Adiksi. Karena kurangnya perhatian orangtua (yang dialihkan pula oleh gadget), anak-anak cenderung lebih dekat dengan gadget mereka. Padahal, hal itu memicu adiksi sehingga mereka seakan tak bisa hidup tanpa gadget mereka.
9. Radiasi. WHO mengategorikan ponsel dalam risiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Apalagi, anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga risiko mengalami masalah dari radiasi gadget lebih besar dari orang dewasa.
10. Tidak berkelanjutan. Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari gadget tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak. Dengan demikian, pendekatan pendidikan melalui gadget tidak akan berkelanjutan bagi mereka.

Dampak negatif gadget juga terkait dengan risiko cybercrime. Laporan Norton Online Family Report (2010) pada anak-anak usia 10-17 tahun di beberapa kota di Indonesia menunjukkan bahwa 55 persen anak telah menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi, 35 persen anak mengaku dihubungi orang yang tidak dikenal, dan 28 persen anak pernah mengalami penipuan. Tentu saja data ini belum termasuk kasus-kasus penculikan atau perdagangan anak,

bullying, dan pornografi pada anak yang muncul akibat penggunaan internet melalui gadget pada anak-anak (Wulandari, 2014).

Orang tua tidak dapat begitu saja melarang anak-anaknya untuk tidak mengakses gadget, apalagi bila anak sudah memiliki teman-teman di luar lingkungan keluarga, karena rasa ingin tahu anak justru akan semakin tinggi bila dilarang. Bila orang tua memang mampu menyediakan gadget pada anaknya, mengingat dampak positifnya sebenarnya juga tidak kalah penting dibandingkan dengan dampak negatif, maka orang tua perlu mengawasi dan mengendalikan penggunaan gadget pada anaknya, baik secara kuantitas maupun kualitas. Secara kuantitas, orang tua perlu mengawasi waktu pemakaian gadget. Secara kualitas, orang tua perlu ikut memperhatikan kesesuaian isi program yang ada di dalam gadget dibandingkan dengan usia anaknya.

Anak sebaiknya tidak langsung dikenalkan pada gadget. Usia memperkenalkan gadget adalah di atas 2-3 tahun. Hal ini dikarenakan pada usia di bawah itu, anak masih membutuhkan kegiatan fisik serta interaksi sosial yang lebih banyak dengan orang-orang di sekelilingnya. Untuk anak yang lebih besar, misalnya di usia SD, sebaiknya orang tua lebih bijaksana dalam memilih gadget yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak. Selain itu, fitur yang ada di handphone pun perlu dipertimbangkan, apakah anak memang sudah membutuhkan fitur-fitur tertentu yang ada di handphone-nya tersebut.

Simpulan

Kesehatan mental anak tidak hanya diartikan sebagai kondisi mental anak yang tidak mengalami penyakit mental, namun juga mencakup kemampuan untuk berpikir secara jernih, mengendalikan emosi, dan bersosialisasi dengan anak seusianya. Gadget merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesehatan mental anak. Pengaruh gadget terhadap anak-anak bisa berdampak pada perubahan fisik dan dampak psikologis, antara lain menghindar dari bersosialisasi dengan lingkungan, cenderung memilih relasi yang kurang baik dengan orang tua, mudah bosan, sukar berkonsentrasi pada kehidupan nyata. Dampak negatif gadget pada anak diantaranya adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi dan tidak berkelanjutan.

Referensi

- Ariadi, Purmansyah. (2013). Kesehatan mental dari perspektif Islam. *Syifa' MEDIKA: jurnal kedokteran dan kesehatan*. Vol. 3 (2). (Online). <http://journal.fkumpalembang.ac.id>. Diakses 1 Desember 2017.
- Baradero, M. Dayrit, M.W., & Maratning, A. (2015). *Kesehatan Mental Psikiatri*. Jakarta: EGC.
- Efendi, Fuad. (2013). "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini". Online. <http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-html>. (25 November 2017)
- Hurlock, Elizabeth, B. (2002). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Latipun dan Notosoedirdjo, (2002). *Kesehatan Mental: Konsep dan Penerapan*. Malang: UMM Press.

- Novitasari dan Khotimah. (2016). Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. (Online). *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 5 (3), 182-186.
- Semiun, Yustinus. (2006). *Kesehatan Mental 1*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Siswanto. (2007). *Kesehatan Mental: Konsep, Cakupan, dan Perkembangannya*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Suranto. (2009). Hubungan antara Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar dengan Kedisiplinan Siswa Kelas XI SMA Negeri Di Kecamatan Purbalingga Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2008/2009. (Online) *Tesis*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Wulandari. P. Y. (2014). <http://health.liputan6.com/read/2460330/anak-asuhan-gadget>. (diakses 24 November 2017)
- Kompasiana.com.<http://lifestyle.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget>. (diakses 23 November 2017)
- _____.<http://www.sehatfresh.com/pengaruh-gadget-terhadap-kesehatan-mental-anak/>. (Diakses 23 November 2017).
- _____.<http://www.bogornews.com/detail-berita-seminar-pengaruh-gadget-terhadap-kesehatan-fisik-dan-mental-anak-page-1.html>. (Diakses 23November2017).



Kerangka Konsep Pengembangan Kurikulum Berbasis Multiple Intelligence pada Pendidikan Anak Usia Dini

Mila Faila Shofa

Received: 29 8 2017 / Accepted: 20 11 2017 / Published online: 25 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract The aims of this article are to (1) describes the concept of Multiple Intelligence-based curriculum development in Early Childhood Education, (2) describes the implications of curriculum-based learning at the Multiple Intelligence in Early Childhood Education. Data acquisition method of this article is through literature and empirical experience of the author. The results of this article explains that exposure to develop the Multiple Intelligence-based curriculum, teachers and school curriculum development team can put the idea of Multiple Intelligence manner. Multiple Intelligence curriculum can be reflected with some learning approaches, including approaches based learning center. Multiple Intelligence curriculum can be organized with the 2013 early childhood curriculum where the curriculum structure is the organization of core competencies, basic competencies, and learning the charge with each of multiple intelligences. Implications of Multiple Intelligence learning curriculum through three stages namely planning, implementation, and evaluation. Learning plan includes lesson plans based on Multiple Intelligence Weekly and Daily Lesson Plan-Based Multiple Intelligence. The learning center is implemented through activities in accordance with the linguistic intelligence center, musical center, visual-spatial center, kinesthetic center, logical-mathematical center, center intrapersonal, interpersonal center, naturalist center, and existentialist center. Rating is based on the development of students' achievement indicators for each intelligence at every age.

Keywords: development, curriculum, multiple intelligence, early childhood education

Abstrak Penulisan artikel ini bertujuan untuk (1) memaparkan tentang konsep pengembangan kurikulum berbasis Multiple Intelligence pada Pendidikan Anak Usia Dini, (2) memaparkan implikasi kurikulum berbasis Multiple Intelligence dalam pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini. Metode pemerolehan data dari artikel ini adalah melalui studi pustaka dan pengalaman empiris dari penulis. Hasil pemaparan artikel ini menjelaskan bahwa untuk mengembangkan kurikulum berbasis Multiple Intelligence, guru dan tim pengembang kurikulum sekolah dapat memakai ide dari Multiple Intelligencedengan cara beragam. Kurikulum Multiple Intelligence dapat direfleksikan dengan beberapa pendekatan pembelajaran termasuk pendekatan pembelajaran berbasis center. Kurikulum Multiple Intelligence dapat diorganisasikan dengan kurikulum 2013 PAUD dimana struktur kurikulum merupakan pengorganisasian kompetensi inti, kompetensi dasar, dan muatan pembelajaran dengan masing-masing kecerdasan majemuk. Implikasi kurikulum Multiple Intelligence dalam pembelajaran melalui 3 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Perencanaan pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan berbasis Multiple Intelligence dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Berbasis Multiple Intelligence. Adapun pembelajaran dilaksanakan

melalui kegiatan di center sesuai dengan kecerdasan yakni linguistic center, musical center, visual-spasial center, kinesthetic center, logical-mathematical center, intrapersonal center, interpersonal center, naturalis center, dan eksistensial center. Penilaian perkembangan anak didik didasarkan pada indikator pencapaian tiap-tiap kecerdasan pada tiap usia.

Kata Kunci: pengembangan, kurikulum, multiple intelligence, pendidikan anak usia dini

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun dengan tujuan untuk memberikan stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan adanya stimulasi anak usia dini diharapkan mampu mempersiapkan diri untuk pendidikan di jenjang berikutnya. Selain itu potensi dan bakat anak akan tergal menjadi suatu kemampuan yang nyata. Stimulasi merupakan sebuah proses yang terencana, dilakukan terus menerus untuk mencapai tujuan yakni pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.

Pemberian stimulasi/ rangsangan kepada anak usia dini perlu direncanakan dengan baik melalui kurikulum. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut kurikulum merupakan pedoman yang digunakan guru untuk melaksanakan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran harus direncanakan dan dapat mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan, oleh karena itu kurikulum harus dikembangkan sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan perkembangan seluruh kecerdasan peserta didik.

Kecerdasan sesuai dengan teori Howard Gardner merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk memecahkan permasalahan dan menciptakan sebuah produk. Kecerdasan tidak hanya dipengaruhi oleh faktor bawaan tetapi lebih banyak dipengaruhi oleh lingkungan dan dapat dipelajari melalui interaksi dengan lingkungan. Gardner membagi kecerdasan menjadi 9 kecerdasan yakni kecerdasan linguistik, kecerdasan logis matematis, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan naturalis, kecerdasan musical, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan eksistensial. Kurikulum disekolah pada umumnya hanya menekankan pada kecerdasan linguistik dan kecerdasan logika matematika saja, sedangkan kecerdasan yang lain tidak dianggap sebagai hal yang penting. Oleh karena itu, kurikulum PAUD hendaknya dikembangkan sesuai dengan teori *multiple intelligence* sehingga dapat memfasilitasi kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak.

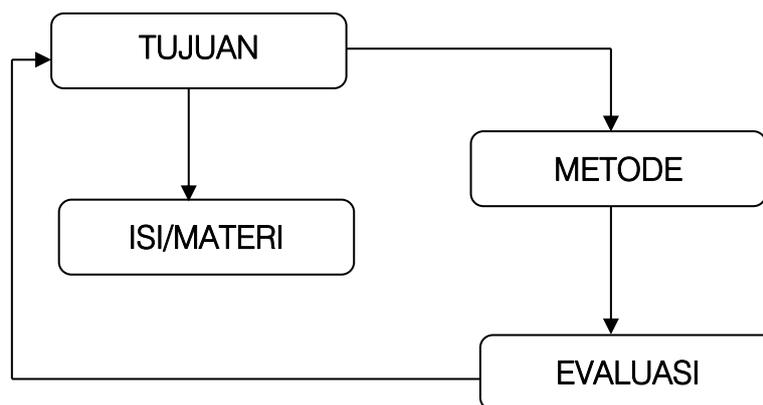
Penelitian Sibel & Ibrahim Ali (2013) tentang pengaruh pembelajaran berbasis *multiple intelligence* terhadap prestasi dan pengetahuan siswa memaparkan bahwa pembelajaran dengan berbasis *multiple intelligence* lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional dalam meningkatkan prestasi dan pengetahuan siswa. Berdasarkan hasil penelitian diatas pengembangan kurikulum PAUD berbasis *multiple intelligence* diharapkan dapat menyelenggarakan pembelajaran yang lebih efektif. Berbicara tentang kurikulum PAUD tidak lepas dari konsep *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Konsep dari DAP memiliki tiga dimensi, yaitu: patut menurut usia (*age appropriate*), patut menurut anak sebagai individu yang unik (*individual appropriate*), dan patut menurut lingkungan dan budaya (*culture appropriate*) (Kostelnik: 1999).

Pembahasan

Pengertian kurikulum

Banyak pendapat yang mengartikan kurikulum. Kurikulum bisa diartikan sebagai semua pengalaman yang diseluruh pengalaman yang akan terjadi di sekolah; sebuah rencana tertulis dari program pembelajaran; seperangkat rencana program pendidikan yang berisi berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar, kurikulum sebagai pedoman pembelajaran. Dari berbagai pendapat tentang pengertian kurikulum diatas dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah seperangkat program pendidikan yang berisi tujuan, isi/bahan ajar, metode, serta evaluasi yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Salah satu fungsi kurikulum ialah sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang pada dasarnya kurikulum memiliki komponen pokok dan komponen penunjang yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan tersebut. Komponen merupakan satu sistem dari berbagai komponen yang saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya, sebab kalau satu komponen saja tidak ada atau tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Nugraha (2008) mengemukakan komponen kurikulum, yakni tujuan, bahan ajar/materi, metode, dan evaluasi. Lebih jelas dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 1.
Komponen Kurikulum

Konsep *Multiple Intelligence*

Teori *Multiple Intelligence* diprakarsai oleh Howard Gardner, ia berpendapat bahwa tidak ada manusia yang tidak cerdas, artinya setiap manusia cerdas dibidangnya masing-masing yang selanjutnya kecerdasan ini dikenal dengan *multiple intelligence*. Berikut ini kecerdasan pada anak usia dini yang didasarkan pada teori *multiple intelligence*.

1. Kecerdasan bahasa, Kecerdasan ini erat hubungannya dengan kata-kata, baik lisan maupun tertulis beserta aturan-aturannya. Kecerdasan bahasa dapat diartikan sebagai kemampuan menyelesaikan masalah dan menciptakan sesuatu dengan menggunakan bahasa secara efektif, baik lisan maupun tertulis (Musfiroh 2008, 2-3).
2. Kecerdasan logika matematika, kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan mengolah angka atau kemahiran menggunakan logika. Kecerdasan logika matematika didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar. Kemampuan ini meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah,

- dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran (Amstrong 1999 dalam Musfiroh 2008, 3.3).
3. Kecerdasan musikal, kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan menangkap bunyi-bunyi, membedakan, mengubah, dan mengekspresikan dan melalui bunyi atau suara yang bernada dan berirama. Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada irama, melodi, dan warna suara.
 4. Kecerdasan kinestetik, kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan dan tekstur. Kecerdasan kinestetik didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu (Amstrong 2002 dalam Musfiroh 2008).
 5. Kecerdasan visual-spasial, kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat serta mengubah penagakapanya tersebut ke dalam bentuk lain seperti dekorasi arsitektur, lukisan, patung. Menurut Amrtrong 2003 (dalam Musfiroh 2008) kecerdasan visual spasial didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dunia visual-spasial secara akurat serta mentransformasikan persepsi visual-spasial tersebut dalam berbagai bentuk.
 6. Kecerdasan interpersonal, kecerdasan ini melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain. Kecerdasan ini melibatkan banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati kepada orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju ke tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lian, mkemampuan berteman atau menjalin kontak (Amstrong, dalam Musfiroh 67, 2015)
 7. Kecerdasan intrapersonal, kecerdasan ini berkaitan dengan aspek internal dalam diri seseorang, seperti perasaan hidup, rentang emosi, kemampuan untuk membedakan emosi-emosi, menandainya, dan menggunakannya untuk memahami dan membimbing tingkah laku sendiri.
 8. Kecerdasan naturalis, kecerdasan ini berkaitan dengan kemahiran dalam mengenali dan mengklasifikasikan flora dan fauna dalam lingkungannya.
 9. Kecerdasan eksistensial, kecerdasan ini merupakan kemampuan menempatkan diri sendiri dalam jangkauan wilayah kosmos yang terjauh dan dalam ciri menusiawi yang paling eksistensial (Amstrong, 1999 dalam Musfiroh, 2008). Kecerdasan eksistensial juga berkaitan dengan kemampuan merasakan, memimpikan dan menjadi pemikir.

Kurikulum PAUD Berdasarkan Prinsip DAP

DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) dicetuskan oleh NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) pada tahun 1998. NAEYC lahir dari Departemen Pendidikan USA untuk merumuskan kurikulum dan program yang sesuai dengan Anak Usia Dini. NAEYC berhasil mensosialisasikan tentang kurikulum untuk PAUD karena DAP memberikan panduan pembelajaran berdasarkan jenjang usia anak.

Menurut Sue Bredecamp (2006) DAP adalah perencanaan yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan anak sebagai penerapan pengetahuan mengenai perkembangan anak dalam lembaga PAUD. Program pembelajaran yang direncanakan untuk Anak Usia Dini berdasarkan pengetahuan mengenai perkembangan anak.

Menurut Sue Bredekamp (1987), konsep dari DAP memiliki dua dimensi, yaitu: patut menurut usia (*age appropriate*), patut menurut anak sebagai individu yang unik (*individual appropriate*). Gary Glassenapp (Megawangi, 2005: 5) menambahkan 1 dimensi lagi, yaitu: patut menurut lingkungan dan budaya (*cultural appropriate*).

Berdasarkan 3 dimensi DAP tersebut dapat dirumuskan Kurikulum PAUD sesuai dengan konsep DAP adalah isi kurikulum yang mempersiapkan seluruh aspek perkembangan anak: fisik, emosi, sosial, linguistic, estetika, dan kognitif, kurikulum MI meliputi rentang cakupan isi yang luas, lintas disiplin yang relevan secara sosial, intelektual, maupun pengembangan kepribadian anak, Kurikulum dibangun atas dasar apa yang seharusnya diketahui dan dapat dilakukan anak-anak (stimulasi pengetahuan dasar) untuk disesuaikan dengan pembelajaran dalam penguasaan konsep-konsep maupun keterampilan (skills) yang baru.

Kurikulum PAUD Berbasis *Multiple Intelligence*

Berdasarkan pemaparan tentang konsep kurikulum, *Multiple Intelligence* dan konsep DAP dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan implikasi kurikulum berbasis *Multiple Intelligence* penting untuk diterapkan pada Pendidikan Anak Usia Dini. Kurikulum ini berusaha untuk menerapkan pembelajaran yang terpusat pada individu. Untuk mengembangkan kurikulum berbasis *multiple intelligence*, guru dan tim pengembang kurikulum sekolah dapat memakai ide dari *multiple intelligence* dengan cara beragam. Kurikulum *multiple intelligence* dapat direfleksikan dengan beberapa pendekatan pembelajaran termasuk pendekatan pembelajaran berbasis center. Adapun pengorganisasian kurikulum *multiple intelligence* dengan pendekatan pembelajaran berbasis center dapat dipaparkan sebagai berikut:

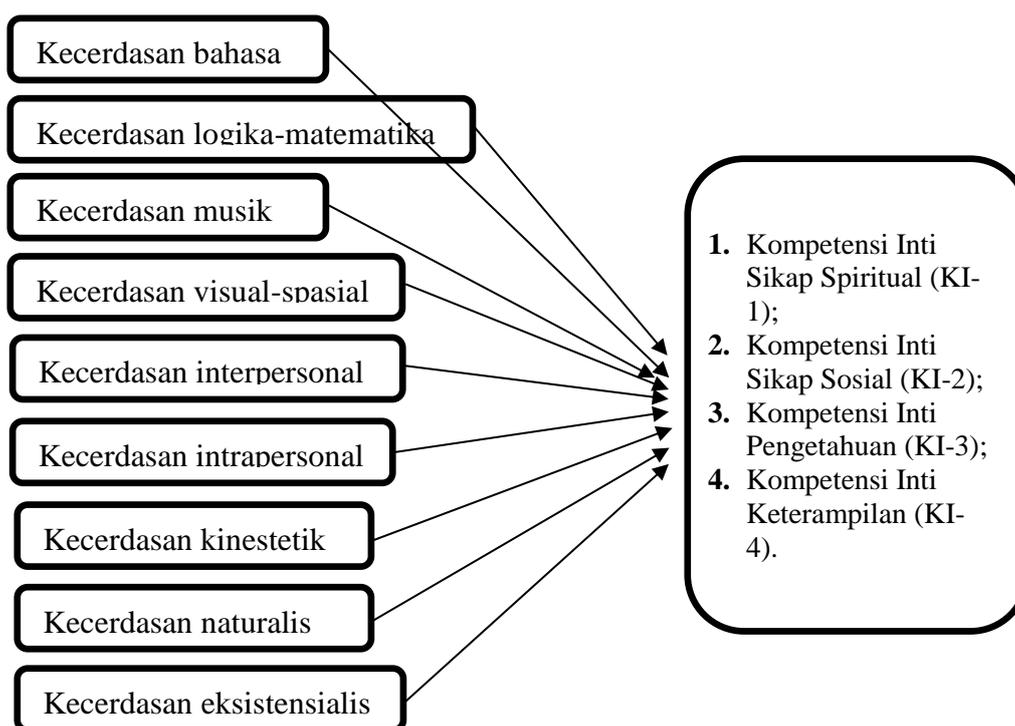
Jenis Center Berbasis *Multiple Intelligence*

1. Linguistic center. Beberapa menu pembelajaran/permainan yang dapat diimplementasikan dalam linguistic center, antara lain: permainan gambar, permainan tebak kata, permainan huruf yang sama, dan permainan menempel huruf.
2. Logical mathematical center. Beberapa menu pembelajaran/permainan yang dapat diimplementasikan dalam logical mathematical center, antara lain: permainan acak geometri, permainan menata balok, permainan tata angka, bermain ukuran, percobaan/eksperimen, dan permainan pola (warna, bentuk, ukuran).
3. Kinestetik center. Beberapa menu pembelajaran/permainan yang dapat diimplementasikan dalam kinestetik center, antara lain: merangkak, bergelantung, melompat, meronce manik-manik, dan bermain jumptan.
4. Visual-spasial center. Beberapa menu pembelajaran/permainan yang dapat diimplementasikan dalam visual-spasial center, antara lain: permainan warna, permainan menara, permainan menjiplak gambar, dan permainan navigasi arah (kanan-kiri).
5. Musical center. Beberapa menu pembelajaran/permainan yang dapat diimplementasikan dalam musical center, antara lain: **bermain tepuk berirama**, **bermain “doremi”**, dan bermain tebak bunyi/suara.
6. Interpersonal center. Beberapa menu pembelajaran/permainan yang dapat diimplementasikan dalam interpersonal center, antara lain: **bermain “rencana bersama”**, bermain mengenal perasaan, dan bermain tebak wajah.

7. Intrapersonal center. Beberapa menu pembelajaran/permainan yang dapat diimplementasikan dalam intrapersonal center, antara lain: permainan “cita-citaku”, permainan “aku”, dan bermain fantasi/imajinasi.
8. Naturalis center. Beberapa menu pembelajaran/permainan yang dapat diimplementasikan dalam naturalis center, antara lain: permainan menjelajah alam, bermain “telur-ayam”, bermain “pohon kesayanganku”, dan bermain “mana buahku”.
9. Eksistensial center. Beberapa menu pembelajaran/permainan yang dapat diimplementasikan dalam eksistensial center, antara lain: permainan pengandaian “melihat tanpa mata”, permainan “pilih mana”, dan permainan “senjata atau teman”.

Pengorganisasian kurikulum Multiple Intelligence dengan kurikulum 2013 PAUD

Pengembangan kurikulum 2013 PAUD berpedoman pada Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014. Struktur kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini merupakan pengorganisasian kompetensi inti, kompetensi dasar, muatan pembelajaran, program pengembangan dan beban belajar. Pada kurikulum *multiple intelligence* kompetensi inti, kompetensi dasar, dan muatan pembelajaran diorganisasikan dengan masing-masing kecerdasan majemuk. Pengorganisasian tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 2.

Pengorganisasian kurikulum Multiple Intelligence dengan kurikulum 2013 PAUD

Implikasi kurikulum Multiple Intelligence terhadap proses pembelajaran di PAUD

Proses pembelajaran meliputi 3 tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Berikut ini contoh Kerangka Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan berbasis Multiple Intelligence.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN

Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
Linguistic center	√		√		√
Logical-math center		√		√	
Kinesthetic center	√	√	√		√
Visual-spasial center		√		√	
Music center	√				
Interpersonal center	√		√		√
Intrapersonal center		√		√	
Naturalis center			√		√
Eksistensial center				√	

Kerangka Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Berbasis Multiple Intelligence adalah sebagai berikut:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Hari/tanggal :
 Minggu ke :
 Kelompok :

Tema :
 Tujuan pembelajaran :
 Sumber/media :
 Kegiatan belajar :
 a. Linguistic center :
 b. Logical-mathematical center :
 c. Kinesthetic center :
 d. Visual-spasial center :
 e. Music center :
 f. Interpersonal center :
 g. Intrapersonal center :
 h. Naturalis center :
 i. Eksistensial center :
 j. Prosedur penilaian :

Simpulan

Pengembangan kurikulum adalah proses perencanaan, implementasi dan evaluasi yang dilakukan oleh tim pengembang kurikulum mencakup tujuan, materi, bahan ajar dan evaluasi yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran suatu jenjang pendidikan. Pengembangan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berbasis *Multiple Intelligence* merupakan sebuah upaya untuk mengembangkan tujuan, materi, metode, serta evaluasi dengan memperhatikan perkembangan *Multiple Intelligence* masing-masing anak. Kurikulum ini merupakan kurikulum yang berpusat pada peserta didik dan memperhatikan perbedaan masing-masing peserta didik.

Bicara tentang kurikulum PAUD tentu tidak lepas dari konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*), dimana DAP adalah perencanaan yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan anak sebagai penerapan pengetahuan mengenai perkembangan anak dalam lembaga PAUD. Oleh karena itu, penentuan tujuan, metode, materi dan evaluasi dalam kurikulum berbasis *multiple intelligence* didasarkan pada perkembangan *mutiple intelligence* masing-masing peserta didik dengan memperhatikan *age appropriate*, *individual appropriate*, dan *cultural appropriate*.

Implikasi kurikulum PAUD berbasis *multiple intelligence* tetap memperhatikan kurikulum PAUD yang ditetapkan oleh pemerintah yakni kurikulum 2013 PAUD. Perumusan tujuan pembelajaran dalam kurikulum *mutiple intelligence* dengan mengintegrasikan perkembangan Multiple Intelligence dengan 4 Kompetensi yakni kompetensi inti spiritual (KI 1), kompetensi inti sosial (KI 2), kompetensi inti pengetahuan (KI 3), dan kompetensi inti keterampilan (KI 4). Materi dan metode pembelajaran disajikan dengan pendekatan center sesuai dengan masing-masing kecerdasan, antara lain: *linguistic center*, *musical center*, *visual-spasial center*, *kinestetik center*, *logical-mathematical center*, *intrapersonal center*, *interpersonal center*, *naturalis center*, dan *eksistensial center*. Adapun untuk penilaian perkembangan anak didik didasarkan pada indikator pencapaian tiap-tiap kecerdasan pada tiap usia.

Referensi

- Bredenkamp, Sue. (2006). *Basics of Developmentally Appropriate Practice*. Washington: NAEYC. www.naeyc.org
- Campbell, Linda, dkk. (2006). *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*.
- Kostelnik, Marjorie J, et.al. (1999). *Developmentally Appropriate Curriculum*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Depdiknas.
- Nugraha, Ali. (2008). *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta: Univeritas Terbuka
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014. Jakarta: Depdiknas.
- Petersen, Sandra H. (2015). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendekatan Antarpersonal (A-Relationship Based Approach)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sibel & Ibrahim, Ali. (2013). The effects of multiple intelligence theory based teaching on students' Achievement and retention of knowledge (example of the enzymes subject). *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, Vol. 4 (3).



***Finger Painting* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati**

Mudrikah

Received: 17 8 2017 / Accepted: 20 10 2017 / Published online: 27 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract This study aims to determine 1) the creativity of drawing children aged 3-4 years in KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati. 2) whether through finger painting can improve the creativity of drawing children aged 3-4 years in KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati. This research method uses classroom action research. This research is conducted in two stages, that is cycle I and cycle II. The subjects of this study were students of Harapan Bangsa Age Group 3-4 years Guwo Tlogowungu Pati as many as 17 students. The results of this study indicate that finger painting to enhance the creativity of children's drawing is done with two cycles, the first cycle is done with F4 size paper media, free scratch technique, cycle II of the child is done with A3 size paper media and the technique of scratching fingers and grasping. The results of data analysis and observation through finger painting showed an increase from the pre cycle of 44% of children who completed the creativity of the drawing, up in the first cycle to 53%. That is, an increase of 9%. And in the second cycle increased to 80% and an increase of 84.6%. The results achieved in cycle II already meet the established completion target, which is 80% of the total children get the value with the category of the total value of 84.

Keywords: creativity drawing, finger painting

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) kreativitas menggambar anak usia 3-4 tahun di KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati. 2) apakah melalui finger painting dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak usia 3-4 tahun di KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelompok Bermain Harapan Bangsa usia 3-4 tahun Guwo Tlogowungu Pati sebanyak 17 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa finger painting untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak dilaksanakan dengan dua siklus, siklus pertama dilakukan dengan media kertas ukuran F4, teknik goresan bebas, siklus II anak dilakukan dengan media kertas ukuran A3 dan teknik goresan jari-jari dan menggenggam. Adapun hasil dari analisis data dan observasi melalui finger painting menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus 44% anak yang tuntas dalam kreativitas menggambarnya, naik di siklus pertama menjadi 53%. Artinya, terjadi peningkatan sebesar 9%. Dan pada siklus II meningkat menjadi 80% dan terjadi peningkatan sebanyak 84,6%. Hasil yang dicapai pada siklus II tersebut sudah memenuhi target ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu 80% dari keseluruhan anak mendapat nilai dengan kategori tuntas yaitu nilai 84.

Kata Kunci: kreativitas menggambar, finger

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam perkembangan sumber daya manusia. Mengingat anak usia dini yakni anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Itu artinya periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan kemampuan fisiologis, kognitif, bahasa, sosioemosional dan spiritual (Yuliani Nurani, 2010:3).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Oleh karena anak merupakan pribadi yang unik yang melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian (Yuliani Nurani, 2009:7).

Kreativitas menggambar anak dalam pembelajaran pada anak usia dini sudah saatnya memperoleh perhatian sehingga dapat mengembangkan berfungsinya kedua belahan otak secara seimbang. Pembelajaran yang mengendalikan berfungsinya kedua belahan otak secara seimbang akan banyak membantu anak berprakarsa untuk mengatasi dirinya, meningkatkan prestasi belajar sehingga mencapai kemandirian dan mampu menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu, Kelompok Bermain mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan kreativitas anak. Para ahli berpendapat bahwa ada hubungan yang erat antara kecerdasan dengan kreativitas.

Kreatifitas menggambar secara konseptual fungsinya adalah sebagai sarana atau media untuk menumbuhkembangkan kemampuan pikir, kreativitas, kepekaan rasa dan indrawi serta pembinaan kemampuan keterampilan dalam berkesenian. Kreativitas menggambar bukan hanya proses yang mengarahkan pada sesuatu penciptaan yang baru, berbeda, unik dan inovatif, namun kreativitas menggambar juga merupakan proses cara berpikir, serta bentuk imajinatif dan fantasi seseorang (Sumanto, 2005:15).

Menggambar sebagai salah satu wujud senirupa yang digunakan anak untuk mengkomunikasikan ide-ide kreatifnya. Mendorong anak untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna (Sumanto, 2005:15). Dalam artian, anak mengungkapkan ide, gagasannya melalui bahasa visual yang dituangkan melalui coretannya.

Pada kenyataannya pendidikan saat ini hanya menekankan pada kemampuan anak dalam menulis, membaca dan berhitung. Keadaan ini dikarenakan orangtua yang menuntut anaknya untuk pandai menulis, membaca dan berhitung sejak dini tanpa mengetahui kebutuhan belajar anak yang sebenarnya. Pembelajaran di sekolah membiasakan anak untuk duduk, diam, dengar dan meniru. Hal ini menyebabkan kreativitas anak menjadi tidak berkembang. Terlebih lagi dengan tidak adanya media pembelajaran yang menarik untuk memacu tingkat kreativitas anak (Ninik Masruroh, 2014:4).

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 5-6 Desember 2016 di KB Harapan Bangsa selama melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, guru hanya memberikan buku tulis ataupun buku bergambar kepada anak lalu meminta anak untuk menulis, mewarnai, serta belajar membaca dan berhitung. Anak hanya mengikuti semua yang diperintahkan oleh gurunya. Anak menulis sesuai

dengan yang dicontohkan, anak melakukan kegiatan sesuai dengan arahan dari guru tanpa memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai media melalui permainan. Anak belum mampu mengungkapkan ide pada saat diberi pertanyaan. Beberapa anak belum mampu menuangkan idenya dalam bentuk karya yang berbeda dengan temannya. Anak hanya meniru hasil karya temannya. Kegiatan pembelajaran banyak dilakukan di dalam ruang kelas dan anak selalu diperintahkan untuk duduk, diam, dan kerjakan. Hal ini tentu saja membuat ruang gerak anak menjadi sempit dan terbatas. Pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan anak menjadi bosan, kegiatan yang diberikan tidak sesuai dengan minat belajar anak. Faktor yang diduga menjadi penghambat permasalahan ini yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centre*), pembelajaran menggunakan metode klasik (duduk, diam, kerjakan), kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik minat anak, pembelajaran tidak dilakukan dengan cara bermain.

Dalam catatan perkembangan kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa semester awal ini masih terbilang kurang karena dalam kelas ini 60% atau 15 anak belum mampu mengembangkan kreativitas menggambar. Berdasarkan jumlah murid kelompok B yang terdiri dari 17 siswa yaitu 10 laki-laki dan 7 perempuan hanya 40% anak yang mampu menuangkan ide-ide kreatifnya ke dalam sebuah gambar, namun 60% siswa lainnya masih banyak yang belum dapat menuangkan imajinasinya dengan baik. Anak-anak belum menemukan cara yang tepat untuk mengaktualisasikan ide-idenya, ada yang ragu, malu, takut, dan masih banyak anak-anak yang terpaksa dengan contoh yang diberikan guru saat menggambar, anak-anak kurang terstimulasi dalam menuangkan ide-ide yang mereka miliki dan pengalaman yang pernah mereka alami.

Faktor penghambat yang telah disebutkan di atas menyebabkan kreativitas anak kurang berkembang optimal karena anak tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya sendiri serta anak hanya menjalankan semua kegiatan berdasarkan perintah dari guru. Oleh karena itu peneliti menggunakan permainan finger painting dalam mengembangkan kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa.

Finger Painting merupakan kegiatan melukis menggunakan jari yang dilakukan dengan cara mencelupkan tangan ataupun jari ke cat pewarna lalu mengoleskan di atas kertas sampai membentuk sebuah hasil karya (goresan, lukisan). Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi kemampuan anak dan menuangkan imajinasi yang anak miliki serta menghasilkan suatu hasil karya yang baru dan berbeda dengan yang lainnya. Pada saat bermain finger painting, bukan hanya imajinasi anak yang berkembang namun anak juga dapat berseksplorasi dan berkreasi dengan warna, melatih motorik halus (kelenturan tangan/jari) serta melatih perasaan akan keindahan seni (Sumanto, 2005:53).

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengambil lokasi pada KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan. Pemilihan waktu penelitian ini disesuaikan dengan jadwal dan program semester yang digunakan sekolah bersangkutan sebagai tempat penelitian. Subjek penelitian yaitu siswa dan siswi KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati tahun pelajaran 2016/2017 usia 3-4 tahun sebanyak 17 anak (10 laki-laki dan 7 perempuan). Sumber data primer penelitian ini diperoleh melalui person berupa jawaban lisan melalui wawancara berupa bentuk kata-kata, ucapan lisan dan perilaku dari subyek yang diteliti. Adapun sumber data untuk meningkatkan kreativitas

menggambar anak melalui kegiatan finger painting ini diperoleh dari Guru kelas, Kepala lembaga, dan siswa. Sumber data sekunder penelitian ini diperoleh melalui place dan paper yaitu data yang berasal dari dokumen-dokumen, foto-foto, buku panduan pengembangan kreativitas menggambar anak usia dini, alat peraga dan rekaman-rekaman kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan atau observasi, dokumentasi, dan wawancara. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan tim kolaboratif untuk mengamati aktivitas belajar siswa pada pembelajaran kreativitas menggambar melalui finger painting. Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan dalam penelitian adalah berupa daftar kelompok siswa dan foto. Penggunaan dokumentasi foto dimaksudkan untuk memperoleh aktivitas siswa pada saat kegiatan berlangsung. Wawancara ditujukan kepada guru kelas KB Harapan Bangsa Guwo untuk memperoleh data tentang anak didik, dan perkembangan kemampuan kreativitas menggambar anak didik. Serta kepala KB Harapan Bangsa Guwo untuk memperoleh data tentang kelembagaan meliputi sejarah, visi misi lembaga, struktur organisasi, data guru dan murid, model pembelajaran yang dipakai, program-program unggulan, pembagian jadwal pembelajaran.

Pada penelitian ini terdapat empat rangkaian dalam penelitian tindakan kelas antara lain: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklus, minimal dilakukan sebanyak dua kali siklus mulai dari perencanaan sampai dengan refleksi. Tahapan tersebut diulang sampai terjadi peningkatan, dengan catatan bahwa perencanaan pada siklus sebelumnya dan menunjukkan apa saja kelemahan siklus tersebut, kemudian penjelasan tentang bagaimana hasil tersebut akan diperbaiki. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset diteruskan pada siklus kedua, dan seterusnya, sampai penelitian merasa puas dan tercapai tujuannya.

Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua hal yang terjadi selama atindakan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar observasi menurut aspek-aspek identifikasi, waktu pelaksanaan, pendekatan, metode dan tindakan yang dilakukan peneliti, tingkah laku anak, serta kelemahan dan kelebihan yang ditemukan. Untuk mengkaji secara keseluruhan tentang tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang terkumpul. Kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Dalam refleksi peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk menganalisis, mengevaluasi kelemahan atau kelebihan dan tindakan pembelajaran yang telah dilakukan serta hambatan-hambatan yang dihadapi. Hasil analisis refleksi ini berguna untuk menentukan tingkat keberhasilan dari tindakan yang telah dilakukan dan sebagai dasar pertimbangan untuk menyusun rencana kegiatan pada siklus berikutnya.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas melalui finger painting untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa Pati. Hasil pengamatan awal pada proses pembelajaran sehari-hari di KB Harapan Bangsa dapat disimpulkan bahwa kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa masih kurang. Hal tersebut disebabkan selama melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, guru hanya memberikan buku tulis ataupun buku bergambar kepada anak lalu meminta anak untuk menulis, mewarnai, serta belajar membaca dan berhitung. Anak hanya mengikuti semua yang diperintahkan oleh gurunya.

Anak menggambar sesuai dengan yang dicontohkan, anak melakukan kegiatan sesuai dengan arahan dari guru tanpa memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai media melalui permainan. Anak belum mampu mengungkapkan ide pada saat diberi pertanyaan. Beberapa anak belum mampu menuangkan idenya dalam bentuk karya yang berbeda dengan temannya. Anak hanya meniru hasil karya temannya.

Selain itu kegiatan pembelajaran banyak dilakukan di dalam ruang kelas dan anak selalu diperintahkan untuk duduk, diam, dan kerjakan. Hal ini tentu saja membuat ruang gerak anak menjadi sempit dan terbatas. Pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan anak menjadi bosan, kegiatan yang diberikan tidak sesuai dengan minat belajar anak. Faktor yang diduga menjadi penghambat permasalahan ini yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centre*), pembelajaran menggunakan metode klasik (duduk, diam, kerjakan), kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik minat anak, pembelajaran tidak dilakukan dengan cara bermain. Hasil pengamatan peneliti terhadap kreativitas menggambar anak melalui finger painting sebelum diberikan tindakan sebagai berikut.

Tabel 1.

Data Hasil Pengamatan Kreativitas Menggambar Anak Sebelum Diberi Tindakan

No	Indikator	Penilaian				Jumlah yang tuntas	Presentase %
		1	2	3	4		
1	Lancar: Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan Menggambar	4	6	7		7	44%
2	Rinci: Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar	3	8	6		6	35%
3	Asli: Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar	2	9	6		6	35%

Keterangan:

Kreativitas menggambar belum tampak(belum tuntas)

Kreativitas menggambar mulai tampak (cukup tuntas)

Kreativitas menggambar sudah tampak (tuntas)

Kreativitas menggambar sudah tampak dan berkembang (tuntas sempurna)

Berdasarkan data di atas pada proses pembelajaran sebelum diberikan tindakan menunjukkan bahwa indikator kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar 44% atau 7 anak tuntas, kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar 35% atau 6 anak tuntas, Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar 35% atau 6 anak tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas menggambar anak masih rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan proses pembelajaran kurang menarik sehingga anak merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran menggambar untuk meningkatkan kreativitas menggambar di kelas, oleh karena itu dalam pembelajaran diperlukan media dan metode yang tepat untuk menarik minat anak agar kreativitas menggambar berkembang. Melalui kegiatan finger painting yang menarik dan

menyenangkan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak, sehingga kreativitas menggambar anak meningkat.

Hasil pembelajaran kreativitas menggambar melalui finger painting dengan tema rekreasi sub tema tempat rekreasi, alat perlengkapan rekreasi pada siklus I diuraikan secara rinci pada bagian berikut.

1. Perencanaan. Pada siklus I sebelum peneliti melaksanakan penelitian pada waktu kegiatan bermain, peneliti menyusun perencanaan penelitian tindakan kelas dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), seperti: **Berbaris, salam, berdo'a, iqrar; Kegiatan jasmani; Toilet training**, melakukan percakapan tentang tema rekreasi sub tema rekreasi, dan alat-alat yang dipakai waktu rekreasi; Kegiatan dilanjutkan pada peningkatan kreativitas menggambar anak melalui finger painting dan permainan menunjang lainnya. Membagi anak didik menjadi 4 kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 anak; Bahan dan alat yang digunakan pada siklus I adalah white board, gambar pantai, gambar pegunungan, gambar peralatan rekreasi, adonan finger painting, kertas HVS ukuran F4. Dalam siklus I ini peneliti mengamati, mencatat dan mendokumentasi segala permasalahan yang terjadi selama proses Siklus I. Sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan pada Siklus I untuk ditingkatkan pada Siklus II.
2. Pelaksanaan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I ini dilakukan selama 5 kali tatap muka dalam seminggu yaitu pada hari **senin-jum'at kegiatan belajar mengajar**. Pada setiap tatap muka yang dilaksanakan adalah: **Penataan Lingkungan Main**, dengan melakukan setting atau penataan tempat main untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak berupa kegiatan finger painting; **Pijakan Sebelum Main**, anak memulai kegiatan dengan menjawab dan memberi salam, berdo'a, iqrar, toilet training, kegiatan jasmani, percakapan **tentang tema pembelajaran, menyanyi "rekreasi", penjelasan kegiatan, aturan main, transisi** kelompok kecil; **Pijakan Saat Main**, Anak dibagi menjadi 4 kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 anak; **Pijakan Setelah Main**, berupa recalling, cuci tangan, berdo'a sebelum makan, **makan bekal, berdo'a selesai makan, pemberian reward kepada anak, berdo'a pulang**.
3. Pengamatan. Untuk melihat apakah finger painting dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak pada siklus 1 dilakukan pengamatan, yang hasilnya sebagai berikut.

Tabel 2.

Rangkuman Hasil Persentase Kreativitas Menggambar Anak untuk Indikator Tuntas Siklus I

No	Indikator	Penilaian				Jumlah yang tuntas	Presentase %
		1	2	3	4		
1	Lancar: Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar	2	6	7	2	9	53%
2	Rinci: Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar	2	5	6	4	10	60%
3	Asli: Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar	1	5	6	5	11	65%

Berdasarkan data di atas pada proses pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa indikator kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar meningkat 53%, indikator kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan

menggambar 60%, Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar 65%. Dapat kita ketahui bahwa melalui finger painting kreativitas menggambar anak meningkat, meskipun masih jauh dari ketuntasan keberhasilan yang telah disepakati.

4. Refleksi. Hasil evaluasi pembelajaran pada siklus 1 dapat disimpulkan bahwa melalui finger painting kreativitas menggambar anak belum sepenuhnya mencapai keberhasilan yang telah ditetapkan. Karena kriteria keberhasilan peningkatan kreativitas menggambar anak didik dalam penelitian tindakan kelas ini apabila anak didik lebih dari 80% sedangkan yang dicapai dari keseluruhan aspek baru 55%. Angka ini masih jauh dibawah angka keberhasilan. Dalam refleksi siklus I ini, peneliti dan kolabolator yaitu guru sepakat untuk memperbaiki kekurangan pada tiap aspek indikator Pelaksanaan pembelajaran di tindakan siklus I peneliti dan pendidik sepakat untuk meningkatkan sistem pembelajaran di kelas pada siklus II. Peningkatan kreativitas menggambar selanjutnya dilakukan di siklus II dengan kegiatan finger painting. Diharapkan melalui kegiatan ini kreativitas menggambar anak lebih optimal sehingga tingkat pencapaian perkembangan anak dapat mencapai standar minimal atau lebih baik lagi.

Pelaksanaan siklus II diuraikan secara rinci sebagai berikut.

1. Perencanaan. Pada siklus I sebelum peneliti melaksanakan penelitian pada waktu kegiatan bermain, peneliti menyusun perencanaan penelitian tindakan kelas dengan membuat **Rencana Kegiatan Harian (RKH)**, seperti: **Berbaris, salam, berdo'a, iqrar; Kegiatan jasmani; Toilet training**, melakukan percakapan tentang tema rekreasi sub tema rekreasi, dan alat-alat yang dipakai waktu rekreasi; Kegiatan dilanjutkan pada peningkatan kreativitas menggambar anak melalui finger painting dan permainan menunjang lainnya. Serta bahan dan alat yang digunakan pada siklus II adalah adonan finger painting, pewarna makanan, kertas manila ukuran A3, White board. Kegiatan dalam siklus II pada kegiatan inti anak tidak lagi dibagi menjadi 4 kelompok, tetapi sebanyak 6 kelompok. Sehingga anak dapat leluasa menuangkan imajinasinya.
2. Pelaksanaan Tindakan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II ini dilakukan selama 5 kali tatap muka dalam seminggu yaitu pada hari **senin-jum'at kegiatan belajar mengajar**. Pada setiap tatap muka yang dilaksanakan adalah: **Penataan Lingkungan Main**, dengan melakukan setting atau penataan tempat main untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak berupa kegiatan finger painting; **Pijakan Sebelum Main**, anak memulai kegiatan dengan menjawab dan memberi salam, berdo'a, iqrar, toilet training, kegiatan **jasmani, percakapan tentang tema pembelajaran, menyanyi "rekreasi", penjelasan kegiatan, aturan main, transisi kelompok kecil**; **Pijakan Saat Main**, Anak dibagi menjadi 6 kelompok, satu kelompok terdiri dari 3-4 anak; **Pijakan Setelah Main**, berupa recalling, cuci tangan, **berdo'a sebelum makan, makan bekal, berdo'a selesai makan, pemberian reward kepada anak, berdo'a pulang**.
3. Pengamatan. Untuk melihat apakah finger painting dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak pada siklus II dilakukan pengamatan. Hasil pengamatan yang telah dilakukan sebagai berikut.

Tabel 3.
Rangkuman Hasil Persentase Kreativitas Menggambar Anak untuk Indikator Tuntas Siklus II

No	Indikator	Penilaian				Jumlah yang tuntas	Presentase %
		1	2	3	4		
1	Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar	3	8	6	14	83%	
2	Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar	2	8	7	15	90%	
3	Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar	2	9	6	15	90%	

Berdasarkan data di atas pada proses pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar meningkat 83%, kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar 90%, keaslian dalam membuat karya sebuah gambar 90%. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dapat kita ketahui bahwa melalui finger painting kreativitas menggambar anak meningkat 48.2% dari pra siklus 36.4%

- Refleksi. Data hasil implementasi tentang peningkatan kreativitas menggambar anak melalui finger painting sebagai sumber belajar pada siklus II anak-anak memperhatikan penjelasan guru dan melakukan kegiatan finger painting dengan antusias dan tertib. Anak-anak mulai percaya diri dalam mengungkapkan gambar dengan berbagai teknik dan goresan. Hal ini dikarenakan metode yang selalu bertambah dan berganti. Anak menganggap mereka setiap hari mendapat tantangan baru yang harus dihadapi. Anak merasa mendapatkan kebebasan untuk mengungkapkan dirinya dan bereksplorasi melalui finger painting. Hal ini menunjukkan bahwa dengan finger painting dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa Pati. Peningkatan kreativitas menggambar anak melalui finger painting sebagai berikut:

Tabel 4.
Peningkatan Kreativitas Menggambar Anak di KB Harapan Bangsa

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Lancar: Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan menggambar	44%	53%	83%
Rinci: Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar	35%	60%	90%
Asli: Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar	38%	65%	90%
Presentase rata-rata peningkatan kreativitas menggambar anak	35.6%	59.3%	87.6%

Tabel di atas menjelaskan bahwa kreativitas menggambar anak yang tuntas pada pra siklus sebesar 35.6%, setelah dilakukan penelitian siklus I meningkat menjadi 59,3% yaitu mengalami peningkatan sebesar 23,6% dan dilakukan penelitian kembali pada siklus II dengan presentasi ketuntasan anak menjadi 87.6% mengalami peningkatan sebesar 28.3%.

Pembahasan

Kreatifitas menggambar secara konseptual fungsinya adalah sebagai sarana atau media untuk menumbuhkembangkan kemampuan pikir, kreativitas, kepekaan rasa dan indrawi serta pembinaan kemampuan keterampilan dalam berkesenian. Kreativitas menggambar bukan hanya proses yang mengarahkan pada sesuatu penciptaan yang baru, berbeda, unik dan inovatif, namun kreativitas menggambar juga merupakan proses cara berpikir, serta bentuk imajinatif dan fantasi seseorang.

Kreativitas menggambar anak dalam pembelajaran anak usia dini sudah saatnya memperoleh perhatian sehingga dapat mengembangkan berfungsinya kedua belahan otak secara seimbang. Pembelajaran yang mengendalikan berfungsinya kedua belahan otak secara seimbang akan banyak membantu anak berprakarsa untuk mengatasi dirinya, meningkatkan prestasi belajar sehingga mencapai kemandirian dan mampu menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu, Kelompok Bermain mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan kreativitas anak. Para ahli berpendapat bahwa ada hubungan yang erat antara kecerdasan dengan kreativitas.

Pengembangan kognitif anak tentunya disertai dengan hal-hal yang menarik bagi anak, seperti bermain dan permainan. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan anak, bahkan dikatakan sebagian besar dari kehidupannya anak mengisinya dengan bermain.

Berbalik dengan teori tersebut di atas kenyataan yang terjadi hasil observasi kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa masih kurang. Hal tersebut disebabkan selama melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, guru hanya memberikan buku tulis ataupun buku bergambar kepada anak lalu meminta anak untuk menulis, mewarnai, serta belajar membaca dan berhitung. Anak hanya mengikuti semua yang diperintahkan oleh gurunya.

Anak menggambar sesuai dengan yang dicontohkan, anak melakukan kegiatan sesuai dengan arahan dari guru tanpa memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan berbagai media melalui permainan. Anak belum mampu mengungkapkan ide pada saat diberi pertanyaan. Beberapa anak belum mampu menuangkan idenya dalam bentuk karya yang berbeda dengan temannya. Anak hanya meniru hasil karya temannya.

Keadaan kreativitas menggambar anak KB Harapan Bangsa saat dilakukan observasi pra siklus adalah (1) Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan: 4 anak atau 24% belum tuntas, 6 anak atau 36% cukup tuntas, dan 7 anak atau 41% tuntas. (2) Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar: 3 anak atau 17% belum tuntas, 8 anak atau 48% cukup tuntas, dan 6 anak atau 36% tuntas. (3) Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar: 2 anak atau 12% belum tuntas, 9 anak atau 53% cukup tuntas, dan 6 anak atau 36% tuntas.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas menggambar anak masih rendah. Anak belum merasakan belajar melalui bermain, metode yang dipakai terkesan memaksa, sehingga anak hanya mengikuti dan meniru penjelasan yang ada tanpa berani menuangkan imjinasinya. Finger painting merupakan teknik melukis yang dilakukan menggunakan jari tangan langsung tanpa alat dengan mengoleskan cat pada kertas yang bertujuan untuk menuangkan imajinasi melalui lukisan.

Kegiatan yang bertujuan meningkatkan kreativitas menggambar pada penelitian ini dilakukan dua siklus. Setiap siklus dilakukan pertemuan 5 kali. Siklus pertama dimulai pada tanggal 12-14 Desember 2016 dilanjutkan tanggal 3-4 Januari 2017. Sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 9-13 Januari 2017. Pada siklus pertama anak bermain kegiatan Finger painting dengan tema pembelajaran rekreasi sub tema tempat rekreasi dan peralatan yang dipakai

rekreasi. Anak diperkenalkan dengan warna primer merah, kuning, dan biru, kemudian pencampuran dua warna, bentuk goresan bebas sesuai eksplorasi anak, kemudian menggores dengan jari jempol dan telunjuk. Goresan tersebut dituangkan dalam kertas HVS ukuran F4.

Setelah mendapatkan penjelasan, pengetahuan tema, dan kebebasan berekspresi, anak menangkan imjinasinya di atas kertas dengan semangat. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil pengamatan yang tuntas yaitu meningkat sebesar 59% dengan rincian sebagai berikut: (1) Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan meningkat sebanyak 53%. (2) Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar: meningkat sebanyak 60%. (3) Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar meningkat sebanyak 65%. Peningkatan ini terjadi karena anak-anak bersemangat melakukan kegiatan dan merasa tertantang melakukan membuat goresan dengan berbagai teknik.

Selanjutnya pada siklus II kegiatan dilaksanakan mulai tanggal 9- 20 Januari 2017, dengan tema rekreasi sub tema kendaraan darat dan udara, dan kendaraan laut. Kegiatan ini memberikan daya tarik tersendiri kepada anak karena tema yang idbahas dekat dengan mereka. Setelah melihat kekurangan dari siklus I peneliti beserta teman peneliti melakukan refleksi dan melakukan perbaikan dengan membagi kelompok sejumlah 6 (enam) satu kelompok terdiri dari 3-4 anak, kertas yang dipakai adalah kertas tebal yaitu manila berukuran lebih besar yaitu A3. Warna dan adonan yang dipakai adalah warna primer dan adonan yang seperti cat tingkat kecairannya.

Pada siklus dua anak mendapatkan pengalaman baru dengan teknik jari tengah, manis, dan jari kelingking serta teknik menggenggam. Anak diberikan kebebasan dalam menggambar sesuai dengan imajinasinya mereka. dan hasil pengamatan menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat sebanyak 28% dari nilai 59% di siklus pertama meningkat menjadi 87%. Dengan rincian: (1) Kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan meningkat sebanyak 83%. (2) Kerincian dalam menguraikan goresan beragam bentuk pada kegiatan menggambar: meningkat sebanyak 90%. (3) Keaslian dalam membuat karya sebuah gambar: meningkat sebanyak 95%. Berdasarkan hasil pengamatan maka dinyatakan bahwa kreativitas menggambar anak meningkat sebanyak 87,6% dari kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan sebesar 80%. Dan kegiatan finger painting dapat meningkatkan kreativitas menggambar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kreativitas menggambar anak KB Harapan Bangsa dapat disimpulkan bahwa, kegiatan finger painting untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak di KB Harapan Bangsa dilaksanakan dengan dua siklus, siklus I kegiatan finger painting diberikan dengan media kertas ukuran F4 dan teknik menggambar dengan jari jempol dan telunjuk, siklus II media kertas A3 dan teknik menggambar dengan jari tengah, manis, dan kelingking, dan menggenggam.

Melalui finger painting menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus 44% anak yang tuntas dalam kreativitas menggambar, naik di siklus I menjadi 53%. Artinya, terjadi peningkatan sebesar 9%. Dan pada siklus II meningkat menjadi 84,6% dan terjadi peningkatan sebanyak 31%. Hasil yang dicapai pada siklus II tersebut sudah memenuhi target ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu 80% dari keseluruhan anak mendapat nilai dengan kategori tuntas yaitu nilai 80. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan kegiatan finger painting untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak.

Referensi

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aisyah, Siti. (tt). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jamaris, Martini. (2003). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: UNJ.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 Tentang Standar Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Semarang: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Semarang: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.
- Hainstock, G Elizabeth. (1999). *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Pustaka Delapratasa.
- Hurlock, B. Elizabeth. (2012). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, B. Elizabeth. (2012). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawati, Yuli. (2011). *Bahan Ajar Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Latiana, Lita. (2011). *Bahan Ajar Metode Perkembangan Motorik Anak Usia*, Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Dini Masruroh, Ninik. (2014). *Manajemen Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Mukminin, Amirul. (2011). *Manajemen Penyelenggaraan PAUD*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Nurani, Yuliani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Prastowo, Indra. (2016). Naskah Lomba Inovasi Pembelajaran tingkat Nasional, Pengembangan Metode Meditasi dalam Menggambar Ekspresi SMK Negeri 2 Donorejo Kabupaten Pacitan, Pacitan: SMK N 2 Donorejo.
- Ria Mayasari, Kiki. (2014). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas Pada Kelompok B4 di TK Masjid Syuhada Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santrock, W, Johan. (2011). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kemampuan Motorik halus Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sumantri, MS. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.



Gadget dan Speech Delay: Kajian Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak

Restu Yulia Hidayatul Umah

Received: 17 8 2017 / Accepted: 20 10 2017 / Published online: 27 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract Language is a social act. The development of speech and language is the ability of the child to respond the voice heard, convey his wishes, following the orders given, and so on. Early childhood shows rapid increase and complexity in speech and language development. Speech delay is one of the causes of developmental disorders in child language. The term speech delay in a child is an abnormality in a child's speech when compared to his or her age. Using excessive gadgets at the early age is a factor that makes the child more a passive listener. Communicate only one direction, ie respond. The child will play a role more as a recipient without having to digest and process the incoming information. To avoid the possibility of increased speech delay, therefore it is very important to prevent and limit toddlers when using the gadget. This paper is a conceptual study of how the process of language development in early childhood and how the gadget can lead to the negatif effect against it.

Keywords: language, speech, speech delay, gadget

Abstrak Bahasa merupakan tindakan sosial. Perkembangan bicara dan bahasa yaitu kemampuan anak untuk merepson terhadap suara yang didengar, menyampaikan keinginannya, mengikuti perintah yang diberikan, dan sebagainya. Pada anak usia dini menunjukkan peningkatan yang cepat dan kompleksitas dalam perkembangan bicara dan bahasa. Speech delay adalah salah satu penyebab gangguan perkembangan dalam berbahasa anak. Istilah speech delay pada anak sebagai ketidaknormalan kemampuan berbicara seorang anak jika dibandingkan dengan kemampuan seusianya. Menggunakan gadget yang berlebihan pada usia dini merupakan faktor yang membuat anak lebih menjadi pendengar pasif. Berkomunikasi hanya satu arah, yaitu merespon. Anak akan lebih berperan sebagai penerima tanpa harus mencerna dan memproses informasi yang masuk. Agar tidak terjadi kemungkinan lebih tinggi mengalami speech delay, maka dari itu sangat penting untuk mencegah dan membatasi balita ketika menggunakan gadget. Tulisan ini adalah kajian konseptual tentang bagaimana proses perkembangan bahasa pada anak usia dini serta bagaimana gadget bisa mengakibatkan pengaruh yang negatif terhadapnya.

Kata Kunci: bahasa, bicara, speech delay, gadget

Pendahuluan

Perkembangan merupakan suatu perubahan dalam kehidupan manusia secara alami yang berlangsung seumur hidup dengan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks. Perkembangan anak usia dini meliputi aspek fisik dan motorik, psikososial, kognitif, dan bahasa (Suyanto, 2003:53). Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam interaksi sehari-hari. Seorang bayi dari hari ke hari akan mengalami perkembangan bahasa dan kemampuan bicara. Anak belajar bahasa dari mendengar, melihat, dan menirukan orang-orang di sekitarnya. Pencapaian tiap anak tidak bisa sama persis, ada yang cepat berbicara dan ada pula yang membutuhkan waktu lebih lambat.

Perkembangan bahasa anak ada 2 periode, yaitu (1) periode pralinguistik: a) usia 0 bulan anak menangis dan kebanyakan merupakan cara serta kebutuhan berkomunikasi, b) usia 6 minggu anak membuat suara seperti “uuhh”, menjerit, berdeguk, coos, c) usia 3-6 bulan anak membuat vokal konsonan “ma”, “de”, “da”, d) usia 6-9 bulan anak membuat suara seperti “as”, “ah”, “ba”, meniru suara asidental dan lebih banyak mengulang kata silabel, e) usia 9-11 bulan anak menunjukkan tanda pasti dari pemahaman beberapa kata dan perintah sederhana, meniru suara deliberasi; (2) periode linguistik: a) usia 12-18 bulan anak mengucapkan satu kata, b) usia 2-3 tahun anak membuat kata-kata dalam frase, dan c) usia 4-6 tahun anak menggunakan kalimat secara lengkap (Zubaidah, 13-16). Usia anak 2 tahun ke bawah merupakan periode kritis bagi perkembangan kemampuan berbicara dan bahasa. Anak yang sedang belajar berbicara, akan mengamati dengan seksama gerakan-gerakan dan wajah lawan bicaranya.

Keterlambatan bicara (*speech delay*) adalah salah satu penyebab gangguan perkembangan dalam berbahasa anak. Istilah *speech delay* pada anak sebagai ketidaknormalan kemampuan berbicara seorang anak jika dibandingkan dengan kemampuan seusianya, seperti pada saat teman sebayanya berbicara dengan menggunakan kata-kata, sedangkan si anak terus menggunakan isyarat dan gaya bicara seperti bayi. Anak *speech delay* dimungkinkan tetap mengikuti pola atau urutan perkembangan yang normal tetapi lebih lambat dari rata-rata sebayanya. Jika *speech delay* ini tidak segera diatasi dengan tepat akan terjadi gangguan kognitif, yaitu kemampuan membaca, kemampuan verbal, perilaku, penyesuaian psikososial, dan kemampuan akademis yang buruk. Penyebab *speech delay* pada anak sangat banyak dan bervariasi. Salah satu penyebabnya yaitu gadget.

Dewasa ini perkembangan teknologi terus meluas. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari utamanya dalam hal komunikasi. Sekarang seseorang melakukan komunikasi tidak sulit, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. Gadget merupakan istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi seperti smartphone, i-phone, komputer, laptop dan tab. Istilah gadget yang dibahas pada tulisan ini ialah smartphone. Gadget memiliki manfaat bagi penggunaannya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan, menambah pertemanan melalui media sosial, dan sebagainya. Sekarang ini banyak gadget terjual dengan harga yang terjangkau. Oleh karenanya gadget sudah dimiliki masyarakat di segala usia.

Biasanya orang tua mengenalkan gadget ke anak bermula dari memperlihatkan game atau video yang ada di dalam gadget untuk pengalihan dengan harapan agar anak tidak rewel, tidak bermain jauh-jauh, bahkan tidak mengganggu aktivitas orang tua. Secara tidak langsung orang tua telah mengenalkan anak dengan gadget yang dapat memicu rasa keingintahuan yang lebih terhadap gadget bahkan dapat membuat kecanduan. Menggunakan gadget hanya berkomunikasi

satu arah, yaitu merespon. Anak akan lebih berperan sebagai pihak yang menerima tanpa harus mencerna dan memproses informasi yang masuk. Penggunaan gadget untuk usia dini sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu orang tua anak yang pernah mengalami speech delay, pada saat anak berusia 20 bulan anak tersebut lebih suka main seenaknya sendiri daripada berkomunikasi secara lisan. Anak tersebut dapat menerima dan mengerti bahasa atau perintah dari orang tuanya, tetapi tidak bisa memberikan feedback berupa kata-kata dan untuk perhatian kepada orang lain pun sangat kurang meskipun itu teman sebayanya. Untuk berkomunikasi anak tersebut menggunakan gerakan tubuhnya seperti mengambil botol susu kemudian diberikan ke orang tuanya dengan maksud ingin minum susu, dan jika tidak sesuai dengan keinginannya anak tersebut akan menangis sekeras-kerasnya. Padahal saat anak berusia 12 bulan anak tersebut sudah bisa menyebutkan beberapa kata seperti kata “*adyah*” (ayah), “*checa*” (cicak), “*meme*” (minum), dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena saat anak tersebut berusia 7 bulan sudah diberikan gadget secara intensif untuk melihat video-video animasi di dalamnya. Alasan orang tuanya memberikan gadget agar si anak bisa diam saat orang tuanya sedang bekerja di luar.

Apabila hal ini terjadi pada setiap anak dan berlangsung terus-menerus serta tidak diatasi, dikhawatirkan akan mengganggu suatu proses perkembangan berbahasa pada anak, dimana anak-anak seharusnya dapat berkomunikasi baik dengan lingkungan sekitar sesuai dengan tahap usianya akan tetapi dengan adanya gadget sebuah komunikasi tersebut akan mengalami masalah. Stimulus dari orang sekitar utamanya orang tua untuk mengembangkan bahasa pada anak pun perlu dilakukan agar perkembangan bahasa anak bisa baik dan sesuai dengan tahapan tumbuh kembangnya.

Pembahasan

Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Gadget merupakan alat komunikasi yang unik. Keunikan gadget adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan dan membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan gadget. Penggunaan gadget oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, browsing, youtube, game, chatting, menjalin pertemanan di media sosial, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak biasanya untuk main game, media pembelajaran, dan menonton video animasi.

Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya dapat mengembangkan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Namun demikian penggunaan gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Anak lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Lambat laun anak telah

melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman sebayanya maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan (Novitasari dan Khotimah, 2016).

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam beberapa aspek perkembangan, meliputi kemampuan motorik kasar, motorik halus, bicara, dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Kemenkes RI, 2013). Proses perkembangan terjadi secara terus menerus dan saling berkaitan antara satu komponen dengan komponen lain. Jadi, apabila seorang anak tumbuh semakin besar, secara tidak langsung kepribadian anak tersebut juga semakin matang. Menurut Kemenkes RI 2013 aspek-aspek perkembangan yang perlu dipantau, antara lain:

1. Gerak kasar atau motorik kasar, yaitu aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam melakukan berbagai gerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar, seperti duduk, berdiri, berjalan ke depan, berjalan mundur, melompat, naik tangga, menendang bola, dan sebagainya.
2. Gerak halus atau motorik halus, yaitu merupakan aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat untuk bisa melakukannya; seperti mengamati sesuatu, memegang pensil, menjimpit, menulis, menggambar, menumpuk kubus dan sebagainya.
3. Kemampuan bicara dan bahasa, yaitu merupakan aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk memberikan respon terhadap suara yang didengar, berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah yang diberikan, dan sebagainya.

Tabel 1.

Tahapan perkembangan bicara dan bahasa

Usia	Tahapan perkembangan
0-3 bulan	- Mengoceh spontan atau bereaksi dengan mengoceh - Suka tertawa keras
3-6 bulan	- Mengeluarkan suara gembira bernada tinggi atau memekik
6-9 bulan	- Bersuara tanpa arti, mamama, bababa, dadada, tatata - Mencari mainan/benda yang dijatuhkan
9-12 bulan	- Mengulang/menirukan bunyi yang didengar - Menyebut 2-3 suku kata yang sama tanpa arti - Bereaksi terhadap suara yang perlahan atau bisikan
12-18 bulan	- Memanggil ayah dengan kata "papa", memanggil ibu dengan kata "mama"
18-24 bulan	- Menyebut 3-6 kata yang mempunyai arti
24-36 bulan	- Bicara dengan baik, menggunakan 2 kata - Dapat menunjuk 1 atau lebih bagian tubuhnya ketika diminta - Melihat gambar dan dapat menyebut dengan benar nama 2 benda atau lebih - Membantu memungut mainannya sendiri atau membantu mengangkat piring jika diminta
36-48 bulan	- Mengenal 2-4 warna - Menyebut nama, usia, tempat - Mengerti arti kata di atas, di bawah, di depan - Mendengarkan cerita

-
- | | |
|-------------|---|
| 48-60 bulan | <ul style="list-style-type: none">- Menyebut nama lengkap tanpa dibantu- Senang menyebut kata-kata baru- Senang bertanya tentang sesuatu- Menjawab pertanyaan dengan kata-kata yang benar- Bicaranya mudah dimengerti- Bisa membandingkan/membedakan sesuatu dari ukuran dan bentuknya- Menyebut angka, menghitung jari- Menyebut nama-nama hari |
|-------------|---|
-

4. Sosialisasi dan kemandirian merupakan aspek perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak, seperti: makan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, mencuci tangan setelah makan, dan berpakaian sendiri. Selain itu anak tidak menangis atau merengek ketika berpisah dengan orang tua dan/atau pengasuh anak, mampu bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya, dan sebagainya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bicara adalah akal budi, pikiran, kemampuan berkata, bercakap, dan berbahasa. Sedangkan bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh masyarakat luas untuk bekerjasama, berinteraksi dan mengidentifikasi diri. Bahasa merupakan alat komunikasi antar manusia baik itu orang dewasa maupun anak-anak yang terdiri dari simbol-simbol yang disepakati dalam suatu komunitas masyarakat. Bahasa dapat berbentuk lisan, tulisan atau isyarat. Melalui berbahasa anak dapat menyampaikan apa yang diinginkan, dapat berinteraksi dengan orang lain, dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan. Terdapat 4 komponen utama dalam perkembangan bahasa yaitu: 1) Phonology, meliputi aturan urutan struktur kata atau kalimat; 2) Semantics, terdiri atas kosakata dan konsep bagaimana mengekspresikan kata; 3) Grammar, meliputi dua bagian, yang pertama, syntax, aturan kata yang menyusun dalam kalimat, yang kedua, morphology, digunakan sebagai penanda gramatikal (meliputi tense, active dan passive voice); 4) Pragmatics, meliputi aturan yang sesuai dan komunikasi yang efektif. Pragmatics meliputi 3 bagian, penggunaan bahasa untuk salam, permintaan, dan sebagainya, mengubah bahasa untuk berbicara yang berbeda tergantung pada siapa anda berbicara, mengikuti alur seperti tetap berada pada topik dan mengambil kesempatan dalam berbahasa yang benar (Kennison dalam Wardhana, 2).

Speech delay adalah salah satu penyebab gangguan perkembangan dalam berbahasa anak. Menurut Hurlock (dalam Anggraini 2011:30), dikatakan terlambat bicara apabila tingkat perkembangan bicara berada di bawah tingkat kualitas perkembangan bicara anak yang umurnya sama yang dapat diketahui dari ketepatan penggunaan kata. Speech delay memiliki jenis yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya yang ditunjukkan dengan gangguan yang dialami oleh anak. Jenis-jenis speech delay pada anak tersebut menurut Van Tiel (dalam Tsuraya 2013:25) antara lain: (1) *Speech and Language Expressive Disorder*; (2) *Specific Language Impairment*; (3) *Centrum Auditory Processing Disorder*; (4) *Pure Dysphatic Development*; (5) *Gifted Visual Spatial Learner*; (6) *Disynchronous Developmental*.

Speech delay anak memiliki dampak pada perkembangan anak selanjutnya. Resiko perkembangan terlambat bicara, yaitu (Mangunsong dalam Tsuraya 2013:25): (1) kemampuan konseptual dan prestasi pendidikan, hal ini tidak menunjukkan efek buruk pada perkembangan pendidikan dan kognitif anak karena tidak tergantung pada pemahaman dan penggunaan bahasa; dan (2) Faktor personal dan sosial, terlambat bicara menyebabkan resiko negatif pada hubungan

interpersonal dan perkembangan konsep diri pada anak. Ketidapkahaman oranglain ketika berkomunikasi dapat menyebabkan rasa rendah diri pada anak.

Penyebab *speech delay* yang paling umum adalah rendahnya tingkat kecerdasan yang membuat anak tidak mungkin belajar berbicara sama baiknya seperti teman sebaya mereka yang memiliki kecerdasan normal atau tinggi; kurang motivasi karena anak mengetahui bahwa mereka dapat berkomunikasi secara memadai dengan bentuk prabicara dorongan orang tua untuk terus menggunakan “bicara bayi” karena mereka mengira yang demikian “manis”; terbatasnya kesempatan praktek berbicara karena ketatnya batasan tentang seberapa banyak mereka diperkenankan bicara di rumah; terus menerus bergaul dengan saudara kembar yang dapat memahami ucapan khusus mereka dan penggunaan bahasa asing di rumah yang memperlambat mempelajari bahasa ibu. Sedangkan penyebab yang paling serius adalah ketidakmampuan mendorong anak berbicara, bahkan pada saat anak mulai berceloteh. Apabila anak tidak didorong berceloteh, hal itu akan menghambat penggunaan kosakata dan mereka akan terus tertinggal di belakang teman seusia mereka yang mendapat dorongan berbicara lebih banyak (Anggraini, 2011:31-32).

Kemajuan bahasa yang terjadi dalam masa kanak-kanak awal, memberikan pondasi bagi perkembangan anak selanjutnya pada usia sekolah dasar (Santrock, 2009:78). Pendidikan pertama yang didapatkan oleh anak adalah pendidikan dari keluarga khususnya orangtua, karena orangtua adalah yang pertama mengikuti tahapan perkembangan anak sejak dalam kandungan sampai dilahirkan hingga dengan anak tumbuh dan berkembang sampai dewasa. Orang tua merupakan penentu perkembangan anak dalam segala hal. Umumnya orangtua yang sibuk bekerja akan memiliki waktu yang sedikit dalam berinteraksi dengan anak apalagi menemani anak untuk bermain. Hubungan yang sehat antara orangtua dan anak (penuh perhatian, dan kasih sayang dari orangtua), memfasilitasi perkembangan bahasa anak, sedangkan hubungan yang tidak sehat mengakibatkan anak mengalami kesulitan atau kelambatan dalam perkembangan berbahasanya (Yusuf, 2010:122). Apabila keluarga terlambat dalam menstimulus kecakapan anak dalam berbahasa maka akan terhambat perkembangan berbicaranya yang akan datang.

Kesimpulan

Menggunakan gadget yang berlebihan pada anak-anak terutama pada usia dini merupakan faktor yang membuat anak lebih menjadi pendengar pasif. Berkomunikasi hanya satu arah, yaitu merespon. Anak akan lebih berperan sebagai penerima tanpa harus mencerna dan memproses informasi yang masuk. Seharusnya otak mendapat banyak stimulasi dari orang tua atau lingkungan untuk kemudian memberikan feedback. Apabila yang lebih banyak memberikan stimulasi adalah gadget, maka sel-sel otak yang berperan dalam bahasa dan bicara akan terhambat perkembangannya. Dengan menggunakan gadget berlebihan pada anak usia dini dan tanpa pendampingan dari orang tua memiliki kemungkinan lebih tinggi mengalami *speech delay*.

Referensi

- Anggraini, Wenty. (2011). Keterlambatan Bicara (*Speech Delay*) pada Anak (Studi Kasus Anak Usia 5 Tahun). Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. (2013). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*. Jakarta: Kementerian Kesehatan.
- Novitasari, Wahyu dan Nurul Khotimah. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 5 (3), 182-186.
- Santrock W., John. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Suyanto, Slamet. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tsuraya, Inas. (2013). Kecemasan Pada Orang Tua Yang Memiliki Anak Terlambat Bicara (*Speech Delay*) Di RSUD Dr. M. Ashari Pemalang. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Wardhana, I Gede Neil Prajamukti. Perkembangan Bahasa Anak 0-3 Tahun dalam Keluarga. *Jurnal Fakultas Ekonomika dan Humaniora Universitas Dhyana Pura*.
- Yusuf, Syamsu. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zubaidah, Enny. *Draft Buku Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Dasar dan Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.



Dampak Penggunaan *Social Media* secara Berlebihan terhadap Regulasi Diri Anak

Weni Tria Anugrah Putri

Received: 17 8 2017 / Accepted: 20 10 2017 / Published online: 27 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract Social media users today are not just limited to adults, but also young children. There are various impacts of its use, one of them on self regulation. At the age of 3 to 5 children should be able to adapt in the social environment, with the help of self-regulation. The fact that excessive use of social media in early childhood can disrupt self-regulation and result in general developmental problems, and socio-emotional development in particular. In self-regulation of early childhood, children try to be accepted in the social environment of peers. To be accepted in the social environment, children perform various ways one of them is (1) self-observation, (2) self-evaluation, (3) self-reactions. Different facts for children who experience social media addiction, children do not have self-regulation as well as the typical child before. One that is visible is, the child is seen not responding to the presence of people around him when engrossed with his social media. Social media in smartphones or other gadgets will disrupt the child's self-regulation that affects the development problem, which is one of them socio-emotional. This paper is a conceptual study of the negative impacts of social media use on the self-regulatory process of early childhood.

Keywords: self regulation, social media, early childhood

Abstrak Pengguna social media saat ini tidak hanya terbatas pada orang dewasa, namun juga anak usia dini. Terdapat berbagai dampak penggunaannya, salah satunya terhadap regulasi diri. Pada usia 3 hingga 5 anak semestinya sudah mampu beradaptasi dalam lingkungan sosial, dengan dibantu dengan regulasi diri. Faktanya penggunaan social media secara berlebihan pada anak usia dini mampu mengganggu regulasi diri dan berakibat pada masalah perkembangan pada umumnya, dan perkembangan sosio-emosional pada khususnya. Pada regulasi diri anak usia dini ini, anak berusaha untuk diterima di lingkungan sosial yaitu teman-teman sebayanya. Agar diterima di lingkungan sosialnya, anak melakukan berbagai cara salah satunya yaitu dengan (1) observasi diri, (2) evaluasi diri, (3) reaksi diri. Berbeda fakta bagi anak yang mengalami social media addiction, anak tidak memiliki regulasi diri sebaik dengan tipikal anak sebelumnya. Salah satu yang terlihat yaitu, anak terlihat tidak menanggapi keberadaan orang-orang di sekitarnya ketika asyik dengan social media-nya. Social media di dalam smartphone atau gadget lain akan mengganggu regulasi diri anak yang berimbas pada masalah perkembangannya, yaitu salah satunya sosio-emosional. Tulisan ini adalah kajian konseptual tentang dampak negatif penggunaan social media terhadap proses regulasi diri anak usia dini.

Kata Kunci: regulasi diri, social media, anak usia dini

Pendahuluan

Minimnya pengetahuan orang tua tentang pentingnya mempelajari anak bukan lagi sebuah hal yang tabu. Hal tersebut disetujui oleh Herlina yang berpendapat bahwa banyak orang tua yang kurang memperhatikan tumbuh kembang anak yang ditandai dengan kurang pemberian stimulus untuk perkembangan dan pertumbuhannya (Herlina, 2016: 27). Dengan kata lain, seringkali orang tua menganggap anak-anak sebagai orang dewasa mini sehingga akhirnya anak-anak dirasa mampu berkembang sebagai mestinya dan bersifat otomatis tanpa adanya stimulus tertentu. Merujuk pada hasil penelitian Bandura yang mengatakan bahwa segala perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis, melainkan akibat reaksi yang timbul sebagai interaksi antara lingkungan dan skema kognitif individu (Mahmud, 2012: 35). Stimulus yang diberikan sembari perkembangan anak yang diberikan melalui lingkungan anak akan mempengaruhi respon anak yang berupa kualitas perkembangan anak.

Pengguna social media tidak hanya orang dewasa, tak terkecuali yang dilakukan oleh anak usia dini. Bahkan ada beberapa orang tua yang malah membekali smartphone untuk anak-anaknya di usianya yang masih dini. Terlihat anak-anak diam saat tangan menggenggam benda tersebut, sehingga orang tua tidak merasa repot untuk mengawasi anak-anak. Berbeda dengan sebelum berkembangnya teknologi sepesat sekarang, anak-anak akan cenderung bermain dengan teman-teman sebayanya di luar rumah. Hal tersebutlah yang menyebabkan orang tua sulit mengawasi keberadaan anak-anak ketika bermain dengan teman-temannya terlampau jauh dan seringkali lupa waktu.

Secara umum pola asuh yang permisif merupakan pola asuh yang memfokuskan pada keinginan anak sehingga anak dianggap seperti halnya seorang raja. Pada era sekarang, permisifitas itu terlihat ketika orang tua menjadikan gadget sebagai hal yang sewajarnya dimainkan oleh anak dan tanpa aturan waktu yang jelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian di Amerika yaitu 45% orang tua memberikan gadget kepada anak-anak sebagai alasan untuk istirahat dari kegiatan mengasuh. 23% beralasan ingin memiliki waktu berkualitas untuk diri sendiri, 13% dengan alasan supaya anak lebih tenang (*"Would You Give your Children an iPad to 'take a break'? More Than Half of U.S. Parents Use Gadgets as a Quick-Fix 'Babysitter,'" 2013*). Dengan kata lain, orang tua memberikan kepercayaan dan permisif terhadap gadget untuk anak-anak. Bahkan dapat dibilang gadget atau khususnya smartphone adalah pengasuh bagi anak-anak.

Disampaikan sebelumnya bahwa salah satu perkembangan anak adalah pada aspek sosio-emosional. Secara umum, regulasi diri pada anak usia dini dipengaruhi oleh perkembangan tersebut. Pada usia 3 tahun anak telah mampu memulai interaksi dengan anak lain, pada usia 5 tahun anak mulai memiliki beberapa kawan, pada usia 5 tahun 6 bulan anak sudah mulai mampu berteman secara mandiri (Coughlin, 2000). Secara umum, regulasi diri pada anak usia dini ditandai dengan adanya kemampuan untuk mampu membedakan mana yang baik dan buruk kemudian menjadikan kebiasannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu regulasi diri juga ditandai dengan cara anak agar diterima oleh lingkungan sosial di sekitarnya.

Regulasi diri diperlukan yaitu agar aktivitas yang dilakukan oleh anak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh anak. Seorang anak yang ingin diterima kehadirannya di lingkungan sosial sekitarnya harus mampu beradaptasi. Jika dilihat sekilas, anak-anak yang menggunakan gadget **dalam keseharian akan terlihat tenang dan terlihat tidak banyak aktivitas** (*"Wawancara," 2017*). Ketika banyak orang di sekitar anak, anak tampak tidak terlalu mepedulikan lingkungan sekitar. Social media yang ada di gadget seakan menjadi pusat perhatian anak.

Salah satu yang menarik dari social media pada gadget yang dimiliki yaitu menyuguhkan berbagai tayangan dengan tampilan yang menarik bagi anak serta menghabiskan waktu yang banyak. Berdasarkan pemikiran di atas, penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan social media yang secara berlebihan pada anak usia dini terlebih dalam aspek regulasi diri. Dengan demikian perlu penelaahan lebih mendalam tentang regulasi diri, regulasi diri anak usia dini, social media yang sering digunakan anak usia dini dan regulasi diri pada anak usia dini yang mengalami kecanduan penggunaan social media.

Pembahasan

Regulasi Diri pada Anak Usia Dini

Brown mengungkapkan bahwa regulasi diri adalah kemampuan untuk merencanakan, mengarahkan, dan memonitor perilaku untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan melibatkan unsur fisik, kognitif, emosional, dan sosial (dalam Neal & Carey, t.t.). Adler juga menambahkan poin bahwa regulasi berkaitan dengan kekuatan manusia untuk menciptakan gaya hidupnya sendiri (Alwisol, 2007: 74). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa di dalam regulasi diri ada tindakan yang terencana yang dilakukan agar mencapai tujuan (Zimmerman dalam Chairani & Subandi, 2010: 14), meskipun dikatakan dengan gaya hidup tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka regulasi diri merupakan suatu tingkah laku yang terarah dan diiringi dengan beberapa aspek tertentu (seperti perasaan, motivasi, kognitif, emosional, sosial) dengan tujuan untuk mencapai target tertentu yang telah ditentukan. Dengan demikian, apa saja yang dilakukan oleh setiap individu tergantung dengan tujuan yang ingin dicapainya.

Pintrich dan Groot mengemukakan beberapa aspek dalam regulasi diri, yaitu kemampuan metakognitif, manajemen diri dan minat, serta strategi kognitif (Pintrich & De Groot, 1990: 33). Kemampuan metakognitif berkaitan dengan seorang individu ketika membuat perencanaan dan memonitor perilaku. Manajemen diri dan minat berkaitan dengan ketahanan diri dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit. Strategi kognitif berkaitan dengan cara siswa dalam menghafalkan sebuah materi yang dianggap lebih mudah.

Adapun langkah-langkah dalam regulasi diri yaitu: (1) observasi diri, (2) evaluasi diri, (3) reaksi diri (Zimmerman, 1989). Observasi diri bertujuan untuk mengubah tingkah laku yang sekiranya tidak mendukung dan tidak sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Evaluasi diri, pada tahap ini seorang individu harus mampu membandingkan perilakunya dengan standar tertentu yang sesuai dengan tujuan. Reaksi diri dilakukan jika di dalam regulasi diri terdapat problem tertentu.

Regulasi diri pada anak usia dini merupakan kemampuan untuk aktif berperilaku berdasarkan pemikiran dan emosi yang matang (Depe, 2017). Pemikiran dan emosi terlihat dari bagaimana anak mampu membedakan perbuatan yang baik dan mana perbuatan yang buruk. Dengan demikian terjadi pengendalian diri ketika anak akan melakukan perbuatan buruk. Pengendalian inilah salah satu bagian dari regulasi diri yang dimiliki oleh anak usia dini.

Kemampuan anak untuk mampu membedakan mana yang baik dan buruk tidak serta merta didapatkan dengan cara yang mudah. Diperlukan latihan yang bersifat kontinyu untuk anak. Jika telah dilatihkan secara kontinyu, maka akan membentuk karakter anak dengan kata lain anak mampu melaksanakan sebuah perilaku yang menjadi kebiasaan.

Di dalam kesehariannya anak akan berusaha agar diterima kehadirannya di lingkungan sosial. Berdasarkan hasil wawancara, seorang anak akan cenderung berusaha untuk mengikuti

pola permainan teman-teman yang umumnya berusia di atasnya (Putri & Romadhoni, 2017). Dalam permainan, anak akan memiliki beberapa teman yang dijadikannya panutan.

Tidak dipungkiri ketika anak berusaha untuk diterima kehadirannya akan melibatkan penerimaan informasi, evaluasi informasi, pencarian solusi, perancangan suatu rencana, implementasi, dan pengukuran terhadap efektivitas rencana yang telah dibuat (Neal & Carey, t.t.). Penerimaan informasi ditandai dengan adanya pencarian informasi oleh anak tentang karakter teman-temannya. Hal ini bertujuan agar anak mengetahui karakter teman-temannya secara khusus dan berhubungan dengan rencananya agar diterima oleh teman-temannya.

Evaluasi informasi ditandai dengan anak menyadari kemampuan dan karakter dirinya dibandingkan dengan teman-temannya. Pada tahap ini anak akan mengalami reaksi emosional. Pencarian solusi ditandai dengan adanya penemuan terhadap berbagai pertimbangan yang diambil dalam lingkungan sosial. Sebagai contoh, anak mampu mengira-ngira apa yang harus dilakukannya terlebih dahulu di dalam sebuah lingkungan sosial, apakah harus diam ataukah mengambil kesempatan berbicara terlebih dahulu. Perancangan suatu rencana ditandai dengan merencanakan jenis aktivitas yang akan diikuti anak agar diterima di lingkungannya. Pengukuran terhadap efektivitas rencana yang telah dibuat dan dilaksanakan ditandai dengan anak menyadari apakah rencananya sesuai dengan yang diharapkan ataukah tidak. Sebagai contoh, jika pada acara bermain pertama kali kehadiran anak dirasa telah diterima oleh teman-temannya, maka di aktivitas bermain selanjutnya, anak akan melakukan hal yang lebih agar diterima oleh lingkungan sosialnya.

Dengan demikian, regulasi diri pada anak usia dini secara umum ditandai dengan kemampuan memilih aktivitas tertentu agar diterima oleh lingkungan ataupun untuk tujuan lain. Selain itu juga tentang kemampuan memilih perbuatan baik dan menimbang-nimbang kembali untuk melakukan perbuatan yang dinilai tidak baik.

Social Media untuk yang Sering Digunakan Anak Usia Dini

Media sosial merupakan media yang yang digunakan individu untuk mampu berkomunikasi dengan individu lain melalui gadget. Andreas dan Haenlein mengemukakan bahwa media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun dengan dasar ideologis web 2.0 (platform dari evolusi media sosial) yang memungkinkan terjadinya pertukaran content antar pengguna (Andreas & Michael, 2010). Tukar menukar informasi dirasa lebih mudah meskipun dibatasi oleh jarak yang semakin jauh. Menambahkan pendapat tersebut, Kerpen mengemukakan bahwa media sosial merupakan teks, gambar, video, dan kaitan yang dibagikan antar individu dan organisasi (Kerpen, 2011). Dengan demikian tukar menukar informasi yang terjadi di dalam sosial media antara lain teks, gambar dan video ataupun kaitan yang langsung dapat masuk ke alamat web dengan sekali klik dengan cara tertentu. Inti dari tukar menukar tersebut bertujuan untuk komunikasi antar individu.

Di dalam artikel ini difokuskan pada penggunaan Youtube pada anak-anak. Aplikasi tersebut merupakan salah satu jenis media sosial yang sering digunakan. Adapun klasifikasinya secara singkat terdiri atas: (1) *collaborative blogs or collaborative projects*; (2) *blogs and microblogs*; (3) *content communities*; (4) *social networking*; (5) *virtual game world*; dan (6) *virtual social world* (Andreas & Michael, 2010).

Media sosial yang menjadi fokus utama di dalam tulisan ini yaitu Youtube. Sepanjang pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh penulis, Youtube merupakan salah satu media sosial yang sering sekali digunakan oleh anak-anak. Berdasarkan klasifikasi di atas, Youtube

merupakan salah satu bagian dari content communities. Youtube adalah website umum untuk berbagi video. Seseorang dapat mengalami berbagai tingkat keterlibatan dengan video, mulai dari melihat biasa sampai kepada berbagi video dengan orang lain untuk menjaga hubungan sosial (Lange, 2008). Meskipun definisi di atas kecenderungan seseorang akan mengatakan penggunaannya hanyalah terbatas kalangan orang dewasa.

Youtube merupakan satu dari berbagai media sosial yang memiliki banyak pengguna. Penggunaannya pun tidak terbatas pada orang dewasa, namun juga anak-anak. Banyak video-video yang ditayangkan di Youtube dengan berbagai tema, salah satunya untuk anak-anak. Beberapa channel Youtube untuk anak yaitu make me genius, paman apiq, whiz kid science, ini budi.org, DM creative school ("5 Recommended Youtube Channel For Kid," 2014).

Tidak hanya yang disebutkan di atas, namun begitu banyak channel Youtube yang bisa diakses dengan mudah oleh anak ketika orang tua terlalu permisif membiarkan anak menggunakan smartphone secara berlebihan. Berbagai jenis channel yaitu lagu-lagu anak, film-film anak, science untuk anak.

Regulasi Diri terhadap Penggunaan Social Media secara Berlebihan pada Anak Usia Dini

Di dalam pembahasan sebelumnya telah disampaikan mengenai manfaat media sosial. Di pihak lain, media sosial juga memiliki dampak negatif antara lain banyaknya pornografi yang tersebar dan seringnya dilihat oleh anak di bawah umur. Selain itu adanya rentan plagiasi yang dilakukan oleh berbagai banyak pihak, serta terjadinya social media addiction.

Adapun social media addiction merupakan gangguan psikofisiologis yang meliputi *tolerance* (penggunaan dalam jumlah yang sama akan menimbulkan repson minimal, jumlah harus ditambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama); *whithdrawal symtoms* (menimbulkan tremor, kecemasan, dan perubahan *mood*), gangguan afeksi (depresi, sulit menyesuaikan diri), dan terganggunya kehidupan sosial (segi kualitas maupun kuantitas).

Beard dan Wolf mencatat enam criteria individu dapat dikatakan mengalami *social media* (internet) *addiction*., antara lain: (1) pikiran yang terokupasi internet; (2) waktu penggunaan internet semakin bertambah demi pemenuhan kepuasan diri; (3) pernah mencoba namun gagal untuk mengendalikan, mengurangi atau berhenti menggunakan internet; (4) tidak tenang, *moody*, depresif dan mudah teriritasi; (5) aktivitas online melebihi waktu yang direncanakan; (6) mengalami masalah atau mempunyai resiko kehilangan hubungan pribadi (yang berkaitan dengan lingkungan sosial) (Beard & Wolf, 2001).

Penulis beranggapan bahwa kecanduan terhadap media sosial tidak hanya berdampak pada perkembangan anak yang terganggu, namun juga pada regulasi diri anak. Anak yang mengalami social media addiction akan sering berinteraksi dengan gadget dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Lingkungan sekitar yang dimaksud yaitu bisa lingkungan keluarga, pertemanan, sekolah. Lebih dominannya berinteraksi dengan gadget seringkali membuat anak enggan untuk melaksanakan aktivitas lain. Hal ini seperti makan, mandi, menjawab pertanyaan dari orang lain, dan memulai pergaulan dengan teman sebaya.

Jika seorang anak mengalami hal yang telah disebutkan tadi, maka dapat dikatakan bahwa anak kurang mampu mengontrol keadaan lingkungan. Hal inilah yang dikatakan bertolak belakang dengan pentingnya regulasi diri. Regulasi diri dapat mengontrol keadaan lingkungan dan implus emosional yang sekiranya dapat mengganggu perkembangan seseorang (Cervone & Lawrence, 2012). Jika seorang anak tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitar maka akan

berdampak terhadap regulasi diri anak. Regulasi diri ini secara berkelanjutan akan memberikan dampak terhadap perkembangan anak.

Pada usia 3 hingga 5 tahun anak sebenarnya sudah mampu menjalin hubungan pertemanan meskipun masih di tahap awal. Dengan adanya kecanduan terhadap social media, terutama penggunaan Youtube lebih dari beberapa jam, maka anak mengurangi kesempatannya untuk berinteraksi dengan teman sebaya.

Dari segi metakognisi, penulis beranggapan bahwa dengan adanya kecanduan ini, anak akan kesulitan untuk mendapatkan metakognitif. Hal ini berdampak pada anak yang kurang tertarik untuk datang di lingkungan sosial. Keinginan untuk diterima dalam lingkungan sosial semakin kecil. Pada anak yang memiliki regulasi diri, keinginan untuk diterima di lingkungan akan selalu ada. Sebaliknya, anak yang terganggu dalam regulasi diri karena kecanduan media sosial merasa bahwa apa yang dilihatnya di dalam gadget sudah termasuk memberikan kepuasan dibandingkan dengan diterimanya di lingkungan.

Berkelanjutan, anak yang memiliki regulasi diri akan memiliki motivasi yang kuat untuk melakukan tindakan agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sebaliknya, anak yang mengalami social media addiction akan cenderung memiliki motivasi yang rendah untuk bergaul dengan lingkungan sekitar karena lingkungan sekitar bukan menjadi salah satu tujuannya. Selain itu tindakan positif agar diterima di lingkungan sosial terasa kurang karena tidak ada tujuan yang mengarah pada diterimanya di lingkungan sosial.

Hal tersebut secara berkelanjutan akan memiliki dampak jika anak suatu ketika menyadari bahwa lingkungan sosial amat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Antara lain anak akan cenderung berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri dan kesulitan dalam beradaptasi terhadap lingkungan. Ketika berbenturan dengan karakter yang jauh berbeda dan menemui karakter teman yang tidak sesuai dengan keinginannya akan menimbulkan masalah baru.

Simpulan

Berdasarkan penjabaran di atas, regulasi pada anak usia dini berkaitan dengan berbagai aktivitas yang dilakukan anak dalam kehidupan sehari-hari yang ada hubungannya dengan tujuan tertentu. Pada regulasi diri anak usia dini ini, anak berusaha untuk diterima di lingkungan sosial yaitu teman-teman sebayanya. Agar diterima di lingkungan sosialnya, anak melakukan berbagai cara salah satunya yaitu dengan (1) observasi diri, (2) evaluasi diri, (3) reaksi diri. Berbeda fakta bagi anak yang mengalami social media addiction, anak tidak memiliki regulasi diri sebaik dengan tipikal anak sebelumnya. Salah satu yang terlihat yaitu, anak terlihat tidak menanggapi keberadaan orang-orang di sekitarnya ketika asyik dengan social media-nya. Social media di dalam smartphone atau gadget lain akan mengganggu regulasi diri anak yang berimbas pada masalah perkembangannya, yaitu salah satunya sosio-emosional

Referensi

- 5 Recommended Youtube Channel For Kid. (2014). Diambil dari <http://mommiesdaily.com/2015/09/21/5-recommended-youtube-channel-kid/>
- Alwisol, R. (2007). *Psikologi Kepribadian*. Malang: UPT Universitas Muhammadiyah Malang.
- Andreas, K. M., & Michael, H. (2010). Users of The World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizon*, Vol. 53, 59–68.
- Beard, K. W., & Wolf, E. M. (2001). Modification in the Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction. *Cyber Psychology and Behaviour*, Vol 4.
- Cervone, D., & Lawrence, A. P. (2012). *Kepribadian: Teori dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Empat.
- Chairani, L., & Subandi, M. A. (2010). *Psikologi Santri Penghafal Al-Qur'an (Peranan Regulasi Diri)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Coughlin, P. A. et al. (2000). *Menciptakan Bahan Ajar yang Berpusat pada Anak*. Washington DC: Children's Resources International, INC.
- Depe, Y. (2017, November 20). Regulasi Diri. Diambil dari <http://bintangbangsaku.com/artikel/regulas-diri>
- Herlina. (2016). Hubungan Tingkat Pendidikan dengan Pengetahuan Ibu tentang Perkembangan Motorik Kasar Anak Prasekolah (Usia 4-6 Tahun). *Jurnal Keperawatan dan Kebidanan-Stikes Dian Husada Mojokerto*, 26–32.
- Kerpen, D. (2011). *Likeable Social Media*. United States: McGraw-Hill.
- Lange, P. G. (2008). Publicly Private and Privately Public: Social Networking on YouTube. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 361–380.
- Mahmud. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Neal, D. J., & Carey, K. B. (t.t.). A Follow-Up Psychometric Analysis Of The Self-Regulation Questionnaire. Diambil 20 November 2017, dari <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2431129>
- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Motivational and Self -Regulated Learning Components of Classroom Academics Performance. *Journal of Educational Psychology*, Vol. 82 (1), 33–40.
- Putri, B. S., & Romadhoni, N. W. (2017).
- Would You Give your Children an iPad to “take a break”? More Than Half of U.S. Parents Use Gadgets as a Quick-Fix “Babysitter.” (2013). Diambil 20 November 2017, dari www.dailymail.co.uk/femail/article-2350216/Would-Child_ipad-break-More-hal-U-S-parents-use-gadgets-quick-fix-babysitter.html
- Zimmerman, J. B. (1989). *Self Regulated Learning and Academic Achievement: Theory, Research and Practice*. Sping Verlag Inc.



Author Index

No	Nama	Judul	Halaman
1	Endah Yulianawati	Upaya Meningkatkan Pengetahuan Ibadah Shalat melalui Media Gambar dengan Papan Planel di TK Widyatama Cabak Tlogowungu Pati	29-40
2	Endang Susilowati	Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Bermain <i>Playdough</i>	41-50
3	Eti Nurhayati dan Maulidya Ulfah	Menciptakan <i>Home Literacy</i> bagi Anak Usia Dini di Era Digital	175-184
4	Etik Etika Sari	Upaya Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Usia 3 - 4 Tahun melalui Bermain Berkelompok	129-138
5	Hardiyanti Ali Pratiwi, Ikta Yarliani, dan Diyah Ageng	Penyesuaian Konsep Matematika dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	51-64
6	Hesty Nurrahmi Binti Murni M Saleh	Layanan Informasi Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Pendidik PAUD di Kota Pontianak	65-78
7	Iis Khasanah	Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 3-4 Tahun melalui Permainan Kubus Angka	79-88
8	Ine Nirmala dan Feronica Eka Feronica	Instrumen Pengetahuan Seksualitas untuk Anak	157-164
9	Ita Roeyana	Peningkatan Motorik Kasar melalui Senam Irama bagi Anak Usia 4-5 Tahun	139-146
10	Karmini	Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak melalui Bermain Peran Di Kb Al Hikmah Tajungsari Pati	185-198
11	Mila Faila Shofa	Kerangka Konsep Pengembangan Kurikulum Berbasis <i>Multiple Intelligence</i> pada Pendidikan Anak Usia Dini	
12	Mohammad Fauziddin	Pembelajaran Agama Islam melalui Bermain pada Anak Usia Dini di TKIT Nurul Islam Pare Kediri	99-108
13	Mudrikah	Finger Painting untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di KB Harapan Bangsa Guwo Tlogowungu Pati	223-234

14	Muhimmatul Hasanah	Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mental Anak	207-214
15	Muhyatul Huliyah	The Influence of Games and Intelligences to Ability in Mathematics for TK-B's Children	1-16
16	Nurlaeli Fitriah	<i>Needs Assessment</i> Kompetensi Pelengkap Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini Berdasarkan Kebutuhan Pengguna	17-28
17	Qory Ismawaty	Pengembangan Nilai Moral Anak Usia Dini melalui Metode Pembiasaan di RA Al-Jabbar Kota Batam	199-206
18	Ratna Pangastuti	Fenomena <i>Gadget</i> dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini	165-174
19	Restu Yulia Hidayatul Umah	<i>Gadget dan Speech Delay</i> : Kajian Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak	235-242
20	Robie Fanreza dan Rizka Harfiani	Implementasi Hak Anak dalam Perspektif Hukum Islam di Raudhatul Athfal	119-128
21	Subhan Subhan dan Nur Rahmah	Potensi Nomophobia dan Model Mental Anak dalam Menghafal Al- Qur'an	147-156
22	Sumiyati dan Daryati	Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Belajar Berhitung Permulaan melalui Media Kantong Stik di TK Bhakti Masyarakat Pagerharjo Pati	109-118
23	Wahyu Eko Hariyanti dan Marhumah	Method of Memorizing the Qur'an in Early Childhood Period (Case Studies in TKIT Yaa Bunayya and RA Darussalam Yogyakarta)	89-98
24	Weni Tria Anugrah Putri	Dampak Penggunaan Social Media secara Berlebihan terhadap Regulasi Diri Anak	243-250



CALL FOR PAPER

Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education

Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education (IJIECE), merupakan jurnal ilmiah yang diterbitkan dua kali setahun pada bulan Juni dan Desember oleh Perkumpulan Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal Indonesia. Jurnal ini telah terindek oleh lembaga pengindek nasional maupun internasional. IJIECE mengkhususkan diri pada pengajian tema-tema yang relevan dan berkaitan dengan pendidikan Islam anak usia dini. Pengelola mengundang para ilmuan, dosen, peneliti dan praktisi pendidikan anak usia dini untuk mempublikasikan hasil penelitiannya melalui mekanisme peer-review.

Artikel akan dipertimbangkan untuk diterbitkan apabila memenuhi ketentuan-ketentuan sebagai berikut.

1. Naskah merupakan hasil penelitian dan belum pernah dipublikasikan;
2. Ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris dengan memenuhi kaidah-kaidah penulisan yang baik dan benar;
3. Naskah ditulis sesuai dengan gaya selingkung jurnal (unduh di <http://journal.pps-pgra.org>);
4. Naskah ditulis antara 5000-6000 kata dengan menggunakan APA (American Psychological Association) style, dan disarankan menggunakan aplikasi Mendeley untuk pengelolaan referensi;
5. Naskah harus dikirim secara online (online submission) melalui <http://journal.pps-pgra.org> (register)
6. Naskah yang masuk akan dikelompokkan menjadi 3 (tiga) kategori: diterima, direvis, dan ditolak.



Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education

Sekretariat:

Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, UIN Sunan Kalijaga,

Marsda Adisucipto Street, Yogyakarta, Indonesia

Contact Person WA/SMS/Phone: 0817 423 338 (Sigit)

Email: ijiece.pps.pgra@gmail.com; pps.pgra@gmail.com

Website: <http://journal.pps-pgra.org>

