



LAPORAN PENELITIAN

JUDUL:

Pengembangan Model-Model Pembelajaran untuk Peningkatan Kualitas PAUD

JENIS/SKIM PENELITIAN	BIDANG PENELITIAN
Hibah Pascasarjana	Pendidikan

KETUA PENELITI	ANGGOTA
Nama : Prof. Dr. Yoyon Suryono, M.S	1. Dr. Suparno, M.Pd
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah (PLS)	2. Dr. Rita Eka Izzaty, M.Si
Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP)	

NOMOR SUBKONTRAK

03/TIM PASCASARJANA-BO-PTN/UN.34.21/2014

NILAI KONTRAK

Rp. 75.000.000,-

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
TAHUN 2014**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I. PENDAHULUAN	5
A. Latar Belakang Masalah	5
B. Rumusan Masalah	6
C. Definisi Operasional	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Efektivitas Program PAUD	8
B. Model Pembelajaran PAD	8
C. Makna Belajar Melalui Bermain bagi Anak	11
D. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai Satuan Pendidikan Nonformal Iformal (PNFI)..	11
E. Peningkatan Kualitas Program Pendidikan Anak Usia Dini	15
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	17
A. Tujuan Penelitian	17
B. Manfaat Penelitian	17
BAB IV. METODE PENELITIAN	
A. Persiapan Penelitian	18
B. Pelaksanaan Kegiatan.....	18
BAB V. HASIL PENELITIAN	19
A. Studi 1.....	19
B. Studi 2.....	36
C. Studi 3.....	49
BAB VI. Kesimpulan Umum.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan pada anak sejak usia dini. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Peraturan Pemerintah No. 20 Tahun 2009).

Menurut data angka partisipasi kasar PAUD pada tahun 2009/2010 berjumlah 53% dari total jumlah anak 28.854.400 anak, tetapi data ini masih tercampur dengan jumlah anak usia SD 6 tahun yang mengikuti Taman pendidikan Al-Qur'an. Posisi APK terbesar adalah propinsi DIY diikuti oleh Bangka belitung, jawa timur dan Nangroe Aceh Darussalam (dikmas.net). Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki daya tarik dalam mengembangkan budaya pendidikan, hal ini ditandai dengan hadirnya berbagai macam lembaga pendidikan dari mulai PAUD sampai alternatif perguruan tinggi. Lembaga-lembaga PAUD yang berkembang sangat beraneka ragam mulai dari kualitas Internasional sampai pada PAUD tradisional, pada lembaga-lembaga TK yang lebih formal pada umumnya telah memiliki struktur kelembagaan sistem yang lebih mapan, sedangkan pada PAUD nonformal masih butuh banyak penguatan pada aspek kelembagaan, ketenagaan, model-model pembelajaran dan pengayaan materi pembelajaran.

Salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini adalah melalui pengembangan alternatif model pembelajaran. Dengan adanya berbagai alternatif model pembelajaran tersebut membuat anak lebih menikmati proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna (*joyfull learning*) dan menyenangkan anak (*fun learning*). Harapannya dalam pendidikan PAUD dapat membantu dan mengembangkan potensi anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Dilihat secara filosofis, tujuan pendidikan adalah memanusiakan manusia, sehingga dalam pembelajaran di PAUD pada hakikatnya adalah sebuah upaya untuk membantu dan mengembangkan potensi anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Selama ini proses pembelajaran PAUD banyak menggunakan model pembelajaran dengan metode *Beyond Center and Circle time* (BCCT) karena sejak awal perkembangan PAUD di Indonesia pemerintah mensosialisasikan gerakan pencanangan pelatihan BCCT dari tingkat nasional sampai tingkat kabupaten. Tetapi pada dataran implementasinya di DIY model pembelajaran dengan pendekatan

BCCT masih sulit untuk diimplementasikan dengan banyaknya keterbatasan dan hambatan, dan hanya PAUD yang memiliki sarana prasarana serta organisasi yang mapan yang dapat mengimplementasikan konsep pembelajaran BCCT (Puji Yanti Fauziah, 2007).

Selain itu pembelajaran di PAUD khususnya di TK mengalami pergeseran tujuan pembelajaran dimana anak lebih difokuskan pada penguasaan membaca, menulis dan berhitung karena ada tuntutan dari sekolah dasar favorit untuk melakukan tes pada anak terbatas pada kemampuan membaca dan menulis dan berhitung. Dampak dari tuntutan masyarakat dan sekolah – sekolah favorit banyak menyebabkan pembelajaran di TK B pada khususnya lebih fokus pada pembelajaran klasikal dan kurang memperhatikan perkembangan anak di aspek-aspek yang lainnya. Hal ini dipicu dengan terbatasnya model-model pembelajaran yang ada sehingga para pendidik PAUD banyak yang melakukan proses pembelajaran secara klasikal dan konvensional dan kurang memperhatikan stimulasi yang sesuai dengan tumbuh kembang anak (Puji Yanti Fauziah, 2011).

Terkait dengan hal yang telah dijelaskan, maka penelitian ini dimaksudkan untuk lebih memperkaya dan mengembangkan berbagai macam model-model pembelajaran PAUD yang dapat mengembalikan substansi pembelajaran yaitu untuk mengembangkan potensi, bakat dan minat anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal melalui pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak mengalami pembelajaran yang bermakna (*meaningfull learning*) dan mencintai belajar (*learning how to learn*). Selain itu hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif model-model pembelajaran dalam PAUD bagi para pendidik PAUD terutama di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penelitian yang dilaksanakan ini antara lain dimaksudkan untuk mengupayakan pemberian penyelenggaraan program PAUD berdasarkan konsep teoretik dari model pembelajaran. Dalam hal ini khususnya terkait dengan efektivitas penyelenggaraan program PAUD dalam konteks kompetensi pendidik dalam membelajarkan sesuatu. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat lebih memperkaya dan mengembangkan berbagai macam model-model pembelajaran PAUD dengan metode yang beragam yang dapat mengembalikan substansi pembelajaran yaitu untuk mengembangkan potensi, bakat dan minat anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal melalui pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak mengalami pembelajaran yang bermakna (*meaningfull learning*) dan mencintai belajar (*learning how to learn*).

B. Rumusan Masalah

Bagaimana implementasi model-model pembelajaran dalam meningkatkan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya di TK melalui program percepatan tugas akhir mahasiswa?

C. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran adalah sebuah perencanaan dan pola pembelajaran yang digunakan sebagai contoh yang di dalamnya terkandung strategi, metode dan teknik pembelajaran;

2. PAUD merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No 20 SISdiknas 2003).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Efektivitas Pemetaan Penyelenggaraan Program PAUD

Menurut Ackerman dan Barnet (4-5) setidaknya ada beberapa karakteristik model penyelenggaraan program PAUD: 1) Lokasi yang memiliki luas idel sehingga anak dapat bergerak dengan leluasa, aman dan nyaman; 2) Usia yang dilayani, semakin beragam usia anak yang dilayani maka akan lebih baik jika dikelompokkan berdasarkan usia anak; 3) jadwal anak idealnya adalah 8 jam/hari, 5 hari perminggu dan 30 minggu perbulan. 4) untuk ukuran kelas maksimal kelas bayi 12 bayi, kelas bawah tiga tahun 7 orang dan kelas KB 12 orang. 5) Untuk rasio antara guru / asisten adalah 1:3 untuk bayi, 1:4 untuk BATITA dan 1:6 untuk KB.

Ackerman dan Barnet (10) Menyebutkan ada beberapa faktor yang yang berpengaruh dalam efektivitas program PAUD: 1) Meningkatkan kompetensi profesional guru dengan meningkatkan pengalaman mengajar pendidik PAUD. 2) Membuat evaluasi diri kelembagaan untuk menginformasikan dan mendokumentasikan praktik dan kebijakan dilapangan. 3) Membantu orangtua dan stakeholder untuk mengevaluasi kualitas program PAUD. Lembaga PAUD bukan merupakan satu-satunya faktor penentu dalam program PAUD karena anak ditentukan oleh latar belakang keluarga baik ekonomi, sosial maupun budaya.

Manfaat dari proses pemetaan adalah untuk mengetahui kondisi program PAUD di lapangan dan sebagai proses awal dalam melakukan identifikasi permasalahan untuk dasar dalam membuat model-model pembelajaran.

B. Model Pembelajaran PAUD

Model pembelajaran berasal dari kata model dan pembelajaran, Model dalam istilah bahasa Inggris adalah *system or thing used as an example to follow or* yang memiliki makna sebuah sistem atau sesuatu contoh yang diikuti atau diimitasi. Pembelajaran berasal dari kata belajar yang dalam istilah bahasa Inggris dikenal dengan Learn yang berarti *gain or acquire knowledge of or skill in (something) by study, experience, or being taught* (oxford dictionary). Jika diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah mendapatkan atau memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam (sesuatu) dengan studi, pengalaman atau yang diajarkan. Sehingga jika kita gabungkan model pembelajaran berarti sebuah sistem pembelajaran (materi, media, metode, teknik dll) yang menjadi contoh yang diikuti orang lain melalui pengajaran, pengalaman dan pendidikan.

Dalam Pembelajaran PADU setidaknya ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu komponen materi, media, metode dan teknik pembelajaran.

Menurut Dodge dalam mengembangkan model-model pembelajaran anak usia dini setidaknya ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu (1) tertulis dengan sangat jelas dan spesifik, (2) mengizinkan pendidik PAUD untuk membuat design pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakter anak dan, (3) melibatkan orang tua sebagai komponen utama, (4) menghasilkan output dan outcomes berupa kompetensi dan kualifikasi anak yang akan dikembangkan, dan (5) konsisten dengan kebutuhan anak.

Smith dalam Hurlock menjelaskan bahwa anak belajar melalui proses bermain, bermain bagi anak terdiri atas empat model dasar yang membuat kita tahu tentang dunia - meniru, eksplorasi, menguji dan membangun (Sutton Smith dalam Hurlock). Dari pernyataan dapat kita lihat bahwa permainan menjadi kebutuhan dasar bagi anak untuk mengembangkan seluruh potensi, bakat dan minat anak karena dalam proses bermain anak dapat mengetahui tentang dunia, anak meniru dari orang-orang yang terdekat dalam kehidupannya yaitu orang tua, pendidik, keluarga besar (jika hidup dalam model extended family), lingkungan bermain serta media yaitu televisi. Sehingga orang tua berkewajiban untuk memberikan lingkungan yang kondusif dan teladan agar ditiru oleh anak. Selain meniru lewat bermain anak kemudian mengeksplorasi seluruh potensi yang dimilikinya, ia akan mengeksplorasi aspek emosi, motorik dan aspek-aspek lain yang dapat dikembangkan lewat proses eksplorasi dengan teman-teman sebaya, anak pada umumnya senang melakukan uji coba tentang batasan-batasan yang dapat dilakukan, ia akan belajar mengenal batasan tentang nilai-nilai dan norma-norma yang ada dalam keluarga dan masyarakat. Anak akan belajar tentang nilai-nilai yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan, sehingga lewat pemahaman dan pengetahuan anak dapat menguji dan mengetahui batasan perilaku yang diterima oleh masyarakat sehingga ia akan membangun sendiri pemahaman dan pengetahuan tentang nilai-nilai kehidupan agar lebih bermakna, sehingga dalam sebuah model pembelajaran selain kualitas pendidik kualitas lingkungan akan sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak.

Dalam proses belajar melalui bermain setidaknya harus memiliki unsur-unsur:

1. Keamanan, aman bagi kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikologis anak, keamanan ini harus dilihat baik dari setting lingkungan in door maupun out door, bahan dan media pembelajaran.
2. Kenyamanan, anak akan merasa nyaman jika kebutuhan pokok anak sudah terpenuhi yaitu kebutuhan akan makan dan minum, merasa aman ditinggal oleh orang tua bersama guru di kelas, lingkungan yang bersih sehingga anak akan merasa tertarik untuk belajar karena sudah nyaman di lembaga PAUD.

3. Intensitas bermain adalah waktu yang diperlukan dalam melakukan permainan, intensitas permainan anak harus dijaga sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak, jika terlalu lama anak akan merasa bosan dan jika terlalu sebentar anak-anak tidak akan mau meninggalkan sesi permainan.
4. Densitas permainan yaitu ragam jenis mainan yang diberikan pada anak, alat permainan edukatif yang beragam akan menarik perhatian . Akan lebih baik jika anak tidak diberikan ragam permainan yang terlalu banyak sehingga dapat menyebabkan kebingungan, berikan pilihan dua permainan.

Model-model pembelajaran yang telah berkembang dari masa ke masa adalah:

1. Model Ki Hajar Dewantara. Tanggal 3 juli tahun 1922 di Yogjakarta mendirikan "Taman Siswa" diperuntukan bagi anak usia dibawah 7 tahun dengan nama "Taman Anak" yang seterusnya dikenal dengan "Taman Indria". Sistem yang dipakai adalah sistem "among"" dengan maksud memberi kemerdekaan, kesukarelaan, demokrasi, toleransi, ketertiban, kedamaian, kesesuaian dengan keadaan dan hindari perintah dan paksaan. Sistem ini mendidik anak menjadi manusia yang merdeka batinnya, merdeka pikirannya dan merdeka tenaganya serta dapat mencari pengetahuan sendiri. Filosofi yang dianut adalah asah, asih, dan asuh meyakini agar orang dewasa tidak memberikan batasan -batasan pada anak, karena pengaruh batasan tersebut sangat besar, yaitu menghambat perkembangan anak. Kesiapan anak, fisik maupun psikologis merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran
2. Model Atraktif dari Pestalozzi. Kata *atraktif* mengandung makna selain menarik dan menyenangkan juga penuh kreativitas dan dapat mendorong anak bermain sambil belajar sesuai dengan prinsip pokok pendidikan di TK. Syarat untuk menggunakan model atraktif: penataan lingkungan, baik di dalam maupun diluar kelas, merancang, dan mengembangkan berbagai jenis alat permainan edukatif, bagi guru yang kreatif akan menggunakan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar anak, serta ada interaksi edukatif yang ditunjukkan guru kepada murid.
3. Model Froebel. Empat dasar dalam pembelajaran di PAUD, yaitu ekspresi diri yang bebas, fasilitasi kreativitas, menstimulasi partisipasi sosial, dan ekspresi motorik
4. Model Montesori. Pentingnya kondisi lingkungan yang bebas dan penuh kasih sayang utk dapat berkembangnya potensi bawaan anak.
5. Model *Highscope*. Pendidik menggunakan dan memiliki model pendidikan yang berorientasi pada perkembangan anak melalui pelatihan. Pendidik bekerjasama dengan anak dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan setiap hari
6. Model Reggio Emilia. Anak-anak banyak memiliki potensi kreatif, berbagai kecerdasan, dan komunikatif. Oleh karena itu, anak-anak memiliki hak dasar agar

semua potensi dihargai. Pendidik harus belajar dan memahami tentang anak-anak.

Ruang pendidikan harus memenuhi kebutuhan semua orang yang menggunakan

7. Model *Beyond Center and Circle Time*. Model pendidikan ini, menitik beratkan pada pandangan seorang ahli pendidikan, Helen Parkhurst yang lahir tahun 1807 di Amerika. Kegiatan pengajaran harus disesuaikan dengan sifat dan keadaan individu yang mempunyai tempat dan irama perkembangan yang berbeda satu dengan yang lainnya.

C. Makna Belajar Melalui Bermain bagi Anak

Pada umumnya anak-anak menghabiskan waktu sepanjang hari dengan bermain, karena bagi anak bermain adalah sesuatu yang menyenangkan, dan hampir segala sesuatu bisa dijadikan media permainan. Melalui bermain anak dapat belajar banyak hal. Docket dan Fleer dalam Yuliani (2009:133) berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak mendapatkan pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan mereka.

Dalam memahami konteks belajar anak, Piaget berpendapat bahwa Anak seharusnya mampu melakukan percobaan dan penelitian sendiri. Guru tentu saja dapat menuntun anak-anak dengan menyediakan bahan-bahan yang tepat, tetapi yang terpenting agar anak dapat memahaminya sesuatu ia harus membangun pengertian itu sendiri, ia harus menemukannya sendiri (Piaget, 1972: 27). Dari pendapat Piaget diatas kita dapat melihat bagaimana peran dan fungsi seorang pendidik adalah memberikan wahana, media permainan bagi anak agar anak dapat mempelajari, memahami dan menemukan sendiri konsep dan pengetahuan.

Pendapat Piaget senada dengan pendapat Sutton Smith yang menyatakan bahwa Bermain bagi anak terdiri atas empat model dasar yang yang membuat kita tahu tentang dunia - meniru, eksplorasi, menguji dan membangun (Sutton Smith dalam Hurlock). Melalui permainan anak-anak dapat belajar tentang peran dengan meniru orang dewasa dalam hal pekerjaan, karakter, gaya bicara dan meniru nilai-nilai sosial yang berada dalam lingkungannya. Seorang anak juga akan mengeksplorasi tentang banyak hal melalui permainan, kemudian menguji pengetahuan yang mereka dapatkan dan pada akhirnya mereka dapat membangun pengetahuannya.

D. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai Satuan Pendidikan Nonformal Informal (PNFI).

Menurut UNESCO *Early childhood education is defined as the period from birth to 8 years old. A time of remarkable brain development, these years lay the foundation for subsequent learning.* Pendidikan anak usia dini didefinisikan periode kehidupan dari lahir sampai usia 8 tahun, waktu yang menentukan dan dalam mengembangkan otak anak, tahun-tahun ini merupakan pondasi awal dalam tahapan pembelajaran. *National Association for the education of young children (NAEYC)*

menjelaskan bahwa tahapan ini adalah usia yang sangat rentan dalam kehidupan manusia yaitu usia dari lahir sampai 8 tahun.

Ojala dalam Harkonen (1985, 14; 1993, 14) *defines early childhood education as an interactive process in the sphere of life at home, day care and preschool that is purposefully aimed at an all-encompassing personality development of between the age from 0 to 6 years. Care, education and teaching in early childhood education are integrated into one functional entity.* Pendidikan anak usia dini didefinisikan Ojala sebagai proses interaktif dalam lingkungan baik di rumah, taman pengasuhan dan pra sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian antara usia 0 sampai 6 tahun. Sedangkan secara praktis Ojala (1978: 308) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini sebagai ilmu praktis dimana aktivitas kegiatan dilakukan sebelum usia pra sekolah. Dalam hal ini pra sekolah adalah bagian dari pendidikan anak usia dini. Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak, selain pendidikan dan pengajaran dalam pendidikan serta pemenuhan kebutuhan dasar anak. Tahapan ini harus dapat mempersiapkan anak dengan lembut dan matang menuju usia sekolah. Ojala menggarisbawahi bahwa dalam pendidikan anak usia dini harus berdasarkan pada teori dan teori harus melihat di lapangan.

Tokoh anak usia dini yang lain yaitu Laura E Berk, menyatakan konsep PAUD sebagai ilmu pengetahuan, praktis dan ilmu yang bersifat multidisiplin. Berk mengemukakan bahwa dasar-dasar yang mempengaruhi perkembangan anak terdiri dari beberapa tahapan yaitu dasar biologis, perkembangan masa prenatal dan kelahiran. Bayi banyak belajar mengenai keterampilan motorik dan kemampuan dalam mempersepsikan. Berk mengemukakan bahwa ada beberapa aspek perkembangan anak diantara yaitu aspek fisik, kognitif dan bahasa, personality, perkembangan sosial, dan perkembangan moral. Ada beberapa unsur yang mempengaruhi tumbuh kembang anak yaitu keluarga, media, teman sebaya dan sekolah.

Secara lebih detail tumbuh kembang anak pada usia 2-3 tahun yaitu pada aspek perkembangan fisik. Perubahan yang paling dramatis yaitu proporsi tubuh, lengan dan pahanya akan meramping dan badannya akan lebih ramping, panjang dan tegak, pada usia dua tahun anak-anak meskipun usianya sama tetapi memiliki berat badan yang beragam. (ARCAN 2005:304).

Gerakan, pada usia ini anak-anak akan bergerak terus, tonggak penting menjelang akhir dari periode ini yaitu dapat mendaki dengan baik, naik dan turun tangga dengan kaki bergantian, menendang bola, berlari dengan mudah, dapat menaiki sepeda roda tiga, serta membelok tanpa jatuh (ARCAN 2005 : 310). Untuk keterampilan tangan dan jari membuat goresan vertikal, horizontal, dan melingkar dengan krayon, membalik-balikan halaman, membangun menara lebih dari enam tingkat, memegang pensil dalam posisi menulis, menutup dan membuka tutup stoples, mur dan baut serta dapat memutar tombol pintu (ARCAN 2005 : 311). Tonggak penting perkembangan bahasa pada periode ini adalah mengikuti perintah yang terdiri dua atau tiga

komponen, mengenali dan mengidentifikasikan hampir semua benda dan gambar-gambar umum, memahami kebanyakan kalimat, memahami hubungan fisik "dalam", "bawah", menggunakan kalimat empat dan lima kata, dapat mengatakan nama, usia dan jenis kelamin, menggunakan kata ganti saya, kamu, kita, mereka dan beberapa kata jamak, orang lain dapat memahami kata-katanya (ARCAN 2005:313).

Tonggak penting kognitif pada periode ini adalah menjalankan mainan mekanis, mencocokkan objek di tangan atau ruangan dengan gambar dibuku, bermain dengan boneka, binatang dan orang, menyortir benda menurut bentuk dan warna, menyelesaikan puzzle yang terdiri dari tiga atau empat potongan dan memahami konsep dua (ARCAN 2005 : 314). Tonggak penting sosial pada periode ini meniru orang dewasa dan teman sebaya, dengan spontan menunjukkan kasih sayang untuk teman sebaya yang dikenalnya, dapat bergantian dalam permainan, memahami konsep kepunyaan saya dan kepunyaan dia (ARCAN 2005 : 316). Tonggak penting emosional periode ini adalah mengungkapkan kasih sayang dengan terbuka, mengungkapkan berbagai macam emosi, menjelang tiga tahun dapat berpisah dengan mudah dari orang tua, serta keberatan terhadap perubahan besar dalam kegiatan rutin.

Tokoh pendidikan dari dalam negeri yaitu Suwardi Suryaningrat atau dikenal dengan nama Ki Hajar Dewantara. Beberapa pemikiran Ki Hajar Dewantara diantaranya adalah:

1. Keberadaan manusia pada saat ini mengukur dari ukuran "*to have*" atau apa saja materi yang dimilikinya dan "*to do*" apa saja yang berhasil atau tidak berhasil yang telah dilakukan. Padahal konsep pendidikan substansinya adalah bagaimana melestarikan eksistensi manusia dalam arti membantu manusia untuk lebih manusiawi, lebih berbudaya dan sebagai manusia yang utuh dan berkembang menyangkut daya cipta (kognitif), daya rasa (afektif) dan daya karsa (konatif) yaitu bagaimana kita *educate the head, the heart and the hand*. Sehingga menurut Ki Hajar Dewantara kedudukan guru adalah memberikan pribadi yang bermutu, berkepribadian, kerohanian dan kemudian dapat menyebabkan peserta didiknya termotivasi untuk membela bangsa. Dalam sejarah dituliskan bahwa sekolah-sekolah yang didirikan oleh Ki Hajar Dewantara menolak diberikan bantuan keuangan oleh pemerintah kolonial agar lebih mudah dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan berkepribadian luhur (Riyanto 2010:3).
2. Upaya pendidikan merupakan proses pembudayaan, yakni suatu usaha untuk memberikan nilai-nilai luhur kepada generasi baru dalam masyarakat, yaitu proses pemeliharaan, memajukan dan mengembangkan kebudayaan manusia. Memajukan kebudayaan manusia hanya dapat dilakukan dengan teori Trikon : Kontinyu, konsentris dan konvergen. Selain itu dikenal Tri sentra pendidikan yaitu alam keluarga, alam perguruan dan alam pergerakan pemuda. Teori ini sangat berhubungan dengan

sistem pendidikan yang ada yaitu pendidikan informal dalam keluarga, pendidikan formal di sekolah dan pendidikan nonformal di masyarakat. Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah seperangkat sistem yang terdiri dari hakekat, isi, batas lingkungan dan tujuan yang mengandung satuan dan harmoni. Hakekatnya ialah among dalam perumusan *tut wuri handayani*, yaitu pemberian kemerdekaan dan kebebasan kepada anak didik untuk mengembangkan bakat dan kekuatan lahir batin. Batas lingkungannya ialah kemerdekaan dan kebebasan yang tidak leluasa terbatas oleh tuntutan kodrat dan hak, dan tujuannya adalah kebudayaan, yang diartikan sebagai keluhuran dan kehalusan hidup manusia, termasuk kemerdekaan politik (Sardjito dalam dewantara 1989: 85).

3. Berkenaan dengan konsep pendidikan anak usia dini Ki Hajar Dewantara mengenalkan konsep taman indria yang diambil dari kata indera, dasar filosofisnya adalah karena pada masa usia 0-7 tahun lebih dominan dalam mengembangkan indera. Taman Indria lahir di Yogyakarta pada 3 Juli 1922. Tetapi dalam masa perkembangannya secara kuantitas kurang berkembang dan kalah dengan pertumbuhan taman kanak-kanak.
4. Dalam praktek pendidikan, Taman Siswa tidak mengenal kasta sehingga dalam proses pembelajaran banyak siswa yang harus meninggalkan gelar-gelar kebangsawanahan, selain itu Ki Hajar Dewantara juga mengajarkan murid-murid taman siswa berbagai tarian Indonesia. Murid yang berasal dari luar Jawa mengajarkan tarian dan budaya ke warga Yogyakarta dan warga Yogyakarta belajar tarian dan budaya dari luar, sehingga dapat kita lihat bahwa Ki Hajar Dewantara sangat menghargai perbedaan budaya dan karakter kepribadian siswa. Dari poin di atas dapat kita lihat bahwa Ki Hajar Dewantara sejak dulu telah mengenalkan konsep pendidikan multikultural yang saat ini konsepnya sedang berkembang.

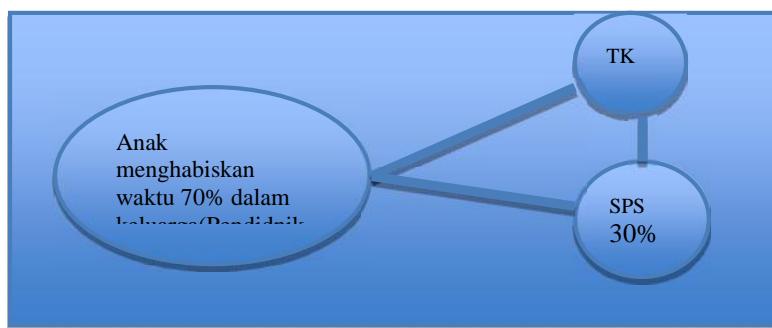
Kaitan antara PAUD dan Pendidikan nonformal tertulis dalam UU No 20 tahun 2003 yang dimaksud dengan Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pasal 26 ayat ayat 1-7 menjelaskan:

1. Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat.
2. Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional.
3. Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan

keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

Dari uraian diatas dapat kita lihat bahwa PAUD merupakan salah satu satuan pendidikan nonformal yang sasarannya adalah anak usia dini 0- 6 tahun, model-model pembelajaran PAUD banyak yang mengadopsi model pembelajaran dari luar dan kurang mengembangkan tentang konsep dan teori PAUD berkarakter Indonesia yang dikembangkan oleh Ki Hajar Dewantara dengan konsep taman Indria. Sehingga standart minimal PAUD disesuaikan dengan kemampuan lembaga-lembaga PAUD.

Salah satu model pembelajaran yang harus dikembangkan adalah partisipasi orang tua dalam PAUD, karena anak menghabiskan waktu efektif di rumah sehingga agar ada kesesuaian antara lembaga PAUD dan rumah maka diperlukan komunikasi intensif dengan lembaga PAUD. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari bagan dibawah ini.



Gambar 2.
Anak menghabiskan waktu dalam keseharian

Jika kita melihat tentang konsep Tri pusat pendidikan dari Ki Hajar Dewantara maka kita tidak dapat menafikan urgensi peningkatan PAUD baik kelembagaan maupun tenaga kependidikan, oleh karena itu pemerintah saat ini sedang fokus untuk mengembangkan PAUD terutama Pendidik dan tenaga kependidikan melalui berbagai program dan salah satunya adalah beasiswa bebas SPP S2 bagi pendidik dan pengelola PAUDNI yang telah memiliki kualifikasi dan kompetensi. Harapannya pada akhir program ada peningkatan kualitas lulusan, Hal ini diperkuat dengan adanya program Hibah Pascasarjana untuk mempercepat waktu penyelesaian studi dan meningkatkan kualitas penelitian dalam menjawab permasalahan PAUD yang ada dilapangan.

E. Peningkatan Kualitas Program Pendidikan Anak Usia Dini

Pertanyaan mendasar yang berkaitan dengan mengapa peningkatan kualitas program PAUD menjadi sangat penting. Salah satu alasan penting adalah Pada masa awal tubuh kembang anak merupakan “the golden age”, artinya pada masa kritis ini stimulasi terhadap anak menjadi sangat

penting karena pada masa ini menjadi fondasi awal bagi anak untuk dapat tumbuh dan berkembang pada fase selanjutnya. Hal ini seiring dengan pendapat Gluckman et all dalam laporan pemerintahan New Zealand berkaitan dengan PAUD bahwa “*Early childhood is the critical period in which executive functions such as the fundamental of self control, judgement, evaluation of risk, reward behaviours and what might be called wisdom are established.*” (www.led.ece.govt.nz) .

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kualitas program PAUD yaitu *adults, child ratios, Group size and staff qualification* (www.led.ece.govt.nz). Ketiga faktor ini sangat berpengaruh dalam kualitas program PAUD. Orang dewasa menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam kehidupan anak, sehingga orang dewasa yang menjadi pendamping hendaklah memiliki kualifikasi dan kompetensi yang memadai. Adapun jumlah rasio anak dan dewasa pada tataran ideal adalah 1: 3 untuk anak dibawah tiga tahun; i:10 untuk anak usia kelompok bermain dan 1:15 untuk usia anak-anak (Permen 58 tahun 2009).

Sedangkan pemerintah Indiana dalam websitenya www.childcare.edu/high disampaikan ada lima kriteria untuk menentukan kualitas program PAUD.

1. Staff. Staff yang sangat ideal adalah staff yang memiliki latar belakang sarjana, tidak hanya berpendidikan S1 tetapi juga pernah mengikuti pelatihan. Dalam kelas tidak hanya satu orang pendidik tetapi juga memiliki asisten pengajar di kelas.
2. Rasio dan ukuran kelompok. Makin kecil kelompok rasio dan berimbang dengan jumlah pendidik, misalnya kelompok kelas yang memiliki jumlah anak 18 dengan dua orang pendidik lebih baik daripada jumlah anak 36 dan memiliki pendidik empat orang.
3. Filosofi dan kurikulum Pendidikan

Filosofi sebuah lembaga pendidikan akan menjadi penting karena akan menentukan implementasi pendidikan. Pembelajaran yang berpusat pada anak , memberikan pengalaman belajar yang menarik akan membuat anak merasa enjoyfull dan meaningfull.

4. Akreditasi

Akreditasi sebuah lembaga menunjukkan kualitas lembaga, walaupun dalam lembaga lembaga PAUD nonformal khususnya di Indonesia belum dilakukan akreditasi, minimal lembaga tersebut harus memiliki izin operasional. Karena untuk mendapatkan izin operasional lembaga harus memiliki persyaratan minimal yang harus dipenuhi.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

1. Mengimplementasikan model pembelajaran atraktif dengan metode sandiwara boneka dan pembelajaran yang fokus pada proses sains.
2. Mengimplemtasikan model pembelajaran berdasarkan konsep dan model PAUD dari Ki Hajar Dewantara dengan metode bermain peran.

B. Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan kompetensi profesional guru dengan meningkatkan pengalaman mengajar pendidik PAUD.
2. Membuat evaluasi diri kelembagaan untuk menginformasikan dan mendokumentasikan praktik dan kebijakan dilapangan.
3. Membantu orangtua dan stakeholder untuk mengevaluasi kualitas program PAUD. Lembaga PAUD bukan merupakan satu-satunya faktor penentu dalam program PAUD karena anak ditentukan oleh latar belakang keluarga baik ekonomi, sosial maupun budaya .

BAB IV

METODE PENELITIAN

Berikut ini dijelaskan metode penelitian yang digunakan secara umum pada 3 studi yang dilakukan. Untuk lebih jelasnya pemaparan masing-masing studi dijelaskan dalam Bab IV terkait hasil penelitian.

A. Persiapan Penelitian

Persiapan yang dilakukan adalah membuat jadwal pertemuan rutin antara tim peneliti dengan mahasiswa. Pertemuan rutin dengan mahasiswa dilakukan dengan tatap muka secara langsung maupun komunikasi lewat *gadget* (email dan sms). Tujuan pertemuan rutin adalah menjelaskan maksud dan tujuan penelitian, berdiskusi tentang berbagai model pembelajaran, antara lain berbagai ciri khas dan metode yang digunakan pada penelitian atraktif dari Pestalozzi maupun Froebel dengan diakhiri dengan kesepakatan, perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. Diawali dengan pemilihan model pembelajaran yang digunakan, melakukan pengambilan data penelitian dengan pendekatan tindakan kelas, selanjutnya mahasiswa diminta untuk menganalisis berdasarkan kerangka model pembelajaran yang dijadikan acuan.

B. Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan penelitian yang dilakukan adalah: 1) Tahap Pertama melakukan kajian teori dan lapangan, kajian teori berkaitan dengan kajian literatur tentang berbagai model pembelajaran yang akan digunakan sebagai acuan penyusunan instrumen yang akan digunakan untuk memetakan kondisi TK yang ada serta menyiapkan berbagai skenario pelaksanaan dan media yang digunakan; 2) Tahap kedua: melakukan pengambilan data yang dilanjutkan; 3) Tahap ketiga melakukan analisis; 4) Tahap keempat pembahasan; 5) Tahap terakhir, menarik kesimpulan umum.

BAB V

HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini akan dipaparkan 3 hasil studi yang menjadi fokus bimbingan pada penelitian ini.

A. STUDI 1: Permainan Sandiwara Boneka

1. Judul

Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Permainan Sandiwara Boneka (Sebuah Penelitian Tindakan Kelas di PAUD SAYMARA Kartasura Kelompok A Tahun Ajaran 2013/2014)

2. Pendahuluan

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulan terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya. Selain itu periode emas ini juga merupakan periode kritis bagi anak, dimana perkembangan yang diperoleh pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan periode berikutnya hingga masa dewasa. Sementara masa emas hanya datang sekali, sehingga apabila terlewat berarti habislah peluangnya. Untuk itu pendidikan anak usia dini dalam bentuk pemberian rangsangan-rangsangan (stimulasi) dari lingkungan terdekat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan anak.

Anak usia dini yang mendapat rangsangan cukup dalam mengembangkan kedua belah otaknya akan memperoleh kesiapan yang menyeluruh untuk belajar dengan sukses/berhasil pada saat memasuki jenjang Sekolah Dasar (SD). Selain itu kegagalan anak dalam belajar pada awal akan menjadi tanda (prediktor) penting bagi kegagalan belajar pada kelas-kelas berikutnya. Begitu pula kekeliruan belajar awal bisa menjadi penghambat bagi proses belajar selanjutnya.

Manusia dalam kehidupannya tidak terlepas dari bahasa. “Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi. Dengan bahasa, mereka akan mudah dalam bergaul dan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia” (Suhartono, 2005: 12). Bahasa merupakan keterampilan sangat penting yang dibutuhkan dalam perkembangan anak, khususnya mempengaruhi perkembangan kognisinya, karena dengan berbahasa lisan anak dapat mengkomunikasikan pendapat dan pikirannya. Anak-anak akan memahami pengetahuan tentang lingkungan, budaya maupun alam melalui

interaksi komunikasi. Salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan anak adalah dengan berbicara.

Keterampilan berbahasa merupakan suatu hal yang penting karena anak dapat berkomunikasi dengan teman atau orang-orang di sekitarnya. Anak yang sedang tumbuh dan berkembang mengkomunikasikan kebutuhan, pikiran dan perasaannya melalui bahasa dan kata-kata yang mempunyai makna unik. Pada anak usia dini, bahasa yang digunakan terbatas pada pengetahuan tentang penggunaan bahasa dan makna. Vygotsky dalam Santrock (2007: 265) mengatakan bahwa “anak menggunakan pembicaraan bukan saja untuk berkomunikasi sosial, tetapi juga untuk membantu mereka menyelesaikan tugas”. Anak pada usia dini menggunakan bahasa untuk merencanakan, membimbing, dan memonitor perilaku mereka.

Menurut Dhieni (2005: 1.21) “anak harus memiliki empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak/mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca”. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan sejak dini. Berbicara adalah suatu proses berkomunikasi dengan penyampaian maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada seseorang dengan menggunakan bahasa lisan agar dapat dipahami oleh orang lain. Melalui berbicara anak dapat mengungkapkan pendapat, pikiran dan perasaannya. Untuk melakukan pergaulan dengan lingkungannya, anak menggunakan bahasa dan khususnya berbicara sebagai alat komunikasi yang utama. Tanpa mengerti bahasa di lingkungannya, anak akan terganggu pergaulannya. Oleh karena itu guru, orang tua, dan orang-orang disekitar anak harus memperhatikan perkembangan bahasa dan bicara anak usia dini.

Berdasarkan pengamatan peneliti, permasalahan yang dihadapi oleh pendidik PAUD adalah kurangnya pemahaman tentang metode yang tepat untuk menstimulasi keterampilan bicara peserta didik yang mengakibatkan rendahnya kemampuan bahasanya. Peserta didik kurang bisa mengungkapkan pendapat dan pikirannya dengan bahasa verbalnya. Guru kurang memanfaatkan alat peraga secara maksimal, kurang bisa mengelola kelas, kurang bisa memotivasi peserta didik dalam melakukan kegiatan, serta pada saat proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga peserta didik menjadi bosan dengan metode yang digunakan. Pengamatan lapangan di PAUD SAYMARA Kartasura kelompok A, bahasa yang digunakan dalam pembelajaran adalah bahasa Indonesia, hal ini sama dengan bahasa yang digunakan peserta didik di rumah yakni bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Peneliti melihat keterampilan berbicara peserta didik masih kurang yakni sebagian besar (73%) peserta didik belum mencapai tingkat pencapaian perkembangan berbicara. Sebagian besar peserta didik masih kurang bisa mengungkapkan pendapat dan pemikirannya, kosa kata yang dimiliki peserta didik juga cederung masih kurang. Peserta didik kurang bisa mengulang kembali kalimat sederhana yang diucapkan oleh guru maupun orang lain. Peserta didik cenderung pendiam, kurang komunikatif dengan guru dan teman. Peserta didik kurang mampu menjawab

pertanyaan guru, selain itu peserta didik juga belum mampu dalam menceritakan kembali isi cerita dengan lancar dan tepat.

Berdasarkan temuan tersebut dan mengingat perkembangan kemampuan berbahasa di Taman Kanak-kanak sangatlah penting dan diperlukan dalam mengembangkan keterampilan berbicara pada peserta didik, maka upaya guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik adalah dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan komunikatif agar tercipta suasana yang menyenangkan dan mampu mencapai tujuan dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam mengembangkan keterampilan berbicara ini guru sebaiknya menggunakan metode bermain sehingga secara tidak langsung dan tidak sadar peserta didik sudah mengembangkan penguasaan bahasa dengan sendirinya. Dari beberapa metode atau kegiatan yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan keterampilan berbicara anak salah satunya yaitu dengan cara permainan dengan menggunakan media boneka atau biasa kita kenal dengan istilah sandiwara boneka.

3. Tujuan Penelitian

- a. Mengimplementasikan kegiatan permainan sandiwara boneka dalam mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik di PAUD SAYMARA Kartasura kelompok A
- b. Meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini melalui permainan sandiwara boneka di PAUD SAYMARA Kartasura kelompok A.

4. Kajian Teori

- a. Keterampilan Berbicara pada Anak Usia Dini

Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia (2001: 1180) keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan. Terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara keterampilan dengan perkembangan kemampuan keseluruhan anak. Keterampilan anak tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan. Beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan pada anak yaitu: keturunan, makanan, intelegensi, pola asuh, kesehatan, budaya, ekonomi, sosial, jenis kelamin, dan rangsangan dari lingkungan.

Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Tarigan (1990:15) mengemukakan bicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Definisi berbicara juga dikemukakan oleh Brown dan Yule dalam Puji

Santosa, dkk (2006:34), berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Menurut Hariyadi dan Zamzami dalam Suhartono (2005:20) berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pesan dari suatu sumber ke tempat lain.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas tentang keterampilan dan berbicara dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan. Bicara bukanlah sekedar pengucapan bunyi atau kata, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide dan perasaan. Menurut Dhieni (2005:3.6) ada dua tipe perkembangan berbicara anak:

- a. *Egosentric Speech*, terjadi ketika anak berusia 2-3 tahun, dimana anak berbicara kepada dirinya sendiri (monolog). Perkembangan berbicara anak dalam hal ini sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya.
- b. *Socialized speech*, terjadi ketika anak berinteraksi dengan temannya ataupun lingkungannya. Hal ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan adaptasi sosial anak. Berkenaan dengan hal tersebut, terdapat 5 bentuk Socialized speech yaitu (1). Saling tukar informasi untuk tujuan bersama, (2). Penilaian terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain, (3). Perintah, permintaan, ancaman, (4). Pertanyaan, dan (5) Jawaban.

Melalui eksplorasi, bermain dan berinteraksi sosial, kemampuan bicara anak akan berkembang dengan baik. Brooks (2012: 144) berpendapat bahwa “ *children depend on caregivers to teach them the give-and-take of conversation, how to take turns and provide relevant responses*”. Perkembangan anak tergantung pada pengasuhan, mengajarkan mereka tentang percakapan dan memberikan stimulasi untuk mendapatkan respon yang relevan. Jacobs (2007:81) menyatakan bahwa:

By the end of their preschool years, most children will:

- (a). *Play with the sounds of language, repeating rhymes, songs, poems, and fingerplays*
- (b). *Use an increasingly rich vocabulary*
- (c). *Demonstrate motivation to communicate in play and everyday activities*
- (d). *Provide meaningful responses to questions and pose question to learn new information or clarify ideas*
- (e). *Use complete sentences of varying length to express ideas and feelings through spoken language, sign language, or other forms of communication*

- (f). Initiate and engage in conversation and discussions with adults and other children
- (g). Tell real or imaginary stories that have a recognizable beginning, middle, and end.

Berdasarkan pendapat Jacobs di atas dalam hal berbicara, sebagian besar anak akan bermain dengan bunyi bahasa, mengulangi sajak, lagu, puisi, mempunyai kosakata yang semakin kaya, menunjukkan motivasi untuk berkomunikasi dalam bermain dan kegiatan sehari-hari, merespon pembicaraan orang lain, mempelajari informasi baru, menjelaskan gagasan, menggunakan kalimat lengkap untuk mengekspresikan ide dan perasaan melalui bahasa lisan, bahasa isyarat, atau bentuk komunikasi lainnya. Anak juga mulai dan terlibat dalam percakapan dan diskusi dengan orang dewasa dan anak-anak yang lain, serta dapat menceritakan kisah nyata atau fantasi yang dimilikinya dari awal sampai akhir. Dengan bereksplorasi, bermain dan berinteraksi sosial anak akan berhasil untuk berbicara/berkomunikasi.

Perkembangan berbicara anak usia dini dimulai dengan berbicara sendiri (*egocentric speech*) menuju pada perkembangan interaksi (*socialized speech*). Ketika anak sudah menggunakan bahasa untuk berinteraksi dengan orang lain, maka anak akan dapat saling tukar informasi dengan orang lain, bertanya, menjawab, meminta, dan lain sebagainya. Perkembangan bicara anak prasekolah disebut juga perkembangan bahasa anak sebelum ia memasuki sekolah. Perkembangan bahasa anak awalnya dapat diamati bila ia berujar dengan kata-kata yang mempunyai makna. Peteda dalam Suhartono (2005:49) menjelaskan “tahapan perkembangan awal ujaran anak, yaitu penamaan, tahap telegrafis, dan tahap transformasional”. Ketiga tahap ujaran anak tersebut sebelum anak sekolah dapat diuraikan berikut ini.

a. Tahap Penamaan

Pada tahap penamaan, anak baru mulai mampu mengujarkan urutan bunyi kata tertentu dan belum mampu untuk memaknainya. Urutan bunyi yang diujarkan anak itu biasanya terbatas dalam satu kata. Ia mengujarkan kalimat dalam satu kata. misalnya, anak mengujarkan urutan bunyi “mama” atau “papa”, “makan”, “minum”. Anak tersebut mampu mengucapkan tetapi tidak mampu mengenal kata itu. Pengucapan kata mama, papa, makan, minum, oleh anak tadi karena adanya suatu proses peniruan bunyi yang pernah didengarnya. Pada umumnya pada tahap ini anak baru mampu menggunakan kalimat terdiri atas satu kata atau frase. Kata-kata yang diujarkan mengacu pada benda-benda yang ada di sekelilingnya. Penggunaan kalimat yang berbentuk satu kata atau satu frase ini untuk mewakili pesan disebut holofrase. Pada tahap ini anak berumur 1 sampai 2 tahun.

b. Tahap Telegrafis

Pada tahap telegrafis ini anak sudah mulai bisa menyampaikan pesan yang diinginkannya dalam bentuk urutan bunyi yang berwujud dua atau tiga kata. Kalimat-kalimat yang diucapkan anak terdiri atas dua atau tiga kata. Anak menggunakan dua atau tiga kata untuk mengganti kalimat yang berisi maksud tertentu dan ada hubungannya dengan makna. Bila kita mendengarkan ujaran anak itu, tentu kita dapat menafsirkan maknanya.

c. Tahap Transformasional

Pengetahuan dan penguasaan kata-kata tertentu yang dimiliki anak dapat dimanfaatkan untuk mengucapkan kalimat-kalimat yang lebih rumit. Anak yang berumur lima tahun adalah sudah mulai memberanikan diri untuk bertanya, menyuruh, menyanggah, dan menginformasikan sesuatu. Berbagai kegiatan anak aktivitasnya dikomunikasikan atau diujarkan melalui kalimat-kalimat. Pada tahap ini anak sudah berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam kalimat yang beragam. Misalnya jika anak yang dirinya merasakan masih kenyang lalu dipanggil dan disuruh ibunya untuk makan, maka anak berani menolak atau menyanggahnya dengan menggunakan kalimat sanggahan.

Setiap anak mempunyai perkembangan bicara yang berbeda-beda. Perkembangan anak yang berbeda-beda tersebut sangat dimungkinkan akibat dari kurangnya orang tua, guru maupun lingungan dalam menstimulasi perkembangan bicaranya. Jacobs (2007:81) berpendapat bahwa untuk mengembangkan kemampuan bicara anak sediakan tempat yang menarik. Hal ini memberi kesempatan kepada mereka untuk berkomunikasi, menambah kosakata ketika mereka berinteraksi dengan mainan, benda maupun orang lain di tempat tersebut. Setelah mereka menyelesaikan kegiatannya di tempat tersebut, guru/orang tua berdiskusi tentang apa yang anak kerjakan.

Dalam berdiskusi dengan anak dan menstimulasi agar keterampilan bicara anak berkembang dengan baik, menurut Suhartono (2005:59) orang tua/guru harus memperhatikan hal-hal berikut ini:

- 1) Membiasakan untuk berbicara dengan anak
- 2) Memandang mata anak ketika berbicara
- 3) Menghindari kebiasaan berbicara pada anak dengan pengejaan yang dibuat-buat
- 4) Membicarakan sesuatu yang benar-benar dilakukan dan dialami anak.
- 5) Mengatakan lebih banyak dari pada yang diminta anak
- 6) Menggunakan tata bahasa yang benar dalam berbicara
- 7) Meluruskan kesalahan anak dengan lembut
- 8) Melakukan percakapan dengan anak
- 9) Tidak memaksakan anak menghafalkan kata

b) Permainan Sandiwara Boneka

Permainan sandiwara boneka adalah merupakan metode yang dapat diterapkan ketika guru akan bercerita dalam proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak. Menurut Musfiroh (2005: 147) “boneka menjadi alat peraga yang dianggap mendekati naturalitas bercerita. Tokoh-tokoh yang diwujudkan melalui boneka berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung cerita dan mudah diikuti anak”. Bercerita merupakan metode yang efektif dalam mengembangkan bahasa anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Essa (2003:341) yang menyatakan bahwa segala bentuk cerita merupakan kegiatan yang paling menarik. Cerita dapat disampaikan oleh guru, anak maupun keduanya. Cerita dapat disampaikan dengan papan flanel, boneka/wayang, *play dough*, atau dapat diambil dari buku-buku cerita. Anak-anak akan tertarik dengan berbagai cara dalam penyampaian cerita.

Cagri Tugrul Mart (2012: 105) menyatakan bahwa Cerita dan kegiatan bercerita sangat memotivasi anak untuk belajar, cerita membuat anak senang, sehingga bercerita merupakan metode yang efektif dalam mengembangkan bahasa dan bicara anak. Dhieni (2005:6.7) menyatakan bahwa “tujuan bercerita bagi anak usia 4-6 tahun adalah agar anak mampu mendengarkan dengan seksama terhadap apa yang disampaikan orang lain”. Melalui bercerita anak dapat bertanya apabila tidak memahaminya, anak dapat menjawab pertanyaan, selanjutnya anak dapat menceritakan dan mengekspresikan terhadap apa yang didengarnya dan diceritakannya, sehingga hikmah dari isi cerita dapat dipahami dan lambat laun didengarkan, diperhatikan, dilaksanakan dan diceritakan kepada orang lain. Dengan kata lain teknik bercerita bertujuan untuk mengembangkan bahasa anak, baik bahasa reseptif yakni mendengarkan cerita dengan seksama dan bahasa ekspresif mengkomunikasikan atau menceritakan kembali cerita yang didengarnya.

c) Model Pembelajaran

Model pembelajaran di PAUD SAYMARA adalah model pembelajaran atraktif. Kata *atraktif* mengandung makna selain menarik dan menyenangkan juga penuh kreativitas dan dapat mendorong anak bermain sambil belajar sesuai dengan prinsip pokok pendidikan di TK. Pembelajaran yang ada di PAUD SAYMARA merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajaran disana menggunakan sentra-sentra bermain yang membuat anak untuk tertarik berpartisipasi dalam pembelajaran, serta mendorong kreativitasnya.

a. Syarat untuk menggunakan model atraktif:

1. *Pilar pertama:* Penataan lingkungan, baik di dalam maupun diluar kelas. Proses pembelajaran di PAUD SAYMARA menggunakan lingkungan di dalam maupun di luar kelas. Di dalam kelas meliputi alat permainan edukatif untuk pembelajaran sentra, sedangkan di luar kelas berupa alat permainan motorik kasar seperti ayunan, jungkat jungkit, bola dunia, dan sebagainya.

2. *Pilar kedua:* Merancang, dan mengembangkan berbagai jenis alat permainan edukatif, bagi guru yang kreatif akan menggunakan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar anak. Media yang digunakan dalam pembelajaran di PAUD SAYMARA sangat beragam, mulai dari alat permainan produk jadi maupun dibuat sendiri oleh pendidik. Akan tetapi alat permainan yang membuat sendiri masih belum banyak, karena keterbatasan kemampuan guru.
3. *Pilar ketiga:* Ada interaksi edukatif yang ditunjukkan guru kepada murid. Interaksi antara guru dan murid di PAUD SAYMARA sudah cukup bagus. Sebagian besar profil pendidik PAUD SAYMARA merupakan pribadi yang penyayang dan memahami anak. Akan tetapi tetap ada juga pendidik yang terkadang kurang memberikan layanan dan interaksi yang edukatif kepada peserta didik.

4. Konsep TK Atraktif

1. TK atrakif yaitu melalui adanya pengajaran suara, bentuk dan bilangan. Semua bidang pengembangan yang diajarkan pada anak dikelompokkan dalam 3 kategori sebagai berikut.
 - a. Konsep suara mencakup bahan pengembangan bahasa, pengetahuan sejarah dan pengetahuan bumi. Pengenalan konsep suara untuk anak usia dini di PAUD SAYMARA sudah cukup bagus, akan tetapi masih belum bervariasi baik dari segi media penyampaiannya dan tema suara yang disampaikan. Metode yang digunakan untuk pengenalan suara masih kurang bervariasi karena terlalu banyak menggunakan metode tanya jawab dan bercakap-cakap.
 - b. Konsep bentuk mencakup pengetahuan bangun, menggambar dan menulis. Pengenalan konsep bentuk di PAUD SAYMARA sudah cukup bagus. Media yang digunakan cukup bervariasi seperti leggo, balok, puzzle, dan lain sebagainya. Guru juga menggunakan media papan tulis untuk mengenalkan konsep bentuk kepada anak, yakni anak menggambar langsung bentuk yang ingin dikenalkan. Dengan begitu, anak memahami proses menggambar dan mengenal bentuk dengan baik.
 - c. Konsep bilangan mencakup semua aspek yang berkaitan dengan berhitung. Pembelajaran di PAUD SAYMARA sudah mengenalkan konsep bilangan. Pengenalan konsep bilangan menggunakan metode yang bervariasi seperti permainan kartu angka, pemberian tugas maupun dengan bercerita. Akan tetapi melalui metode pemberian tugas, terkadang anak-anak merasa bosan karena kegiatan tersebut cukup monoton.

d) Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori di atas, dalam penelitian ini mengajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi permainan sandiwara boneka dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini?
2. Apakah permainan sandiwara boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini?

5. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah peserta didik di PAUD SAYMARA Kartasura dengan pertimbangan bahwa peserta didik pada sekolah ini memiliki kemampuan yang heterogen dalam keterampilan berbicara. Dalam penelitian ini dipilih satu kelas yaitu siswa kelompok A karena anak-anak pada kelompok ini berusia 4-5 tahun yang sedang berkembang kemampuan berbicaranya, sehingga dengan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan peserta didik selanjutnya. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan penguasaan bahasa lisan anak. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru, dan peneliti. Hal ini dilakukan untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (*action*). Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan metode observasi dengan skala pengukuran yang digunakan adalah *numerical rating scale*, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Untuk kesinambungan dan kedalaman dalam pengajaran data dalam penelitian ini digunakan analisis interaktif. Data yang dianalisis secara diskriptif kualitatif dengan analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan dilakukan dalam bentuk interaktif dengan pengumpulan data sebagai suatu proses siklus.

Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan alur tindakan yang telah disebutkan di atas, meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*), dan menganalisis data/informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*).

1. Perencanaan tindakan

Langkah-langkah persiapan yang dilakukan untuk mengadakan tindakan terdiri dari:

- a. Mempersiapkan media dan sumber pembelajaran

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah boneka. Adapun boneka yang digunakan adalah boneka tangan, boneka jari, dan boneka wayang. Selain itu kegiatan sandiwara boneka ini akan menggunakan panggung boneka sebagai media pendukungnya.

b. Mempersiapkan waktu pembelajaran

Waktu keseluruhan yang dibutuhkan dalam kegiatan bermain sandiwara boneka direncanakan selama ± 30 menit.

c. Membuat rencana pembelajaran

Rencana pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH). Tema pembelajaran adalah Rekreasi, sedangkan materi yang disampaikan adalah cerita tentang pergi rekreasi dan tokoh binatang, mengingat kebun binatang merupakan sub tema pada tema rekreasi di sekolah tersebut.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan. Dalam penelitian direncanakan akan melalui 2 siklus. Adapun siklus pertama meliputi 3 pertemuan, dan siklus kedua 3 pertemuan. Tindakan tidak mutlak dikendalikan oleh rencana, hal ini mengandung resiko karena terjadi dalam situasi nyata, oleh karena itu rencana tindakan ini bersifat tentatif dan sementara, fleksibel dan siap diubah sesuai dengan kondisi yang ada sebagai usaha kearah perbaikan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam waktu antara1 sampai 1,5 bulan. Penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru, dan kepala sekolah. Guru sebagai pelaksana tindakan dan dibantu oleh peneliti, sedangkan kepala sekolah mengamati dan memberikan evaluasi. Adapun proses tindakannya meliputi:

- a. Guru memberikan arahan kepada peserta didik di kelas bahwa sekarang waktunya bermain sandiwara boneka. Membuat peserta didik senang dan penasaran. Hal ini dilakukan dengan bernyanyi, memperlihatkan boneka yang menarik agar peserta didik bersemangat untuk mengikuti kegiatan.
- b. Setelah peserta didik merasa riang gembira dan siap mengikuti kegiatan, kegiatan awal yang dilakukan dengan cara bernyanyi dan apersepsi tentang materi yang akan disampaikan. Adapun pada tindakan pertama ini materi akan disampaikan bertema rekreasi, dengan sub tema binatang. Guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam binatang.
- c. Guru menunjukkan boneka tangan dan panggung sandiwara, memperkenalkan tokoh-tokoh cerita, kemudian mulai bercerita dengan judul “Sapi yang Gemar Makan”. Guru membuat peserta didik menikmati cerita, sesekali guru mengadakan tanya jawab dengan peserta didik melalui tokoh yang diperankan. Guru menyampaikan cerita sampai akhir cerita.
- d. Di akhir kegiatan ini, guru melakukan review cerita yang telah didengar peserta didik. Guru melakukan tanya jawab dan mengobservasi kemampuan peserta didik dengan dibantu oleh peneliti. Siapa saja anak yang bisa menjawab, berapa jumlah pertanyaan yang dapat dijawab anak dicatat oleh peneliti dan dibantu oleh guru kelas.

3. Pengamatan/observasi

Pengamatan berperan dalam upaya perbaikan praktik profesional melalui pemahaman yang lebih baik dan perencanaan tindakan yang lebih kritis. Pada tahap ini peneliti bersama guru sebagai kolaborator melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan menurut aspek-aspek identifikasi, waktu pelaksanaan, pendekatan, metode dan tindakan yang dilakukan peneliti, tingkah laku siswa serta kelemahan dan kelebihan yang ditemukan. Adapun pedoman observasi pada penelitian ini terlampir.

4. Refleksi

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data hasil pengamatan yang telah terkumpul, kemudian dilakukan analisis dan evaluasi guna merancang tindakan berikutnya. Refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya. Hopkins dalam Arikunto, (2007: 80). Kegiatan refleksi ini dilakukan setiap akhir kegiatan bercerita dengan sandiwara boneka.

Penelitian ini akan dilakukan selama 2 siklus. Siklus pertama dilakukan dalam 3 kali pertemuan, siklus kedua dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Adapun rincian tindakan pada tiap-tiap siklus adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

Siklus pertama dilakukan dalam tema rekreasi selama 3 kali pertemuan. Adapun pemilihan tema ini dengan alasan bahwa rekreasi merupakan tema pada semester 2 dimana penelitian ini dilakukan, sehingga pembelajaran menjadi alami dan tidak terkesan dibuat-buat. Rincian tiap pertemuan adalah sebagai berikut:

1). Pertemuan pertama

Pada siklus pertama pertemuan pertama ini direncanakan permainan sandiwara boneka dilakukan dengan media panggung boneka dan boneka tangan. Karena tema yang sedang berlangsung adalah rekreasi maka cerita yang disampaikan adalah tentang kebun binatang dengan tokoh-tokohnya adalah binatang.

2). Pertemuan kedua

Pada siklus pertama pertemuan kedua ini masih menggunakan panggung boneka dan boneka tangan sebagai medianya. Cerita yang disampaikan masih menggunakan tokoh binatang dengan cerita yang berbeda.

3). Pertemuan ketiga

Pada siklus pertama pertemuan ketiga ini masih menggunakan panggung boneka dan boneka tangan sebagai medianya. Cerita yang disampaikan masih menggunakan tokoh binatang dengan cerita yang berbeda.

b. Siklus II

Siklus kedua dilakukan dengan tema pekerjaan, dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Seperti pada siklus I, pemilihan tema ini dengan alasan bahwa pekerjaan merupakan tema pada semester 2 dimana penelitian ini dilakukan, sehingga pembelajaran menjadi alami dan tidak terkesan dibuat-buat. Rincian tiap pertemuan adalah sebagai berikut:

1). Pertemuan pertama

Pertemuan pertama pada siklus kedua ini menggunakan media boneka jari dengan tokoh profesi dan assesorisnya.

2). Pertemuan kedua

Pertemuan kedua pada siklus kedua ini menggunakan campuran antara boneka jari dan boneka tangan dengan tokoh manusia dan dilengkapi dengan assessoris benda-benda disekitar.

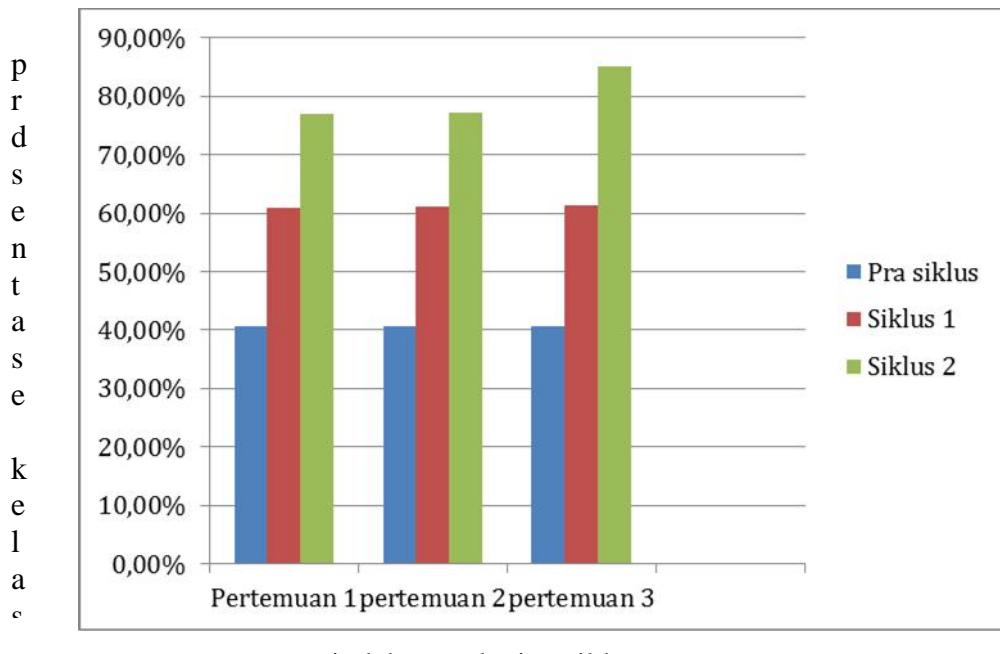
3). Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus ke tiga menggunakan boneka wayang kardus dengan tokoh manusia dan dilengkapi benda-benda sekitar.

Penggunaan media permainan sandiwara boneka pada siklus ke-2 ini dibuat bervariasi dimaksudkan agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

6. Hasil Penelitian

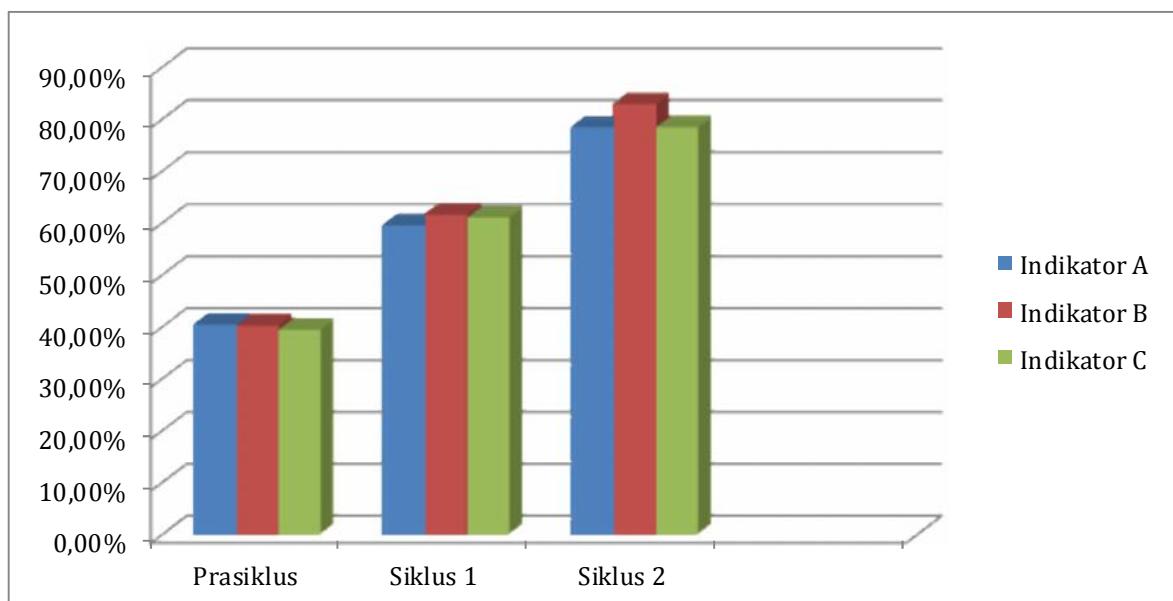
Berdasarkan hasil tindakan pada siklus pertama dan kedua, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan sandiwara boneka, keterampilan berbicara peserta didik berhasil meningkat dari sebelum tindakan 40,13% menjadi 61,08% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 79,74% pada siklus II. Keterampilan berbicara anak berhasil meningkat karena adanya proses perbaikan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa. Interaksi antara guru dan peserta didik juga ditingkatkan. Peningkatan keterampilan berbicara ini sudah sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian ini yakni 75 %. Peningkatan keterampilan berbicara anak dari sebelum tindakan sampai siklus ke 2 dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1

Grafik keterampilan Berbicara Anak dari Sebelum Tindakan Sampai Siklus 2

Grafik di atas merupakan peningkatan keterampian berbicara tiap pertemuan pada siklus II. Adapun peningkatan tiap indikator keterampilan berbicara dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Keterampilan Berbicara Peserta Didik Tiap Indikator Tiap Siklus

Keterangan:

Indikator A: Mengucapkan bunyi artikulasi, irama/ritme

Indikator B : Menyampaikan pikiran/gagasan dan perasaan secara lisan

Indikator C : Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar

7. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di atas, pembahasan hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. **Implementasi Permainan sandiwara boneka dalam proses pembelajaran**
Implementasi permainan sandiwara boneka meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal berupa apersepsi dan pengenalan tokoh, pada kegiatan inti guru menunjukkan permainan sandiwara boneka, dan kegiatan akhir peserta didik menceritakan kembali dengan permainan sandiwara boneka. Melalui implementasi permainan sandiwara boneka, kemampuan bahasa anak khususnya bahasa ekspresif yakni berbicara lebih mudah untuk terstimulasi. Perkembangan bahasa khususnya keterampilan berbicara juga lebih mudah untuk terstimulasi karena sandiwara boneka mengasah imajinasi anak, apabila imajinasi anak terasah maka anak akan lebih mudah untuk mengungkapkan pendapatnya dan keterampilan berkomunikasi/ berbicaranya pun akan lebih baik. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Jenkins (Montolalu, 2007:10.12) bahwa panggung boneka dapat membantu anak untuk: 1) Mengembangkan daya kreasi dan imajinasinya; 2) Berkonsentrasi; 3) mengembangkan keterampilan berkomunikasi 4) belajar bekerja sama; 5) mengurangi kecemasan, 6) memperoleh pengetahuan; 7) mengenalkan tentang aturan kehidupana, 8) sadar akan perilakunya.

Selain dipengaruhi oleh media dan metode permainan sandiwara boneka, keberhasilan pembelajaran bahasa dan keterampilan berbicara ini juga dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam mengajar dan menstimulasi anak untuk berbicara dan mengungkapkan pendapatnya. Dalam pembelajaran ini, perkembangan bahasa lisan anak prasekolah tergantung pada banyaknya peluang yang disediakan tentang keterlibatan dalam penggunaan bahasa yang disediakan oleh guru. Untuk mengeksplorasi interaksi dan keterampilan bicara anak, pertanyaan guru dalam menanggapi anak harus dilakukan dan pertanyaan terbuka memberikan kesempatan paling besar untuk anak-anak berbicara, berbagai pertanyaan yang diajukan memberikan kesempatan bagi guru prasekolah untuk memperbanyak tanggapan anak-anak, mendukung pemahaman teks, mengembangkan kosa kata dan pengetahuan, serta untuk model struktur bahasa yang lebih kompleks.

2. **Peningkatan Keterampilan berbicara Peserta didik**

Adapun peningkatan di setiap siklus tidak menunjukkan suatu ketebalan. Persentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan siklus I mencapai 20,46 % dan dari siklus I sampai siklus II peningkatan mencapai 18,66 %. Disini diketahui bahwa sebelum tindakan sampai siklus I mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini disebabkan karena pada awal-awal pertemuan ketertarikan anak masih sangat tinggi, mereka sangat semangat dan

antusias terhadap hal baru yang belum pernah ia dapatkan. Adapun untuk peningkatan dari siklus I ke siklus II, tidak mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini disebabkan oleh adanya kejemuhan yang dialami oleh anak serta terdapat beberapa aspek keterampilan berbicara yang sulit dikuasai oleh anak.

Ada beberapa aspek keterampilan berbicara yang mudah dikuasai oleh anak, tetapi ada juga yang sulit dikuasai oleh anak. Mengungkapkan perasaan (senang, sedih, takut) secara lisan mudah diucapkan anak, karena perasaan-perasaan tersebut sering ditanyakan oleh guru setelah selesai pembelajaran pada kesehariannya. Mengucapkan kalimat pertanyaan dengan ritme yang jelas masih terasa sulit dikuasai oleh anak. Hal ini dikarenakan mengucapkan kalimat pertanyaan merupakan tahapan keterampilan berbicara pada usia yang lebih tua yakni 5 tahun, sedangkan anak-anak kelompok A rata-rata masih berusia 4 tahun. Hal ini sejalan dengan teori tahapan keterampilan berbicara anak yang disampaikan oleh Peteda (1990) dalam Suhartono (2005:49) menjelaskan tahapan perkembangan awal ujaran anak, yaitu penamaan, tahap telegrafis, dan tahap transformasional. Tahap Transformasional merupakan tahapan dimana pengetahuan dan penguasaan kata-kata tertentu yang dimiliki anak dapat dimanfaatkan untuk mengucapkan kalimat-kalimat yang lebih rumit. Tahapan ini dimiliki anak yang berumur lima tahun yakni sudah mulai memberanikan diri untuk bertanya, menyuruh, menyanggah, dan menginformasikan sesuatu.

Subyek pada penelitian ini mempunyai latar belakang yang cukup baragam, baik dari segi jenis kelamin maupun dai segi usia. Terdapat 6 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa antara anak laki-laki dan anak perempuan secara keseluruhan keterampilan berbicaranya cenderung lebih baik peserta didik laki-laki dari pada peserta didik perempuan. Berdasarkan analisis peneliti, hal ini disebabkan karena peserta didik laki-laki lebih banyak dari pada peserta didik perempuan. Dengan demikian, peserta didik laki-laki lebih percaya diri dalam pembelajaran karena merupakan kelompok mayoritas. Adapun dari segi usia per Februari 2014, terdapat 8 anak dengan usia 5 tahun dan 10 anak dengan usia 4 tahun. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik dengan usia 5 tahun cenderung lebih baik keterampilan berbicaranya. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Penelitian oleh Jeong Hwa Lee, Jeong Eon Park (Pukyong Nasional University of Korea: 2009) yang berjudul "*Differences of children's verbal interaction in peer collaboration according to age, gender, and pairing conditions*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa usia, gender, dan kondisi kelompok berpengaruh terhadap interaksi verbal.

Berdasarkan pembahasan di atas, bahwa usia dan gender mempunyai pengaruh terhadap keterampilan berbicara. Pada penelitian ini, subyek penelitian bernama DN dan FR mempunyai prosentase peningkatan yang tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang lain. Berdasarkan

analisis peneliti, kedua peserta didik tersebut berusia 5 tahun dan berdasarkan pengamatan awal pada prasiklus dan informasi guru, kedua peserta didik tersebut memang lebih verbal dari peserta didik yang lain pada pembelajaran-pembelajaran sebelumnya.

8. Kesimpulan

1. Implementasi permainan sandiwara boneka meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal berupa apersepsi dan pengenalan tokoh, pada kegiatan inti guru menunjukkan permainan sandiwara boneka, dan kegiatan akhir peserta didik menceritakan kembali dengan permainan sandiwara boneka. Melalui implementasi permainan sandiwara boneka, keterampilan berbicara anak lebih mudah untuk terstimulasi karena sandiwara boneka mengasah imajinasi anak, apabila imajinasi anak terasah maka anak akan lebih mudah untuk mengungkapkan pendapatnya dan keterampilan berkomunikasi/berbicaranyapun akan lebih baik.
2. Permainan sandiwara boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase keterampilan berbicara dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yakni sebelum tindakan 40,13 %, siklus I mencapai 61,08 %, siklus II mencapai 79,74 %.
3. Model pembelajaran atraktif di PAUD SAYMARA yang menggunakan sentra-sentra bermain, salah satunya adalah permainan sandiwara boneka mampu menarik dan membuat anak berpartisipasi dalam pembelajaran dan mampu membuat tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini dibuktikan dengan keantusiasan anak dalam mengikuti permainan sandiwara boneka dan peningkatan prosentase keterampilan berbicara anak.

9. Saran

1. Kepada Kepala Sekolah
 - a. Kepala sekolah dapat menjadi motor penggerak dalam perbaikan terhadap proses pembelajaran. Kepala sekolah sebaiknya menjaga hubungan baik dengan guru melalui kerja kolaborasi.
 - b. Kepala sekolah seharusnya mendengarkan setiap masukan, kritik dan saran dari guru yang menyangkut kebijaksanaan dalam pembelajaran.
 - c. Pihak sekolah harus dapat menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan memperhatikan fasilitas dan sarana prasarana sekolah yang menunjang dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa dan berbicara seperti penyediaan alat peraga, boneka, panggung boneka, buku dan alat-alat pembelajaran yang lain. Kepala sekolah perlu dan dapat melakukan pemantauan proses pembelajaran dikelas.
2. Guru Kelas

- a. Guru kelas hendaknya menggunakan metode dan media pembelajaran berbicara yang tepat, menarik, menyenangkan dan bervariasi agar dapat membuat anak berminat dan antusias terhadap kegiatan pembelajaran.
- b. Guru kelas hendaknya melakukan pendekatan secara emosional terhadap anak, agar siswa tidak merasa minder, takut dan selalu siap dalam proses pembelajaran berbicara, sehingga lebih memotivasi dan mempermudah anak untuk mengingat kemudian mampu mengucapkannya dengan baik.
- c. Materi yang diberikan kepada anak hendaklah sesuai dengan konteks kehidupan anak sehingga akan lebih mempermudah anak untuk mengingat dan mengucapkan serta dapat mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Guru kelas hendaknya menyampaikan materi secara bertahap yakni dari yang mudah terlebih dahulu misalnya kata dan kalimat yang sederhana, kemudian dilanjutkan dengan kata dan kalimat yang lebih kompleks.

3. Peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini, tetapi dalam materi dan pendekatan yang berbeda.

B. STUDI 2: Perkembangan Kognitif Anak

1. Judul : Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Berbasis Keterampilan Proses Sains (Penelitian Tindakan Kelas di TK IT Albina Kota Ternate)

2. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut masa emas perkembangan. PAUD adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa, merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, tidak ketinggalan dari bangsa-bangsa lain.

Kemajuan suatu bangsa berkorelasi dengan kemajuan sainsnya. Semakin maju sains, semakin maju pula bangsa yang bersangkutan. Menurut hasil survei Internasional *Trend in International Mathematics and Science Study* (TIMSS), (<http://litbang.kemdikbud.go.id>) kemampuan dan daya tangkap sains anak Indonesia pada tahun 2007 menempatkan Indonesia pada peringkat 35 dari 49 negara peserta, masih jauh 14 tingkat dibawah Malaysia. Hal ini menunjukan bahwa penyadaran sains pada generasi penerus harus terus dilakukan mulai dari usia dini hingga dewasa. Karena pada usia 4 tahun pertama separuh kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk. Artinya kalau pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal, maka potensi otak anak tidak akan berkembang secara optimal. Secara keseluruhan sampai usia 8 tahun 80% kapasitas kecerdasan sudah terbentuk. Selanjutnya kapasitas kecerdasan anak akan mencapai 100% setelah berusia sekitar 18 tahun.

Mengenalkan sains sejak usia dini pada anak berarti membantu anak untuk mulai berpikir secara kritis dan logis. Sains membantu anak untuk bereksperimen, bereksplorasi, dan mengamati lingkungan sekitarnya. Hal ini berlahan mampu membangun karakter anak untuk terbiasa berpikir ilmiah, terlatih menyelesaikan masalah, dan mempunyai analisis yang tinggi. Menurut Ali Nugraha (2005:1) bahwa pengembangan pembelajaran sains pada anak, termasuk bidang pengembangan lainnya memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang diharapkan.

Perkembangan sains yang semakin kompleks dan pesat tidak memungkinkan guru menginformasikan semua fakta dan konsep pada anak didik, sehingga diperlukan suatu situasi pembelajaran yang dapat memotivasi anak untuk mempersiapkan diri belajar secara utuh, yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep tetapi juga keterampilan proses sains. Keterampilan proses sains yang dapat dilatihkan pada anak meliputi kemampuan mengamati (obsevasi), mengelompokkan (menglasifikasikan), menafsirkan, dan mengkomunikasikan. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Ali Nugraha (2005:125) keterampilan proses sains yang dapat

dilatihkan pada anak usia dini meliputi kemampuan mengamati, mengklasifikasi atau mengelompokkan, menafsirkan atau meramalkan, dan mengkomunikasikan.

Uraian di atas merupakan keterampilan proses sains yang idealnya dilatihkan pada anak. Dalam hal ini, guru seyogyanya dapat memfasilitasi dan memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk mengeksplorasi pengetahuannya melalui percobaan sains sederhana. Percobaan tersebut akan membantu keterampilan anak dalam penguasaan proses sains. Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran sains anak hanya mendengar ceramah dari guru saja atau membawa buku teks dan dilanjutkan dengan pembahasan secara verbal. Hal ini mengakibatkan anak didik tidak mempunyai kesempatan untuk menemukan fakta/konsep dan anak tidak mempunyai kemampuan untuk megembangkan keterampilan memproses perolehan.

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran anak TK adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak merupakan kemampuan otak anak dalam memperoleh informasi. Salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah pembelajaran sains. Pembelajaran sains memiliki peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya didalam menghasilkan peserta didik yaitu manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif dan logis. Proses pembelajaran sains yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak sesungguhnya mengarah pada tujuan pengembangan pembelajaran sains untuk anak usia dini yaitu agar anak memiliki kemampuan memcahkan masalah yang dihadapinya, sehingga diharapkan anak lebih berminat untuk menghayati sains. Pembelajaran sains di TK pada umumnya masih berupa konsep dan hafalan yang sebatas pada sains produk seperti mengajarkan tata surya yaitu: bulan, bintang, dan lain-lain, bukan mengajarkan pada sains proses.

Menurut Juwita (Yulianti, 2010: 42) sains adalah produk dan proses. Sebagai produk, sains merupakan batang tubuh pengetahuan yang terorganisir dengan baik mengenai dunia fisik dan alam. Sebagai proses, sains merupakan kegiatan menelusuri, mengamati dan melakukan percobaan. Sangat penting bagi anak-anak untuk ikut berpartisipasi dalam proses alamiah, karena keterampilan yang akan mereka dapatkan bisa dibawa ke daerah-daerah perkembangan lainnya dan akan bermanfaat selama hidupnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK IT Al-Bina Kota Ternate kelompok B menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran sains, guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menggunakan metode berceramah atau bercakap-cakap sehingga anak lebih banyak diam dan mendengar. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran sains lebih banyak dijelaskan oleh guru atau membaca buku teks sains yang dilanjutkan dengan pembahasan secara verbal. Selain itu, pembelajaran Sains di TK IT Al-Bina kelompok B dengan pendekatan pembelajaran berbasis keterampilan proses sains masih rendah, terutama pada proses dan hasil

belajar anak. Kesulitan pada keterampilan proses sains ini salah satunya bersumber dari guru yang masih kurang memberikan kesempatan pada anak untuk mengemukakan ide dan gagasannya secara variatif dan original, sehingga jawaban yang dihasilkan anak cenderung sama.

Kondisi lain kesulitan pada keterampilan proses sains adalah dalam pelaksanaan pembelajaran sains guru masih bersifat *teacher centered*, sistem pelaksanaan masih banyak didominasi oleh guru. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran sains, guru masih kurang optimal dalam menyediakan alat dan bahan yang diperlukan untuk percobaan karena terbatas oleh biaya, sedangkan idealnya benda-benda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sains adalah benda yang kongrit. Menurut Piaget (Jamaris, 2006:15) anak usia prasekolah usia 4-6 tahun berada pada fase perkembangan pra operasional menuju kongrit. Benda-benda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sains adalah benda yang kongrit (nyata). Guru tidak dianjurkan untuk menjelali anak dengan konsep-konsep abstrak. Guru sebaiknya menyediakan berbagai benda yang diperlukan agar anak dapat memenuhi sendiri konsep tersebut.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru di TK IT Albina kelompok B menyatakan bahwa kesulitan yang dihadapi oleh guru adalah penggunaan metode-metode pembelajaran sains karena sebagian besar guru kurang menguasi penggunaan metode yang baik dalam proses pembelajaran sains. Sebagian besar guru hanya menggunakan metode pemberian tugas. Anak hanya mendengarkan penjelasan guru kemudian anak mengerjakan tugas berupa lembar kerja anak. Pemberian tugas ini belum dapat dipahaminya karena anak tidak mengalami pengalaman langsung dalam suatu proses percobaan. Untuk mendapatkan pengalaman dalam proses percobaan diperlukan fasilitas dan metode yang mendukung melalui kegiatan yang bisa mencakup proses tersebut. Misalnya: melalui observasi, diskusi, eksperimen atau melalui media yang relevan. Pembelajaran Sains di TK sebaiknya dilakukan dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dalam mengesplorasi ide-ide mereka. Sebagai bagian dari mekanisme belajarnya, anak-anak perlu mengembangkan sendiri berbagai hipotesis dan secara terus menerus membuktikannya. Melatih proses berpikirnya sendiri, mengerti apa yang terjadi dan yang dikembangkannya kemudian mengajukan pertanyaan serta merumuskan jawabannya.

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- a. Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari pembelajaran keterampilan proses sains dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Albina kota Ternate

- b. Untuk mengetahui gambaran tentang penerapan pembelajaran berbasis keterampilan proses sains untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Bina Kota Ternate
- c. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Bina Kota Ternate setelah diterapkan pembelajaran berbasis ketrampilan proses sains.

4. KAJIAN TEORI

1. Hakikat Pembelajaran Sains Anak Usia Dini

Pengertian sains untuk anak usia dini adalah bagaimana memahami sains berdasarkan sudut pandang anak. Menurut Carson (Nugraha, 2005:14), sains bagi anak-anak adalah segala sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberikan pengetahuan atau merangsangnya untuk mengetahui dan menyelidikinya. Menurut Petter Rillero (Yulianti, 2010: 18) mengungkapkan bahwa anak-anak berminat ke dalam sains apabila mereka diberi peluang untuk bereksperimen sains. Menurut Eliason & Jenkins (1985: 118) mengemukakan bahwa:

Science is important because it enables the children to better understand their world. Through understanding their environment, some of their fears are alleviated, they are more comfortable with nature, and they have an increasing awareness of the events, people, and materials surrounding them.

Menurut Morison (2012:270) ada 6 alasan mengajar sains pada anak sangat penting yaitu:

- 1) Sains merupakan sarana ideal untuk mengembangkan pikiran anak-anak guna bertanya tentang dunia alam
- 2) Menerapkan *National Science Education Standards* dapat membantu anak masuk ke masyarakat yang melek sains
- 3) Ketika anak-anak mengeksplorasi sains, mereka memperoleh bahasa lisan dan tertulis untuk ekspresi sains-dan belajar membaca di konteks yang baru
- 4) Sains mengajari anak-anak belajar tentang alam, mereka menghormati dan peduli akan planet beserta sumber daya alamnya.
- 5) Belajar metode ilmiah mengajarkan anak-anak agar memandang diri sendiri sebagai ilmuwan. Mengajar anak-anak apa itu ilmuwan dan apa yang dilakukan ilmuwan adalah sangat penting bagi pendidikan sains
- 6) Pelajaran di bidang sains yang menarik dapat mendorong cinta abadi terhadap mata pelajaran tersebut.

Menurut Ali Nugraha (2005: 37) bahwa nilai sains bagi perkembangan anak diantaranya:

- 1) Kemampuan kognitif, yaitu mengacu pada teori perkembangan kognitif, yang terpenting adalah bukan anak menyerap sebanyak-banyaknya pengetahuan, tetapi adalah bagaimana anak dapat mengingat dan mengendapkan yang diperolehnya, serta bagaimana ia dapat menggunakan konsep dan prinsip yang dipelajarinya itu dalam lingkungan kehidupannya atau belajarnya
- 2) Kemampuan afektif, yaitu tugas guru yang terpenting dalam pembelajaran sains adalah menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan, bermakna menyentuh anak sehingga dapat menumbuh-kembangkan afeksi anak secara positif. Artinya dapat membentuk anak yang memiliki jati diri dan sikap-sikap sebagai ilmuwan
- 3) Kemampuan psikomotorik, yaitu pengalaman motorik saat melakukan kegiatan sains yaitu dalam aktivitas seperti membentuk bangunan dari pasir, tanah, dan lain-lain. Dapat juga dilakukan anak melalui aktivitas menggaris dengan pensil dan mengukur benda-benda
- 4) Nilai sains bagi pengembangan keterampilan berpikir dan kreativitas anak, yaitu lingkungan belajar yang telah disiapkan oleh guru akan merangsang anak untuk memunculkan pertanyaan-pertanyaan menakjubkan
- 5) Nilai sains bagi pengembangan kemampuan aktualisasi dan kesiapan anak dalam mengisi kehidupannya. Kegiatan sains dapat membantu penyiapan anak sebagai investasi dan sumber daya manusia masa depan yang cerah
- 6) Nilai sains bagi perkembangan religius anak. Pembelajaran sains dapat meningkatkan kesadaran religius dan apresiasi yang semakin tinggi tentang keberadaan Sang Maha Pencipta serta untuk menumbuhkan rasa bersyukur dan memuliakan Tuhan.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Beberapa ahli memberi pengertian tentang perkembangan kognitif antara lain: menurut Ahmad Susanto (2011:47) “kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.”

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Jean Piaget (1886-1980), seorang ahli biologi dari Perancis yang kemudian tertarik ke psikologi anak, memberi sumbangan pemikiran yang tak ternilai bagi pemahaman perkembangan kognitif anak. Ia selalu tertarik pada cara manusia

belajar dan berkembang secara intelektual, dimulai dari lahir dan berlanjut di sepanjang hidup. Menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2005:53) semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan: (1) sensori-motor, (2) praoperasional, (3) konkret operasional, dan (4) formal operasional. Keempat tahap perkembangan tersebut berlaku serentak disemua bidang perkembangan kognitif. Berdasarkan teori perkembangan yang dicetuskan oleh Jean Piaget, usia dini berada pada tahapan sensori motor dan praoperasional yaitu periode pada saat anak belum mampu mengoperasikan mental secara logik. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan operasi adalah kegiatan-kegiatan yang diselesaikan secara mental dan bukan fisik. Periode ini ditandai dengan berkembangnya representasional atau “*symbolic function*”, yaitu kemampuan menggunakan sesuatu untuk mempresentasikan sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol berupa kata-kata, gesture, dan benda.

Menurut Piaget (Slamet Suyanto) perkembangan kognitif anak usia TK (5-6 tahun) sedang dalam masa peralihan dari fase Pra-operasional ke fase Konkret operasional. Cara berpikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak. Pada tahap ini anak belajar terbaik melalui kehadiran benda-benda. Obyek permanen (*object permanency*) sudah mulai berkembang. Anak dapat belajar mengingat benda-benda, jumlah dan ciri-cirinya meskipun bendanya sudah tidak berada dihadapannya. Anak juga mulai mampu menghubungkan sebabakibat yang tampak secara langsung. Anak juga dapat membuat prediksi berdasarkan hubungan sebab-akibat yang telah diketahuinya. Cara berpikir anak TK, selain bersifat konkret, sebagian lagi masih bersifat transduktif. Anak menghubungkan benda-benda dan atribut baru yang dipelajarinya berdasarkan pengalamannya berinteraksi dengan benda-benda sebelumnya.

3. Metode Pembelajaran

Proses pembelajaran yang ada di Tk IT Albina masih belum sesuai dengan karakteristik anak atau DAP. Pembelajaran yang ada di TK IT Albina juga belum mengarah ke salah satu model-model pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas juga masih terlihat formal yaitu masih bersifat teacher centre. Proses pembelajaran di kelas juga jarang menggunakan media atau APE, sehingga anak lebih banyak di ajarakan dengan sesuatu yang abstrak bukan kongkrit. Adapun kegiatan wajib bagi anak usia 5-6 tahun di sekolah ini adalah hafalan doa-doa, hafalan hadits dan surat-surat pendek, membaca dan iqro. Oleh karena itu, guru-guru juga diharapkan kreatif dalam membuat media pembelajaran sesuai dengan tema. Guru juga harus membawa benda sesungguhnya ketika mengajar.

Gambaran kondisi tersebut membuat peneliti memilih metode pembelajaran atraktif (pestalozzi) untuk memperbaiki kondisi di TK IT Albina tersebut. Pestalozzi menekankan pendidikan berdasarkan pada pengembangan aspek sosial sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dan mampu menjadi anggota masyarakat yang berguna (Sujiono, 2005). Pandangan dasar Pestalozzi yang pertama menekankan pada pengamatan alam. Semua pengetahuan pada dasarnya bersumber dari pengamatan yang akan menimbulkan pengertian. Namun jika pengertian tersebut tanpa didasari pengamatan, maka akan menjadi sesuatu pengertian yang kosong (abstrak). Pandangan kedua adalah menumbuhkan keaktifan jiwa raga anak. Melalui keaktifan anak akan mampu mengolah kesan (hasil) pengamatan menjadi suatu pengetahuan. Keaktifan akan mendorong anak melakukan interaksi dengan lingkungannya. Pandangan ketiga adalah pembelajaran pada anak harus berjalan secara teratur setingkat demi setingkat atau bertahap. Prinsip ini sangat cocok dengan kodrat anak yang tumbuh dan berkembang secara bertahap. Pandangan dasar tersebut membawa konsekuensi bahwa bahan pengembangan yang diberikan pada anak pun harus disusun secara bertingkat, dimulai dari urutan bahan yang termudah sampai tersulit, dari bahan pengembangan yang sederhana sampai yang terkompleks.

5. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah anak-anak kelompok B berjumlah 19 orang anak, laki-laki 8 orang dan perempuan 11 orang. Dalam penelitian ini, peneliti akan melaksanakan empat langkah prosedur penelitian yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah observasi, portofolio, wawancara, dan catatan lapangan. Sedangkan untuk instrumen penelitian menggunakan lembar observasi berbentuk check list dan catatan lapangan, dan foto. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

6. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator diperoleh hasil pada siklus I sebagai berikut,

- 1) Sebagian besar anak bersemangat dan antusias dalam melakukan percobaan sains sederhana. Namun ada juga anak yang kurang antusias dan bersemangat yaitu Fai. Fai adalah anak yang suka menyendiri dan kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, ada juga anak yang kurang percaya pada saat melakukan percobaan sains sederhana. Ei adalah anak yang kurang percaya diri, setiap percobaan yang akan dilakukan selalu saja mengatakan Ei tidak bisa walaupun sebenarnya dia bisa.

- 2) Ada beberapa anak yang tidak sabar ingin selalu menjadi yang pertama pada saat melakukan percobaan sains sederhana. Hal ini terlihat pada saat pertemuan kedua percobaan benda yang menyerap dan tidak menyerap air. Abel salah satu anak yang sangat aktif ingin selalu menjadi orang pertama yang melakukan percobaan. Selain itu, ada juga uki dan alif.
- 3) Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada masing-masing indikator keterampilan proses sains. Untuk KPS menduga siklus I diperoleh skor rata-rata 10,09% dengan standar deviasi sebesar 3,26.
- 4) Hasil observasi keterampilan proses sains (KPS) indikator mengamati diperoleh skor rata-rata 13,2% dengan standar deviasi sebesar 4,30.
- 5) Hasil observasi keterampilan proses (KPS) indikator mengklasifikasi diperoleh skor rata-rata 12,94% dengan standar deviasi sebesar 4.19.
- 6) Hasil observasi keterampilan proses sains (KPS) indikator mengkomunikasikan diperoleh skor rata-rata 10,18% dengan standar deviasi sebesar 4,16.
- 7) Hasil belajar kognitif anak pada siklus I diperoleh persentase klasikal sebesar 72,81% .
- 8) Hasil aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran siklus I mengalami peningkatan pada setiap pertemuan yaitu pertemuan pertama skor rerata yang diperoleh sebesar 36,84% dan pertemuan kedua sebesar 47,37%.

Pada siklus I persentase klasikal Keterampilan Proses Sains diperoleh 59,38%. Dengan demikian, persentase klasikal pada siklus pertama belum tercapai, untuk itu peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II. berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Anak-anak sangat antusias dalam melakukan percobaan sains sederhana. Namun ada anak yang kurang bersemangat, antusias dan percaya diri pada siklus I seperti Fai dan Ei pada siklus II ini jauh lebih baik. Fai semakin bersemangat dan sudah mulai bermain dengan teman-teman lainnya. Sedangkan Ei semakin percaya diri dengan percobaan-percobaan yang dilakukan maupun jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- 2) Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada masing-masing indikator keterampilan proses sains. Untuk KPS menduga siklus II diperoleh skor rearata 12,11 dengan standar deviasi sebesar 4,02 dan persentase 60,53%
- 3) Hasil observasi keterampilan proses sains (KPS) mengamati diperoleh skor rerata 14,34 dengan standar deviasi sebesar 5,06 dan persentase 71,71%
- 4) Hasil observasi keterampilan proses (KPS) mengklasifikasi diperoleh skor rerata 13,82 dengan standar deviasi sebesar 4,74 dan persentase 69,08%
- 5) Hasil observasi keterampilan proses sains (KPS) mengkomunikasikan diperoleh skor rerata 12,63 dengan standar deviasi sebesar 5,02 dan persentase 63,16%

- 6) Hasil Keterampilan Proses Sains Anak pada siklus II sebesar 66,12%
- 7) Hasil aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran siklus II pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dari 63,16% menjadi 73,68%.

Proses pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah baik. Kelemahan yang ada pada siklus II dapat teratasi dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari keterampilan proses sains pada siklus I 59,38% meningkat pada siklus II menjadi 66,12%, namun pada siklus II persentase klasikal belum tercapai sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus ke III. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator pada siklus III diperoleh hasil sebagai berikut,

- 1) Anak –anak sudah antusias dalam melakukan percobaan sains sederhana. Hal ini terlihat dari hasil keterampilan proses sains anak dari siklus ke siklus semakin tinggi.
- 2) Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada masing-masing indikator keterampilan proses sains. Untuk KPS menduga siklus III diperoleh skor rerata 14,71 dengan standar deviasi sebesar 3,84 dan persentase 73,55.
- 3) Hasil observasi keterampilan proses sains (KPS) mengamati diperoleh skor rerata 17,00 dengan standar deviasi sebesar 4,20 dan persentase 85%.
- 4) Hasil observasi keterampilan proses (KPS) mengklasifikasi diperoleh skor rerata 16,80 dengan standar deviasi sebesar 4,16 dan persentase 84,09%.
- 5) Hasil observasi keterampilan proses sains (KPS) mengkomunikasikan diperoleh skor rerata 14,54 dengan standar deviasi sebesar 4,22 dan persentase 72,70%.
- 6) Hasil Keterampilan Proses Sains Anak pada siklus III sebesar 78,82%
- 7) Hasil aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran siklus III pada setiap pertemuan mengalami peningkatan jauh lebih baik dari siklus-siklus sebelumnya yaitu pada pertemuan pertama 89,47% menjadi 94,74%.

Berdasarkan observasi, keterampilan proses sains anak pada setiap indikator keterampilan proses sains (KPS) dengan melakukan percobaan sains sederhana telah meningkat dari siklus ke siklus. Peningkatan KPS setiap indikator pada siklus pertama, kedua dan ketiga dapat dilihat pada diagram berikut ini.

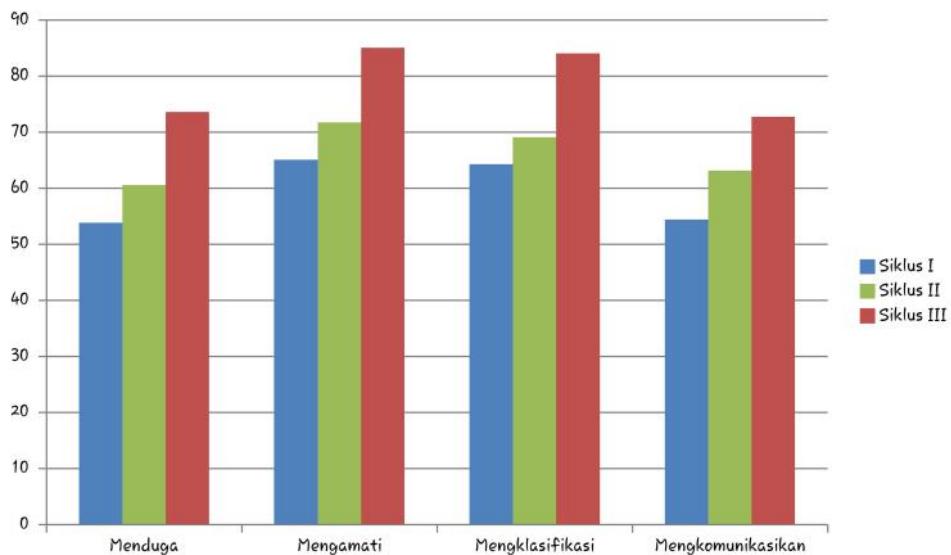


Diagram 1. Perbandingan Berbagai Indikator Keterampilan Proses Sains

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran di kelas sudah terlaksana dengan baik. Beberapa kekurangan yang terdapat pada siklus I dan II dapat ditingkatkan sehingga proses pembelajaran semakin lebih baik. Pada siklus ketiga keterampilan proses sains anak secara klasikal adalah berhasil jika mencapai 75%. Dengan demikian, melalui percobaan sederhana dapat meningkatkan keterampilan proses sains anak kelas B2 TK IT Albina Kota Ternate. Berdasarkan refleksi pada siklus III tersebut maka indikator keberhasilan sudah terpenuhi sehingga siklus dinyatakan berhenti. Pada siklus I persentase keterampilan proses sains sebesar 59,38%, pada siklus II 66,12% dan pada siklus III meningkat menjadi 78,82%. Untuk lebih jelas peningkatan keterampilan proses sains anak pada siklus pertama, kedua dan ketiga dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Diagram 2. Hasil Keterampilan Proses Sains Anak

Hasil pengamatan keterampilan proses sains untuk setiap indikator disajikan dalam tabel sebagai berikut:

No	Keterampilan Proses Sains (KPS)	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Menduga	53,84%	60,53%	73,55%
2.	Mengamati	65,02%	71,71%	85%
3.	Mengklasifikasi	64,25%	69,08%	72,70%
4.	Mengkomunikasikan	54,39%	63,08%	72,70%

7. PEMBAHASAN

Pada penelitian ini keterampilan-keterampilan proses sains yang dirangsang/dilatihkan yaitu menduga, mengamati, mengklasifikasi, dan mengkomunikasikan. Keterampilan-keterampilan proses ini tidak tumbuh dan bekerja secara otomatis tetapi perlu dilatih agar tumbuh dan berkembang dengan baik. Melalui kegiatan-kegiatan percobaan sains sederhana yang dilakukan, anak akan menghayati proses ilmiah. Sehingga dapat dikatakan, keterampilan proses anak lebih berkembang dan terlatih. Menurut Piaget (Slamet Suyanto) perkembangan kognitif anak usia TK (5-6 tahun) sedang dalam masa peralihan dari fase Pra-operasional ke fase Konkret operasional. Cara berpikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak. Pada tahap ini anak belajar terbaik melalui kehadiran benda-benda. Oleh kerena itu, pembelajaran sains pada anak usia 5-6 tahun tidak dijejali dengan konsep-konsep abstrak tetapi anak belajar sains dengan pengalaman langsung akan benda-benda kongrit yaitu melalui percobaan-percobaan sains sederhana. Dalam penelitian ini, percobaan-percobaan sains sederhana yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan proses sains anak kelas B2 TK IT Albina Kota Ternate yaitu: (1) Terapung dan Tenggelam, (2) Menyerap dan Tidak Menyerap Air, (3) Larut dan Tidak Larut, (4) Roket Balon, (5) Magnet I dan (6) Magnet II.

Berdasarkan hasil penelitian pada setiap indikator keterampilan proses sains yang diamati dari siklus ke siklus sebagai berikut:

- 1) Ketermpilan proses sains (KPS) Menduga dari siklus ke siklus mengalami peningkatan. Berdasarkan acuan keberhasilan keterampilan proses sains pada siklus I sebesar 53,84% dan dikatakan belum berkembang (BB), karena pada siklus I ini anak-anak belum terbiasa dengan kondisi belajar melalui percobaan sederhana. Pada siklus ke II sebesar 60,53% dengan kategori mulai berkembang (MB) dan siklus III sebesar 73,55% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSB).
- 2) Keterampilan proses sains (KPS) Mengamati dari siklus ke siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 65,02% dengan kategori mulai berkembang (MB), meningkat pada siklus II sebesar 71,71% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSB) dan siklus III sebesar 85% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Dari keempat aspek keterampilan proses sains yang dilatihkan KPS mengamati memiliki skor persentase

tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak usia TK belajar melalui kehadiran benda-benda kongrit. Anak mengamati secara langsung melalui percobaan sederhana dan kemampuan kognisi anak berkembang karena anak ingin memaknai apa yang dilihatnya.

- 3) Keterampilan proses sains (KPS) mengklasifikasi mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 64,25% dengan kategori mulai berkembang (MB), meningkat pada siklus II sebesar 69,08% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSB) dan pada siklus III sebesar 84,01% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).
- 4) Keterampilan proses sains (KPS) mengkomunikasikan juga mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Pada siklus I sebesar 54,39% dikatakan belum berkembang (MB), meningkat pada siklus II sebesar 63,08% dengan kategori mulai berkembang (MB) dan siklus III sebesar 72,70% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSB).
- 5) Selain itu, peningkatan keterampilan proses sains secara keseluruhan dari siklus ke siklus mengalami peningkatan yaitu pada siklus I sebesar 59,38% meningkat pada siklus II sebesar 66,12% dan pada siklus III sebesar 78,82%. Menurut Mechling dan Oliver (Kresnadi, 2001:18) Keterampilan proses sains yang diajarkan dalam pendidikan Ipa memberi penekanan pada keterampilan-keterampilan berpikir yang dapat berkembang pada anak-anak. Kemampuan berpikir anak akan berkembang jika anak berinteraksi dengan obyek sehingga memiliki pengalaman kongrit maupun abstrak sebagai suatu fakta juga memungkinkan untuk menghubungkan fakta-fakta itu menjadi konsep miliknya. Fakta yang diperoleh anak dari lingkungan merupakan pengalaman yang bermakna bagi pembelajaran.
- 6) Pembelajaran di kelas juga dipengaruhi oleh peran guru dalam pembelajaran sains. Di TK IT Albina proses pembelajaran yang terjadi masih sebatas calistung dengan pendekatan seperti di sekolah dasar. Hal ini mungkin disebabkan karena ada kesalahan dalam menerjemahkan Taman Kanak-kanak atau karena tuntutan orang tua dan masyarakat, sehingga seolah-olah program taman kanak-kanak dipaksakan untuk mempersiapkan siswa memasuki Sekolah Dasar. Pembelajaran sains yang terjadipun masih sebatas sains produk dimana guru mengajarkan sains kepada anak berdasarkan buku teks saja tanpa melakukan percobaan secara langsung. Menurut R Rohandi (Ali Nugraha, 2005: 142) mengemukakan bahwa:

Anjuran bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran sains menempatkan aktivitas nyata anak dengan berbagai objek yang dipelajari dengan yang merupakan hal utama yang dapat dikembangkan. Berbagai kesempatan harus diberikan kepada anak untuk bersentuhan langsung dengan objek yang akan atau sedang dipelajarinya. Dengan pembelajaran seperti itulah anak sedang bergelut belajar mengenai apa yang dinamakan sains.

7) Secara rinci peran guru sains bagi anak usia dini di antaranya: a) Guru sebagai perencana, b) Guru sebagai inisiator, c) Guru sebagai fasilitator, d) Guru sebagai observer, e) Guru sebagai elaborator, f) Guru sebagai motivator, g) Guru sebagai antisifator, h) Guru sebagai model, i) Guru sebagai elaborator, j) Guru sebagai teman bereksplorasi, k) Promotor anak menjadi pembelajar sejati. Selain itu, hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah memantau setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak, apakah kegiatan tersebut membosankan atau menyenangkan. Guru harus memperhatikan perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Dengan memperhatikan perilaku anak, guru dapat mengetahui apakah anak mengalami kesulitan atau tidak pada saat melakukan kegiatan.

8. KESIMPULAN

1. Percobaan sederhana yang dilakukan oleh anak dalam pembelajaran sains dapat meningkatkan keterampilan proses sains anak.
2. Pembelajaran sains di TK bukan hafalan, anak belajar dari fakta sehingga diperlukan situasi pembelajaran yang memotivasi anak mempersiapkan diri belajar secara utuh, yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep tetapi keterampilan proses sains yaitu anak melakukan percobaan sederhana secara langsung.
3. Percobaan sederhana dapat meningkatkan keterampilan proses sains anak usia 5-6 tahun di TK IT Albina Kota Ternate.
4. Metode pembelajaran Pestalozzi mampu menumbuhkan keaktifan jiwa raga anak. Melalui keaktifan anak akan mampu mengolah kesan (hasil) pengamatan menjadi suatu pengetahuan. Keaktifan akan mendorong anak melakukan interaksi dengan lingkungannya. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan proses sains dari siklus ke siklus.

9. IMPLIKASI

- 1) Percobaan sederhana dalam pembelajaran sains merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan proses sains anak.
- 2) Percobaan sederhana dalam pembelajaran sains terutama bagi guru sangat membantu menjelaskan konsep-konsep sains sederhana pada anak. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dan aktif dalam pembelajaran yaitu guru harus bisa merencanakan, mempersiapkan, dan melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan karakteristik anak Taman Kanak-Kanak (TK).
- 3) Keterampilan proses pada setiap anak dengan indikator keterampilan proses yang berbeda-beda dapat diterapkan pada berbagai aspek perkembangan anak.

10. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan , maka disarankan pada:

1. Pihak sekolah hendaknya dapat menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan memperhatikan fasilitas dan sarana prasarana sekolah yang menunjang dalam pembelajaran khususnya pembelajaran sains.
2. Guru kelas hendaknya menggunakan metode dan media pembelajaran sains yang menyenangkan sehingga anak berminat dan antusias terhadap kegiatan pembelajaran .
3. Guru kelas hendaknya kreatif membuat media pembelajaran pada setiap tema terutama dalam membuat media pembelajaran percobaan sains sederhana agar anak tidak bosan dengan kondisi belajar yang ada.
4. Guru kelas hendaknya melakukan pendekatan secara emosional terhadap anak, agar anak tidak merasa malu, takut, percaya diri dan selalu siap dalam proses pembelajaran berbasis keterampilan proses sains.
5. Kepada peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa, tahap persiapan sangat diperlukan sebelum melakukan penelitian. Komunikasi yang baik dengan berbagai pihak yang berkaitan, akan meminimalkan kendala teknis yang terjadi di lapangan. Peneliti dapat melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis keterampilan proses sains pada aspek lain dengan tema pembelajaran yang berbeda.

C. STUDI 3: Implementasi bermain Peran

1. **JUDUL :** Implementasi Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati Kota Ternate

2. PENDAHULUAN

Kecerdasan bagi anak usia dini memiliki manfaat yang besar bagi dirinya sendiri dan bagi perkembangan sosialnya karena dengan tingkat kecerdasan anak yang berkembang dengan baik akan memudahkan anak bergaul dengan orang lain serta mampu menciptakan hal-hal yang baru. Menurut Santrock (2007:317) bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan beradaptasi serta belajar dari pengalaman. Melalui pengembangan, kecerdasan akan membantu seseorang untuk menemukan jalan keluar atau solusi permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kecerdasan dapat pula membantu seseorang untuk dapat menciptakan sesuatu baik berupa jasa maupun benda dan dapat membantu memudahkan seseorang untuk menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam diri manusia terkandung banyak kemampuan/kecerdasan seperti yang dikemukakan oleh Howard Gardner (Kurniasih, 2009:89) tentang teori kecerdasan jamak (*multiple intelligence*), yaitu terdapat 9 kecerdasan ganda diantaranya verbal-linguistik, logis-matematis, visual-spasial, jasmaniah-kinestetik, irama-musikal, intrapersonal, interpersonal, naturalistik dan spiritual. Salah satu dari kecerdasan itu adalah kecerdasan interpersonal yang

menggambarkan kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan orang-orang sekitarnya. Kecerdasan ini merupakan kemampuan untuk memahami dan menggambarkan perasaan, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain. Kecerdasan interpersonal memungkinkan anak mampu membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Kecerdasan ini sudah dimiliki anak sejak ia lahir dan perlu dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran. Oleh sebab itu, hendaknya untuk membangun kecerdasan interpersonal perlu dibangun sejak anak usia dini.

Kecerdasan interpersonal dibutuhkan dan menjadi unsur yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebab setiap orang harus hidup bersama kelompoknya dan membutuhkan orang lain. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang kurang cenderung tidak peka, tidak peduli, egois dan sering menyinggung perasaan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang kurang dapat disebabkan oleh orangtua yang cenderung mengekang anak dirumah dan melarangnya bergaul dengan teman seusianya pada lingkungan rumah. Anak-anak yang seperti itu kurang diajarkan orangtua bagaimana berhubungan dengan orang lain atau diberi kesempatan untuk berbaur dengan teman sebayanya.

Kenyataan yang terjadi di kelompok B pada TK Barunawati Kota Ternate bahwa kecerdasan interpersonal anak masih kurang baik seperti anak masih bermain secara sendiri-sendiri atau bermain dengan kelompok tertentu saja, anak tidak dapat bekerja sama dengan teman yang lain yang mengakibatkan tidak ada interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, anak tidak mudah berteman dengan anak yang lain, masih terjadi konflik antara teman yang satu dengan teman yang lainnya, anak tidak memiliki rasa empati ketika mendengarkan keluarga temannya mengalami musibah, anak tidak mau berbagi makanan atau mainan dengan teman lain, anak tidak sabar antri dalam menunggu giliran ketika bermain dan anak tidak dapat memimpin kelompok dalam kegiatan bermain sehingga guru terhambat dalam menerapkan metode bermain. Kenyataan ini berdasarkan wawancara dengan guru kelas di TK Barunawati Kota Ternate bahwa permasalahan yang dihadapi pada kelompok B di TK Barunawati ini yaitu dalam pengembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun yakni banyak orang tua maupun guru yang menganggap kecerdasan interpersonal kurang penting. Mereka pada umumnya beranggapan bahwa anak yang pandai secara akademik khususnya yang berhubungan dengan kemampuan membaca, menulis dan berhitung, maka anak akan mampu menemukan kecerdasan atau kemampuan yang lain termasuk kecerdasan interpersonal. Kemampuan akademik lebih diutamakan karena banyaknya tuntutan syarat masuk sekolah dasar. Anak yang akan memasuki sekolah dasar minimal harus bisa membaca, menulis dan berhitung yang menyebabkan kecerdasan interpersonal terabaikan. Hal ini membuat orangtua maupun guru lebih fokus pada kemampuan akademik sehingga kecerdasan interpersonal anak pada kelompok B di TK Barunawati Kota Ternate tidak berkembang secara optimal.

Kemungkinan penyebab permasalahan ini adalah kurangnya metode bermain yang ditunjukkan dengan masih ditemukannya aktivitas bermain anak secara individu ataupun hanya melibatkan kelompok-kelompok tertentu saja yang interaksinya hanya pada anak yang sama dalam suatu kelompok misalnya anak tidak memiliki rasa empati, tidak bisa bekerja sama dengan teman yang lainnya dan tidak mudah berteman dengan teman yang lainnya. Kondisi demikian apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk pada anak di kelompok B di TK Barunawati Kota Ternate. Padahal, metode bermain merupakan metode yang sangat penting untuk diterapkan pada anak usia 5-6 tahun.

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas yang mungkin untuk dilaksanakan oleh guru di TK Barunawati Kota Ternate adalah melakukan metode bermain yaitu metode bermain peran. Menurut Triyanto (2011:202) metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang.

Ada beberapa cara mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak yaitu mengembangkan dukungan kelompok, menetapkan aturan tingkah laku, memberi kesempatan bertanggung jawab di rumah, bersama-sama menyelesaikan konflik, melakukan kegiatan sosial di lingkungan, menghargai perbedaan pendapat antara anak dengan teman sebaya, menumbuhkan sikap ramah dan memahami keragaman budaya lingkungan sosial dan melatih kesabaran menunggu giliran berbicara, serta mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu. (Sujiono, 2010:61).

3. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Implementasi metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati Kota Ternate.
2. Bagaimana peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati Kota Ternate setelah diimplementasikan metode bermain peran (*role playing*).

4. KAJIAN TEORI

1. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan dalam suasana hati, niat, motivasi dan perasaan orang-orang lain. Hal ini dapat mencakup kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara dan gerak tubuh, kemampuan untuk membedakan antara berbagai jenis isyarat antarpribadi dan kemampuan untuk merespons secara efektif terhadap isyarat mereka dalam beberapa cara yang pragmatis misalnya untuk

mempengaruhi kelompok orang-orang untuk mengikuti garis tindakan tertentu (Amstrong, 2009:7).

Kecerdasan interpersonal memiliki 3 dimensi (Wahyudi, 2011:37-38) yaitu:

1. *Social sensitivity* (sensitivitas sosial) adalah kemampuan untuk merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukannya baik secara verbal maupun non verbal. Anak yang memiliki sensitivitas yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain, baik reaksi tersebut positif ataupun negatif.
2. *Social insight* adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam satu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah di bangun. Terdapat juga kemampuan dalam memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya dengan situasi tersebut. Dasar dari *social insight* ini adalah berkembangnya kesadaran diri anak secara baik, kesadaran diri yang berkembang akan membuat anak mampu memahami keadaan dirinya baik keadaan internal maupun eksternal.
3. *Social communication* adalah penguasaan keterampilan komunikasi sosial yang merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan afektif, berbicara afektif, keterampilan *public speaking* dan keterampilan menulis secara efektif.

Secara khusus, karakteristik orang yang memiliki kecerdasan interpersonal (Yaumi, 2012: 147-148) adalah:

1. Belajar dengan sangat baik ketika berada dalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lainnya.
2. Semakin banyak berhubungan dengan orang lain, semakin merasa bahagia.
3. Sangat produktif dan berkembang dengan pesat ketika belajar secara kooperatif dan kolaboratif.
4. Ketika membangun interaksi jejaring sosial, sangat senang dilakukan melalui *chatting* atau *teleconference*.
5. Merasa senang berpartisipasi dalam organisasi-organisasi sosial, keagamaan dan politik.
6. Sangat senang mengikuti acara *talkshow* di TV dan radio.
7. Ketika bermain atau berolah raga sangat pandai bermain secara tim (*double* atau kelompok) daripada main sendirian (*single*).
8. Selalu merasa bosan dan tidak bergairah ketika bekerja sendiri.
9. Selalu melibatkan diri dalam *club-club* dan berbagai aktivitas ekstrakurikuler.

10. Sangat peduli dan penuh perhatian pada masalah-masalah dan isu-isu sosial.

Menurut Safaria (2005:16-17) bahwa terdapat 7 cara mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan kesadaran diri. Anak yang memiliki kesadaran yang tinggi akan lebih mampu mengenali perubahan emosi-emosinya, sehingga anak akan lebih mampu mengendalikan emosi tersebut dengan terlebih dahulu mampu menyadarinya.
2. Mengajarkan pemahaman situasi sosial dan etika social. Pemahaman norma-norma sosial merupakan kunci sukses dalam membina dan mempertahankan sebuah hubungan dengan orang lain. Pemahaman situasi sosial ini mencakup bagaimana aturan-aturan yang menyangkut dalam etika kehidupan sehari-hari. Sehingga nantinya akan mengerti bagaimana harus menyesuaikan perilakunya dalam setiap situasi sosial.
3. Mengajarkan pemecahan masalah efektif. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi akan memiliki keterampilan memecahkan konflik antar pribadi yang efektif, dibandingkan dengan anak yang kecerdasan interpersonalnya rendah.
4. Mengembangkan sikap empati. Sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses pertemanan agar tercipta hubungan yang bermakna dan saling menguntungkan.
5. Mengembangkan sikap prososial. Perilaku prososial sangat berperan bagi kesuksesan anak dalam menjalin hubungan dengan teman sebayanya. Anak-anak yang disukai oleh teman sebayanya kebanyakan menunjukkan perilaku prososial yang tinggi.
6. Mengajarkan berkomunikasi secara santun. Komunikasi merupakan sarana yang paling penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang yang menginginkan kesuksesan di dalam hidupnya.
7. Mengajarkan cara mendengar efektif. Keterampilan mendengarkan ini akan menunjang proses komunikasi anak dengan orang lain. Sebab orang akan merasa dihargai dan diperhatikan ketika mereka merasa diperhatikan.

5. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. (Hisyam Zaini dkk, 2008:98). Menurut Blatner (Yaumi, 2012:116) bahwa metode bermain peran adalah suatu metode untuk menyelidiki isu-isu yang terdapat dalam situasi sosial yang kompleks. Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik/situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia perankan. Metode ini dapat digunakan dalam mempraktekkan isi pelajaran yang baru. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa (Yamin, 2010:75-76).

Arriyani (2010: 43) menyebutkan bahwa melalui pengalaman bermain peran yang kaya dan bermutu anak akan mendapat manfaat bagi perkembangannya, antara lain:

1. Kemampuan dalam berbahasa yang baik dan benar yakni pengungkapan kata-kata yang lebih baik misalnya berbicara lebih jelas, menggunakan kalimat SPOK, kosa kata lebih kaya yaitu setiap bermain peran kosa kata selalu bertambah karena setiap perubahan topik, kosa kata baru muncul dengan topik pada tema yang ditentukan, bahasa keseluruhan lebih tinggi misalnya memiliki pengembangan bahasa serapan (kosa kata baru yang sulit) dan dapat menggunakannya dengan benar saat terjadi komunikasi dengan orang lain, tahap bahasa lebih tinggi misalnya penyampaian bahasa lebih terstruktur, strategi penyelesaian masalah lebih baik misalnya pemikiran dan bahasa yang terstruktur memudahkan anak untuk menganalisa masalah yang dihadapi dan dapat menentukan strategi dalam menyelesaikan masalah dengan bahasa yang akurat dan memakai perbendaharaan bahasa yang dia miliki, melakukan percakapan lebih banyak misalnya memiliki kemampuan dalam menceritakan ulang kegiatan main yang telah dilakukan dengan urut dan menggunakan kalimat lengkap.
2. Kemampuan berpikir yang tinggi yakni lebih ingin tahu misalnya setiap bermain peran tema selalu berganti, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi, kemampuan melihat sudut pandang orang lain lebih baik misalnya menjadi lebih jeli melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, karena telah memiliki pengalaman yang kaya dalam memainkan peran-peran di sekitarnya dan kemampuan intelektual lebih tinggi.
3. Kemampuan dalam sosial dan emosi yang tinggi yakni bermain dengan teman sebaya lebih banyak, kegiatan kelompok lebih banyak seperti banyak kegiatan/adegan dalam bermain peran dilakukan dengan cara berkelompok yang membuat anak dapat belajar kerjasama dengan yang lain, mampu menyelesaikan masalah dengan berbicara, kerjasama dengan teman sebaya lebih baik, agresi menurun seperti ego menurun, perasaan yang meledak-ledak menurun, lebih sabar dan bisa mengontrol diri, empati lebih banyak seperti pengalaman yang banyak dalam memainkan peran-peran hingga wawasan bertambah dan lebih dapat memahami peran-peran tersebut, pengendalian terhadap dorongan dari dalam diri lebih baik seperti lebih sabar dan dapat membuat keputusan berdasarkan skala prioritas dan meramalkan kecenderungan dan hasrat anak lain lebih baik seperti pengalaman main dengan banyak peran membuat anak memiliki kemampuan dalam membaca keinginan yang ditampilkan anak baik secara verbal maupun non verbal.
4. Memiliki kreativitas dan imaginasi yang tinggi yakni inovasi lebih banyak: saat mendapatkan benda yang diinginkan tidak ada, hal tersebut tidak menjadikan hambatan

baginya dalam bermain karena ia dapat mengalihkan benda lain sebagai pengganti benda yang tidak ada tersebut dan lebih imajinatif misalnya dapat meluaskan ide main pada kegiatan main yang dilakukan.

5. Memiliki rentang konsentrasi yang panjang yakni konsentrasi lebih panjang misalnya perasaan *enjoy* dalam bermain membuat anak tidak merasakan waktu yang terus bergulir dan kemampuan perhatian lebih besar seperti memusatkan perhatian kepada sesuatu menjadi lebih terinci dan teliti.

Proses bermain peran pada anak usia dini yaitu anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema sekitar kehidupan nyata) mereka belajar banyak mengenai keterampilan praakademis seperti mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah dan bermain kerjasama dengan orang lain (Mutiah, 2012: 115). Dalam metode bermain peran terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dilaksanakan antara lain (Mulyasa, 2012:176-179) sebagai berikut:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi anak.

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan anak-anak terhadap masalah pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Pada tahap ini guru mengemukakan masalah. Masalah dapat diangkat dari kehidupan anak-anak, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah itu sebaiknya dipecahkan. Masalah yang dipilih sebaiknya hangat dan actual, langsung menyangkut kehidupan anak, menarik dan merangsang rasa ingin tahu serta memungkinkan berbagai alternatif pemecahan.

2. Memilih peran dalam pembelajaran

Pada tahap ini anak-anak dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan dan apa yang harus mereka kerjakan kemudian anak-anak diberikan kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika anak-anak tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk seorang anak yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.

3. Menyusun tahap-tahap peran

Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini tidak perlu ada dialog khusus karena anak-anak dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Guru membantu anak-anak menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan misalnya dimana pemeran dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan dan sebagainya. Persiapan ini penting

untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak-anak agar mereka siap untuk memainkan perannya masing-masing.

4. Menyiapkan pengamat

Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua anak turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Keterlibatan pengamat sangat penting terutama mengajukan alternatif pemeran. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih hidup, terutama pada saat mendiskusikan peran-peran yang telah dimainkan.

5. Pemeran

Pada tahap ini anak-anak mulai beraksi secara spontan sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Pemeran cukup dilakukan secara singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas masalah yang diperankan serta jumlah anak yang dilibatkan.

6. Diskusi dan evaluasi pembelajaran

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual.

7. Pemeran ulang

Pemeran ulang dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeran. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut, demikian halnya dengan para pelakunya. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah dan setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran-peran yang lainnya.

8. Diskusi dan evaluasi tahap dua

Diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap 6 akan tetapi hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeran ulang dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

9. Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan

Pada tahap ini anak-anak saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orangtua, guru, teman-teman dan sebagainya. Keberhasilan bermain peran bergantung pada kemampuan dalam mengungkap pengalaman pribadi anak-anak. Di samping terdapat aneka ragam pengalaman, dalam hal tertentu dimungkinkan ada kesamaan pengalaman diantara anak. Berdasarkan kesamaan pengalaman ini ditarik suatu generalisasi.

Metode *role playing* (bermain peran) sangat cocok dengan kecerdasan interpersonal karena metode *role playing* (bermain peran) merupakan bentuk permainan yang memerankan karakter seseorang dalam hubungannya dengan ide cerita. Oleh

karena itu aktivitas pembelajaran bermain peran disamping menerapkan proses asimilasi juga dapat menerapkan proses akomodasi, sehingga pembelajaran yang dihasilkan membawa dampak pada penghafalan sekaligus memberi penguatan yang berarti dalam kehidupan nyata. Hal ini akan menimbulkan interaksi secara efektif dengan orang lain (Yaumi, 2012:116). Melalui metode *role playing* (beran peran) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak karena peserta didik dapat berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami perasaan orang lain, toleransi, dapat mempelajari watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain serta cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain (Roestiyah, 2012: 90).

6. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Bermain peran (*Role Playing*) alasannya karena metode ini jarang digunakan dalam pembelajaran di TK Barunawati Kota Ternate. Hal ini ditunjukkan dengan ditemukannya aktivitas bermain anak secara individu ataupun hanya melibatkan kelompok-kelompok tertentu saja yang interaksinya hanya pada anak yang sama dalam suatu kelompok misalnya anak tidak memiliki rasa empati, tidak bisa bekerja sama dengan teman yang lainnya dan tidak mudah berteman dengan teman yang lainnya.

Metode *role playing* merupakan salah satu contoh metode pembelajaran Froebel. Empat dasar dalam pembelajaran ini adalah ekspresi diri yang bebas, fasilitasi kreativitas, menstimulasi partisipasi sosial, dan ekspresi motorik. Prinsip pertama dari metode pembelajaran Froebel adalah, pengembangan aktivitas. Anak didik harus didorong untuk aktif sehingga dapat melakukan berbagai kegiatan (pekerjaan) yang produktif. Prinsip kedua adalah kebebasan atau suasana merdeka. Otoaktivitas anak akan tumbuh dan berkembang jika pada anak diberikan kesempatan dalam suasana bebas sehingga anak mampu berkembang sesuai potensinya masing-masing. Melalui suasana bebas atau merdeka, anak akan memperoleh kesempatan mengembangkan daya fantasi atau daya khayalnya, terutama daya cipta untuk membentuk sesuatu dengan kekuatan fantasi anak. Prinsip ketiga yang dikemukakan Frobel adalah pengamatan dan peragaan. Kegiatan ini dimaksudkan terutama dalam mengembangkan seluruh indra anak. Agar pembelajaran tidak verbalistik maka anak harus diberi kesempatan untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai kondisi lingkungan alam di sekitar. Pada lingkungan alam yang jauh atau sulit untuk diamati maka dapat dilakukan dengan menggunakan prinsip peragaan. Pendidik dapat meragakan hal -hal yang tidak mungkin diamati anak secara langsung, baik berupa lingkungan fisik, sosial maupun keagamaan simulasi yakni dalam metode ini siswa dibina kemampuannya, yang berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi

dalam kelompok. Disamping itu dalam metode simulasi siswa diajak untuk dapat bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

7. METODE

Subjek dan karakteristik dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati Kota Ternate yang berjumlah 25 orang yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dikarenakan penelitian ini memfokuskan pada implementasi metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Adapun desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model Hopkins yakni diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*) dan melakukan refleksi (*reflecting*) dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan catatan lapangan. Untuk mengumpulkan data atau informasi dari hasil pelaksanaan tindakan, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan catatan lapangan serta dokumentasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan deskripsi analitik. Data-data yang telah diperoleh dideskripsikan, kemudian direfleksi dan diambil kesimpulan pada suatu siklus untuk diperbaiki atau dilanjutkan siklus berikutnya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data ini dilakukan untuk hasil data catatan lapangan selama penelitian.

8. HASIL PENELITIAN

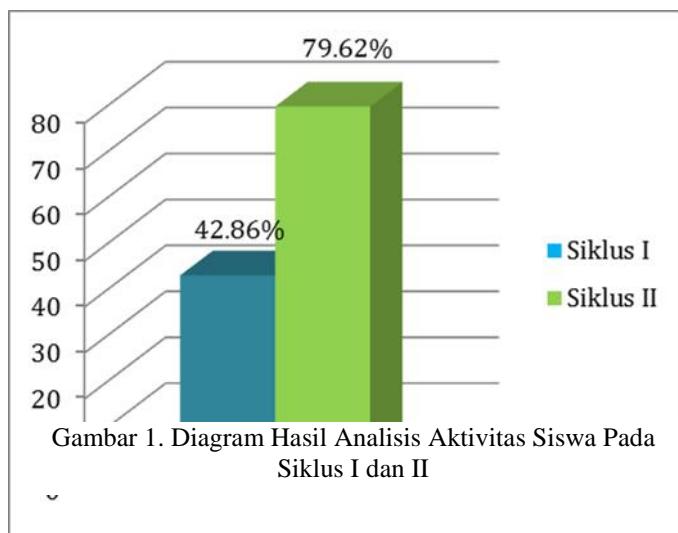
Adapun hasil analisis data observasi kecerdasan interpersonal anak pada siklus I menunjukkan bahwa: (1) perkembangan kecerdasan interpersonal anak dalam satu kelas belum merata. (2) Ada anak yang memiliki kemampuan yang sangat tinggi yaitu Alfin, akan tetapi ada juga anak yang masuk dalam katagori rendah, (3) ada beberapa item instrument yang begitu mudah diungkapkan oleh anak tetapi ada juga anak yang cukup sulit diungkapkan oleh anak, (4) keterampilan guru dalam menggunakan metode bermain peran belum menarik sehingga ada beberapa anak yang tidak memperhatikan sehingga keterampilan guru dalam menggunakan metode bermain peran harus diperbaiki. Berdasarkan hasil analisis tindakan pada siklus I dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* (Bermain peran) untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak belum tercapai secara maksimal, untuk itu perlu dilanjutkan siklus II dengan memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa.

Hasil observasi kecerdasan interpersonal anak pada siklus II dapat dikatakan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah baik. Kelemahan pada siklus I dapat teratasi dengan

baik. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran khususnya dalam metode *role playing* (bermain peran) mengalami peningkatan. Peningkatan kualitas pembelajaran terlihat dari tercapainya indikator yang ditetapkan misalnya peningkatan kecerdasan interpersonal anak yang mencapai lebih dari 75%. Konsentrasi dan antusias anak yang meningkat serta perhatian anak dalam pembelajaranpun berjalan dengan baik. Hal ini didukung dengan keterampilan guru dalam menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Peneliti dibantu oleh guru kelas dan guru pendamping telah berhasil meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Meskipun masih ditemukannya beberapa anak yang kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru tapi tidak menjadi masalah buat peneliti dalam proses pembelajaran sebab kita ketahui bahwa kemampuan, karakteristik dan daya tangkap anak bermacam-macam. Sebagian besar kecerdasan interpersonal anak sudah meningkat yaitu 79,62%.

Berdasarkan analisis dan refleksi diatas bahwa tindakan pada siklus II ini dikatakan berhasil atau tuntas yakni kecerdasan interpersonal anak meningkat jika dibandingkan dengan siklus I. Walaupun tindakan pada siklus II ini masih terdapat sedikit permasalahan yang belum teratasi tetapi kegiatan *role playing* (bermain peran) berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Adapun besar peningkatan kecerdasan interpersonal anak dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



9. PEMBAHASAN

1. Implementasi metode *role playing* (bermain peran) dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas bahwa kecerdasan interpersonal anak meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu dari 42,86% menjadi 79,62%. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwa hal ini dipengaruhi oleh metode *role playing* (bermain peran) yang digunakan untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal anak. Metode *role playing* (bermain peran) merupakan metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau

lebih tentang suatu topik/situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia perankan. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa (Yamin, 2010:75-76). Metode *role playing* merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Hal sesuai dengan pendapat dari *Sue Rogers and Julie Evan* (2008:72) bahwa:

"To explore the concept of role-play, its place in school and what children liked and didn't like about it, we invited the children to negotiate their own small groups, a strategy that we believed would be supportive to children and enable them to feel confident".

Jika anak sudah tertarik dalam pembelajaran, maka guru akan lebih mudah menstimulasi perkembangannya. Perkembangan sosial emosi khususnya kecerdasan interpersonal anak juga akan lebih mudah distimulasi karena metode *role playing* melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih. Jika interaksi antara dua siswa atau lebih terjadi dengan baik maka kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan dalam suasana hati, niat, motivasi dan perasaan orang-orang lain akan lebih baik. Selain dipengaruhi oleh metode *role playing* (bermain peran) keberhasilan pembelajaran sosial emosi dan kecerdasan interpersonal ini juga dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam mengajar dan menstimulasi anak untuk berinteraksi dengan anak yang lain.

2. Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak

Adapun besar peningkatan kecerdasan interpersonal anak dari siklus I ke siklus II yaitu dari 42,86% menjadi 79,62%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup baik. Anak-anak dalam mengungkapkan perasaan sedih, senang dan marah mudah diungkapkan karena perasaan-perasaan terebut sering ditanyakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

10. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini karena anak-anak dapat berinteraksi dengan anak yang lain.
2. *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di PAUD Barunawai Kota Ternate. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase dari 42,86% (siklus I) meningkat menjadi 79,62% (siklus II).
3. Metode pembelajaran Froebel yang menitikberatkan pada ekspresi diri yang bebas, fasilitasi kreativitas, menstimulasi partisipasi sosial, dan ekspresi motorik mampu menstimulasi

kecerdasan interpersonal anak karena metode ini mengajak anak untuk bebas berekspresi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

11. SARAN

1. Guru Kelas

- a) Guru kelas hendaknya menggunakan metode yang bervariasi dan menyenangkan agar dapat membuat anak antusias terhadap kegiatan pembelajaran.
- b) Guru kelas hendaknya menyampaikan materi pelajaran secara bertahap yakni dari yang sederhana hingga yang kompleks.
- c) Hendaknya materi yang diberikan pada anak sesuai dengan konteks kehidupan anak agar lebih mudah untuk diingat dan dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang serupa tetapi dengan materi dan pendekatan yang berbeda.

BAB VI

KESIMPULAN HASIL-HASIL STUDI

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun.

PAUD adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa, mereka yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, tidak ketinggalan dari bangsa-bangsa lain. Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulan terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya. Pentingnya masa usia dini bagi pertumbuhan dan perkembangan seseorang membuat berbagai penelitian-penelitian yang merujuk kepada dunia anak usia dini menjadi hal yang teramat penting untuk dilakukan agar pengetahuan dan wawasan terus menerus mengalami pembaharuan demi menciptakan generasi bangsa yang optimal.

Keberhasilan PAUD dalam membantu anak mencapai perkembangan diri yang optimal tidak terlepas dari peran guru dan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Secara teoritik, metode pembelajaran PAUD dibagi menjadi 5 yaitu model Ki Hajar Dewantara, model Pestalozzi, model Froebel, model Montesorri, dan model *Highscope*. Masing-masing metode pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri yang secara tidak langsung mempengaruhi anak dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan penjelasan tersebut, dibawah ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan ketiga studi yang dilakukan dan efektifitas masing-masing metode pembelajaran yang telah dipilih pada penelitian-penelitian tersebut.

1. Melalui implementasi permainan sandiwara boneka, keterampilan berbicara anak lebih mudah untuk terstimulasi karena sandiwara boneka mengasah imajinasi anak, apabila imajinasi anak terasah maka anak akan lebih mudah untuk mengungkapkan pendapatnya dan keterampilan berkomunikasi/berbicaranyapun akan lebih baik. Permainan sandiwara boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase keterampilan berbicara dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yakni sebelum tindakan 40,13 %, siklus I mencapai 61,08 %,

siklus II mencapai 79,74 %. Model pembelajaran atraktif di PAUD SAYMARA yang menggunakan sentra-sentra bermain, salah satunya adalah permainan sandiwara boneka mampu menarik dan membuat anak berpartisipasi dalam pembelajaran dan mampu membuat tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini dibuktikan dengan keantusiasan anak dalam mengikuti permainan sandiwara boneka dan peningkatan prosentase keterampilan berbicara anak.

2. Percobaan sederhana yang dilakukan oleh anak usia dini dalam pembelajaran sains dapat meningkatkan keterampilan proses sains anak. Pembelajaran sains di TK bukan hafalan, anak belajar dari fakta sehingga diperlukan situasi pembelajaran yang memotivasi anak mempersiapkan diri belajar secara utuh, yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep tetapi keterampilan proses sains yaitu anak melakukan percobaan sederhana secara langsung. Percobaan sederhana dapat meningkatkan keterampilan proses sains anak usia 5-6 tahun di TK IT Albina Kota Ternate. Dengan acuan metode pembelajaran Pestalozzi mampu menumbuhkan keaktifan jiwa raga anak. Melalui keaktifan anak akan mampu mengolah kesan (hasil) pengamatan menjadi suatu pengetahuan. Keaktifan akan mendorong anak melakukan interaksi dengan lingkungannya. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan proses sains dari siklus ke siklus.
3. Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini karena anak-anak dapat berinteraksi dengan anak yang lain. Dari penelitian ini diketahui bahwa *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di PAUD Barunawai Kota Ternate. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan prosentase dari 42,86% (siklus I) meningkat menjadi 79,62% (siklus II). Metode pembelajaran Froebel yang menitikberatkan pada ekspresi diri yang bebas, fasilitasi kreativitas, menstimulasi partisipasi sosial, dan ekspresi motorik mampu menstimulasi kecerdasan interpersonal anak karena metode ini mengajak anak untuk bebas berekspresi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing metode pembelajaran yang digunakan memiliki pencapaian keberhasilan yang berbeda-beda. Persamaan dan perbedaan ketiga penelitian tersebut dengan metode pembelajaran yang digunakan adalah ketiga studi sama-sama bertujuan untuk meningkatkan keterampilan anak, sama-sama mengajak siswa untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar. Sementara perbedaannya adalah metode pembelajaran atraktif atau Pestalozzi lebih menekankan kepada kegiatan yang menggunakan metode percakapan dan bercerita, sedangkan metode pembelajaran Froebel lebih menekan kepada simulasi/ peragaan.

DOKUMENTASI PENELITIAN



Suasana saat proses belajar mengajar berlangsung



Suasana saat proses belajar mengajar berlangsung



Suasana saat bermain peran dilakukan



Suasana saat guru mengarahkan kegiatan bermain peran



Suasana saat anak berbagi pengalamannya



PAUD SAYMARA tampak dari depan



Suasana kelas kelompok A PAUD SAYMARA Kartasura



Peneliti melakukan uji coba tindakan



Suasana bermain di luar kelas



Suasana permainan sandiwara boneka pada siklus I



Peserta didik antusias mengikuti permainan sandiwara boneka



Permainan sandiwara boneka pada siklus II



Peserta didik bermain sandiwara boneka wayang

SKENARIO PERMAINAN SANDIWARA BONEKA

a. Pembukaan

- Salam dan do'a sebelum melakukan kegiatan
 - Assalamualaikum and how are you? 2x
 - Assalamualaikum 3x, and how are you?
 - Mari anak-anak kita berdo'a sebelum belajar. Bismillahirrohmanirrohim... dst
- Menyanyi "Good morning"
 - Ok anak-anak mari kita bernyanyi "Good Morning", are you ready? 1...2...3
 - Good morning our teacher
 - My friend and I am ready
 - Ready to learn and to study
 - A lot of things with pleasure
 - Ready to learn and to study
 - A lot of things with pleasure

▪ Apersepsi

- Guru bercakap-cakap tentang kebun binatang
- Guru memperlihatkan boneka tangan bentuk binatang kepada anak didik
- Guru menyebutkan nama tokoh cerita

b. Inti pembelajaran

- Guru menyebutkan judul cerita
- Anak mendengarkan guru bercerita dengan melaksanakan dialog antar boneka
- Sambil bercerita guru menggerakkan boneka tangan secara bergantian sesuai dengan isi cerita, sesekali melakukan dialog antara boneka dengan anak

c. Penutup

- Setelah selesai bercerita guru memperlihatkan kembali seluruh boneka tangannya secara bergantian
- Anak diberi kesempatan memberi kesimpulan cerita
- Anak diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat dan perasaannya secara lisan
- Guru melengkapi kesimpulan cerita

ALUR CERITA PERMAINAN SANDIWARA BONEKA

SIKLUS KE-I PERTEMUAN KE-1

SAPI YANG GEMAR MAKAN

Sapi tak pernah berhenti mengunyah. Ia selalu memakan rumput di sekitarnya. Ia bahkan tak mau berbagi dengan teman-temannya. Badannya menjadi sangat besar dan gemuk. Teman-temannya seperti kambing dan beruang telah memperingatkannya.

Kambing :“ Sapi.. berhentilah makan!” (kalimat permintaan)
“apa kamu tidak kekenyangan?” (kalimat pertanyaan)
Beruang :”Besok kan kita bisa makan lagi” (kalimat pernyataan).

Walaupun kambing dan beruang telah memperingatkan, sapi tetap tidak mau menuruti.

Sapi : “hemh.. nyam.. nyam.. nyam. Buat apa menahan keinginan untuk makan, makanan kan tersedia sangat banyak.

Sering kali sapi makan hingga kekenyangan, bersendawa (a’i’u’e’o) dan muntah. Tapi hal itu tak membuat sapi berhenti makan. Suatu hari perut sapi sakit.

Sapi :”aduuuh.. perutku sakit sekail.. rasanya seperti diremas-remas”
Kambing :”tu kan.. perutnya sakit.. itu karena kamu kebanyakan makan”

Sapi merasakan sakit berhari-hari. Rasa sakitnya begitu menyiksa. Sapi pergi ke dokter yang ada di desa itu

Sapi :”pak dokter.. tolong aku.. perutku sakit sekali.
Dokter :”sapi habis makan apa? Sampai perutnya sakit?
Sapi : “aku makan rumput seperti biasa dokter.. tapi memang sangat banyak.”
Dokter : “lha itu kenapa perutmu sakit, karena kamu makan terlalu banyak.”

Semua dokter di desa itu tidak ada yang bisa megobati sapi. Setelah diselidiki oleh lalat yang masuk ke perut sapi, bagian usus sapi banyak yang robek akibat makan yang berlebihan. Keadaanya semakin lemah. Sapi berjanji jika ia sembuh akan makan seperlunya dan tidak tamak.

Nilai moral: sesuatu yang berlebihan selalu berakhir tidak baik, oleh karena itu jauhilah sikap berlebihan seperti dalam makan, minum, belanja, dll

Tokoh: sapi, kambing, beruang, dokter hewan.

Assesoris panggung: rumput-rumputan, alat dokter (suntikan)

ALUR CERITA
SIKLUS KE-I PERTEMUAN KE-2

BERMAIN DENGAN TERTIB

Miau dan Mimi si kucing sedang berlari-lari mengejar kupu-kupu di taman.

Miau : “Ya ya ya.. asyik ada banyak kupu-kupu disini”.

Mimi : ”Lihat Miau... kupu-kupunya warna-warni, ada yang merah, kuning, nila.”

Miau : ”Hemh.. indah sekali..

Miau dan Mimi terus berlari-lari sejak pagi saat matahari terbit hingga menjelang siang. Setelah itu ia bermain dengan teman-temannya. Mereka mencoba untuk menangkap ekor masing-masing. Setelah puas bermain tangkap ekor, ia dan teman-temannya belajar memanjat pohon tanpa jatuh.

Miau : ”Wah latihan hari ini sangat menggembirakan karena banyak yang berhasil”.

Mimi : ”Iya Miau.. kita hari ini sudah menangkap kupu-kupu, main tangkap ekor, sampai memanjat pohon. Wah.. hari yang menggembirakan.

Miau dan Mimi sangat lincah karena setiap hari melatih gerakan baru untuk tubuhnya. Setelah seharian bermain, miau belum lelah juga. Ia megajak teman-temannya untuk mengganggu ayam yang sedang tidur.

Miau : ”Eh Mimi, lihat ada koko si ayam jantan yang sedang tidur pulas”. Hemh, kita gangguin yuk?”

Mimi : ”Jangan Miau, kasihan, koko sangat pulas tidurnya”.

Miau : ”Ah tidak apa-apa, kita iseng aja”.

Ayam jantan marah karena tidurnya terganggu. Lalu ayam itu mengadukan perbuatan miau pada kambing (kaka).

Koko : ”Ah..siapa yang menggangguku? Eh mimi, miau..

Koko : ”kaka, aku di ganggu mimi dan miau. Tolong nasihati dia agar tidak menggangguku.

Saat miau dan teman-temannya pulang, kambing sudah di pinggir jalan kemudian memberi nasihat pada miau dan temannya.

Kaka : ”miau, mimi, kalian boleh berlatih dan bermain dengan semangat, namun jangan mengganggu yang lain karena itu tidak benar dan berbahaya. Kalian tentu tak ingin diganggu saat tidur seperti apa yang kalian lakukan pada ayam jantan bukan?

Miau : ” iya Kaka, kami mengaku salah, niat kami hanya iseng, tapi malah mengganggu dan membahayakan ayam jantan.

Mimi : ”kami berjanji akan minta maaf kepada Koko si ayam jantan, kaka...

Akhirnya miau dan mimi menyadari kesalahannya dan meminta maaf pada koko.

Tokoh: kucing, ayam jantan, kambing.

Asessoris panggung: pohon

ALUR CERITA
SIKLUS KE-I PERTEMUAN KE-3

MONYET DAN BERUANG

Para penghuni hutan sedang berpesta. Seluruh penghuni hutan berkumpul dan aling berbincang satu sama lain. Berbagai macam hiburan ada pada pesa tersebut. Masing-masing binatang menunjukkan kebolehannya untuk menghibur penghuni hutan lainnya. Masing-masing penghuni hutan menunjukkan hiburan yang indah.

Tibalah giliran monyet. Ia pun, berdiri, berjalan dan menari. Monyet menari dengan sangat lincah.

Monyet : hai teman-teman.. lihat, aku akan menari yagn sangat indah. Semoga kalian suka.
Jerapah : wah.. tarian monyet sangat indah, lincah sekali

Semua binatang yang hadir terkesima dengan gerakan tari yang dilakukan monyet. Setelah menari dengan sangat lincah, monyet mendapatkan tepuk tangan yang sangat meriah dari penghuni hutan.

Melihat monyet mendapat sambutan yang begitu meriah, beruang merasa iri. Ia juga ingin mendapat tepuk tangan yang meriah dari seluruh penghuni hutan. Maka, beruang pun berdiri dan mencoba menari untuk menghibur seluruh penghuni hutan.

Beruang : hemh.. aku juga bisa menari seperti monyet.. teman-teman lihat aku manri ya.. pasti tidak kalah dengan tarian monyet.

Namun, gerakan beruang sangat aneh. Alih-alih mendapat tepuk tangan ari penghuni hutan, mereka malah menyoraki tarian yang dibawakan beruang.

Gajah : huuu.. gerakan yang aneh. Nagus dari mana.. tubuhmu itu aneh beruang.

Penghuni hutan meminta untuk menyudahi tariannya karena tarian beruang sangatlah buruk. Beruang akhirnya diusir dari pesta karena dianggap menganngu jalannya pesta.

Gajah : beruang.. tarian kamu itu mengganggu kita.. sudah, kamu pergi saja dari pesa ini.

Beruang sangat sedih, ia menyesal atas perbuatannya karean iri dengan monyet, akhirnya ia tak bisa ikut pesta hutan.

Nilai moral: semua makhluk ciptaan Allah punya kelebihan dan keunikan dalam bentuk dan kemampuan masing-masing. Jadi, berlatihlah untuk dapat menguasai hal-hal baru. Fokuslah pada kelebihanmu dan jangan iri dengan kelebihan orang lain.

Tokoh: monyet, beruang, beberapa binatang pendukung .

ALUR CERITA
SIKLUS KE-2 PERTEMUAN KE-1

PERUBAHAN LANI

Hari minggu biasanya Lani sangat gembira. Tapi kali ini Lani mengurung diri di kamarnya. ayah yang hari itu sedang libur bekerja, bertanya kepada ibu.

Ayah : ibu, Lani kenapa mengurung diri di kamar?

Ibu : kemarin Lani sempat meminta dibelikan sepatu, ayah.. ibu sudah menasehati Lani, kalau sepatunya masih bagus.

Ayah kemudian menghampiri Lani di kamarnya.

Ayah : Lani.. ayo buka pintunya nak.. ayah boleh masuk tidak?

Lani : boleh (dengan wajah cemberut)

Ayah : kenapa anak ayah hari ini sedih dan murung?

Lani : Habis kemarin aku minta dibelikan sepatu sama ibu, tapi ibu tidak mau membelikan.

Ayah : sepatu. Bukankah sepatumu masih bagus lani?

Lani : hemh.. tapi kan aku sudah bosan ayah.

Ayah kemudian merayu Lani, untuk mau diajak jalan-jalan bersama ayah.

Ayah : Lani, kamu mau ikut ayah ke suatu tempat?

Lani : kemana yah?

Ayah : nanti kamu kan tahu

Kemudian ayah dan Lani berangkat dengan naik kendaraannya. Ayah mengajak Lani bawah kolong jembatan yang disana ada beberapa orang yang tinggal disana dengan rumah kardus. Disana juga anak-anak seumuran dengan Lani.dak?

Lani : ayah kook mengajak lani kesini

Ayah : coba kamu lihat anak-anak yang disana sepatu dan sandalnya bagus tidank?

Lani : hemh.. mereka tidak memakai sendal maupun sepatu ayah?

Ayah : coba kita megnhampiri mereka

Ayah dan lani kemudian menghampiri anak-anak itu. Lanipun bertanya kepada mereka, kenapa tidak memakai sandal atau sepetu. Salah satu dari mereka menjawab: “untuk makan saja susah apalagi beli sepatu Lani. Lani pun merasa iba dan menyesal telah memaksa ibu untuk membelikan sepatu, padahal sepatu Lani belum rusak. Lanipun sadar, kemudian mengajak ayahnya pulang.

Sesampainya dirumah, lani mengumpulkan barang-barangnya yang masih bagus dan sudah tidak terpakai untuk diberikan kepada anak-anak dibawah jembatan tadi. Ayah merasa sangat bangga dengan apa yang dilakukan oleh Lani. Kini Lani sudha berubah menjadi anak yang lebih bersyukur dan menghargai akan apa yang ia miliki.

Nilai moral : bersyukur dengan apa yang kita miliki akan membuat kita menjadi lebih bahagia.

Tokoh : Ayah, Lani, ibu, anak laki-laki dan perempuan di kolong jembatan (boneka jari)

ALUR CERITA
SIKLUS KE-2 PERTEMUAN KE-2

BUAH SALAK YANG BERMANFAAT

Di sebuah keranjang buah telah terjadi perbicangan seru antar beberapa buah. Dalam keranjang itu ada buah apel, jeruk, mangga dan salak.

Apel : teman-teman. Lihat tubuhku ini, indah kan. Kulitku halus, warnaku juga sangat menarik.

Jeruk : aku juga cantik, kulitku halus warnaku menarik, bauku juga sangat segar.

Mangga : aku juga menarik. Ahkan rasaku beragam. Ada yang manis, ada juga yang asam, dan tetap disukai banyak orang. Tapi lihat si salak itu, kulitnya yang kasar dan warnanya tidak menarik.

Apel : iya.. ih, dasar buah jelek

Jeruk : pasti orang-orang tidak menyukaimu.

Apel, jeruk, dan mangga ters mengejek Salak. Mereka menganggap Salak adalah buah yang jelek karena kulitnya yang kasar dan warnanya yang tidak menarik. Akan tetapi salak tetap sabar. Salak berpedoman bahwa walaupun tubuhnya seperti ini, pasti dia punya manfaat.

Siang itu Kiki mengeluh perutnya sakit, ia sering keluar masuk kamar mandi.

Kiki : uuh., ini pasti karena kemarin aku terlalu banyak makan buah mangga muda. (Kiki duduk termenung didepan meja makan)

Salak : hai kiki, makanlah aku, insyallah akan bisa mengurangi sakit perutmu.

Kiki : oya, apa kamu bisa membantu menyembuhkan sakit perutku?

Salak : insyallah Kiki

Kiki : ok aku akan coba memakanmu.

Setelah memakan buah salak, Kiki merasa lebih baik. Kiki sangat berterima kasih dengan Salak. Setelah kejadian itu, teman-teman salak seperti mangga, apel dan jeruk tidak lagi mengejek salak. Ternyata walaupun bentuk salak tidak semenarik kita, tapi salak bermanfaat.

Nilai moral : di balik kekurangan pasti ada kelebihan. Menghargai kekurangan orang lain adalah perbuatan yang terpuji

Tokoh : salak, mangga, apel, jeruk (boneka jari), anak perempuan (boneka tangan)

ALUR CERITA
SIKLUS KE-2 PERTEMUAN KE-3

AKIBAT TERLALU BANYAK MAKAN PERMEN

Doni adalah anak yang sangat suka makan permen. Suatu hari doni membeli permen yang sangat banyak. Dan dia habiskan sendiri. Ayah sudah menasihati Doni, tetapi Doni tidak memperdulikan nasihat ayah.

Doni : hore.. sisa uang sakuku masih banyak. Aku mau beli permen yang banyak sekali. Hemh permennya macam-macam rasanya. Nyam, nyam, nyam, enak.

Ayah : doni, jangan terlalu banyak makan permen. Nanti gigi kamu sakit nak.

Doni : hemh.. tidak apa-apa ayah, permen kan sangat enak.

Setelah makan permen, doni ketiduran. Sampai-sampai ia lupa tidak menggosok gigi. Sewaktu ia tidur, kuman-kuman yang aa di dalam mulut doni sangat riang gembira, karena mereka dapat memakan sisa permen yang menempel di gigi doni. Kuman-kuman itu tidak hanya memakan permen sisa, tapi juga menggerogoti gigi Doni hingga berlubang.

Kuman 1 : hiyyaaa. Asyik.. banyak sekali sisa permen di gigi ini. Nyam nyam nyam..

Kuman 2 : ayo kita cari sisa permen itu sampai kedalam gigi. (gigi digerogoti kuman hingga berlubang).

Setelah bangun tidur, doni teriak-teriak sambil menangis. Ia merasakan giginya sangat sakit.

Doni : hua.. hua.. ayah.. gigiku sakit sekali.. hua.. hua

Ayah : ayah kan sudah menasihatimu untuk tidak terlalu banyak makan permen. Ini akibatnya. Sudah, ayo ikut ayah ke dokter gigi

Ayah mengajak doni untuk periks ake dokter gigi. Sesampainya disana, doni disuruh untuk membuka mulutnya dan langsung diperiksa oleh pak dokter.

Dokter : ini gigi kamu banyak yang berlubang, banyak juga kuman-kuman yang bersarang di gigi kamu doni. Doni sering makan permen ya?

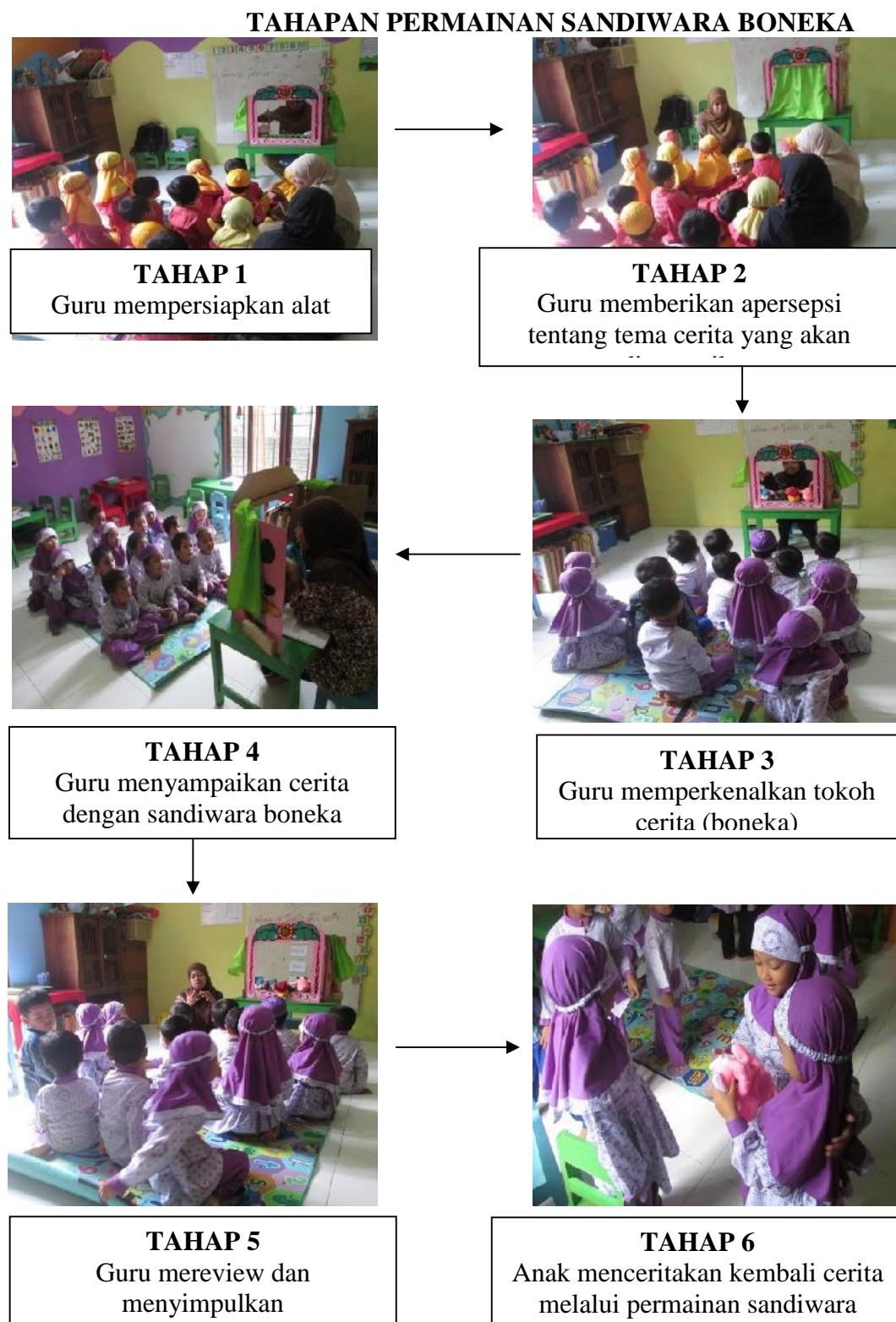
Doni : ehm..iya pak dokter. habis, permen itu enak sih. Tadi malam aku makan banyak permen sampai ketiduran.

Dokter : nah itu sebabnya gigi kamu sakit. Karena kamu terlalu banyak makan permen, dan tidak gosok gigi sebelum tidur.

Doni : iya pak dokter, aku juga lupa tidak menggosok gigi. Lain kali aku akan menggosok gigi dan mengurangi makan permen.

Dokter : nah.. begitu dong anak pintar. Biar gigi tetap sehat dan kita bisa belajar dengan enak

Lampiran 11 Tahapan permainan sandiwara boneka



DOKUMENTASI



Suasana Apel sebelum masuk ke kelas



Suasana saat hafalan doa-doa pendek, hadits dan surah-surah pendek

PERCOBAAN I (BENDA TERAPUNG DAN TENGGELAM)





Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan tentang percobaan benda terapung dan tenggelam



Suasana saat anak melakukan percobaan benda terapung dan tenggelam

PERCOBAAN II (BENDA MENYERAP DAN TIDAK MENYERAP AIR)



Suasana saat melakukan percobaan benda yang menyerap dan tidak menyerap air

PERCOBAAN III (LARUT DAN TIDAK LARUT)



Suasana saat melakukan percobaan larut dan tidak larut

PERCOBAAN IV (ROKET BALON)



Suasana saat melakukan percobaan roket balon

PERCOBAAN V (MAGNET I)



Suasana saat anak melakukan percobaan magnet I

PERCOBAAN V (MAGNET II)



Suasana saat anak melakukan percobaan magnet II