

Buku Metode
Pembelajaran
Anak Usia Dini

Penulis

Ratno Abidin

Asy'ari



Buku Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Penulis : Dr. Ratno Abidin, S.Pd., M.Pd.dan Asy'ari, M.Pd.
Editor : Ns. Uswatun Hasanah, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.J.
Tata Letak : Salsabila Faidah Paramita Wardani
Design cover : Nurhidayatullah R.



UM SURABAYA
publishing **surabaya**

Hak Cipta Penerbit UMSurabaya Publishing
Jl Sutorejo No 59 Surabaya 60113
Telp : (031) 3811966, 3811967
Faks : (031) 3813096
Website : <http://www.p3i.um-surabaya.ac.id>
Email : p3iurnsurabaya@gmail.com

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan menggunakan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari penerbit.

UNDANG- UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak/atau tanpa ijin pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta yang meliputi Penerjemah dan Pengadaptasian Ciptaan untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan atau tanpa ijin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta yang meliputi Penerbitan, Penggandaan dalam segala bentuknya, dan pendistribusian Ciptaan untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)
3. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada poin kedua diatas yang dilakukan dalam bentuk Pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)

Surabaya : UM Surabaya Publishing, 2023
Ukuran Buku : 14.8 X 21 cm
ISBN : 978-623-433-092-2

KATA PENGANTAR

Anak usia dini sebagai manusia yang unik dan sangat membutuhkan pendidikan yang baik guna memberikan konsep dasar dalam meningkatkan perkembangannya diantaranya sikap dan keterampilan-keterampilan anak usia dini masing-masing. Upaya pembelajaran yang berhasil disetiap fase perkembangan akan menjadi dasar yang baik untuk pendidikan pada jenjang selanjutnya. Kerumitan dari PAUD itu sendiri perlu memperhatikan dari sisi pertumbuhan dan alur transisi dari pendidikan keluarga ke pendidikan yang lebih luas. Pembelajaran bagi anak usia dini tidak bisa hanya berorientasi pada keonteks akademik saja, namun lebih pada ruang yang lebih luas dan kompleks dengan pembangunan dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik, bahasa, intelektual, sosial-emosional dan seluruh potensi kecerdasan masing-masing setiap anak usia dini.

Pembelajaran di masa pendidikan anak usia dini harus terselenggara untuk mengakomodir semua aspek pertumbuhan anak usia dini tanpa kehilangan suasana yang menyenangkan dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Pembelajaran di periode pertumbuhan awal itu dimaksudkan sebagai proses menstimulasi anak siap belajar baik dengan cara merekayasa lingkungan atau yang lainnya.



Menyiapkan suatu kondisi dalam rangka terjadinya belajar yang menyenangkan terhadap anak usia dini. Selama proses pembelajaran sebagai guru yang profesional membentuk terjadinya interaksi antara anak usia dini dan teman sebaya serta guru sebagai fasilitator. Kesuksesan seorang anak tidak lepas dari kondisi lingkungan yang strategis guna pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran yang mencerdaskan dalam tugas perkembangan bagi anak usia dini.

Pembelajaran anak usia dini tidak terpaku dalam keseragaman yang terjadi pada setiap individu masing-masing anak. Karena sesungguhnya banyak metode pembelajaran yang ditawarkan sebagai Langkah strategis untuk menjadikan proses pembelajaran anak usia dini lebih menyenangkan. Karena di era sekarang ini banyak sekali media pembelajaran yang efektif sebagai cara ampu mengendalikan anak usia dini menjadi terarah dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran mendeskripsikan ruang terluas dari praktek pembelajaran yang meliputi apa orientasi filosofis, yuridis dan sosiologis dalam menyusun metode pembelajaran guna memberikan tekanan pada salah satu bagian pembelajaran yang khas sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam meningkatkan pengalaman belajar anak usia dini dalam mencapai tujuan yang sebenarnya.

Metode pembelajaran anak usia dini disini diartikan sebagai prosedur sistematis yang digunakan dalam mengelola pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran menjadi suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari bahwa metode pembelajaran anak usia dini mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu sebagai pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran memiliki langkah-langkah pembelajaran (syntax) dengan adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial dan sistem pendukung. Metode pembelajaran anak usia dini memiliki dampak yang strategis dan memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Buku referensi “Metode Pembelajaran Anak Usia Dini” ini dijabarkan sudah cukup luas dan memadai didalam isi buku. Ruang-ruang pertumbuhan dan perkembangan anak bisa dirasakan telah dijelajahi dengan penjabaran tentang metode pembelajaran yang berkembang sekarang ini bagi anak usia dini. Buku-buku pokok dari masing-masing metode telah ditunjukkan secara gamblang sehingga memudahkan pembaca untuk dapat menggali lebih dalam yang salah satu dari semua yang dipelajarinya. Dengan demikian, buku ini dapat dijadikan rujukan bagi guru, mahasiswa, dan para pemerhati anak-anak dalam memahami perkembangan anak-anak usia dini dan metode pembelajarannya. Harapannya semoga buku ini memperkaya khazanah keilmuan bahasa anak usia dini agar pendidikan anak usia dini dapat

ditingkatkan kualitasnya sehingga mampu mewujudkan anak-anak Indonesia semakin berkualitas dan berdaya saing yang dapat memajukan bangsa Indonesia menjadi bangsa berkualitas.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vii
Permainan Menghubungkan Tulisan Melalui Gambar	1
Permainan Mengelompokkan Benda Yang Biasa Dipakai Ibu.....	13
Kegiatan Membuat Kolase	25
Permainan Menunjuk Bentuk Geometri Melalui Alat Dapur	41
Pembelajaran <i>Student Facilitator And Explaining..</i>	57
Permainan Edukatif	69
Pembelajaran Dengan Metode Bercakap - Cakap .	87
Pembelajaran STEAM Berbasis Proyek.....	99
Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing	115
Pembalajaran dengan Model <i>Example Non-Example</i>	129
Pembelajaran dengan Metode Tanya Jawab	147
Pembelajaran Menggunakan Media Audio-Visual.	165
Permainan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini....	181
DAFTAR PUSTAKA	189



Permainan Menghubungkan Tulisan Melalui Gambar

1. Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Karena memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan bermain. Oleh karenanya, bermain tidak bisa dilepaskan dari anak usia dini (M. Fadlillah, 2019).

Para ahli sudah sejak lama meneliti kegiatan bermain pada anak, dan hampir semua menyatakan bahwa anak-anak bermain sebagai bagian dari kehidupan mereka yang menyenangkan, penuh imajinasi dan sebagai sarana aktualisasi diri. Maka hendaknya permainan yang dilakukan oleh anak sifatnya mudah dimengerti oleh anak, tidak membuat anak menjadi setres, memberikan rasa kebahagiaan pada anak, membuat anak bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungannya (Yoniantini, 2020).

Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmetika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai



suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak (Suryana, 2016). Anak bermain adalah normatif di seluruh dunia. Bermain bagi anak bagaikan bekerja bagi manusia dewasa. Ada anak-anak yang bermain dengan patut, namun ada juga yang bermain “cukup berbahaya” mereka lakukan sebagai kanak-kanak. Peran pendidikanlah untuk mengawal bagaimana permainan dapat menumbuh kembangkan mereka secara patut dan utuh sebagai anak manusia (Darmadi, 2018).

2. Prinsip-prinsip Belajar Berbasis Edutainment

Prinsip dasar edutainment ialah bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah maupun masyarakat sudah tidak mencerminkan lagi sebagai bentuk pendidikan. Akan tetapi, lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat anak tidak senang, serta merasa bosan dan menjenuhkan. Padahal seharusnya pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik belajar dengan nyaman dan penuh antusiasme yang tinggi. Maka dari itu, konsep edutainment berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik (Fadlillah, 2016).

Ada pendapat yang menyebutkan bahwa ada tiga alasan yang melandasi munculnya konsep edutainment, yaitu:

- a. Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat

pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Oleh karenanya, konsep edutainment berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan. Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembirakan.

- b. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
- c. Apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Berangkat dari ketiga asumsi itulah yang kemudian me-munculkan konsep belajar edutainment. Tujuannya supaya pembelajar bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajar-an dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan. Dalam konteks ini, dapat dipahami bahwa prinsip belajar berbasis edutainment adalah pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman dan membangkitkan semangat peserta didik (Fadlillah, 2016).

3. Permainan menghubungkan tulisan melalui gambar

Untuk mempermudah pemahaman siswa dalam bermain kata-kata, perlu adanya media. Media yang dianggap

paling cocok untuk siswa dalam menyusun kalimat/ kata menggunakan kartu huruf/ kartu kata. Selain itu, juga diperlukan gambar-gambar benda yang dapat membantu daya pikir anak dalam membaca dengan melihat pada gambar. Hal ini mengacu pada teori skema dan latar belakang pengetahuan (*Skema Theory and Background Knowledge*) dalam pembelajaran membaca yang dikemukakan H. Douglas Brown dalam kutipan berikut ini: *“Research has shown that reading is only incidentally visual. More information is contributed by the reader than by the print on the page. That is, readers understand what they read because they are able to take the stimulus beyond its graphic representation and assign it membership to an appropriate group of concept already stored in their memories...”* (Brown, 2000:299 dalam K, Widharyanto, Dewi, Diman, & Maxima, 2018:76) Kutipan di atas dapat diartikan bahwa hanya sebagian kecil saja kegiatan membaca itu bersifat visual, selebihnya adalah karena sumbangan pembaca yang mampu menghubungkan antara bentuk grafis dengan konsep yang sudah ada dalam memorinya. Siswa akan berusaha menerima konsep tentang tulisan yang dibaca dengan melihat gambar di samping tulisan dengan cara menghubungkan dengan pengetahuan dan pengalaman. Selain itu, dengan permainan kartu huruf siswa dapat menemukan katakata baru yang lain.

Media pandang berbentuk gambar terdiri atas gambar tematik dan mnemonik (gambar benda atau peristiwa bertema). Penggunaan media gambar tematik dan mnemonik dapat membantu murid mendapatkan inspirasi sehingga

dapat mencapai indikator-indikator yang telah dirumuskan dalam silabus. Media audio berbentuk rekaman bisa berupa rekaman cerita. Media rekaman ini dapat digunakan dalam pembelajaran model diktir atau menulis cerita sederhana. Andayani, Martono, dan Atikah (2009:44) dalam Krissandi, Taum, M, Press, & Press, (2021:103) mengungkapkan bahwa model atau contoh menulis cerita dari rekaman dapat mengatasi masalah apabila guru tidak dapat memberikan contoh dalam menyajikan cerita secara sempurna.

4. Pengertian dan Konsep Kemampuan Merinci Kosakata

Perkembangan kosakata adalah proses yang terjadi terus-menerus, seiring dengan perkembangan anak. Dalam proses ini, anak mulai mengenal kosakata sederhana yang selalu mereka temui di rumah. Seorang anak hanya membutuhkan kata-kata dasar untuk memulai berkomunikasi. Oleh karena itu jumlah kosakata untuk dipelajari dalam sebuah bahasa yang baru perlu disesuaikan dengan kebutuhan anak sehingga kosakata yang diajarkan dapat digunakan dalam berkomunikasi dengan tepat (Ratri et al., 2018:19).

Ketika mengajar keterampilan membaca, banyak dari guru yang keliru dalam implementasinya. Banyak dari mereka yang tidak paham bagaimana seharusnya keterampilan membaca diajarkan. Tidak jarang mereka langsung memulai dengan membacakan sebuah cerita kepada siswa dan kemudian mengajak siswa bersama-sama untuk membaca teks tersebut. Akibatnya, mungkin siswa akan dapat mengembangkan

pronunciation mereka dan penguasaan mereka akan bunyi dalam Bahasa. Namun, mereka tidak memahami apa isi bacaan tersebut dikarenakan pengetahuan dasar untuk bisa memahami isi teks saja mereka belum miliki. Oleh karena itu, pandangan bottom-up bisa menjadi sebuah solusi dalam pengajaran keterampilan membaca (Kusuma, 2020:126).

Unsur terkecil dalam sebuah teks adalah kata. Oleh karena itu, siswa yang diajarkan harus memiliki kosakata yang cukup yang dapat mendukung mereka dalam menyerap informasi yang mereka baca nantinya. Pada implementasi pandangan bottom-up, kalian bisa memulai dengan aktivitas pengenalan terhadap kosakata, frasa, atau idiom yang digunakan di dalam teks. Dengan membahas hal-hal ini, maka siswa kalian akan sangat terbantu ketika membaca teks nantinya dikarenakan mereka sudah mengetahui makna dari kosakata, frasa, dan idiom yang terkandung dalam teks (Kusuma, 2020:126).

Pemilihan kata dan pengulangan merupakan bagian penting dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak atau pembelajar usia dini. Anak yang berusia 5 tahun akan mudah memahami kata benda yang nyata yang mereka temui sehari-hari. Selanjutnya, guru perlu mengadakan pengulangan sehingga anak dapat mengingat kosakata yang sudah dipelajari dengan mudah. Pengulangan tersebut dapat dilakukan dengan cara atau teknik mengajar yang berbeda-beda (Ratri et al., 2018:19). Ada beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pengajaran kosakata. Kriteria pertama apakah kosakata yang diajarkan untuk penggunaan produktif (*productive use*) atau penggunaan kosakata untuk

mendapatkan konsep baru (*receptive use*). Kriteria kedua adalah tingkat kesulitan. Kriteria ketiga adalah pemilihan reading passage (tugas bacaan). Dalam pegajaran Reading passage ada beberapa hal yang perlu diperhatikan: a) pemilihan teks bacaan: pemilihan teks bacaan harus memberi daya tarik yang tinggi bagi pendidik, isi teks bacaan sebaiknya tidak bertentangan dengan nilai-nilai budaya pendidik, variasi dan tahapan latihan juga penting (Sudigdo & IPWIJA, 2019).

Pengajaran kosakata pada pokoknya ialah mengajarkan penguasaan kosakata dengan maknanya. Namun penguasaan kata tidak hanya sebatas mampu menggunakan kata-kata pada kalimat akan tetapi juga menambahkan kata-kata baru dan memahami artinya serta menambahkan kata-kata baru tersebut ke dalam ingatan peserta didik, sebagaimana pendapat Lu'lu'il, (2017:27): "Pembelajaran kosakata dipadukan dengan kegiatan seperti percakapan, membaca, ataupun menulis. Hasil pembelajaran kosakata yang optimal dapat diperoleh melalui kata-kata yang berkaitan dengan tema tertentu. Setiap tema memiliki kata-kata khusus yang identik dengan tema tersebut".

Ngalim Purwanto (2006: 44) dalam Maryanto, (2008:63) menjelaskan pemahaman adalah suatu kemampuan individu untuk memahami arti, konsep, dan makna dari sebuah materi hingga mampu untuk menjelaskannya. Kosakata adalah semua kata dalam bahasa yang memiliki arti. Kosakata berperan penting untuk menyusun kalimat sehingga bermakna lebih luas. Soedjito dalam Djago Tarigan

(1990: 505) dalam Maryanto, (2008:63) menjelaskan bahwa kosakata dapat diartikan sebagai: 1) Semua kata yang terdapat dalam satu bahasa. 2) Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis. 2) Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. 3) Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Kosakata dibedakan menjadi kosakata pasif dan kosakata aktif, penjelesannya adalah sebagai berikut:

- 1) Kosakata Aktif; Kosakata aktif adalah kosakata yang sering digunakan seseorang dalam kehidupan sehari-hari, dapat berupa tulisan maupun percakapan. Sehingga karena telah terbiasa digunakan menjadi sangat umum digunakan oleh seseorang. Contoh kosakata aktif adalah bunga, matahari, angin, hati, makan, marah, muka, dan lainnya.
- 2) Kosakata Pasif; Jika kosakata aktif adalah kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari maka kosakata pasif adalah kosakata yang jarang digunakan ketika seseorang berkomunikasi atau berbahasa dalam (Maryanto, 2008:63).

5. Jenis-jenis Kosakata dan Metode Pembelajaran Kosakata

Tanpa kata mungkin tidak ada bahasa; sebab kata itulah yang merupakan perwujudan bahasa. Setiap kata mengandung konsep makna dan mempunyai peran di dalam pelaksanaan bahasa. Konsep dan peran yang dimiliki sesuai

dengan jenis atau macam dari kata-kata tersebut serta penggunaannya di dalam kalimat (Chaer, 1988:107).

Chaer (1988:127) menggolongkan kata-kata dalam beberapa jenis sesuai konsep makna yang dimiliki atau peran yang harus dilakukan. Jenis-jenis kosakata tersebut meliputi: (1) kata benda; (2) kata ganti; (3) kata kerja; (4) kata sifat; (5) kata sapaan; (6) kata penunjuk; (7) kata bilangan; (8) kata penyangkal; (9) kata depan; (10) kata penghubung; (11) kata keterangan; (12) kata tanya; (13) kata seru; (14) kata sandang; (15) kata partikel.

Dalam mempelajari kosakata, anak harus mendapatkan gambaran yang jelas mengenai makna atau arti kata melalui berbagai media. Penggunaan gambar, foto, lukisan, serta realia sangat diperlukan guna memudahkan anak mengingat kosakata yang baru dipelajari. Perlu diingat bahwa anak usia dini belum memahami kosakata yang bersifat abstrak, sehingga kelompok kata yang dikenalkan haruslah yang dapat mereka lihat, pegang, dan rasakan. Pembelajaran kosakata tidak hanya meliputi pengenalan kata-kata saja, melainkan menggunakan kata-kata tersebut dalam konteks yang berbeda-beda. Dengan kata lain, kata-kata yang sudah dipelajari perlu terus diulang-ulang sehingga anak dapat mengingat kata-kata tersebut dalam memori jangka panjangnya. Dengan begitu, bentuk pengulangan kosakata haruslah dilakukan dengan cara atau teknik mengajar yang berbeda sehingga tidak membosankan (Ratri et al., 2018:21).

Adapun beberapa cara untuk mengajarkan kosakata pada anak dijelaskan di bawah ini.

a. Mengkategorikan Benda

Siapkan sebuah daftar yang berisi berbagai kata benda yang tersusun secara acak. Kata benda tersebut harus terdiri dari beberapa kategori yang berbeda, misalnya mode of transportation land, sea, and air. Setelah itu, tulislah seluruh kategori di papan tulis. Anda juga dapat menyiapkan tabel yang dijadikan lembar kerja siswa. Kemudian, mintalah anak-anak untuk mengklasifikasi benda-benda yang ada berdasarkan dari kategori yang Anda tuliskan. Untuk anak-anak di tingkat late young learner, kategori yang diberikan tidak hanya kata benda saja, tetapi bisa mencakup kata kerja, kata sifat, dsb. Setelah anak-anak mengklasifikasi seluruh kata yang mereka ketahui, mintalah mereka untuk menjelaskan alasan mereka mengenai klasifikasi tersebut (Ratri et al., 2018:21).

b. Mencari Kata

Siapkan cards masing-masing berisi 1 kata yang disertai gambar. Atur flashcards tersebut di atas meja. Ajak seluruh anak untuk berdiri di dekat meja dan pastikan bahwa semua anak dapat melihat seluruh flashcards dengan jelas. Berilah anak-anak waktu beberapa menit untuk mengamati seluruh kartu dengan seksama. Setelah itu, anak-anak diinstruksikan untuk menutup mata sebentar secara bersama-sama. Pada saat yang sama, ambil dan sembunyikanlah

1 flashcard tersebut. Kemudian mintalah anak-anak untuk membuka mata dan mencari kata apa yang hilang. Mereka diharuskan menjelaskan atau mendeskripsikan kata yang hilang tersebut dengan kosakata yang sudah mereka pelajari. Apabila siswa tidak dapat menebak flashcard yang hilang, guru dapat memberikan clue seperti *it is red, it has wheels, students go to school with it*, dan sebagainya. Kemudian anak-anak menerka jawabannya (Ratri et al., 2018:22).

c. Melatih Konsentrasi

Melatih konsentrasi dengan permainan dapat menggunakan antara 16-24 flashcards yang terbagi dalam 2 set. Satu set flashcard berisi satu gambar atau satu kosakata. Sedangkan set yang kedua berisi penjelasan atau deskripsi dari set yang pertama. Siapkan 16-24 kartu yang masing-masing kartu berisi 1 gambar atau 1 kata saja. Letakkan dan aturlah seluruh kartu di atas meja dengan posisi terbalik sehingga tidak seorang pun yang dapat menebak isi kartu tersebut. Kemudian mintalah salah satu siswa untuk membuka dua kartu secara acak. Apabila kartu yang terbuka saling berhubungan, maka kedua kartu tersebut menjadi milik pemain pertama. Namun apabila 2 kartu tersebut tidak berhubungan, maka dia harus menutup kedua kartu tersebut ke posisi semula. Lakukan kegiatan tersebut secara bergiliran sampai semua kartu habis (Ratri et al., 2018:23).

6. Fase-fase Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata terjadi secara bertahap seiring dengan proses perkembangan manusia (Dardjowidjojo, 1991:168). Dalam hal ini Gorys Keraf dalam (Rahmah, 2016:16) membagi fase penguasaan kosakata menjadi tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

a. Masa kanak-kanak

Pada tahap ini seorang anak-anak menguasai kosakata cenderung untuk mengungkapkan gagasan-gagasan yang konkret. Pada masa ini, anak-anak ingin mengetahui kata-kata untuk mengungkapkan hal-hal yang terindra oleh dirinya.

b. Masa remaja

Pada masa ini anak mulai belajar untuk memperluas penguasaan kosakatanya. Proses ini berlangsung secara sadar dan dilakukan secara sengaja melalui proses belajar.

c. Masa dewasa

Pada masa ini seseorang sudah semakin banyak terlibat dalam proses komunikasi dan seseorang akan semakin tertarik untuk mengenal dan mempelajari kata-kata baru untuk digunakan dalam proses komunikasi dengan masyarakat sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses perkembangan penguasaan kosakata seseorang didapat melalui sebuah proses yang berjalan secara kontinu sesuai tahapan dan proses seiring dengan perkembangan orang tersebut (Rahmah, 2016:17)

Permainan Mengelompokkan Benda Yang Biasa Dipakai Ibu

1. Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Karena memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain (M. Fadlillah, 2019:6). di mana pun anak-anak berkumpul dan berinteraksi di antara mereka sendiri, tindakan ekspresi diri spontan terjadi. Memang, momentum tren kontemporer dalam pengasuhan anak adalah menuju pemberian kebebasan dan dorongan yang lebih besar untuk waktu luang anak-anak. Melalui bahasa, seni, permainan, musik, dan interaksi teman sebaya, praktik pengasuhan anak kontemporer memberikan keistimewaan bagi aktivitas budaya anak-anak, termasuk 'kesenangan' itu sendiri (Jenkins, 1998:96). Sepintas tampak bahwa humor dan permainan anak-anak mungkin merupakan dua wilayah (emansipatoris) otentik dari budaya mereka. Namun, seperti yang disimpulkan oleh studi Belanda tentang hubungan antara praktik keluarga dan permainan, bahkan 'permainan anak-anak tampaknya semakin menjadi produk orientasi pendidikan dan budaya orang tua'. Penekanan pada permainan juga membuat kerangka kontemporer untuk sosialisasi membingungkan, karena gagasan bermain menyelubungi momentum sosialisasi dalam persepsi otonomi dan kebebasan yang



diharapkan (Jenkins, 1998:96).

Permainan anak merupakan sebuah gejala sosial kehidupan yang sebenarnya sudah menjadi perhatian para ilmuwan sosial. Namun menariknya belum ada kesepakatan tentang definisi dari “permainan” itu sendiri, padahal dalam kajian ilmiah setiap konsep harus jelas maknanya, agar dapat terbangun pengetahuan yang sistematis tentang gejala yang dipelajari. Oleh karena itu tidak mudah sebenarnya untuk membicarakan dan menganalisis fenomena permainan anak ketika perangkat konseptual yang diperlukan juga belum berkembang (Dharmamulya, 2005:19)

Permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang sudah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan (Abdul Salam Hidayat & Rustam Effendi, 2020:104).

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Karena bermain akan menguatkan tuntutan

perkembangan motorik, kognitif, psikomotorik, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Dalam permainan anak akan mendapatkan perkembangan tubuh dan jiwa yang ia butuhkan. Oleh karena itu bermain merupakan salah satu kebutuhan jasmani maupun rohani anak, dimana memaksakan kehendak anak untuk tidak bermain merupakan salah satu pengabaian terhadap perkembangan potensi anak.

2. Prinsip Permainan Anak Usia Dini

Banyak penelitian dalam literatur melaporkan perbedaan dalam permainan anak-anak lintas budaya. Anak-anak dari negara-negara industri seperti Amerika Serikat dan Inggris ditemukan menghabiskan waktu dalam bermain pura-pura sementara anak-anak dari daerah pedesaan dan pinggiran kota menghabiskan lebih banyak waktu dalam permainan kreatif seperti melukis dan bermain mainan dibandingkan dengan rekan-rekan perkotaan mereka (Sing, Sing, D'Agostino, & DeLong, 2009 dalam IRMA, 2018:8). Dalam sebuah studi tentang waktu akhir pekan anak-anak berusia 10 tahun dari empat negara, anak-anak Amerika dilaporkan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain dan olahraga daripada anak-anak dari Bulgaria, Taiwan, dan Turki (Ozdogru, 2010). Studi yang sama juga menunjukkan bahwa waktu anak-anak dalam kegiatan yang dipilih orang dewasa lebih tinggi untuk anak perempuan daripada anak laki-laki dan untuk anak-anak Taiwan daripada anak-anak lain. Dalam studi lain, anak-anak Nigeria dan Amerika ditemukan

berbeda dalam penggunaan mainan alami versus mainan buatan dan cara pecundang diperlakukan dalam permainan mereka (Nwokah & Ikekeonwu, 1998). Menganalisis bahan dari Proyek Enam Budaya sejarah, Carolyn Edwards (2000) menemukan bahwa anak-anak bermain dengan mainan di lingkungan fisik dan sosial yang tersedia kecuali anak-anak Amerika yang memiliki lebih banyak permainan, mainan, dan bahan seni. Dia juga menunjukkan bahwa permainan dengan aturan lebih umum di masyarakat yang kompleks dan permainan kompetitif lebih umum di sekolah daripada pengaturan lingkungan (IRMA, 2018:8).

Perilaku bermain anak sangat tertanam dalam budaya, yang pada hakikatnya merupakan aktivitas budaya yang perlu dipelajari dan dimaknai dalam konteks budaya. Goncii, Tuermer, Jain, dan Johnson (1999) telah mengusulkan lima prinsip berikut untuk pendekatan budaya untuk mempelajari permainan anak-anak:

1. Struktur ekonomi masyarakat anak menentukan ketersediaan bermain sebagai salah satu jenis kegiatan.
2. Memahami permainan anak-anak membutuhkan identifikasi keyakinan komunitas anak-anak tentang nilai bermain.
3. Memahami permainan anak membutuhkan analisis tentang bagaimana nilai-nilai masyarakat tentang bermain disampaikan kepada anak-anak.
4. Memahami permainan anak-anak membutuhkan pemeriksaan tentang bagaimana anak-anak mewakili dunia mereka dalam bermain-

5. Memahami permainan anak-anak memerlukan penerapan metodologi interdisipliner yang melibatkan berbagai teknik pengumpulan data dan analisis.

3. Tahap perkembangan permainan

Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain anak merasakan berbagai macam pengalaman emosi, misalnya perasaan senang, sedih, bergairah, semangat, kecewa, bangga, marah dan lain sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan, misalnya sikap saling menghormati, sikap saling menghargai ataupun lapang dada. Selain itu kegiatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan kognitif anak.

Sejalan dengan perkembangan kognitif anak, Jean piaget dalam Tedjasaputra, (2001:24-27) mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut:

1. Permainan sensori motorik

Bermain pada periode ini belum dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut reproductive assimilation. Meskipun demikian kegiatan tersebut merupakan cikal bakal dan kegiatan bermain di tahap perkembangan selanjutnya. Tahap ini

dimulai pada usia sekitar 3 atau 4 bulan hingga 1 atau 2 tahun.

2. Permainan simbolik

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia dua sampai tujuh tahun ditandai dengan bermain khayal dan berpura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain sebagainya. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

3. Permainan sosial yang memiliki aturan

Pada usia delapan sampai sebelas tahun anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan. Hal ini dikarenakan mereka sudah berada pada permainan tahap tinggi yang banyak dipengaruhi oleh nalar, logika yang bersifat obyektif.

4. Permainan yang memiliki aturan dan olahraga

Dalam permainan ini adalah mereka yang berusia diatas sebelas tahun. Kegiatan bermain ini

menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Bila kita lihat tahapan perkembangan bermain yang ditemukan oleh Piaget, maka akan terlihat bahwa bermain yang tadinya dilakukan sekedar demi kesenangan maka lambat laun mengalami pergeseran. Bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan, akan tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.

4. Pengertian dan Konsep Kemampuan Motorik Kasar

Kata "motor" dalam istilah "kontrol motor," "pengembangan motor," "pembelajaran motor," dan "keterampilan motorik" secara harfiah berarti gerakan. Keterampilan motorik adalah tindakan yang diarahkan pada tujuan yang membutuhkan gerakan seluruh tubuh, anggota tubuh, atau otot agar berhasil dilakukan. Konsekuensinya, subdisiplin kontrol motor memiliki fokus dan rentang aplikasi yang luas, dari studi gerakan sesederhana gerakan jari atau mata searah hingga yang kompleks seperti yang terlibat dalam tindakan mendasar seperti berjalan, berlari, berlari, meraih, menggenggam, dan berbicara; dalam tugas-tugas di tempat kerja seperti pengelasan, mengetik, dan mengemudi (Abernethy, Hanrahan, Kippers, Mackinnon, & Pandy, 2005).

Pengembangan motorik manusia adalah suatu proses

yang kita lewati selama kehidupan dan bidang studi akademik. Sebagai proses manusia, pengembangan motor mengacu pada perubahan yang terjadi pada kemampuan kita untuk bergerak dan gerakan kita secara umum saat kita melanjutkan melalui masa hidup. Sebagai bidang studi, itu adalah "studi tentang perubahan dalam gerakan manusia di seluruh umur dan proses yang mempengaruhi perubahan itu" (Clark & Whittall, 1989, Payne & Isaacs, 2020). Perkembangan motorik berkaitan dengan perkembangan fisik anak (Santosa & Anastasya, 2019). sebagai bidang studi, pengembangan motorik berusaha untuk menentukan perubahan apa yang kita lihat dalam gerakan manusia dan kapan, bagaimana, dan mengapa perubahan terjadi (Payne & Isaacs, 2020).

Ada dua jenis perkembangan motorik, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar atau seluruh bagian tubuh anak. Contohnya adalah berlari, melompat, berguling, dan lain sebagainya. Kegiatan ini diperlukan untuk mengembangkan kemampuan koordinasi gerakan motorik kasar pada anak (Santosa & Anastasya, 2019). Pada tahap ini, orang tua harus mendukung sekaligus menjaga sang anak karena perkembangan motorik kasar didominasi dengan kegiatan fisik seperti olahraga, bersepeda, balapan lari, dan lain-lain.

Kemampuan motorik kasar otot kaki anak, selain berjalan dan berlari cepat, antara lain mampu melompat dengan dua kaki, memanjat tali, menendang bola dengan kaki kanan

dan kiri. Untuk motorik kasar otot lengan, anak mampu melempar bola ke berbagai arah, memanjat tali dengan tangan, mendorong kursi, dan lainnya. Kemampuan yang melibatkan motorik halus untuk koordinasi mata-tangan, yaitu mampu memantul-mantulkan bola beberapa kali, menangkap bola dengan diameter lebih kecil, melambungkan balon, keterampilan coretan semakin baik (Sudirjo, Alif, & Saptani, 2018).

5. Fase Belajar Motorik Kasar

Proses perkembangan motorik mengungkapkan dirinya sendiri terutama melalui perubahan perilaku gerakan dari waktu ke waktu. Kita semua, bayi, anak-anak, remaja, dan orang dewasa, terlibat dalam proses belajar seumur hidup tentang bagaimana bergerak dengan kontrol dan kompetensi dalam menanggapi tantangan yang kita hadapi setiap hari di lingkungan kita yang terus berubah (Goodway, Ozmun, & Gallahue, 2019).

Ariyanti (dalam Rapisa, 2019) menjelaskan bahwa anak yang mampu menunjukkan kemampuan sensomotorik dengan baik, maka akan dapat melakukan berbagai aktivitas sehari-hari di rumah, bermain, berinteraksi dengan teman-temannya tanpa mendapatkan kesulitan. Gandasetiawan (Rapisa, 2019) menjelaskan pada tahap perkembangan sensomotorik di usia 2 tahun anak mulai masuk tahap mampu membaca dan menulis yang ditandai dengan mulai senang mengambil alat tulis dan senang mencoret-coret kertas tembok dan lain-lain. Tahap ini juga disebut sebagai tahap

perkembangan koordinasi antara mata, telinga, tangan dan kaki. Perkembangan sensomotorik bisa berkembang optimal jika perkembangan motorik kasar dikembangkan dengan baik melalui berbagai stimulus yang diberikan. Pada hal ini, bayi diberi kebebasan untuk mengeksplorasi dunianya, tentu saja dengan tidak membahayakan dirinya. Stimulus yang tepat dan benar dapat membantu bayi untuk aktif, dan dapat menunjang perkembangan sensomotoriknya. Pada fase inilah perkembangan intelektual dan psikososioemisional anak ditentukan (Rapisa, 2019).

Kita dapat mengamati perbedaan perkembangan dalam perilaku pergerakan. Kita dapat melakukan ini melalui pengamatan terhadap perubahan dalam proses (bentuk) dan produk (hasil). Cara utama yang dengannya perkembangan motorik dapat diamati adalah melalui mempelajari perubahan perilaku pergerakan sepanjang siklus hidup. Dengan kata lain, "jendela" untuk proses pengembangan motorik disediakan melalui perilaku pergerakan individu yang dapat diamati, yang memberi kita petunjuk untuk proses motor yang mendasarinya (Goodway et al., 2019).

6. Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kemampuan motorik kasar

Disebut gerakan kasar, bila gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Contoh motorik kasar seperti gerakan membalik dan telungkup menjadi telentang atau sebaliknya. Contoh

lain gerakan berjalan, berlari, melompat, merangkak, dan lain-lain (Susanto, 2015).

Motorik kasar anak akan berkembang dengan baik apabila diberi kesempatan dan dirangsang oleh lingkungan yang memadai berikut beberapa kondisi yang dapat merangsang laju perkembangan motorik anak secara umum, antara lain:

1. Faktor genetik dalam bentuk tubuh dan inteligensi. Anak yang mempunyai bentuk tubuh normal (atletis) dan dalam tingkat inteligensi yang tinggi umumnya perkembangan motoriknya lebih pesat dibandingkan dengan mereka yang berinteligensi menengah atau di bawah rata-rata.
2. Janin yang aktif cenderung menjadi anak yang aktif, kecuali ada hambatan lain setelah proses kelahiran.
3. Kondisi janin ketika dalam kandungan yang aman dalam arti segala terpenuhi baik kesehatan, gizi, psikologis, dan segala perlakuan yang memungkinkan bayi berkembang lebih baik.
4. Adanya dukungan, kesempatan dan stimulus, sebagai contoh anak sulung berkembang lebih cepat daripada anak berikutnya karena dukungan dan stimulasi orangtua lebih intens.
5. Kondisi yang menghambat perkembangan motorik anak, seperti kelahiran dengan bantuan alat, seperti vacum dan kelahiran sulit lain yang dibarengi oleh trauma kepala, kelahiran prematur dan cacat fisik seperti kebutaan atau tuli (Susanto, 2015).

Kegiatan Membuat Kolase

1. Pengertian dan Konsep Kegiatan Membuat Kolase

Kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan, seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, biji kacang hijau, jagung, dan lain-lain, yang ditempelkan pada permukaan gambar. Bahan alam untuk membuat kolase adalah bahan-bahan yang berasal dari alam, misalnya biji kacang hijau, jagung, dan lain-lain (Jauhar & Dkk, 2020:121).

Kolase dipahami sebagai sebuah teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan sebagainya, atau dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya (Desmariansi & Jendriadi, 2020:92). Kata "kolase berasal dari bahasa Prancis *coller* yang berarti mengelim. Kolase sendiri merupakan teknik pembuatan kreasi yang menggabungkan dan menempelkan beberapa bagian (dapat berupa gambar ataupun teks) untuk menghasilkan bentuk yang baru. Beragam bahan dapat digunakan untuk membuat kolase, misalnya kertas halaman majalah atau koran, pita, potongan kain, atau foto. Namun, bahan yang paling sering digunakan adalah potongan kertas (Paat, 2008:3).

Sedangkan secara istilah "kolase adalah kreasi, aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempel bahan-bahan tertentu"



(Desmariansi & Jendriadi, 2020:92). Kolase adalah sebuah seni menempekan benda-benda pada permukaan gambar. Benda-benda yang ditempekan bisa berupa kertas kerikil biji- bijian kayu kain dan sebagainya (Dwi, n.d.). Disebutkan juga bahwa kolase menuntut kreativitas dan ide yang lebih sulit dibanding dengan pembuatan karya seni rupa yang lain, karena di dalam pembuatan kolase dituntut untuk memiliki, mencari, dan menemukan bahan yang khusus dan cocok untuk membuat kolase, kemudian bagaimana cara memadukan antara bahan yang satu dengan bahan yang lainnya. Menurut

2. Kelebihan dan Kelemahan Kolase

Menurut Ramdhansyah, (2010:30) kelebihan dengan menggunakan media kolase dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Dalam media kolase bahan yang digunakan mudah didapatkan seperti memanfaatkan kertas bekas atau barang-barang lain yang sudah tidak terpakai.
- b. Media kolase juga dapat berperan sebagai bentuk hiburan bagi anak, sebagai imbalan mata pelajaran yang sedang dilaksanakan.
- c. Pembelajaran dengan menggunakan media kolase memiliki peran dan fungsi sebagai alat atau media mencapai sasaran pendidikan secara umum.
- d. Dengan media kolase dalam pembelajaran dapat mengembangkan kreativitas siswa dan pembelajaran tidak menjadi membosankan lagi, sehingga siswa lebih

berani dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif, bahan dan teknik untuk menghasilkan karya kolase yang unik.

- e. Siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menghasilkan anak didik yang memiliki keterampilan, kreatif dan inovatif.
- f. Adanya prinsip kepraktisan, prinsip ini mendasarkan pada tawaran pemanfaatan potensi lingkungan untuk media kolase. Material apapun dapat anda manfaatkan dalam pembuatan kolase asalkan ditata menjadi komposisi yang menarik dan unik.
- g. Dengan bermain media kolase siswa dapat melatih konsentrasi. Pada saat berkonsentrasi melepas dan menempel dibutuhkan pula koordinasi pergerakan tangan dan mata. Koordinasi ini sangat baik untuk merangsang pertumbuhan otak dimasa yang sangat pesat.
- h. Melatih memecahkan masalah, kolase merupakan sebuah masalah yang harus diselesaikan anak. Tetap bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan oleh anak. Masalah yang mengasyikkan yang membuat anak dapat sadar sebenarnya sedang dilatih untuk memecahkan sebuah masalah. Hal ini akan memperkuat kemampuan anak untuk keluar dari permasalahan.
- i. Siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri. Bila anak mampu menyelesaikannya, dia akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Dalam dirinya tumbuh

kepercayaan diri jika ia mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik. Kepercayaan diri sangat positif untuk menambah kreatifitas anak karena mereka tidak takut atau malu saat mengerjakan sesuatu.

- j. Kemudahan dalam proses belajar mengajar. Dengan media kolase guru dapat mentrasfer belajar sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai karena media ini berbentuk konkret dan dapat lebih menarik perhatian siswa dibandingkan dengan menggunakan ceramah.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kemudahan dalam menggunakan media kolase dapat dilihat dari dua sisi yaitu siswa dan guru. Pada sisi siswa menggunakan media kolase minat siswa untuk mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung sangat tinggi, karena siswa berperan secara langsung untuk menemukan inti pembelajaran dengan menggunakan media kolase. Pada sisi guru yaitu dapat mentrasfer pelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan mudah, karena siswa lebih tertarik pada media kolase dibandingkan dengan ceramah. Sedangkan untuk kekurangannya media kolase sangat membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam pembelajarannya, sering kali membuat pakaian anak menjadi kotor dan apabila guru tidak bias memberikan contoh kolase yang benar maka aktifitas anak sukar dikuasai.

3. Bahan Membuat Kolase

Syafi'i dalam Hajar & Evan, (2008:73) menyatakan bahwa, bahan kolase bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setenga jadi, bahan jadi, bahan sisa atau bekas dan sebagainya, seperti kertas koran, kertas kalender, kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastic, sendok es krim, serutan kayu, serutan pensil, kulit batang pisang kering, kerang, elemen elektronik, sedotan limun, tutup botol, dan sebagainya.

Selanjutnya Tim Bina Karya Guru bahan kolase dapat dikelompokkan menjadi:

- a. Bahan-bahan alam (daun, ranting, bunga kering, kerang, batu-batuan)
- b. Bahan-bahan olahan (plastic, serat sintesis, logam, karet)
- c. Bahan bekas (majalah bekas, tutup botol, bungkus permen atau coklat).

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahan-bahan yang dapat di jadikan sebagai bahan membuat gambardengan teknik kolase antara lain:

- a. Bunga kering, kerang, dan batu-batuan.
- b. Bahan olahan yang dapat digunakan adalah kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastic, sendok es krim, sedotan minuman, logam dan karet.
- c. Bahan bekas yang data digunakan adalah kertas Koran, kalender bekas, majalah bekas, tutup botol, dan bungkus makanan.

4. Langkah-Langkah Membentuk Kolase

Menurut Syakir Muharrar, langkah-langkah keterampilan membentuk kolase:

- a. Merencanakan gambar yang akan dibuat
- b. Menyediakan alat-alat/bahan
- c. Menjelaskan dan mengenalkan nama alat-alat yang digunakan untuk keterampilan kolase dan bagaimana cara penggunaannya
- d. Membimbing anak untuk menempel pola gambar pada gambar dengan caramemberi perekat dengan lem, lalu menempelkannya pada gambar
- e. Menjelaskan posisi untuk menempel pola gambar yang benar sesuai dengan bentuk gambar dan mendemonstrasikan, sehingga hasil tempelnya tidak keluar garis
- f. Latihan hendaknya diulang-ulang agar motorik halus anak terlatih karena keterampilan kolase ini mencakup gerakan-gerakan kecil seperti menjepit, mengelem, dan menempel benda yang kecil sehingga koordinasi jari-jari tangannya terlatih.

Menurut Priyanto, langkah-langkah yang harus dilakukan dalam keterampilan kolase dari melepas bahan, mengenali bentuk bahan, cara menempel yang baik, memilih bahan dan seterusnya. Bila anak belum memahami dengan baik, ulangi lagi penjelasannya sampai dia benar-bener memahami. Biasanya jika sudah paham, anak akan mudah mengerjakan kolase sendiri. Berbagai pendapat diatas disimpulkan langkah-langkah keterampilan kolase itu menyediakan alat

dan bahan, menempelkan bahan pada gambar yang telah dipersiapkan sebelumnya, latihan hendaknya dilakukan berulang-ulang agar kemampuan motorik halus terlatih.

5. Pengertian dan Konsep Kemampuan Motorik Halus

Gerakan motorik halus mempunyai fungsi yang sangat penting, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta teliti. Depdiknas (2007) dalam Afandi, (2019:44). Menurut Dini P dan Daeng Sari (1996) dalam Afandi, (2019:44) “motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak”. Menurut Susanto, (2015:56) Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian- bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, karena itu tidak begitu memerlukan tenaga. Gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Contoh gerakan halus misalnya: (1) gerakan mengambil sesuatu benda dengan hanya menggunakan ibu jari atau menggunakan jari telunjuk; (2) gerakan memasukan benda kecil ke dalam lubang; (3) membuat prakarya (menempel, menggunting, meremas, meronce); dan (4) menggerakkan lengan, engkel, siku, sampai bahu, dan lain-lain. Melalui latihan-latihan

yang tepat, gerakan kasar dan halus ini dapat ditingkatkan dalam hal kecepatan, keluwesan, dan kecermatan, sehingga secara bertahap seorang anak akan bertambah terampil dan mahir melakukan gerakan-gerakan yang diperlukan guna penyesuaian dirinya.

Menurut Lindya (2008) dalam Afandi, (2019:58) motorik halus yaitu aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk melakukan gerakan pada bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil tetapi memerlukan koordinasi yang cermat. Elizabeth B. Hurlock (1998) dalam Afandi, (2019:58) mengemukakan bahwa perkembangan motorik anak adalah suatu proses kematangan yang berhubungan dengan aspek diferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial emosional. Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyaratan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya (tangan, kaki, dan anggota tubuhnya). Berdasarkan kutipan-kutipan diatas, maka pengertian motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan koordinasi mata dan tangan. Hal yang sama dikemukakan oleh Yudha dan Rudyanto (2005), dalam Afandi, (2019:58) menyatakan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng.

Menurut (Alimul, 2008:19) Kemampuan Motorik Halus

pada tiap tahap perkembangan anak adalah sebagai berikut.

a. Masa Neonatus (0-28 hari)

Kemampuan Motorik Halus pada masa ini dimulai dengan adanya kemampuan untuk mengikuti garis tengah bila kita memberikan respons terhadap gerakan jari atau tangan.

b. Masa Bayi (28 hari-1 tahun)

1) Usia 1—1 Bulan

Kemampuan Motorik Halus pada usia ini adalah dapat melakukan hal-hal seperti memegang suatu objek, mengikuti objek dari sisi ke sisi, mencoba memegang dan memasukkan benda ke dalam mulut, memegang benda tapi terlepas, memerhatikan tangan dan kaki, memegang benda dengan kedua tangan, serta menahan benda di tangan walaupun hanya sebentar.

2) Usia 4-5 Bulan

Kemampuan Motorik Halus pada usia ini adalah sudah mulai mengamati benda, menggunakan ibu jari dan jari telunjuk untuk memegang, mengeksplorasi benda yang sedang dipegang, mengambil objek dengan tangan tertangkep, mampu menahan kedua benda di kedua tangan secara simultan, menggunakan balm dan tangan sebagai satu kesatuan, serta memindahkan objek dari satu tangan ke tangan yang lain.

3) Usia 8-12 Bulan

Kemampuan Motorik Halus pada usia ini adalah mencari atau meraih benda kecil; bila diberi kubus

mampu memindahkan, mengambil, memegang dengan telunjuk dan ibu jari, membenturkannya, serta meletakkan benda atau kubus ke tempatnya.

c. Masa Anak (1-2 Tahun)

Kemampuan Motorik Halus pada usia ini dapat ditunjukkan dengan adanya kemampuan dalam mencoba menyusun atau membuat menara pada kubus.

d. Masa Prasekolah

Kemampuan Motorik Halus dapat dilihat pada anak, yaitu mulai memiliki kemampuan menggoyangkan jari-jari kaki, menggambar dua atau tiga bagian, memilih garis yang lebih panjang dan menggambar orang, melepaskan objek dengan jari lurus, mampu menjepit benda, melambaikan tangan, menggunakan tangannya untuk bermain, menempatkan objek ke dalam wadah, makan sendiri, minum dari cangkir dengan bantuan, menggunakan sendok dengan bantuan, makan dengan jari, serta membuat coretan di atas kertas.

6. Prasyarat Kemampuan Motorik Halus

Susanto, (2015) menjelaskan meskipun kelihatannya sudah naluriah bahwa kelak anak dengan sendirinya akan menguasai keterampilan motorik halus, namun tidak ada salahnya apabila kita membelajarkan anak untuk menguasai keterampilan motorik halus secara terencana dengan melihat prasyarat lain yang mendukungnya. Adapun prasyarat yang dimaksud meliputi:

a. *Readness* yaitu kesiapan anak untuk belajar, baik secara fisik maupun psikis. Secara fisik berarti anak

sehat, tidak sakit- sakitan, mampu berdiri, berlari dan berjalan menuju tempat belajar. Adapun secara psikis anak tidak menangis jika ditinggal ibunya, tidak takut, tidak malu untuk belajar dan lain-lain.

2. Kesempatan untuk belajar, tidak semua anak memperoleh pembelajaran yang baik, ada anak karena kemiskinan hidup di jalanan, di bawah jembatan atau orangtua yang over protektif terhadap anaknya, takut jatuh, takut sakit, takut hilang, sehingga kesempatan anak untuk belajar melalui kegiatan fisik dilarang. Sebaliknya anak-anak yang karena kemiskinan, anak jalanan karena kondisi orangtua yang serba kekurangan sehingga anak disuruh membantu mencari nafkah setiap hari, tidak ada waktu untuk mengikuti proses pembelajaran yang baik.
3. Pemberian contoh yang baik, seperti bagaimana mengajak anak untuk menengok saudara atau tetangga yang sakit, mengajari makan yang baik.
4. Pemberian nasihat, terutama ketika anak melakukan kesalahan.
5. Memotivasi anak untuk belajar, dengan cara orangtua menyediakan permainan yang sesuai dengan perkembangan usia anak.
6. Setiap keterampilan berbeda-beda, sehingga perlu mempelajari secara khusus bagaimana keterampilan tersebut harus dikuasai, seperti keterampilan memegang pensil berbeda dengan memegang sendok.
7. Keterampilan hendaknya diajarkan secara bertahap

satu demi satu, sesuai kematangan fisik dan psikis anak. Jika telah menguasai keterampilan yang telah diajarkan baru memilih ke-terampilan lain. Keterampilan tangan akan lebih cepat dikuasai dari pada keterampilan yang menggunakan kaki.

7. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus

Menurut Handayani, Manuaba & Tirtayani, (2018), faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak adalah faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan), faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi psikis, serta aktivitas anak sebagai subjek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Faktor-faktor (syarat-syarat) yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, yang meliputi 6 persyaratan: perkembangan usia, tercapainya kematangan organ-organ fisik, kontrol kepala, kontrol tangan, kontrol kaki dan lokomosi (Sari, 2016). Adapun penjelasan tentang persyaratan yang mempengaruhi perkembangan motorik adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan Usia

Usia mempengaruhi individu untuk melakukan suatu aktivitas. Karena dengan pertambahan usia, berarti menunjukkan tercapai kematangan organ-organ fisik. Kemudian ditopang pula oleh berfungsinya sistem syaraf

pusat yang mengkoordinasikan organ-organ tubuh, sehingga seseorang dapat melakukan aktivitas motorik kasar dan motorik halus.

2. Tercapainya Kematangan Organ-organ Fisiologis

Kematangan organ fisik ditandai dengan tercapainya jaringan otot yang makin komplek, kuat dan bekerja secara teratur. Pada masa pertumbuhan bayi maupun anak, kematangan fisiologis ini dipengaruhi oleh faktor usia, nutrisi dan kesehatan individu. Makin tinggi usia seseorang, makin matang organ-organ fisiologisnya. Namun kematangan ini, tak lepas dari faktor nutrisi yang dikonsumsi setiap harinya. Nutrisi yang baik yaitu makan-makanan yang mengandung gizi, vitamin, protein akan menjamin kesehatan seseorang. Bayi maupun anak yang memiliki kondisi sehat cenderung memiliki kematangan fisiologisnya, dibandingkan dengan bayi atau anak yang sering terkena penyakit.

3. Kontrol Kepala

Pada usia 1-5 bulan, bayi masih sering tertidur dengan posisi kepala terbaring di atas tempat tidur. Ia belum mampu untuk tengkurap, karena kontrol untuk mengangkat kepala belum dapat dilakukan dengan baik. Hal ini terjadi karena otot-otot bagian leher belum berkembang dengan baik, sehingga belum mampu untuk menopang kepalanya. Sejalan dengan perkembangan usianya, bayi akan mampu untuk tengkurap dan menopang kepalanya. Awal mulanya, bayi belajar untuk memindahkan posisi dari posisi terlentang menjadi posisi tengkurap. Keberhasilan untuk mencapai posisi tengkurap ini, akan diikuti dengan kemampuan untuk mengangkat

dan menopang kepalanya. Kemampuan mengontrol kepala (*head control skill*) merupakan dasar untuk perkembangan gerakan-gerakan kepala yang bermanfaat bagi seorang anak yang akan melakukan aktivitas olahraga, misalnya gerakan memutar atau menggeleng kepala.

4. Kontrol Tangan

Sejak lahir bayi akan menggenggam benda-benda yang datang dan menyentuh telapak tangannya. Awal mulanya bayi tidak mampu untuk memegang dan menggenggam suatu benda dengan baik, tetapi dengan pengaruh perkembangan usia dan kematangan otot-otot, maka bayi akan mampu dengan sendirinya untuk melakukan tugas menggenggam/mengepal suatu benda secara kuat. Reflek ini merupakan dasar timbulnya gerakan-gerakan motorik halus, seperti: menggenggam, menulis, menggambar atau menggunting. Kemampuan melakukan koordinasi otot-otot tangan yang bermanfaat untuk keterampilan tangan dinamakan kemampuan control tangan (*hand control ability*).

5. Kontrol Kaki

Kemampuan mengontrol kaki (*legs control*) diatur oleh sistem syaraf pusat. Namun pada diri seorang bayi, kaki bergerak karena ada suatu benda yang mungkin menyentuhnya atau digerakkan oleh ibunya. Hal ini bukan berarti si bayi cenderung pasif dan hanya bergerak, kalau ada rangsangan dari luar dirinya. Bayi dapat menggerakkan kaki sendiri sebagai respons atau reflek rasa senang atas kehadiran orang yang memiliki kedekatan emosional. Jadi kakinya memang belum cukup kuat untuk berjalan.

Sebagaimana halnya, kaki merupakan organ penting untuk melakukan kegiatan motorik kasar (berjalan, melompat, berlari), namun untuk dapat melakukannya perlu persiapan dan kematangan fisik. Tentu hal ini sesuai dengan perkembangan usianya. Makin tinggi usianya, misalnya usia 1,5-2,0 tahun, maka bayi (anak) akan dapat melakukan kegiatan-kegiatan seperti: merangkak, berjalan, berlari dan sebagainya. Dengan kemampuan ini, control kaki berfungsi secara sempurna.

6. Lokomosi

Lokomosi (*locomotion*) ialah kemampuan untuk bergerak atau berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain. Kemampuan ini berkembang sejalan dengan bertambahnya usia dan tercapainya kematangan organ-organ fisik, serta berfungsinya sistem syaraf pusat. Dengan demikian kemampuan bergerak/berpindah sangat dipengaruhi oleh faktor internal yang bersifat fisiologis. Secara implisit, kemampuan lokomosi sudah ada bersamaan dengan timbulnya gerakan-gerakan reflex, seperti: reflex penempatan (*placing reflek*), berjalan, berenang. Namun kemampuan reflekks itu cenderung tidak terkontrol oleh sistem syaraf, sehingga dapat dikatakan bahwa reflek merupakan sebagai tanda perkembangan awal dari lokomosi (*pre-locomotion*). Hal ini kemudian berkembang secara bertahap, sampai benar-benar tercapai kemampuan lokomosi. Diantara tahapan itu, misalnya: sejak bayi mampu mencapai posisi tengkurap, maka muncullah perilaku-perilaku sebagai tanda-tanda perkembangan kemampuan lokomosi yang makin baik dan sempurna. Dari posisi tengkurap, berarti bayi akan atau sudah mampu untuk

mengangkat kepala (kontrol kepala), meningkat menjadi kemampuan untuk mengangkat badan, merangkak, belajar berjalan, berjalan, berlari dan melompat.

Permainan Menunjuk Bentuk Geometri Melalui Alat Dapur

1. Pengertian dan Konsep Bermain dan Permainan

Bermain bagi anak usia dini merupakan sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi anak bukan hanya sekedar mengisi waktu, melainkan media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk aktivitas bermain pada anak memiliki nilai positif bagi perkembangan kepribadiannya. Ini adalah pola perilaku yang dipelajari anak-anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Tahun-tahun pra-sekolah ternyata sangat penting dan menentukan dalam membangun kepribadian total seorang anak (Gupta, 2009:70). Namun, permainan bebas seringkali menjadi kunci untuk membuka gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia. Bermain bagi anak bermanfaat untuk mengeksplorasi dunianya, dan mengembangkan kompetensinya dalam upaya menghadapi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Fungsi bermain bagi anak usia dini dapat dijadikan sebagai intervensi yang apabila dilaksanakan dengan baik, baik yang dilengkapi dengan alat maupun tanpa alat akan sangat membantu perkembangan sosial, emosional, kognitif, afektif, psikomotorik secara umum, dan mengembangkan kreativitas anak (Andayani, 2021:230).

Bermain merupakan salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak.



Dimana para pendidik memakai permainan sebagai sarana mengembangkan berbagai keterampilan anak, baik keterampilan jasmani maupun rohani, (Dwijawiyata, 2013). Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Mutiah, 2014). Sehingga dapat dipahami bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak (Salma & Bantali, 2020).

Bermain atau play didefinisikan sebagai kegiatan yang menyenangkan namun memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak (Hurlock, (1993); Papalia, Old, & Fieldman, (2000) dalam Iswinarti, (2017). Bermain bagi anak adalah seperti bekerja bagi orang dewasa. Dengan bermain, anak akan belajar tentang dunia di sekelilingnya, menggali lingkungannya, dan mengekspresikan emosinya (DeBord & Amann, 2003). bermain menyediakan suasana yang menyenangkan dan rileks sehingga anak dapat belajar memecahkan berbagai problem (Hughes, 2010 dalam Iswinarti, 2017). Pengalaman memecahkan masalah dalam bermain dapat ditransformasikan ke problem-problem yang lebih kompleks dalam dunia nyata. Pada anak-anak, bermain merupakan kontributor kunci terhadap berbagai aspek perkembangan, meliputi keterampilan sosial dan

kemampuan untuk terlibat dalam suatu aktivitas (Skinner, Rodger & Bundy, (2006) dalam Iswinarti, (2017).

Mode representasi simbolis dari permainan memungkinkan menggunakan satu objek untuk mewakili objek lain. Dengan demikian munculnya simbolisasi mengantarkan kemungkinan bermain dengan cara yang berbeda secara kualitatif. permainan simbolik dan objek simbolik berkembang dari transformasi tunggal yang sederhana menjadi lebih dari satu dan lebih kompleks. Awalnya, replika realistis (dalam bermain) dapat membantu membuat kemajuan menuju permainan yang lebih kompleks dan imajinatif. "Objek-objek realistis tampaknya memfasilitasi permainan khayalan, memberikan lebih banyak ruang untuk daya cipta dan imajinasi". Ini memungkinkan pemain untuk mengubah objek agar sesuai dengan acara. Untuk pemain yang terampil / berpura-pura, kotak kardus dapat diubah menjadi rumah, stasiun luar angkasa, gedung perkantoran, dll. Banyak latihan yang menggunakan model penemuan di kemudian hari mengikuti prinsip-prinsip ini (Kasprisin, 2016).

2. Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini

Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan

imajinasi anak (Suryana, 2016). Anak bermain adalah normatif di seluruh dunia. Bermain bagi anak bagaikan bekerja bagi manusia dewasa. Ada anak-anak yang bermain dengan patut, namun ada juga yang bermain “cukup berbahaya” mereka lakukan sebagai kanak-kanak. Peran pendidikanlah untuk mengawal bagaimana permainan dapat menumbuh kembangkan mereka secara patut dan utuh sebagai anak manusia (Darmadi, 2018).

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Karena memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan bermain. Oleh karenanya, bermain tidak bisa dilepaskan dari anak usia dini (M. Fadlillah, 2019). Para ahli sudah sejak lama meneliti kegiatan bermain pada anak, dan hampir semua menyatakan bahwa anak-anak bermain sebagai bagian dari kehidupan mereka yang menyenangkan, penuh imajinasi dan sebagai sarana aktualisasi diri. Maka hendaknya permainan yang dilakukan oleh anak sifatnya mudah dimengerti oleh anak, tidak membuat anak menjadi setres, memberikan rasa kebahagiaan pada anak, membuat anak bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungannya (Yoniartini, 2020).

3. Pengertian Geometri

Geometri adalah bidang matematika yang sangat luas. Kata “geometri” berasal dari bahasa Yunani, yang berarti

"ukuran bumi", geometri secara harfiah berarti bumi (*geo*) pengukuran (*metry*). ... makna literal terlalu sempit untuk memasukkan berbagai geometri modern yang dieksplorasi dalam teks ini, gagasan tentang ukuran bumi... Selama periode Yunani, ilmu ukuran bumi menjadi lebih disempurnakan. Sekitar 230 B.C., Eratosthenes membuat pengukuran ukuran bumi yang sangat tepat (Smart, 1998) maksudnya mencakup ukuran segala sesuatu yang ada di bumi. Bangsa Mesir kuno (*Egyptians*) dan Babilonia, geometri dikembangkan untuk keperluan pertanian, kerajinan dan arsitektur. Kemudian diperluas untuk perhitungan panjang ruas garis, luas, dan volum. Kedua bangsa ini juga menggunakan geometri untuk astronomi dan akhirnya untuk perhitungan kalender. Bangsa Mesir kuno telah memberikan sumbangan dengan mengenalkan logika untuk membicarakan gagasan yang berkaitan dengan geometri. Oleh karena itu di jaman modern ini geometri mulai dibicarakan sebagai sistem matematika yang abstrak. Seorang ahli matematika terkenal bangsa Mesir kuno kurang lebih 300 tahun sebelum masehi yang bernama Euclid berusaha merumuskan konsep-konsep dasar geometri secara tepat dan terurut dengan baik yang dalam bukunya berjudul *The elements*. Menurutnya, geometri adalah sistem deduktif yang dikembangkan dari pengertian pangkal yang tidak didefinisikan dan aksioma-aksioma yang kebenarannya sudah tidak dipertanyakan lagi, dan hingga sekarang karyanya masih dipelajari dan digunakan (Roeyanto, 2014).

Menurut Plato (Haryono, 2015), geometri merupakan

suatu ilmu yang dengan akal sehat membuktikan proposisi abstrak mengenai hal - hal abstrak seperti, garis lurus, segitiga, segi empat, lingkaran, benda empat dimensi dan lain sebagainya. Plato juga menambahkan pendapatnya bahwa bentuk - bentuk geometri abstrak tersebut dianggap lebih nyata daripada benda - benda fisik biasa yang melukiskan bentuk - bentuk benda secara tidak sempurna.

Ibnu Khaldun juga mengemukakan pendapatnya mengenai geometri, geometri membuat akal manusia bercahaya dan mendudukan pikiran seseorang menjadi benar, sebab semua buktinya sangat jelas dan sistematis. Hampir tidak pernah ada kesalahan dalam pemikiran geometris, karena geometri benar - benar tertib dan teratur (Haryono, 2015).

Dari beberapa definisi geometri di atas dapat disimpulkan bahwa geometri adalah salah satu cabang Matematika yang mempelajari tentang bentuk, ruang, komposisi beserta sifat - sifatnya, ukuran-ukurannya dan hubungan antara yang satu dengan yang lain. Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengurutkan pola bentuk geometri adalah potensi yang dimiliki seseorang untuk menyusun bentuk, ruang, komposisi beserta sifat - sifat, ukuran - ukurannya dan hubungan antara yang satu dengan yang lain yang dilakukan secara berulang dengan mengacu pada aturan tertentu dan minimal menggunakan dua elemen yang diulang.

4. Macam - macam Bentuk Geometri

Terdapat dua macam geometri, yakni:

1. Bangun Datar

Bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung (Hidayati, 2020). Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tinggi atau tebal (Solichah, 2014). Berdasarkan pengertian tersebut dapat didefinisikan bahwa bangun datar merupakan bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar, yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung dan tidak mempunyai tinggi dan tebal.

Jenis bangun datar bermacam-macam, antara lain persegi, persegi panjang, segi tiga, jajar genjang, trapesium, layang-layang, belah ketupat, dan lingkaran. Berikut adalah rincian nama-nama bangun datar:

- a. Persegi Panjang, yaitu bangun datar yang mempunyai sisi berhadapan yang sama panjang, dan memiliki empat buah titik sudut siku-siku.
- b. Persegi, yaitu persegi panjang yang semua sisinya sama panjang.
- c. Segitiga, yaitu bangun datar yang terbentuk oleh tiga buah titik yang tidak segaris., macam macamnya: segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, segitiga siku-siku, segitiga sembarang
- d. Jajar Genjang, yaitu segi empat yang sisinya sepasang-sepasang sama panjang dan sejajar.

Bangun datar ditinjau dari segi sisinya dapat digolongkan menjadi dua, yakni bangun datar bersisi lengkung (lingkaran dan elips) dan lurus (segitiga, segiempat, segilima, segienam).

2. Bangun Ruang

Bangun ruang adalah bangun yang rata dan mempunyai tiga dimensi yaitu panjang, lebar, dan tinggi (Julia, Isrok'atun, & Safari, 2018). Banyak benda di sekitar yang bisa disebut bangun ruang, misalnya almari yang berbentuk balok, kotak kapur yang berbentuk kubus, kaleng yang berbentuk tabung dan sebagainya (Padmi, 2018). Dari beberapa bentuk yang telah dijabarkan di atas, tidak semua bentuk harus anak pahami. Ada beberapa bentuk yang penting dipahami anak sebagai dasar pemahaman bentuk geometri seperti yang tercantum pada kurikulum pada jenjang taman kanak-kanak serta media yang ada untuk anak TK. Bentuk yang perlu dipahami anak dalam penelitian ini antara lain: Bangun datar (segiempat, segitiga, segilima, lingkaran).

5. Pelaksanaan Pembelajaran Pemahaman Bentuk Geometri

Mengenal bentuk geometri, dapat dimulai dengan kegiatan sederhana sejak anak masih bayi, misalnya dengan menggantung berbagai bentuk geometri berbagai warna (Ndari, Dewi, & Kafkaylea, 2019). Bagi anak yang lebih besar, 2 - 3 tahun yang telah mahir berbicara, ajaklah

membandingkan betapa perbedaan begitu menyolok antara bentuk oval, trapesium, segiempat dan lingkaran. Atau dapat pula dengan permainan mengelompokkan. Pelaksanaan pembelajaran anak yang baik apabila berdasar pada tahap perkembangan anak dalam memahami materi bentuk (Wekke, 2016). Hal ini dimaksudkan agar bentuk geometri dapat dipahami anak dengan mudah dan dapat menggunakan variasi kegiatan agar lebih optimal.

Teori psikologi kognitif yang dikemukakan Van Hiele adalah satu-satunya ahli psikologi yang fokus pada bidang matematika yaitu pengajaran geometri (Hamdi, 2017). Menurut Van Hiele ada tiga unsur dalam pengajaran matematika yaitu waktu, materi pengajaran dan metode pengajaran, jika ketiganya ditata secara terpadu maka akan terjadi peningkatan kemampuan berfikir anak kepada tingkatan berfikir lebih tinggi. Terdapat lima tahapan dalam belajar geometri yaitu:

a. Tahap Pengenalan (visualisasi)

Anak mulai mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan. Namun, anak belum mengetahui sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihat. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih berpikir secara global atau keseluruhan. Jadi ketika anak melihat/ mengamati suatu objek, anak belum melihat secara detail. Misalnya, ketika anak melihat suatu bentuk kubus, anak belum mengetahui sifat-sifat atau keteraturan yang dimiliki bentuk kubus. Anak melihat keseluruhan bentuk, yakni berbentuk kotak seperti

kardus. Anak belum memahami adanya sudut - sudut, jumlah rusuk, dan sisi. Bahkan antara kubus dan balok anak masih kesulitan membedakannya (Hamdi, 2017).

b. Tahap Analisis

Anak mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut. Misalnya saat anak mengamati bentuk persegi panjang, anak telah mengetahui bahwa dalam bentuk persegi panjang terdapat dua pasang sisi yang berhadapan dan kedua pasang sisi tersebut saling sejajar. Pada tahap ini anak belum mampu mengetahui hubungan yang terkait antara suatu benda geometri dengan benda geometri lainnya (Hamdi, 2017).

c. Tahap Pengurutan

Siswa sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan. Namun kemampuan ini belum berkembang secara penuh. Pada tahap ini siswa sudah mampu mengurutkan. Misalnya, anak sudah mengenal bahwa persegi adalah jajar genjang; belah ketupat adalah layang-layang. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan teknik/ metode tertentu baik dengan media atau non media dalam mengajarkan konsep geometri pada tahap ini (Hamdi, 2017).

d. Tahap Deduksi

Siswa sudah mampu berpikir deduktif, yakni penarikan kesimpulan dari hal umum menuju hal yang khusus. Misal, dalam pembuktian segitiga sama dan

sebangun, seperti sudut - sudut, sisi-sisi, atau sudut-sisi-sudut dapat dipahami namun belum mengerti mengapa dapat dijadikan langkah untuk membuktikan dua segitiga sama dan sebangun (kongruen) (Hamdi, 2017).

e. Tahap Akurasi

Pada tahap ini anak sudah mampu menyadari pentingnya ketepatan dari prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Tahap akurasi dapat dikatakan tahap berpikir tinggi, rumit, dan kompleks (Hamdi, 2017).

Dari kelima tahap pembelajaran geometri yang disampaikan Van Hiele, anak usia 5 - 6 tahun atau prasekolah berada pada tahap pengenalan, pemahaman konsep geometri pada anak usia 5 - 6 tahun baru mencapai tingkat pengenalan suatu bentuk geometri secara keseluruhan dan belum bisa mengetahui sifat-sifat bentuk geometri lebih dalam.

6. Langkah Pembelajaran Pemahaman Bentuk Geometri

Sutriyanti, (2020) menjelaskan upaya membangun pemahaman bentuk geometri pada anak dapat dimulai dengan:

- 1) Mengidentifikasi bentuk - bentuk yaitu dengan mengenal, menyebutkan ciri, dan membedakan bentuk geometri baik yang bidang datar ataupun bangun ruang.
- 2) Menyelidiki bangunan yaitu memperhatikan suatu

bangunan ataupun suatu rangkaian dari berbagai bentuk. Menyebutkan berbagai bentuk yang terdapat dalam bangunan atau rangkaian tersebut.

- 3) Memisahkan gambar - gambar biasa (seperti segi empat, lingkaran segitiga). Setelah dapat mengamati suatu rangkaian atau bangunan, maka langkah selanjutnya siswa diajarkan untuk memisahkan gambar sesuai dengan bentuk yang diharapkan.
- 4) Mengungkapkan letak di bawah, di atas, kanan, kiri. Hal ini berkaitan dengan konsep ruang.

7. Pengertian dan Konsep Kemampuan Motorik Halus

Motorik halus yaitu suatu gerakan yang dilakukan oleh jari-jari dengan susunan sel saraf pusat. Sedangkan menurut Sumantri (2005) dalam (Afandi, 2019), menyatakan bahwa “motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek”.

Gerakan motorik halus mempunyai fungsi yang sangat penting, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta teliti. Depdiknas (2007) dalam (Afandi, 2019). Menurut Dini P dan Daeng Sari (1996) dalam (Afandi, 2019) “motorik halus adalah aktivitas

motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak”.

Menurut Susanto, (2015) Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian- bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, karena itu tidak begitu memerlukan tenaga. Gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Contoh gerakan halus misalnya: (1) gerakan mengambil sesuatu benda dengan hanya menggunakan ibu jari atau menggunakan jari telunjuk; (2) gerakan memasukan benda kecil ke dalam lubang; (3) membuat prakarya (menempel, menggunting, meremas, meronce); dan (4) menggerakkan lengan, engkel, siku, sampai bahu, dan lain-lain. Melalui latihan-latihan yang tepat, gerakan kasar dan halus ini dapat ditingkatkan dalam hal kecepatan, keluwesan, dan kecermatan, sehingga secara bertahap seorang anak akan bertambah terampil dan mahir melakukan gerakan-gerakan yang diperlukan guna penyesuaian dirinya.

Tes Kecakapan Motorik Bruininks Oserelsky, Edisi Kedua (BOT-2; Bruininks dan Bruininks, 2005) digunakan untuk menilai keterampilan motorik halus. Alat ukur yang disesuaikan usia ini cocok untuk anak usia 4-21 tahun dan terdiri dari delapan sub tes. Kedua subtes dari Fine. Indeks komposit Kontrol Manual diberikan. (1) Ketepatan Motorik Halus mengharuskan anak-anak untuk menggambar, melipat, dan memotong dalam batas tertentu, dan (2) Integrasi

Motorik Halus mengharuskan anak-anak mereproduksi gambar berbagai bentuk geometris yang kompleksitasnya beragam dari lingkaran sederhana hingga pensil yang tumpang tindih. Kedua tugas ini melibatkan aktivitas yang membutuhkan kontrol gerakan jari dan tangan yang tepat. Karena penekanan ditempatkan pada ketepatan item respons tidak waktunya. Ukuran gabungan dari kontrol Fine Manual juga diperoleh dengan menggunakan norma uji. Seperti yang dilaporkan dalam manual tes, koefisien reliabilitas (konsistensi internal) untuk dua sub tes pada anak-anak berusia 5-6 tahun tinggi dalam sampel normatif, berkisar dari 0,75 sampai 0,84 (Bruininks dan Bruininks, 2005, dalam Libertus & Hauf, 2017).

8. Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan kemampuan motorik dapat dilakukan dari berbagai sudut pandang. Misalnya Winter (1976) dari Jerman mengklasifikasikan perkembangan kemampuan motorik berdasarkan usia. Dalam hal ini Winter mengklasifikasikan tingkat perkembangan penguasaan motorik dari masa bayi sampai pada seseorang yang telah berusia di atas 60 tahun. Dari hasil penelitiannya, Winter dapat mengemukakan suatu perincian, misalnya pada umur berapakah seseorang individu dapat diberikan suatu bentuk latihan keterampilan motorik tertentu, pada umur berapakah individu mengalami kemajuan yang pesat dalam belajar motorik dan pada umur berapakah seseorang mengalami fase stabilisasi dan penurunan keterampilan motorik. Penjelasan-penjelasan

yang dikemukakan oleh Winter ini adalah terperinci sekali yang dilihat dari segi usia seseorang (Kiram, 2019).

Meskipun kelihatannya sudah naluriah bahwa kelak anak dengan sendirinya akan menguasai keterampilan motorik halus, namun tidak ada salahnya apabila kita membelajarkan anak untuk menguasai keterampilan motorik halus secara terencana dengan melihat prasyarat lain yang mendukungnya (Susanto, 2015). Adapun prasyarat yang dimaksud meliputi:

1. *Readness* yaitu kesiapan anak untuk belajar, baik secara fisik maupun psikis. Secara fisik berarti anak sehat, tidak sakit-sakitan, mampu berdiri, berlari dan berjalan menuju tempat belajar. Adapun secara psikis anak tidak menangis jika ditinggal ibunya, tidak takut, tidak malu untuk belajar dan lain-lain.
2. Kesempatan untuk belajar, tidak semua anak memperoleh pembelajaran yang baik, ada anak karena kemiskinan hidup di jalanan, di bawah jembatan atau orangtua yang over protektif terhadap anaknya, takut jatuh, takut sakit, takut hilang, sehingga kesempatan anak untuk belajar melalui kegiatan fisik dilarang. Sebaliknya anak-anak yang karena kemiskinan, anak jalanan karena kondisi orangtua yang serba kekurangan sehingga anak disuruh membantu mencari nafkah setiap hari, tidak ada waktu untuk mengikuti proses pembelajaran yang baik.
3. Pemberian contoh yang baik, seperti bagaimana mengajak anak untuk menengok saudara atau tetangga yang sakit, mengajari makan yang baik.

4. Pemberian nasihat, terutama ketika anak melakukan kesalahan.
5. Memotivasi anak untuk belajar, dengan cara orangtua menye-diakan permainan yang sesuai dengan perkembangan usia anak.
6. Setiap keterampilan berbeda-beda, sehingga perlu mempelajari secara khusus bagaimana keterampilan tersebut harus dikuasai, seperti keterampilan memegang pensil berbeda dengan memegang sendok.
7. Keterampilan hendaknya diajarkan secara bertahap satu demi satu, sesuai kematangan fisik dan psikis anak. Jika telah menguasai keterampilan yang telah diajarkan baru memilih ke-terampilan lain. Keterampilan tangan akan lebih cepat dikuasai dari pada keterampilan yang menggunakan kaki.

Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining*

1. Pengertian dan Konsep Pembelajaran *Student facilitator and explaining*

Istilah model pembelajaran dibedakan dari istilah strategi pembelajaran, metode pembelajaran, atau prinsip pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada suatu strategi, metode, atau prosedur (Lefudin, 2017:172). Istilah model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau metode tertentu yaitu: rasional teoritik yang logis yang disusun oleh penciptanya, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat dicapai (Depdiknas, 2004 dalam Lefudin, 2017:172).

Konsep dasar model jika ditelusuri secara leksikal berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang berarti 'antara'. Menurut Smaldino, Lowther, dan Russel (2014) dalam Dewi & Budiana, (2018:4) “model merujuk pada instrumen-instrumen yang dapat membawa sebuah informasi yang dibawa pengajar dari sebuah sumber belajar kepada pembelajar”. Menurut Sanaky (2015) dalam Dewi & Budiana, (2018:4) kata kunci dari model pembelajaran antara lain: adanya alat atau instrumen pengantar, adanya kegiatan



menyalurkan informasi atau materi pembelajaran, adanya keterlibatan instrumen fisik dalam menyalurkan materi pembelajaran, adanya sumber belajar yang merupakan asal diperolehnya materi pembelajaran, dan keterkaitan antara pembelajar, pengajar, materi, dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, menurut Sudjana dan Rivai (2010) dalam Dewi & Budiana, (2018:4) konsep dasar model pembelajaran adalah adanya alat bantu mengajar yang merupakan bagian dari lingkungan belajar yang dioptimalkan oleh pengajar.

Istilah suatu model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Contohnya pada model pembelajaran yang berdasarkan masalah, kelompok-kelompok kecil peserta didik bekerja sama memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh peserta didik dan guru. Ketika guru sedang menerapkan model pembelajaran tersebut, seringkali peserta didik menggunakan bermacam-macam keterampilan, prosedur pemecahan masalah, dan berpikir kritis. Model pembelajaran berdasarkan masalah dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme; pada model ini pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata dan penyelesaiannya membutuhkan kerja sama diantara peserta didik. Dalam model pembelajaran ini guru memandu peserta didik menguraikan rencana pemecahan masalah terhadap tahap-tahap kegiatan; guru memberi contoh mengenai penggunaan keterampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan. Guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan berorientasi

pada upaya penyelidikan oleh peserta didik (Lefudin, 2017:173-174).

Model pembelajaran kognitif merupakan salah satu metode pembelajaran yang menitikberatkan pada bagaimana siswa berfikir, Winkel (1996: 53) dalam bukunya mengatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahaman tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Untuk dapat memahami dan selalu mengingat akan konsep-konsep yang diberikan kepada siswa maka pendidik haruslah memberikan penekanan-penekanan serta mengulang atau mereview materi-materi lalu yang telah diberikan agar apa yang diterima oleh siswa dapat masuk ke dalam *Long Term Memory* (Memori Jangka Panjang). Apabila suatu konsep materi sudah masuk dalam memori jangka panjang maka untuk mengembangkan dan memecahkan masalah dari konsep yang akan dipahami akan lebih mudah. Prinsip-prinsip Kelompok Bermain kognitif adalah sebagai berikut:

1. Mengukur kesiapan siswa seperti minat, kemampuan dan struktur kognitifnya melalui tes awal, interview, review, pertanyaan dan teknis.
2. Memilih materi-materi kunci, lalu menyajikannya

dimulai dengan contoh-contoh konkret dan kontroversial.

3. Mengidentifikasi prinsip-prinsip yang harus dikuasai dari materi baru.
4. Menyajikan suatu pandangan secara menyeluruh tentang apa yang harus dipelajari.
5. Memakai advanced organizers.
6. Mengajarkan siswa memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang ada dengan memberikan fokus pada hubungan yang ada (Octavia, 2020:27-28).

Dari beberapa definisi ahli di atas, konsep dasar model pembelajaran bahasa adalah (1) instrumen fisik, (2) berfungsi sebagai perantara pesan-pesan atau materi pembelajaran bahasa, (3) adanya peran pengajar dalam merancang sebuah strategi berinteraksi dengan pembelajar dalam proses pembelajaran, (4) adanya sumber belajar, serta (5) adanya hubungan antara pengajar, pembelajar, materi pembelajaran bahasa, dengan tujuan pembelajaran. Jadi, konsep dasar model pembelajaran bahasa adalah suatu instrumen fisik, baik hardware maupun software yang diambil dari suatu sumber belajar untuk kemudian dengan suatu strategi pembelajaran dimanfaatkan pengajar untuk menyampaikan pesan-pesan, informasi, atau materi kepada pembelajar agar terjadi interaksi yang multiarah sehingga tujuan pembelajaran bahasa tercapai. Terbangunnya interaksi multiarah dalam pembelajaran bahasa pada akhirnya akan mempertinggi efektivitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi pembelajar (Dewi & Budiana, 2018:4)

Beberapa model pembelajaran dalam Kelompok Bermain kognitif yaitu: 1) MEA (*Means-Ends Analysis*), 2) TTW (*Think Talk Write*), 3) CORE (*Connecting, Organizing, Refleting, Extanding*), 4) SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*), 5) SQ4R (*Survey, Question, Read, Reflect, Recite. Review*), 6) MID (*Meaningful Instructional Design*), 7) KUASAI, 8) CR1 (*Certainly of Response Index*), 9) TAI (*Team Assisted Individual}*'), 10) Tari Bambu, 11) Artikulasi, 12) *Role Playing*, 13) *Student Facilitator Explaining*, 14) *Demonstration*, 15) *Hibrid*, 16) *Trefftnger*, dll (Octavia, 2020:29).

Menurut Muslim (2014) dalam Mulyono, Asmawi, & Nuriah, (2018:200) *Student facilitator and explaining*, pembelajaran merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Imas dan Berlin (2015) dalam Mulyono, Asmawi, & Nuriah, (2018:200) berpendapat bahwa model student fasilitator and explaining merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk dapat mempresentasikan ide atau idenya kepada teman-temannya. Menurut Setiawan, Budiretnani, dan Utami (2017) dalam Mulyono, Asmawi, & Nuriah, (2018:200) model Pembelajaran model *Student facilitator and explaining* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berani berdebat dalam menjelaskan materi yang dipelajari kepada siswa lain. Bayuaji, Hikmawati, dan Rahayu (2017) dalam Mulyono, Asmawi, & Nuriah, (2018:200) berpendapat bahwa *Student*

facilitator and explaining memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memberikan pendapat atau gagasannya dalam memahami suatu masalah. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan *Student facilitator and explaining* model adalah bagaimana siswa mampu mempresentasikan atau mendemonstrasikan materi di depan siswa lain berdasarkan kerja kelompok kecil dalam rangka tukar menukar pendapat dari masing-masing siswa. Pembelajaran semacam ini akan melatih siswa berbicara menyampaikan gagasan (Mulyono et al., 2018:200).

Model Pembelajaran model *Student facilitator and explaining* merupakan model pembelajaran dimana siswa/peserta didik belajar mempresentasikan ide/pendapat pada rekan peserta didik lainnya. Model pembelajaran ini efektif untuk melatih siswa berbicara untuk menyampaikan ide/gagasan atau pendapatnya sendiri (Al Khosim, 2019:26). Dapat disimpulkan bahwa metode *Student facilitator and explaining* adalah pembelajaran yang menjadikan siswa belajar sebagai fasilitator untuk mempresentasikan ide yang mereka buat dan diajak berpikir secara kreatif sehingga menghasilkan pertukaran informasi yang lebih mendalam dan menarik serta menimbulkan rasa percaya diri pada siswa untuk menghasilkan karya yang diperlihatkan kepada teman-temannya. Oleh karenanya, metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar, antusias, keaktifan dan rasa senang dalam belajar siswa.

2. Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran *Student facilitator and explaining*

Salah satu kelemahan mendasar yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar terletak pada interaksi antara guru dan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Dalam rangka ini, guru harus menguasai berbagai metode pembelajaran dan memilih metode yang tepat sesuai dengan tujuan kompetensi, tingkat kecerdasan serta lingkungan dan kondisi setempat. Metode sebagai komponen pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa supaya sebuah mata pelajaran dapat ditransfer pada saat berlangsungnya pembelajaran (Hidayat, 2012:74).

Kelebihan metode pembelajaran ini diantaranya yaitu:

1. siswa dapat melatih keberaniannya untuk mempresentasikan materi yang akan dibahas.
2. Siswa bisa lebih memahami materi sebelum pembelajaran karena sebelum pembelajaran berlangsung siswa dituntut memahami materi terlebih dahulu supaya dalam penyampaian materi tidak keluar dari indikator yang diharapkan.

Namun kekurangannya karena dalam pembelajaran siswa yang lebih mendominasi terkadang siswa yang lain belum bisa menghargai temanya sendiri saat mempresentasikan materi. (Muchyidin & Kartika, 2014 dalam Widyawati, 2016:270)

Setelah menerapkan metode Pembelajaran model *Student facilitator and explaining* kelebihan metode

pembelajaran ini diantaranya yaitu siswa dapat melatih keberaniannya untuk mempresentasikan materi yang akan dibahas. Siswa bisa lebih memahami materi sebelum pembelajaran karena sebelum pembelajaran berlangsung siswa dituntut memahami materi terlebih dahulu supaya dalam penyampaian materi tidak keluar dari indikator yang diharapkan. Namun kekurangannya karena dalam pembelajaran siswa yang lebih mendominasi terkadang siswa yang lain belum bisa menghargai temanya sendiri saat mempresentasikan materi.

3. Langkah-Langkah Pembelajaran *Student facilitator and explaining*

Riyanto (2009: 283) dalam Hidayat, (2012:75) menjabarkan langkah - langkah dalam pembelajaran sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; 2) Guru mendemonstrasikan/ menyajikan materi; 3) Memberikan kesempatan siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya misalnya melalui bagan/peta konsep; 4) Guru menyimpulkan ide/pendapat dari siswa; 5) Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu; 6) Penutup.

4. Pengertian dan Konsep Keterampilan Menceritakan Kembali

Keterampilan (skill) berarti kemampuan untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah dan cermat yang membutuhkan kemampuan dasar (Suprihatiningsih,

2016:51). Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran atau nalar, sedangkan perbuatan yang efisien dan efektif untuk mencapai suatu hasil tertentu termasuk kreativitas (Lisa, 2019:123). Keterampilan memiliki beberapa unsur kemampuan, yaitu: kemampuan olah pikir (psikis) dan kemampuan olah perbuatan (fisik). keterampilan bahasa diaartikan sebagai kecakapan seseorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca, menyimak, atau berbicara (Susanto, 2016).

Unsur keterampilan umum harus mengandung makna yang sesuai dengan rincian unsur keterampilan umum. Unsur keterampilan khusus harus menunjukkan kemampuan kerja metode atau cara yang digunakan dalam kerja tersebut, dan tingkat mutu yang dapat dicapai, serta kondisi/proses dalam mencapai hasil tersebut (Alhamuddin, 2019:113).

Menceritakan kembali atau melanjutkan cerita mengandung pengertian setelah peserta didik dan guru memahami pembelajaran melanjutkan cerita yang akan meningkatkan ke pembelajaran menceritakan kembali. Dalam kehidupan sehari-hari pembelajaran ini berarti dimulai dari belajar mandiri untuk merangkai kata meskipun kata-katanya sederhana (Putri, 2019:17).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:210) mengatakan bahwa, menceritakan kembali berarti menuturkan cerita kembali. Menceritakan kembali merupakan kegiatan mngujarkan kembali cerita yang telah dibaca. "Menceritakan kembali bertujuan untuk mengasah pola pikir peserta didik untuk menyampaikan sesuatu atau

informasi yang sudah didapat. Ada tiga hal yang diharapkan dari kegiatan dalam menceritakan kembali, yaitu, peserta didik mampu menyimak dari proses penceritaan, peserta didik terampil menggunakan bahasa lisan maupun tulisan dalam menceritakan ulang sebuah cerita, dan peserta didik terampil mengekspresikan perilaku dan dialog dalam simulasi kreatif (Putri, 2019:17).

5. Langkah-langkah Menceritakan Kembali

Bahasa merupakan lambang untuk berkomunikasi dan mengungkapkan perasaan, pikiran, dan sikap manusia dengan cara lisan, tulisan, dan lain sebagainya. Cerita juga merupakan sarana menyampaikan ide atau pesan melalui serangkaian penataan yang baik dan mudah diterima dan memberi dampak yang luas kepada sasaran (Putri, 2019:17).

Subyantoro (2007:14) dalam Putri, (2019:17) mengatakan bahwa, bercerita sebagai suatu kegiatan yang disampaikan oleh pencerita kepada siswanya, ayah, ibu, dan ibu kepada anak-anaknya, juru berbicara kepada pendengarnya. Berbicara juga merupakan suatu kegiatan yang bersifat seni, karena erat kaitannya dengan bersandar kepada kekuatan. Taningsih (2006:14) dalam Putri, (2019:17) mengatakan bahwa, bercerita adalah upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan bahasa untuk melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih keterampilan anak dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan. Menurut Dhieni (2008:63) dalam Putri, (2019:17), bercerita ialah suatu

kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang didengarkan dengan cara menyenangkan oleh karena itu orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikan dengan menarik.

Pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, bercerita merupakan suatu kegiatan yang mengembangkan potensi peserta didik untuk disampaikan kepada orang lain, secara lisan ataupun tulisan dan dengan alat atau tanpa alat.

Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam menceritakan kembali sebuah cerita, antara lain:

1. Pilihlah topik cerita yang punya nilai;
2. Tulislah peristiwa dalam urutan dan kaitan yang jelas;
3. Selipkan dialog jika diperlukan;
4. Pilihlah detail cerita secara teliti.

Menurut Risaldy dalam Gunawan (2013:32) mengatakan bahwa, untuk dapat bercerita dengan baik pendidik harus memperhatikan hal-hal berikut:

1. Meguasai isi cerita secara tuntas;
2. Memiliki keterampilan bercerita;
3. Berlatih dalam irama dan modulasi secara terus-menerus;
4. Menggunakan perlengkapan yang menarik sesuai dengan tuntutan cerita.

Menurut Moeslichatoen dalam Gunawan (2004:179) mengatakan bahwa, langkah-langkah bercerita, yaitu:

1. Mengkomunikasi tujuan dan tema dalam kegiatan

- berbicara;
2. Mengatur tempat duduk anak;
 3. Pembukaan kegiatan bercerita, di mana guru menggali pengalaman-pengalaman anak dalam kaitannya dengan cerita;
 4. Pengembangan cerita yang dituturkan guru;
 5. Menceritakan isi cerita dengan lafal, intonasi dan ekspresi wajah yang menggambarkan suasana cerita;
 6. Penutup kegiatan bercerita dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita.

Dapat disimpulkan bahwa dalam menceritakan kembali pembaca harus benar-benar memperhatikan dengan baik detail cerita agar dipermudahkannya seseorang menangkap isi dan hal-hal yang terdapat dalam sebuah cerita. Dalam menceritakan kembali juga peserta didik harus mengembangkan pokok cerita menjadi sebuah informasi menjadi sebuah informasi yang menarik. Menceritakan kembali juga membuat peserta didik menjadi lebih kreatif karena peserta didik harus mengembangkan ide yang sudah ada.

Permainan Edukatif

1. Pengertian dan Konsep Permainan Edukatif

Pembelajaran berbasis permainan, sebagai pendekatan dan sebagai bidang, berada pada titik tertinggi sepanjang masa, dengan lebih banyak pendidik yang menggunakan permainan untuk pembelajaran di kelas mereka. Sayangnya, permainan masih membawa stigma bagi beberapa pendidik dan gagasan "permainan di dalam kelas" tidak disukai di beberapa sekolah. Bahkan bagi para pendidik yang ingin memanfaatkan pembelajaran berbasis permainan, mereka dapat menghadapi sejumlah besar hambatan, termasuk akses yang tidak memadai ke teknologi, kurangnya pemahaman dan pengalaman umum tentang permainan untuk pembelajaran, dan kurangnya data dan umpan balik penilaian dari permainan. Terlepas dari tantangan ini, permainan menjadi alat utama yang digunakan di banyak lingkungan belajar saat ini (Richards, Stebbins & Moellering, 2013 dalam Shaenfeld, 2016:20).

Meyakinkan semua pemangku kepentingan untuk mendukung penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran bisa lebih menantang daripada materi lainnya: guru membutuhkan jaminan bahwa permainan memberikan pengalaman belajar yang berkualitas dan akan memberi mereka kembali pemahaman tentang kinerja siswa; administrator dan orang tua perlu memahami manfaat pedagogis dari bermain game; dan bahkan siswa



mebutuhkan dukungan dalam memahami bagaimana game dapat digunakan sebagai alat pembelajaran (SIIA, 2009 Shaenfeld, 2016:20).

Alat Permainan adalah segala jenis alat yang digunakan dalam rangka memenuhi kebutuhan naluri bermain (Yasbiati & Gandana, 2018) dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya (Sudono, 2000). Sedangkan Alat Permainan Edukatif (APE) menurut Mayke Sugianto, T. 1995 dalam Yasbiati & Gandana, (2018) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa APE merupakan alat permainan yang mempunyai nilai-nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak (Walujo & Listyowati, 2016).

Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak-anak usia dini dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian atau definisi Alat Permainan Edukatif (APE) di atas, Direktorat PADU, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau perlatan untuk bermain yang mengandung nilai

edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Zaman, 2006).

Apabila kita menelaah pengertian tersebut, tampak rumusannya tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian sebelumnya. Kedua pengertian tersebut menggarisbawahi bahwa perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa dibuat dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut (Zaman, 2006). Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa APE merupakan alat permainan yang mempunyai nilai-nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak.

Alat permainan yang dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada anak dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai, di antaranya:

1. *Active learning*, yaitu pembelajaran yang menuntut keaktifan anak sehingga semua aspek yang ada pada diri anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
2. *Attractive learning*, yaitu pembelajaran yang menarik

sehingga semua aspek yang ada pada anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.

3. *Joyful learning*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan sehingga semua aspek anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
4. *Multiple Intelligences Approach*, yaitu pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kecerdasan jamak/ majemuk sehingga semua kecerdasan yang dimiliki anak dapat berkembang (Walujo & Listyowati, 2016).

2. Ciri-Ciri Alat permainan edukatif

Lebih jauh lagi alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak usia dini

Secara khusus alat permainan edukatif wajib ditujukan untuk anak usia dini. Maksudnya, dari segi ukuran, bentuk, dan warna yang diterapkan pada alat permainan edukatif harus dekat dan mudah dijangkau oleh anak.

2. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini

APE juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif dan

moral. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya digunakan untuk melatih daya nalar anak. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik segi bentuk ukuran, dan warnanya. APE jenis ini dikembangkan secara khusus sehingga jika anak salah mengerjakan dia akan segera menyadarinya dan membetulkannya. Contohnya, loto warna dan bentuk. Anak usia dini dapat diperkenalkan pada loto jenis ini untuk melatih motorik halus dan daya nalarnya.

3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau manfaat multiguna

Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna. Walaupun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu, tidak jarang satu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. Misalnya, mainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam ukuran serta dengan warna yang disukai anak. Balok-balok dapat disusun sesuai kehendak anak, baik berdasarkan ukuran maupun berdasarkan warna tertentu. Jadi, dapat dimainkan dengan berbagai cara, dan dapat melatih berbagai motorik halus, mengenal konsep warna, ukuran dan bentuk pada anak.

4. Aman bagi anak

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya penggunaan cat, yang digunakan tidak beracun (nontoxic) dan tidak mudah mengelupas. Jika menggunakan alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak.

5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas

APE juga mendorong anak untuk beraktivitas yang bersifat membangun atau menghasilkan sesuatu. Berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio yang membuat anak pasif yaitu hanya melihat dan mendengarkan, dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. Misalnya bermain lego atau membangun balok- balok.

6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan

Kementerian pendidikan dan kebudayaan melalui subdirektorat pendidikan anak usia dini juga telah mengembangkan APE yang di antaranya adalah balok bangunan, papan kubus, puzzle, loto padanan sejenis, dan masih banyak lagi. Dewasa ini perkembangan PAUD mengembirakan karena lembaga pendidikan anak usia dini telah mampu mengembangkan APE yang disesuaikan dengan kebutuhan masing- masing daerah. Sehingga alat permainan edukatif dapat memberikan stimulus untuk menghasilkan sesuatu yang sesuai

dengan kondisi kehidupan di daerah masing-masing anak (Yasbiati & Gandana, 2018).

3. Fungsi Alat permainan edukatif

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah:

1. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.
2. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif
Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan

edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar.

Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.

3. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia TK. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga

mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.

4. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara bersama-sama dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu hasil karya anak-anak. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu (Zaman, 2006).

4. Pengertian dan Konsep Perkembangan kognitif

Anak merupakan anugerah dan amanah dari Tuhan yang harus dijaga, dididik, dan dibimbing serta diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya, sebab ia merupakan generasi bangsa yang diharapkan menjadi manusia yang berguna bagi lingkungannya, baik dalam keluarga, sekolah, masyarakat, ataupun negara (Ag & Amelia, 2021:1). Anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Masa yang sangat fundamental dalam membangun

kepribadian dan karakter diri anak, sebab di sini proses pertumbuhan dan perkembangan berjalan dengan cepat. Maka pada momen-momen berharga inilah orangtua atau pendidik memiliki kesempatan yang sangat besar untuk mengasah potensi yang dimiliki anak, oleh karena itu disebut dengan *golden age* (usia keemasan). Selaras dengan yang dikemukakan oleh Suryadi dan Dahlia bahwa pada usia dini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dan merupakan masa yang paling fundamental untuk dasar perkembangan selanjutnya. Adapun Bredekamp mengungkapkan bahwa anak usia dini ialah mereka yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Perbedaan mengenai usia ini tidaklah harus menjadi kontroversi karena pada hakikatnya dilapangan masih kita temukan beberapa anak yang berada di Taman Kanak-kanak pada usia 7 tahun bahkan baru memulai sekolah dasar pada usia 8 tahun (Ag & Amelia, 2021:1).

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat (Susanto, 2011) yang menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegenesi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Literatur psikologi modern mendefinisikan kemampuan kognitif dipandang sebagai sekumpulan proses yang

berkaitan dengan hukum yang menentukan bagaimana organisme mengetahui dunia di sekitarnya. Mengetahui dunia mencakup persepsi, pengenalan, retensi citra, asosiasi yang bermakna, dan pemecahan masalah (Triandis, 1964 dalam (Begum, 2003). Dengan demikian, semua proses kognitif dapat dikarakterisasi secara lebih bermakna dalam hal perolehan, penyimpanan, dan pemanfaatan representasi. Representasi ini diperoleh melalui pengalaman yang disimpan dalam memori dan diambil sesuai permintaan. Kompetensi kognitif berarti perolehan yang kaya dan beraneka ragam, penyimpanan yang sistematis dan tahan lama dengan kapasitas pengambilan yang selektif dan memadai (Begum, 2003).

Ada beberapa definisi istilah pengakuan yang diberikan oleh berbagai psikolog. Bloom (1956) dalam (Begum, 2003) menyatakan bahwa domain kognitif mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan dengan penarikan kembali atau pengenalan pengetahuan dan pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual. Menurut English dan English (1958) dalam (Begum, 2003) kognisi adalah istilah umum untuk proses apa pun di mana organisme menjadi sadar atau memperoleh pengetahuan tentang suatu objek. Berlyne (1966) dalam (Begum, 2003) mengacu pada proses kognitif pada proses-proses di mana pengetahuan diperoleh dan dipelihara. Kognisi kemudian merupakan proses mendapatkan informasi dan memahami dunia. Leeper (1967) dalam (Begum, 2003) mendefinisikan kognisi sebagai "semua proses di mana masukan sensorik diubah,

direduksi, diuraikan, disimpan, diambil, dan dimanfaatkan".

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir (Asrori, 2020). Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya (Syaodih & Agustin, 2011).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam (Suardiman,

2003) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Sedangkan menurut (Patmonodewo, 2003) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain: (Susanto, 2011)

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan

usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan (Susanto, 2011).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak usia dini, pengetahuan itu bersifat subyektif dan

akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

6. Karakteristik Perkembangan kognitif

Jika anak berkembang pikirannya dengan cepat dan baik, maka anak akan menjadi lebih kognitif. Anak akan berkembang lebih optimal dalam kehidupannya sejalan dengan tumbuh kembang anak yang bersangkutan. Dalam segala aktivitasnya, anak ini juga dapat beraktivitas dengan baik dan optimal juga. Identifikasi karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah sebagai berikut:

1. Memahami konsep makna berlawanan; kosong/penuh atau ringan/berat.
2. Menunjukkan pemahaman mengenai di dasar/di puncak; di belakang/di depan; di atas/di bawah.
3. Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar.
4. Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran.
5. Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan; warna, bentuk, atau ukuran.
6. Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya.
7. Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya: "Apa pasangannya piring?"
8. Mencocokkan segitiga persegi panjang dan wajik.
9. Menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan.

10. Memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak, tipis/tebal, sempit/luas.
11. Mampu memahami apa yang harus dilakukan jika tali sepatu lepas, jika haus, dan jika mau keluar saat hujan.
12. Mampu menjelaskan; mengapa seseorang perlu memiliki kunci, lemari, pakaian, mobil, dan lain-lain.
13. Menyentuh dan menghitung angka sebanyak empat sampai tujuh benda.
14. Merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
15. Mengenal huruf kecil dan huruf besar.
16. Mengenal dan membaca tulisan yang sering kali dilihat di sekolah dan di rumah.
17. Mampu menjelaskan fungsi-fungsi profesi yang ada di masyarakat, seperti: dokter, perawat, petugas pemadam kebakaran, dan lain- lain.
18. Mengenali dan menghitung angka sampai 20.
19. Mengetahui letak jarum jam untuk kegiatan sehari-hari.
20. Melengkapi empat analogi yang berlawanan: es itu dingin, api itu panas, dan lain-lain.
21. Memperkirakan hasil yang realistis untuk setiap cerita.
22. Menceritakan kembali buku cerita bergambar dengan tingkat ke-tepatan yang memadai.
23. Menceritakan kembali lima gagasan utama dan suatu cerita.
24. Paham mengenai konsep arah: di tengah/di pojok,

kiri/kanan.

25. Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah, dan sayur (Susanto, 2011).

Pembelajaran Dengan Metode Bercakap - Cakap

1. Pengertian Pembelajaran Dengan Metode Bercakap-Cakap

Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai aktifitas menyampaikan informasi dari pengajar kepada pelajar (Pohan, 2020:1). Kolb, (2014) memberikan pengertian belajar adalah *“Learning is the process whereby knowledge is created through the transformation of experience”*. Belajar adalah proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (M. S. Dimiyati, 2020:58; (Syifaузakia, Ariyanto, & Yeni Aslina, 2021:160). Definisi ini menekankan pada beberapa aspek kritis dari proses pembelajaran dilihat dari perspektif pengalaman. Pertama adalah penekanan pada proses adaptasi dan pembelajaran sebagai lawan dari konten atau hasil. Kedua, pengetahuan adalah proses transformasi, yang terus diciptakan dan diciptakan kembali, bukan entitas independen untuk diperoleh atau ditransmisikan. Ketiga, pembelajaran mengubah pengalaman baik dalam bentuk obyektif maupun subyektif. Terakhir, untuk memahami pembelajaran, kita harus memahami hakikat pengetahuan, begitu pula sebaliknya (Kolb, 2014).

Istilah pembelajaran berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem



Pendidikan Nasional Pasal 1 Bab pertama, adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Jadi interaksi siswa dengan guru atau sumber belajar yang lain dalam lingkungan belajar disebut pembelajaran (Siswadi & Dewi, 2019:15). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Elmansyah et al., 2018:314). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Martawijaya, 2016:5). Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk membentuk peserta didik sebagai pribadi yang utuh.

Metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan yang sangat penting (Kusumawati & Maruti, 2019:37). Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran (Prastowo, 2018:272). Metode bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau bertanya jawab antara anak dan guru atau anak dan anak (Trianto, 2016:94). Selanjutnya Moeslichatoen (2004: 39) mengemukakan bahwa bercakap-cakap adalah saling mengkomunikasikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan secara verbal selain itu bercakap-cakap mempunyai arti mewujudkan kemampuan bahasa reseptif dan bahasa ekspresif (Putri & Bayuni,

2019:26).

Metode bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau bertanya jawab antara anak dengan guru atau antara anak dengan anak. Bercakap-cakap dapat dilaksanakan dalam bentuk seperti; bercakap-cakap bebas, bercakap-cakap menurut tema, dan bercakap-cakap berdasarkan gambar seri. Dalam bercakap-cakap bebas kegiatan tidak terikat pada tema, tetapi pada kemampuan yang diajarkan. Bercakap-cakap menurut tema dilakukan berdasarkan tema tertentu. Bercakap-cakap berdasarkan gambar seri menggunakan gambar seri sebagai bahan pembicaraan. Dalam metode ini sebaiknya guru menggunakan bahasa dengan mudah dan dipahami oleh anak. Pemahaman anak dalam bahasa dapat dilakukan dengan kebiasaan sehari-hari, dengan metode bercakap-cakap dapat melatih untuk meningkatkan kosa kata bahasa asing anak (Siregar, 2018:61-62).

Metode bercakap-cakap sebagai cara untuk menyampaikan pelajaran dalam bentuk tanya-jawab antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa. Moeslichatoen (2004:92) dalam (Kartikowati & Zubaedi, 2020) mengemukakan bahwa bercakap-cakap berarti komunikasi lisan antara anak dan guru atau antara anak dengan anak melalui kegiatan monolog dan dialog. Berdasarkan pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa metode bercakap-cakap adalah suatu cara atau kegiatan penyampaian bahan pengembangan yang dilakukan dalam bentuk tanya jawab dalam upaya untuk mengkomunikasikan pikiran, perasaan antara anak dan

guru atau anak dan anak. Dengan metode bercakap-cakap yang dilakukan diharap dapat meningkatkan kemampuan bercerita, karena dalam pelaksanaan metode bercakap-cakap dapat berkomunikasi antara anak dengan guru atau anak dengan anak.

Metode bercakap-cakap dalam penelitian ini berupa anak-anak melakukan percakapan antara guru dengan anak, atau anak dengan anak yang lain, dalam percakapan tersebut terdapat kegiatan tanya jawab (menjawab pertanyaan dari guru, teman dan memberikan pertanyaan kepada teman atau guru). Selain itu anak mengkomunikasikan pikiran secara verbal, yang dilakukan dalam kegiatan anak bercerita gambar yang disediakan guru.

2. Tujuan Metode Bercakap-cakap

Kegiatan bercakap-cakap dapat berarti komunikasi lisan antara anak dan guru atau antara anak dengan anak melalui kegiatan monolog dan dialog. Juga dapat berarti saling mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara verbal atau mewujudkan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresi. Tujuan metode bercakap-cakap adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kecakapan dan keberanian anak dalam menyampaikan pendapatnya kepada siapa pun.
2. Memberi kesempatan kepada anak untuk berekspresi secara lisan.
3. Memperbaiki lafal dan ucapan anak.
4. Mengembangkan intelegensi anak.
5. Menambah perbendaharaan/kosakata.

6. Melatih daya tangkap anak.
7. Melatih daya pikir dan fantasi anak.
8. Menambah pengetahuan dan pengalaman anak didik.
9. Memberikan kesenangan kepada anak didik.
10. Merangsang anak untuk belajar membaca dan menulis (Rahman et al., 2020:105).

3. Manfaat dan Langkah penggunaan Metode Bercakap-cakap

Metode yang diterapkan oleh Socrates untuk menemukan wawasan tentang kehidupan disebut dengan dialektika. Dialektika dalam kata kerja Yunani artinya bercakap-cakap. Metode ini dipilih karena percakapan memiliki peranan hakiki di dalamnya. Socrates melontarkan banyak pertanyaan kepada orang-orang yang menjadi seperti dialog tanya jawab. Dampaknya dari tanya jawab ini akan menimbulkan pola berpikir kritis. Keingintahuan penanya akan semakin besar jika jawaban yang diperoleh kurang memuaskan (Septianingrum, 2017:121).

Metode bercakap-cakap atau dialog secara detail dapat ditemukan berdasarkan analisis dan pemahaman terhadap dialog Allah S.W.T., dengan malaikat dalam surat Al-Baqarah: 30-33, maka metode bercakap-cakap yang dapat digunakan untuk mendidik anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Lakukan stimulus/ rangsangan atas rasa ingin tahu anak, hal ini dapat dilakukan dengan membuat sebuah kegiatan yang menarik perhatian anak baik berbentuk tindakan maupun verbal. Sebagai contoh : kalau

mau mengajarkan anak tentang manfaat air untuk kehidupan manusia, maka diawali dengan membawa bungkus air yang beraneka warna dan disimpan ditempat yang mencolok atau diperlihatkan kepada anak, hal ini dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu anak akan air yang beraneka warna. Kalaulah muncul rasa ingin tahu pada anak, maka pada saat itu anak sedang dalam keadaan siap untuk menerima sebuah informasi dan wawasan, dan kesiapan anak untuk menerima informasi akan mempermudah pencernaan informasi yang akan disampaikan. Selain itu tindakan stimulan/rangsangan atas rasa ingin tahu anak dilakukan dalam rangka mengkondisikan anak untuk fokus terhadap apa yang akan disampaikan.

2. Jawablah pertanyaan sampai anak berhenti bertanya. Apabila rasa ingin tahu anak sudah muncul, maka anak yang memiliki sifat rasa ingin tahu yang kuat dan antusias pada banyak hal, eksploratif dan berjiwa petualang, dan bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, akan terus mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Setiap pertanyaan yang disampaikan oleh anak haruslah dijawab dengan penuh kesungguhan dan kesabaran sampai anak berhenti bertanya, apabila kita mengabaikan pertanyaan anak, maka pada saat itu kita mematikan sel-sel rasa ingin tahu anak yang seharusnya berkembang dengan pesat.
3. Tambah wawasan baru dalam setiap jawaban.

Menjawab pertanyaan tidaklah cukup menjawab apa yang ditanyakan anak, karena pada saat itu anak dalam keadaan siap menerima informasi dan wawasan, maka tambahlah wawasan baru dalam setiap jawaban yang kita sampaikan. Misalkan anak bertanya tentang warna wortel? maka jawabannya selain menjawab tentang warna, maka cobalah untuk balik bertanya tentang warna-warna sayuran lainnya, atau mengenalkan konsep ukuran panjang dan pendek, serta besar dan kecil dari wortel. Kemampuan dalam menambahkan wawasan dalam setiap jawaban atas pertanyaan anak menjadi urgent, karena dapat meningkatkan kemampuan kognisi anak dengan cepat dan tepat (Khomaeny, Festiyed, & Wahyuddin, 2019:96-99).

4. Pengertian dan Konsep Keterampilan sosial

Menurut David and Johnson (Agusniatih, Manopa, & Anggarasari, 2019:72), keterampilan sosial merupakan pengetahuan tentang perilaku manusia dan proses antar pribadi, kemampuan memahami perasaan, sikap, motivasi orang lain tentang apa yang dikatakan dan dilakukannya, dan kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif serta kemampuan membangun hubungan yang efektif dan kooperatif.

Menurut Osland (Agusniatih et al., 2019:72), keterampilan sosial adalah keahlian memelihara hubungan dengan membangun jaringan berdasarkan kemampuan untuk menemukan titik temu serta membangun hubungan yang

baik. Cartledge dan Milburn, mengutip beberapa definisi keterampilan sosial antara lain: keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan dan pada saat bersamaan dapat menguntungkan individu, atau bersifat saling menguntungkan atau menguntungkan orang lain.

Walker dalam Roseinberg menyatakan bahwa keterampilan sosial melingkupi kemampuan dan karakteristik yang memberikan suatu fungsi secara cukup dalam sosial secara umum diartikan sebagai respon-respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk dan mempertahankan hubungan positif dengan orang lain. Penerimaan teman-teman sebayanya, penguasaan ruang kelas yang baik dan memberikan individu untuk mengatasi secara efektif dan bisa diaptasi dengan lingkungan sosial. Dalam banyak keterampilan sosial sudah diartikan secara oprasional untuk melingkupi harapan yang sesuai dengan umur dan sesuai dengan norma-norma yang ada terhadap sebuah cakupan yang luas dari perilaku- perilaku termasuk kontak mata, kualitas dan kuantitas interaksi teman sebaya, bermain, perilaku dalam percakapan, memulai kontak dan merespon orang dewasa dan ekspresi yang sesuai dengan perasaan positif dan negatif (Agusniatih et al., 2019:73).

5. Domain Perkembangan Keterampilan Sosial

Dalam aplikasinya, keterampilan sosial dapat dilihat dalam beberapa bentuk perilaku, yaitu: pertama,

perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (bersifat intrapersonal), seperti mengontrol emosi, menyelesaikan permasalahan sosial secara tepat, memproses informasi dan memahami perasaan orang lain. Kedua, perilaku yang berhubungan dengan orang lain (bersifat interpersonal), seperti memulai interaksi dan komunikasi dengan orang lain, dan ketiga, perilaku yang berhubungan dengan akademis, seperti mematuhi peraturan dan melakukan apa yang diminta oleh guru (Hamzah, 2020:25). Ketiga indikator tersebut apabila telah tertanam dengan baik pada diri setiap peserta didik, maka akan membuahkan hasil yang memuaskan yang berupa penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan memecahkan masalah sosial yang dihadapi serta mampu mengembangkan aspirasi dan menampilkan diri dengan ciri saling menghargai, mandiri, mengetahui tujuan hidup disiplin dan mampu membuat keputusan (Susanto, 2014:44).

Dalam hubungannya dengan kompetensi sosial yang harus diajarkan dan dimiliki oleh peserta didik, maka sejalan dengan konsep taksonomi Bloom dalam proses pembelajaran hendaknya mengandung tiga domain hasil belajar; domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Mulyuno (1985:45) dalam Susanto, (2014:44). menjabarkan domain psikomotor atau domain keterampilan ke dalam empat jenis keterampilan, yakni:

1. Keterampilan berpikir, kemampuan menguraikan, menjelaskan, menggabungkan, menggolongkan, menerangkan, memperkirakan, membandingkan,

mempersamakan, dan membedakan.

2. Keterampilan akademis, yaitu kemampuan membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, menafsirkan, menyimpulkan, menggambarkan, memetakan, menjelaskan, melukiskan, dan menerangkan.
3. Keterampilan sosial, yaitu kemampuan bekerja sama di dalam kelompok (besar-kecil), menyumbangkan dan menerima pendapat di dalam tugas dan diskusi, mengembangkan kepemimpinan.
4. Keterampilan meneliti, yaitu kemampuan berkreasi dan menemukan hal-hal baru.

Dari penjelasan di atas, diketahui bahwa aspek keterampilan yang harus diajarkan dalam setiap pembelajaran terdiri dari empat keterampilan, yaitu: keterampilan berpikir, keterampilan akademis, keterampilan sosial, dan keterampilan meneliti. Khusus berkaitan dengan keterampilan sosial, maka tujuan pengembangan keterampilan sosial adalah agar peserta didik mampu berinteraksi dengan teman-temannya sehingga mampu menyelesaikan tugas bersama, dan hasil yang dicapai akan dirasakan kebaikannya oleh semua anggota masing-masing. Hal ini selaras dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang sangat dipengaruhi oleh masyarakatnya, baik kepribadian individualnya, termasuk daya rasionalnya, reaksi emosionalnya, aktivitas dan kreativitasnya, dan lain sebagainya, ini semua sangat dipengaruhi oleh kelompok tempat di mana ia tinggal (Susanto, 2014:45).

6. Faktor Perkembangan Keterampilan Sosial

Diketahui keterampilan sosial anak tidak terbentuk secara tiba-tiba, akan tetapi keterampilan sosial anak terbentuk dari beberapa faktor. Terdapat beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak diantaranya:

1. Faktor lingkungan keluarga, keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial. Dalam lingkungan keluarga yang interaksi sosialnya berdasarkan simpati inilah manusia pertama kali belajar memperhatikan keinginan-keinginan orang lain, belajar bekerja sama, belajar membantu orang lain. Bila interaksi sosial didalam keluarga tidak lancar atau tidak wajar, maka interaksinya dengan masyarakat juga berlangsung tidak wajar atau akan mengalami gangguan. Diantara faktor yang terkait dengan keluarga dan yang banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak adalah status sosial ekonomi keluarga, keutuhan serta sikap dan kebiasaan orang tua;
2. faktor dari luar rumah, yakni pengalaman bersosialisasi di luar rumah merupakan penentu bagi sikap sosial dan perilaku anak pada umumnya. Jika hubungan mereka dengan teman-sejawat dan orang-dewasa di luar-rumah menyenangkan, mereka akan menikmati hubungan tersebut dan ingin mengulanginya. Bila anak senang berhubungan dengan orang luar, anak akan terdorong untuk berperilaku dengan cara yang dapat diterima orang luar tersebut. Namun sebaliknya, jika hubungan

itu tidak menyenangkan atau menakutkan, anak akan menghindarinya dan kembali kepada anggota keluarganya untuk memenuhi kebutuhan sosialnya; dan

3. faktor pengaruh pengalaman sosial awal, yakni pengalaman sosial awal sangat menentukan perilaku kepribadian selanjutnya.

Pembelajaran STEAM Berbasis Proyek

1. Pengertian dan Konsep Pembelajaran STEAM berbasis proyek

STEAM bisa didefinisikan sebagai suatu pendekatan pengajaran dan pembelajaran antara dua atau lebih dalam komponen STEAM atau antara satu komponen STEAM dengan disiplin ilmu lain (Rahmawati, Ridwan, & Cipta, 2017). Asosiasi Pendidikan Seni Nasional (NAEA) menetapkan pernyataan posisi tentang pendidikan STEAM pada bulan April 2014, yang mendefinisikan pendekatan STEAM sebagai "pemasukan prinsip, konsep, dan teknik seni dan desain ke dalam pengajaran dan pembelajaran STEM" (Asosiasi Pendidikan Seni Nasional, 2014). Definisi ini menunjukkan bahwa STEAM mengacu pada integrasi pembelajaran seni dan desain ke dalam STEM; Namun, alih-alih melihat STEAM sebagai lebih dari pendekatan instruksional, definisi ini hanya mengacu pada instruksi STEM dengan / melalui seni. Pernyataan posisi tersebut juga menekankan kolaborasi antar pendidik dari berbagai bidang. Selain itu, ini memberikan sumber daya yang merinci lima definisi lain dari STEAM, sehingga menunjukkan pengakuan organisasi atas kompleksitas istilah (Khine & Areepattamanni, 2019).

Istilah STEAM merupakan kepanjangan dari *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*, pengintegrasian seni dengan disiplin ilmu lain sebenarnya

telah lama dilakukan, seni dianggap sebagai penyeimbang ilmu pengetahuan, bahkan plato pernah menuliskan "The object of education is to teach us love of beauty" (Grube, 1974), objek dari pendidikan adalah untuk mengajarkan kita mencintai keindahan. Pengintegrasian seni dalam STEAM diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih bermakna, karena siswa ikut terlibat dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang harus dicapainya secara nyata dalam bentuk karya (Rahmawati et al., 2017).

Menurut Gigliotti (1998), yang perspektifnya dibentuk oleh karir sebagai seorang profesor seni dan desain, pendidikan berarti "memberikan suatu lingkungan di mana siswa merasa benar-benar terdorong untuk terlibat dalam penciptaan masa depan mereka dengan memahami betapa pentingnya kehadiran mereka". Hal ini membutuhkan guru yang "berharap siswa dapat menyumbangkan sesuatu yang penting dan unik untuk sebuah proyek". Cunningham (2014) mengeksplorasi paksaan ini dalam hal seni bagaimana partisipatif dapat mendorong keterlibatan masyarakat dan memperluas kapasitas untuk imajinasi: "Kita perlu warga negara yang bisa membayangkan sebuah dunia yang berbeda. Sebaliknya STEM (Science, technology, Engineering, and Mathematics) dibutuhkan untuk membuat imajinasi tersebut menjadi sangat berarti (Rahmawati et al., 2017)."

2. Tahapan penerapan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*)

Salah satu metode pembelajaran yang dapat membantu

siswa agar memiliki kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi serta membantu dalam penyelidikan yang mengarah pada penyelesaian masalah nyata adalah *Project-based learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek (Thomas, 1999; Esche, 2002; The George Lucas Educational Foundation, 2005; Turgut, 2008 dalam (Wulandari et al., 2020). *Project-based learning* (PjBL) dapat menstimulasi motivasi, proses, dan meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan masalah-masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu pada situasi nyata. Pengintegrasian STEAM dengan menggunakan metode pembelajaran PjBL diharapkan mampu menimbulkan kesan menyenangkan pada pembelajaran STEM dan akhirnya dapat membuat siswa memunculkan seluruh potensinya, khususnya softskill.

Project-based learning merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, *Project-based learning* bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek. *Project-based learning* berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (central) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik (Okudan. Gul E. dan Sarah E. Rzasa, 2004 dalam (Rahmawati et al., 2017). Dalam *Project-based learning* siswa belajar

dalam situasi problem yang nyata, yang dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen dan mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran (Thomas, 2000). Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreativitas berfikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara siswa dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru. Khususnya ini dilakukan dalam konteks pembelajaran aktif, dialog ilmiah dengan supervisor yang aktif sebagai Guru (Berenfeld, 1996; Marchaim 2001; dan Asan, 2005). Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, *Project-based learning* merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan paham pembelajaran konstruktivis yang menuntut peserta didik menyusun sendiri pengetahuannya (Doppelt, 2003). Konstruktivisme adalah teori belajar yang mendapat dukungan luas yang bersandar pada ide bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri di dalam konteks pengalamannya sendiri (Wilson, 1996). Pendekatan *Project-based learning* dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal (Rahmawati et al., 2017).

Buck Institute for Education (1999) menyebutkan bahwa *Project-based learning* memiliki karakteristik, yaitu: (a) siswa sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja, (b) terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya, (c) siswa sebagai perancang proses untuk mencapai hasil, (d) siswa bertanggung jawab untuk

mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan, (e) melakukan evaluasi secara kontinu, (f) siswa secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan, (g) hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya, dan (h) kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan. *Project-based learning* memiliki potensi yang besar untuk membuat pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa untuk memasuki lapangan kerja. Menurut Gaer (1998), di dalam *Project-based learning* yang diterapkan untuk mengembangkan kompetensi setelah siswa bekerja di perusahaan, siswa menjadi lebih aktif di dalam belajar, dan banyak keterampilan yang berhasil dibangun dari proyek di dalam kelasnya, seperti keterampilan membangun tim, membuat keputusan kooperatif, pemecahan masalah kelompok, dan pengelolaan tim. Keterampilan-keterampilan tersebut besar nilainya ketika sudah memasuki lingkungan kerja, dan merupakan keterampilan yang sukar diajarkan melalui pembelajaran tradisional (Rahmawati et al., 2017).

Dalam pembelajaran berbasis proyek, yang dijadikan sebagai pusat proyeknya adalah inti kurikulum. Melalui proyek ini siswa akan mengalami dan belajar konsep-konsep. Pembelajaran berbasis proyek memfokuskan pada pertanyaan atau masalah yang mendorong menjalani konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Proyek ini dapat dibangun di sekitar unit tematik atau gabungan topik-topik dari dua atau lebih. Proyek juga melibatkan siswa dalam investigasi konstruktif. Investigasi ini dapat berupa desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan

masalah, penemuan atau proses pembangunan model. Dan agar dapat disebut proyek yang memenuhi kriteria pembelajaran berbasis proyek, aktivitas tersebut harus meliputi transformasi dan konstruksi pengetahuan pada pihak siswa. Proyek mendorong siswa mendapatkan pengalaman belajar sampai pada tingkat yang signifikan. Proyek dalam pembelajaran berbasis pada proyek lebih mengutamakan otonomi, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat rumit, dan tanggung jawab siswa. Proyek adalah realistis. Proyek memberikan keotentikan pada siswa. Karakteristik ini meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan siswa, konteks dimana proyek dilakukan, kolaborator yang bekerja sama dengan siswa, produk yang dihasilkan, sasaran bagi produk yang dihasilkan dan unjuk kerja atau kriteria dimana produk-produk dinilai (Rahmawati et al., 2017)

Secara umum pembelajaran berbasis proyek menempuh tiga tahap yaitu perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, dan evaluasi proyek. Kegiatan perencanaan meliputi: identifikasi masalah riil, menemukan alternatif dan merumuskan strategi pemecahan masalah, dan melakukan perencanaan. Tahap pelaksanaan meliputi pembimbingan siswa dalam penyelesaian tugas, dalam melakukan pengujian produk (evaluasi), presentasi antar kelompok. Tahap evaluasi meliputi penilaian proses dan produk yang meliputi: kemajuan belajar proyek, proses aktual dari pemecahan masalah, kemajuan kinerja tim dan individual, buku catatan dan catatan Pembelajaran, kontrak belajar, penggunaan komputer, refleksi. Sedangkan penilaian produk

seperti dalam hal: hasil kerja dan presentasi, tugas-tugas non tulis, laporan proyek (Rahmawati et al., 2017)

Penerapan pendekatan pembelajaran ini mengintegrasikan masing-masing komponen STEAM di dalam pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Penerapan pendekatan STEAM juga mendorong siswa untuk memahami setiap komponen STEAM di dalam suatu pembelajaran kimia. Penerapan pembelajaran ini dilakukan dengan memberikan suatu aktivitas pembelajaran yang terdiri dari beberapa proyek didalamnya dengan mengintegrasikan komponen-komponen STEAM, yaitu science menjelaskan tentang pengetahuan dimana dalam Pembelajaran ini yaitu mengenai pemahaman konsep materi, technology menjelaskan mengenai penggunaan teknologi terbaru yang memudahkan siswa dalam pelaksanaan aktivitas, engineering menjelaskan tentang teknik-teknik yang digunakan siswa selama penyelesaian proyek, arts yang akan memunculkan kreatifitas siswa dalam mendesain proyek dan mathematics yang merupakan rumus-rumus, perhitungan, ataupun bangun ruang yang digunakan siswa selama aktivitas pembelajaran (Rahmawati et al., 2017).

Salah satu contoh penerapan STEAM dalam pembelajaran kimia adalah Penerapan pendekatan STEAM yang terintegrasi dalam pembelajaran berbasis proyek dan dilakukan dengan memberikan suatu aktivitas pembelajaran yaitu pengujian daya tahan makhluk hidup yang dipengaruhi oleh pH larutan. Aktivitas pembelajaran dilakukan dengan menguji daya tahan ikan mas dalam akuarium dengan pH yang berbeda-

beda, dimana dalam aktivitas tersebut terdiri dari beberapa proyek. Pemberian beberapa proyek pada pembelajaran akan dapat mengetahui perkembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang dapat diamati selama proses pelaksanaan aktivitas pembelajaran (Rahmawati et al., 2017)

Sebelum memulai proses pembelajaran, guru harus menginformasikan terlebih dahulu kepada siswa mengenai pendekatan pembelajaran STEAM yang terintegrasi ke dalam pembelajaran berbasis proyek yang akan dilaksanakan. Dalam pembelajaran ini juga dibuat kelompok yang berjumlah enam siswa di tiap-tiap kelompoknya. Pembentukan kelompok dilakukan dengan cara acak agar kelompok heterogen. Hal tersebut dilakukan agar anggota kelompok dapat bervariasi dan objektif. Kelompok tersebut akan bekerjasama selama proses pembelajaran yang nantinya akan menghasilkan suatu produk berbasis STEAM (Rahmawati et al., 2017)

Tahapan pendekatan pembelajaran STEAM yang terintegrasi di dalam pembelajaran berbasis proyek ini, diterapkan dengan mengacu pada tahapan pembelajaran pembelajaran berbasis proyek yang dikemukakan oleh Lucas (2007) dalam (Rahmawati et al., 2017) dimana terdapat enam langkah pembelajaran. Tiap tahapan dalam pembelajaran berbasis proyek akan mendorong siswa untuk terus aktif dan berpikir untuk menyelesaikan proyek yang diberikan. Tahapan pembelajaran tersebut yaitu:

1. Memulai dengan pertanyaan esensial

Pertanyaan esensial digunakan untuk memberikan gambaran tentang pengetahuan awal yang dimiliki siswa, pertanyaan esensial ini digunakan sebagai bahan eksplorasi guru tentang pemahaman konsep yang akan ditanamkan dengan melakukan tanya jawab di depan kelas.

2. Membuat Rencana Proyek

Siswa melakukan perencanaan proyek dengan mencari berbagai informasi tentang bagaimana cara penyelesaian proyek yang diberikan, mendiskusikan secara berkelompok tentang rancangan tahapan penyelesaian proyek, mencari informasi mengenai penyelesaian dan kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan proyek, waktu maksimal yang diperlukan dalam penyelesaian proyek dan desain proyek yang akan dikerjakan oleh siswa dengan mengintegrasikan komponen STEAM. Dalam membuat rencana proyek yang akan dijalankan, siswa dapat menggunakan beberapa sumber belajar sebagai fasilitas dalam perencanaan proyek dan memudahkan siswa mencari informasi selama pelaksanaan aktivitas pembelajaran.

3. Menyusun Jadwal

Dalam menyusun jadwal penyelesaian proyek, siswa harus diarahkan untuk membuat timeline jadwal agar mudah direncanakan. Siswa harus mampu menyelesaikan proyek dengan waktu yang telah disepakati. Siswa dapat mendiskusikan jadwal

ini bersama kelompoknya. Timeline bertujuan untuk mengatur penjadwalan agar lebih mudah dan terarah sesuai dengan tahapan proyek yang telah disepakati.

4. Memonitoring siswa dan kemajuan proyek

Selama siswa bekerjasama untuk menyelesaikan proyek, guru memonitor kemajuan proyek yang siswa lakukan. Guru harus melihat kesesuaian waktu saat penyelesaian proyek. Monitoring aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan melihat perkembangan proyek siswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menyelesaikan proyek yang telah ditetapkan sesuai dengan timeline yang telah dibuat. Tahapan memonitoring siswa dan kemajuan proyek terdapat dalam pertemuan pertama hingga terakhir selama pembelajaran berbasis proyek masih berlangsung.

5. Menguji dan Menilai Hasil

Tahapan ini dilakukan dengan cara guru menguji dan mengevaluasi produk yang dihasilkan oleh siswa. Siswa mengujikan produk-produk yang telah diselesaikan dan penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh siswa. Pengujian dapat dilakukan dengan cara kelompok lain yang menguji atau setiap kelompok mengujinya sendiri. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proyek yang dijalankan oleh siswa.

6. Mengevaluasi Pengalaman

Tahap evaluasi pengalaman dilakukan oleh siswa dengan mengungkapkan perasaan dan pengalaman

siswa selama menyelesaikan pembelajaran berbasis proyek. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas pembelajaran dan hasil proyek yang telah dilaksanakan. Hal-hal yang direfleksikan adalah tentang kendala-kendala yang dialami dan solusi yang dapat dilakukan oleh siswa selama menyelesaikan proyek. Selain itu, guru juga dapat menanyakan keluhan, maupun suka duka serta perasaan siswa saat melakukan aktivitas pembelajaran (Rahmawati et al., 2017).

3. Pengertian dan Konsep Kreatifitas visual-spasial

Kemampuan visual-spasial merupakan kemampuan memahami bentuk, gambar atau pola, desain, warna-warna, dan tekstur yang kita lihat dengan mata luar maupun yang dibayangkan di dalam kepala. Kesadaran spasial termasuk orientasi tubuh terhadap objek lain di dalam suatu ruang dan hubungan objek-objek tersebut satu sama lain. Anak-anak yang kuat dalam kemampuan ini sangat bagus dalam bermain puzzles, membaca peta, serta menemukan jalan di sekitar tempat baru. Mereka cenderung berpikir grafis, memiliki opini tentang warna, dan tekstur yang sangat menyenangkan. Menyukai tampilan, proses membayangkan, dan melihat dengan pikirannya (Kayvan, 2009).

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk melihat dan mengamati dunia visual dan spasial secara akurat (cermat). Visual artinya gambar. Spasial yaitu hal-hal yang berkenaan dengan ruang atau tempat. Kecerdasan

ini melibatkan kesadaran akan warna, garis, bentuk, ruang, ukuran dan juga hubungan di antara elemen-elemen tersebut. Kecerdasan ini juga melibatkan kemampuan untuk melihat obyek dari berbagai sudut pandang. Karakteristik siswa yang memiliki Kecerdasan Visual Spasial yaitu: Senang merancang sketsa, gambar, desain grafik, tabel. Pandai memvisualisasikan ide. Imajinasinya aktif. Mudah menemukan jalan dalam ruang. Mempunyai persepsi yang tepat dalam berbagai sudut. Tokoh-tokoh cerdas visual spasial: Pablo Picasso, Michael Angelo, Kaden Saleh, Affandi (Hidayati, 2020).

Dalam bentuk melatih seseorang untuk 'meningkatkan kreativitas visual.' Kecerdasan Visual-Spasial terbukti mampu memberikan kemampuan lebih, agar seseorang dalam pengambilan keputusan, yang sering dilakukan oleh para Eksekutif — wujud keputusan yang berbeda, unik, berwujud sebagai terobosan, sekaligus sebagai keputusan yang mampu menjadi jalan keluar handal! Dalam proses menggambar/melukis, seseorang memang dihadapkan pada beberapa alternatif sehingga seorang seniman memang memiliki kelebihan dalam bidang melakukan terobosan (Sayogya, 2013).

Kemampuan visual-spasial adalah kemampuan untuk mengenal akan bentuk, gambar, pola, desain, warna, dan image yang dilihat dengan mata maupun hanya dalam pikiran misalnya dengan memberikan tebak-tebakan hal ini akan meningkatkan imajinasi. Kesadaran spasial memudahkan pemahaman terhadap posisi suatu objek terhadap objek lain

dalam hubungan terhadap satu sama lain. Anak-anak yang berkemampuan spasial yang baik akan memiliki kelebihan yang berhubungan dengan kemampuan analitis dan logika yang kuat, seperti mahir dalam bermain puzzle, membaca peta (Agency, 2013).

Armstrong (Musfiroh, 2008) mengemukakan bahwa kecerdasan visual-spasial atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang-ruang didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dunia visual-spasial secara akurat serta mentransformasikan persepsi visual-spasial tersebut dalam berbagai bentuk.

Armstrong (Musfiroh, 2008) menyatakan bahwa anak yang cerdas dalam visual-spasial terkesan kreatif, memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata. Kecerdasan ini bermanfaat untuk menempatkan diri dalam berbagai pergaulan sosial, pemetaan ruang, gambar, teknik, dimensi dan sebagainya yang berkaitan dengan ruang nyata maupun ruang abstrak. Jenis pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan spasial adalah fotografer, dekorator ruang, perancang busana, arsitek, pembuat film, animator, pilot, desainer interior, pelukis, pematung, dan programmer komputer (Dadang, 2007:34).

Berdasarkan temuan penelitian psikologi Maier (1996) mengenalkan lima unsur/elemen dari kemampuan keruangan antara lain 1) Spatial Perception (Persepsi Keruangan), 2) Spatial Visualization (Visualisasi Keruangan), 3) Mental Rotation (Rotasi Pikiran), 4) Spatial Orientation

(Orientasi Keruangan). Komponen inti kecerdasan visual-spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola dan hubungan antar unsur tersebut.

Menurut Haas (2003:34) mengemukakan bahwa karakteristik kecerdasan visual spasial meliputi (1) pengimajinasian, (2) pengkonsepan, (3) penyelesaian masalah, dan (4) pencarian pola. Kemampuan membayangkan suatu bentuk nyata dan kemudian memecahkan berbagai masalah yang berhubungan dengan kemampuan ini adalah hal yang menonjol pada jenis kemampuan spasial ini.

Menurut Masykur (2008) menyatakan bahwa kemampuan spasial ini dicirikan antara lain dengan 1) Memberikan gambaran visual yang jelas ketika menjelaskan sesuatu; 2) Mudah membaca peta atau diagram; 3) Menggambar sosok orang atau benda mirip dengan aslinya; 4) Sangat menikmati kegiatan visual, seperti teka-teki atau sejenisnya; 5) Mencoret-coret di atas kertas atau buku tugas sekolah; dan 6) Lebih memahami informasi lewat gambar daripada kata-kata atau uraian.

Kemampuan spasial dapat diketahui dengan menggunakan sebuah tes atau soal. Tipe soal yang diberikan akan menyajikan suatu kombinasi dari dua bentuk pendekatan terdahulu dengan pengukuran kemampuan ini. Kemampuan membayangkan suatu objek yang dikonstruksi dari suatu gambar dalam suatu pola yang telah sering digunakan dalam tes visualisasi struktural.

4. Indikator Kecerdasan Visual Spasial

Setiap kecerdasan memiliki indikator yang menjadi tolok ukur dalam menyelesaikan masalah. Menurut Darwin (2007) indikator merupakan tanda ataupun ciri yang menunjukkan siswa telah mampu memenuhi standar kompetensi yang diterapkan/berlaku. Setiap karakteristik, ciri, ataupun ukuran yang dapat menunjukkan perubahan yang terjadi pada suatu bidang tertentu. Indikator sangat diperlukan agar setiap pelaku sebuah kegiatan dapat mengetahui sejauh mana kegiatan yang dilakukannya telah berkembang/berubah.

Mengacu pada pengertian indikator diatas, bahwa setiap diperlukan dalam suatu kegiatan atau dalam mengukur suatu perkembangan maka dalam mengukur kecerdasan visual spasial juga membutuhkan indikator. Menurut (Vinny, 2015) indikator penilaian kecerdasan visual spasial siswa dalam menyelesaikan permasalahan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Kecerdasan Visual Spasial dalam Menyelesaikan Masalah yang akan digunakan untuk penelitian

No	Karakteristik	Indikator
1.	Pengimajinasian	1. Siswa mampu menggunakan bantuan gambar dalam menyelesaikan permasalahan 2. Siswa mampu menggambarkan penyelesaian masalah dengan benar

2.	Pengkonsepan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menyebutkan dengan benar konsep-konsep yang berkaitan dengan permasalahan 2. Siswa mampu menghubungkan antara data yang diketahui dengan konsep yang telah dimiliki
3.	Penyelesaian Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda 2. Siswa mencetuskan banyak ide, banyak penyelesaian masalah atau banyak pertanyaan dengan lancar
4.	Pencarian pola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menemukan pola dalam menyelesaikan permasalahan

Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

1. Pengertian dan Konsep Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Peran peserta didik dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar. Pembelajaran inkuiri merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan peserta didik. Strategi pembelajaran inkuiri merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik. Pembelajaran ini peserta didik memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Karakteristik Pembelajaran Inkuiri a. Pengertian Inkuiri 1) Inkuiri ilmiah mengacu pada beragam cara di mana ilmuwan mempelajari alam dan mengajukan penjelasan berdasarkan bukti yang berasal dari penyelidikan mereka. Inkuiri juga mengacu pada kegiatan peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman akan gagasan ilmiah, serta pemahaman tentang bagaimana ilmuwan mempelajari alam (National Science Education Standards NRC). 2) Inkuiri ilmiah adalah



cara ampuh untuk memahami sains. Peserta didik belajar bagaimana mengajukan pertanyaan dan menggunakan bukti untuk menjawabnya (A. S. P. Heksa, 2020:14).

Era pembelajaran abad 21 menuntut guru untuk mengajarkan kepada siswa mengenai bagaimana belajar dan bagaimana memproses informasi. Lebih lanjut, hal ini dapat dirinci menjadi apa yang akan diajarkan, bagaimana hal tersebut diajarkan, bagaimana kondisi siswa dan pandangan baru apa yang dapat diberikan. Salah satu model pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran inkuiri. Inkuiri berasal dari bahasa Inggris *inquiry*, yang berarti pertanyaan atau penyelidikan. Dalam arti yang lebih luas inkuiri dipandang sebagai suatu proses umum yang dilakukan seseorang untuk mencari atau memahami informasi. Pembelajaran inkuiri dirancang untuk mengajak siswa secara langsung ke dalam proses ilmiah dalam waktu yang relatif singkat. Dengan model ini diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahamannya mengenai sains, dapat berpikir kreatif serta dapat mencari serta mengelola informasi (Mariyaningsih & Hidayati, 2018:59). Dengan kata lain, inkuiri adalah suatu proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan observasi dan/ atau eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis. (Schmidt, 2003 dalam Rusman, (2017:118). Inkuiri sebenarnya merupakan prosedur yang biasa dilakukan oleh ilmuwan dan orang dewasa yang memiliki motivasi tinggi

dalam upaya memahami fenomena alam, memperjelas pemahaman, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Uebrank, 2000; Budnitz, 2003; Chiapetta & Adams, 2004 dalam Rusman, 2017:118)

Secara umum, inkuiri merupakan proses yang bervariasi dan meliputi kegiatan-kegiatan mengobservasi, merumuskan pertanyaan yang relevan, mengevaluasi buku dan sumber-sumber informasi lain secara kritis, merencanakan penyelidikan atau investigasi, me-review apa yang telah diketahui, melaksanakan percobaan atau eksperimen dengan menggunakan alat untuk memperoleh data, menganalisis dan menginterpretasi data, serta membuat prediksi dan mengomunikasikan hasilnya. (Depdikbud, 1997; NRC, 2000 dalam Rusman, 2017:118). Sebagai model pembelajaran, inkuiri dapat diimplementasikan secara terpadu dengan strategi lain sehingga dapat membantu pengembangan pengetahuan dan pemahaman serta kemampuan melakukan kegiatan inkuiri oleh siswa (Rusman, 2017:118).

Model Pembelajaran Inkuiri adalah suatu pembelajaran yang dikembangkan agar siswa menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan ide-ide untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah, topik, atau isu tertentu. Penggunaan model ini menuntut siswa untuk mampu tidak hanya sekedar menjawab pertanyaan atau mendapatkan jawaban yang benar, model ini menuntut siswa untuk melakukan serangkaian investigasi, eksplorasi, pencarian, eksperimen, penelusuran, dan penelitian. Model ini menuntut suatu pembelajaran yang harus melibatkan

minat dan menantang siswa untuk menghubungkan dunia nyata dengan kurikulum (Rahmat, 2019:63).

2. Macam macam Metode Inkuiri

Metode inkuiri memiliki macam-macam jenis. Berikut merupakan jenis inkuiri menurut Zuriyani (2012:11) dalam (Krissandi, Widharyanto, Dewi, Diman, & Maxima, 2018:139) yaitu:

1. Inkuiri bebas, yaitu merupakan proses inkuiri dimana siswa diberi kebebasan menemukan permasalahan untuk diselidiki, menemukan dan menyelesaikan masalah secara mandiri, merancang prosedur atau langkah-langkah yang diperlukan.
2. Inkuiri terbimbing, yaitu merupakan proses inkuiri dimana siswa dituntut untuk menemukan konsep melalui petunjuk-petunjuk seperlunya, berupa pertanyaan-pertanyaan yang membimbing dari seorang guru.
3. Inkuiri modifikasi, yaitu merupakan kolaborasi dari inkuiri terbimbing dan inkuiri bebas.

Berdasarkan macam-macam metode inkuiri yang telah dijelaskan oleh Zuriyani diatas inkuiri terbimbing merupakan inkuiri yang sesuai dengan karakter siswa SD. Dalam inkuiri terbimbing ini siswa masih mendapatkan bimbingan dalam pembelajaran berupa pertanyaan- pertanyaan yang membimbing dari seorang guru. Menurut Eggen & Kauchak, (2012:177) temuan terbimbing adalah suatu pendekatan mengajar dimana guru memberi siswa contoh-contoh topik

spesifik dan memandu siswa untuk memahami topik tersebut. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing merupakan metode inkuiri dimana guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam melakukan kegiatan. Proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing, siswa dituntut untuk menemukan pengetahuannya melalui arahan dan petunjuk dari guru. Arahan dan petunjuk tersebut biasanya berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa pada pengetahuannya. Dengan metode ini siswa akan dihadapkan pada tugas — tugas untuk diselesaikan melalui diskusi maupun individu dan diharapkan siswa mampu menyelesaikan masalah tersebut dan menarik kesimpulan secara mandiri dengan bimbingan dan arahan dari guru (Krissandi, Widharyanto & Dewi, 2018:139).

3. Langkah - Langkah Pelaksanaan Inkuiri Terbimbing

Menurut Trianto, (2016:166-169) terdapat langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran inkuiri:

1. Mengajukan Pertanyaan atau permasalahan

Langkah awal adalah menentukan masalah yang ingin di dalami atau dipecahkan dengan metode inkuiri. Persoalan dapat disiapkan atau diajukan oleh guru. Persoalan sendiri harus jelas sehingga dapat dipikirkan, didalami, oleh guru. Persoalan sendiri harus jelas sehingga dapat dipikirkan, didalami, oleh siswa. Persoalan perlu diidentifikasi dengan jelas tujuan dari seluruh proses pembelajaran atau penyelidikan. Bila persoalan di tentukan oleh guru perlu diperhatikan

bawa persoalan itu real, dapat dikerjakan oleh siswa, dan sesuai dengan kemampuan siswa. Persoalan yang terlalu tinggi membuat siswa tidak semangat, sedangkan persoalan yang mudah yang sudah mereka ketahui tidak menarik minat siswa. Sangat baik bila persoalan itu sesuai dengan tingkat hidup dan keadaan siswa.

2. Merumuskan hipotesis

Langkah berikutnya adalah siswa diminta untuk mengajukan jawaban sementara tentang masalah itu. Inilah yang disebut hipotesis. Hipotesis siswa perlu dikaji apakah jelas atau tidak. Bila belum jelas, sebaiknya guru mencoba membantu memperjelas maksudnya lebih dulu. Guru diharapkan tidak memperbaiki hipotesis siswa yang salah, tetapi cukup memperjelas maksudnya saja. Hipotesis yang salah, tetapi cukup memperjelas maksudnya saja. Hipotesis yang salah nantinya akan kelihatan setelah pengambilan data dan analisis data yang diperoleh.

3. Mengumpulkan data

Langkah selanjutnya adalah siswa mencari dan mengumpulkan data sebanyak - banyaknya untuk membuktikan apakah hipotesis mereka benar atau tidak. Dalam bidang biologi, untuk dapat mengumpulkan data, siswa harus menyiapkan suatu peralatan untuk pengumpulan data. Maka guru perlu membantu bagaimana siswa mencari peralatan, merangkai peralatan, dan mengoperasikan peralatan.

sehingga berfungsi dengan baik. Langkah ini adalah langkah percobaan atau eksperimen. Biasanya dilakukan di laboratorium tetapi kadang juga dapat di luar sekolah. Setelah peralatan berfungsi, siswa diminta untuk mengumpulkan data dan mencatatnya dalam buku catatan.

4. Analisis data

Data yang sudah dikumpulkan harus dianalisis untuk dapat membuktikan hipotesis apakah benar atau tidak. Untuk memudahkan menganalisis data, data sebaiknya diorganisasikan, dikelompokkan, diatur sehingga dapat dibaca dan dianalisis dengan mudah. Biasanya disusun dalam suatu tabel.

5. Membuat kesimpulan

Dari data yang telah dikelompokkan dan dianalisis, kemudian diambil kesimpulan dengan generalisasi. Setelah diambil kesimpulan, kemudian dicocokkan dengan hipotesis asal, apakah hipotesis kita diterima atau tidak.

Diantara model - model inkuiri yang lebih cocok untuk siswa adalah inkuiri terbimbing. Dimana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran tentang konsep atau suatu gejala melalui pengamatan, pengukuran, pengumpulan data untuk ditarik kesimpulan. Pada inkuiri terbimbing, guru tidak lagi berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi, tetapi guru membuat rencana pembelajaran atau langkah - langkah percobaan. Siswa melakukan percobaan atau penyelidikan untuk menemukan

konsep - konsep yang telah di tetapkan guru (Krissandi, Widharyanto & Dewi, 2018:139).

4. Pengertian dan Konsep Kemampuan Keaksaraan Awal

Seseorang dapat menyampaikan maksud dan keinginan hati melalui bahasa, baik bahasa verbal maupun bahasa non-verbal. Kemampuan berbahasa anak usia 4-6 tahun antara lain: pada perkembangan menerima bahasa, anak mampu menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat. Pada perkembangan kemampuan mengungkapkan bahasa, anak mampu mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, mengutarakan pendapat dan menceritakan kembali cerita yang pernah didengarnya. Selanjutnya pada perkembangan keaksaraan anak mampu mengenal simbol-simbol, mengenal benda-benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna serta mampu meniru huruf (Depdiknas, 2009 dalam Agusniatih, Manopa, & Anggarasari, (2019:23-24).

Pembelajaran keaksaraan merupakan kegiatan dasar manusia beraksara. Sebagian dari masyarakat kita masih hidup dalam ketidakberaksaraan (niraksara), memandang dunia tanpa aksara, tanpa makna yang lebih berarti. Bagi manusia tak beraksara hidup hanyalah melaksanakan garis hidup yang statis dan monoton. Maka, perlu campur tangan

berbagai pihak agar kelompok masyarakat niraksara ini dapat mendinamisasikan diri dengan melek aksara dan angka agar berbudaya. Dengan berbudaya maka hidup tidak sekedar menjalani nasib semata, melainkan harus diperjuangkan untuk mencapai titik dinamisasi dalam mengoptimalkan aspek-aspek kehidupan secara menyeluruh (Triyono & Mufarohah, 2018:243).

Keaksaraan Awal, kemampuan baca tulis awal. Kemampuan ini termasuk kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan 4 kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan menuliskan nama sendiri. Permainan temukan lalu ceritakan adalah permainan yang dapat mengembangkan tiga aspek perkembangan bahasa yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Permainan ini dimulai dari anak menemukan gambar kemudian anak diperintah untuk menceritakan gambar yang ia temukan. Dengan strategi pembelajaran melalui permainan temukan lalu ceritakan dirasa dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak. Permainan ini juga dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran guna menstimulasi kecerdasan anak dalam berbahasa (Nida'ul Munafiah et al., 2018:10).

5. Cara-cara Pembelajaran Keaksaraan Awal

Menurut Jackman, (2012:85), memahami hal-hal yang sesuai dengan tahapan perkembangan literasi untuk anak-anak, dapat membantu mengenali apa saja yang penting dalam perkembangan bahasa lisan dan tertulis. Di bawah ini ada beberapa keterampilan yang diidentifikasi oleh lembaga nasional untuk melek huruf sebagai hal penting bagi perkembangan literasi anak:

1. Mengetahui nama huruf cetak,
2. Mengetahui bunyi terkait dengan huruf cetak,
3. Memanipulasi suara bahasa lisan,
4. Penamaan cepat urutan huruf, angka, benda, atau warna,
5. Menulis nama sendiri atau huruf
6. Mengingat isi dari kata atau kalimat yang diucapkan dalam waktu yang singkat.

6. Aspek Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Awal

Bermain untuk mengembangkan bahasa anak adalah permainan-permainan yang dapat membantu anak untuk mengembangkan bahasanya. Perkembangan bahasa yaitu mengembangkan tiga aspek yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Lingkup perkembangan menerima bahasa yaitu kemampuan berbahasa secara reseptif, terdiri dari pengembangan menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat,

mengerti beberapa perintah, mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan memahami aturan dalam suatu permainan. Bentuk indikator untuk lingkup perkembangan ini bisa dalam bentuk tindakan, hasil karya, tulisan, dan lain sebagainya, sebagai ciri anak memahami dan mampu menerima bahasa (Nida'ul Munafiah et al., 2018:9).

Lingkup perkembangan kedua yaitu kemampuan mengungkapkan bahasa. Kemampuan ini termasuk dalam kemampuan bahasa ekspresif. Kemampuan ini bisa muncul dalam bentuk kemampuan berbicara dan menulis. Pencapaian perkembangan kemampuan ini yaitu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, melanjutkan sebagian cerita atau dongeng yang telah diperdengarkan. Pencapaian perkembangan ini dapat muncul dalam berbagai indikator (Nida'ul Munafiah et al., 2018:9).

Lingkup pengembangan ketiga yaitu keaksaraan, kemampuan baca-tulis permulaan. Kemampuan ini termasuk kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan 4 kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama

sendiri, dan menuliskan nama sendiri. Permainan temukan lalu ceritakan adalah permainan yang dapat mengembangkan tiga aspek perkembangan bahasa yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Permainan ini dimulai dari anak menemukan gambar kemudian anak diperintah untuk menceritakan gambar yang ia temukan. Dengan strategi pembelajaran melalui permainan temukan lalu ceritakan dirasa dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak. Permainan ini juga dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran guna menstimulasi kecerdasan anak dalam berbahasa (Nida'ul Munafiah et al., 2018:10).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan keaksaraan yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan menuliskan nama sendiri. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak (pembaca awal) dalam penguasaan kode alfabetik seperti menghafal huruf vokal dan konsonan, mengenal fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata (Ispirmaningati, 2017).

Selanjutnya lingkup perkembangan bahasa (keaksaraan)

yang termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa perkembangan bahasa anak khususnya usia 5-6 tahun dilihat dari aspek perkembangannya adalah sebagai berikut:

1. Aspek perkembangan menerima bahasa; mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks dalam judul cerita, memahami aturan yang berlaku di rumah maupun di sekolah.
2. Aspek mengungkap bahasa; menjawab pertanyaan yang lebih kompleks dalam judul cerita, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan; mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung; mampu menyebutkan nama dan jumlah tokoh dalam cerita menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan); memiliki lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.
3. Aspek perkembangan keaksaraan; menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal; mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya; menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama; memahami

hubungan antara bunyi dan bentuk-bentuk; membaca nama sendiri; menuliskan nama sendiri.

Maka dari itu ketiga aspek tersebut di atas sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak, perkembangan bahasa anak dapat dinyatakan berkembang secara optimal jika anak dapat menerima dan mengungkapkan bahasa dengan baik, serta dapat mengenal, memahami keaksaraan dengan baik (Puspitasari et al., 2020:127)

Pembalajaran dengan Model *Example Non-Example*

1. Pengertian dan Konsep Pembelajaran dengan model *example non-example*

Model pembelajaran adalah suatu rangkaian penyajian materi ajar (Darmadi, 2017:42) mulai dari perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas (Putranta, Sulastriningsih, Mudjid, & Apriliasari, 2018:3) yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pendidik serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung (Darmadi, 2017:42) serta sebelum dan sesudah proses pembelajaran (Suryadi & Mushlih, 2019:72) untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi peserta didik dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan oleh guru, tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan peserta didik, serta sistem penunjang yang disyaratkan (Putranta et al., 2018:3).

Pembelajaran yang efektif dan bermakna siswa dilibatkan secara aktif (Basuki, 2019:76), karena siswa adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi

dan karakter (Mahfud, 2017:124). Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru. Usaha guru dalam membelajarkan siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan (Syahputra, 2020:32). Oleh karenanya, pembelajaran perlu dikelola dengan baik agar dapat mencapai hasil yang optimal. Untuk mencapai hal tersebut, keunggulan pembelajaran merupakan kunci keberhasilan menuju pembelajaran yang bermutu. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran diperlukan strategi pengembangan sistem pembelajaran yang bervariasi dengan berbagai inovasi, baik dalam pengelolaan kelas, model pembelajaran, dan isi pembelajaran (Mahfud, 2017:124) untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syahputra, 2020:32).

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Isjoni, 2012:15 dalam (Sudirjo, Alif, & Saptani, 2018:96) Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman tingkat tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa

mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka. Ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri (Syahputra, 2020:34).

Example non-example merupakan strategi belajar mengajar yang menggunakan gambar sebagai penyampaian materi pelajaran (Maftuhin et al., 2020:119-120). Lain halnya dengan (Suyanti & Hanifah, 2017 dalam Maftuhin et al., 2020:120) menyatakan bahwa model pembelajaran *Example non-examples* adalah model pembelajaran dengan menggunakan media gambar untuk dianalisis oleh siswa dan menghasilkan deskripsi singkat dari suatu materi pelajaran menekankan kemampuan siswanya untuk menganalisis sebuah konsep dari contoh materi yang dibahas. Seperti halnya metode pembelajaran *picture non picture*, metode pembelajaran *Example non-example* juga menggunakan gambar sebagai media dalam pembelajaran. Metode *Example non-example* adalah suatu metode yang mengajarkan siswa untuk menganalisis dan mendefinisikan sebuah konsep dari gambar yang disajikan dengan menggunakan dua hal yang terdiri dari *Example* dan *non-example* dan meminta siswa mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada (Mariyaningsih & Hidayati, 2018:136). *Example* menggambarkan sesuatu yang menjadi contoh dari materi yang dibahas, sedangkan *non-example* memberikan gambaran sesuatu yang bukan menjadi contoh dari materi yang dibahas. Dengan memfokuskan perhatian siswa pada konsep *Example* dan *non-example* diharapkan siswa dapat

memahami materi lebih mendalam sehingga siswa dapat berpikir kritis (Mariyaningsih & Hidayati, 2018:136).

Example memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non-Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas (Musri'ah et al., 2018:15). *Example non-example* dianggap perlu dilakukan karena suatu definisi konsep adalah suatu konsep yang diketahui secara primer hanya dari segi definisinya dari pada dari sifat fisiknya (<https://www.asikbelajar.com/Example-non-Example>).

2. Langkah-langkah Pembelajaran *Example non-example*

Example memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas. Sedangkan, *Non-Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas (Musri'ah et al., 2018:15). Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Example non-example* adalah sebagai berikut: (Habibati, 2017:121-122)

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP.
- c. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memerhatikan atau menganalisis permasalahan yang ada dalam gambar.
- d. Melalui diskusi kelompok 3-4 orang siswa, hasil diskusi

dari analisis masalah dalam gambar tersebut dicatat pada kertas.

- e. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
- f. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
- g. Guru memberikan Kesimpulan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran model *example non-example*

Kelebihan dari model pembelajaran *example non-example* menurut Istarani (2012) dalam (Habibati, 2017:122) antara lain:

- a. Mendorong siswa membangun konsep melalui pengalaman langsung terhadap contoh-contoh yang mereka pelajari,
- b. Membuat siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar,
- c. Membuat siswa menangkap materi ajar lebih cepat,
- d. Meningkatkan daya nalar siswa,
- e. Meningkatkan kejasama antara siswa,
- f. Meningkatkan keterampilan berkomunikasi,
- g. Membuat pelajaran lebih menarik.

Adapun yang menjadi kekurangan dari model ini menurut Istarani (2012) dalam (Habibati, 2017:122) adalah:

- a. Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus atau berkualitas,
- b. Sulit menemukan gambar yang sesuai dengan daya

- nalar atau kompetensi siswa yang telah dimilikinya,
- c. Guru dan siswa kurang terbiasa menggunakan gambar sebagai sumber belajar,
 - d. Seringkali menggunakan waktu yang relatif cukup lama untuk berdiskusi,
 - e. Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

4. Pengertian dan Konsep Kemampuan Menulis Permulaan

Menulis adalah keterampilan praktis. Artinya menulis adalah suatu aktivitas yang membutuhkan latihan terus-menerus atau praktik. Tanpa itu semua, sangat mustahil orang bisa menulis (Pudiastuti, 2014:46). Menulis dalam arti yang sederhana adalah merangkai-rangkai huruf menjadi kata atau kalimat (Estivhannisa, Triarto, & Mahmud, 2014:83). Menulis merupakan sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dengan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa menulis merupakan kegiatan seseorang untuk menyampaikan gagasan kepada pembaca dalam bahasa tulis agar bisa dipahami oleh pembaca. Seorang penulis harus memperhatikan kemampuan dan kebutuhan pembacanya (Khalik, 1999:17 dalam (Suciati, 2019:58).

Menulis di taman kanak-kanak menurut *High Scope*

Child Observation Record (1992) dalam (Susanto, 2011:91), “disebut menulis dini atau menulis awal. Kegiatan menulis dini mencakup anak mencoba teknik menulis menggunakan lekuk-lekuk dan garis sebagai huruf, meniru tulisan atau meniru huruf-huruf yang dapat dikenal, menulis nama sendiri, menulis beberapa kata atau frasa pendek, menulis frasa atau kalimat bervariasi”. Keterampilan menulis adalah kegiatan menuangkan ide/gagasan dengan menggunakan bahasa, mengekspresikan meletakkan simbol grafis, menulis merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk menghasilkan sebuah tulisan dan keterampilan yang sukar dan kompleks (Slamet, 2008 dalam (Kurnia, 2019:66). Menulis merupakan salah satu hal paling penting yang kita lakukan. Kemampuan menulis yang baik memegang peranan yang penting (Kurnia, 2019:66)

Kemampuan menulis permulaan difokuskan pada formasi mengenal huruf. Guru berperan sebagai pendukung dengan menawarkan berbagai media untuk menulis huruf (misalnya stensil, kartu kata untuk ditulis) serta membahas bentuk-bentuk huruf yang akan ditulis (Gerde, Bingham, & Pendergast, 2015). Menurut (Kaderavek, Cabell, & Justice, 2009) kemampuan menulis permulaan dianggap mengandung tiga dimensi berikut: komposisi, tulisan tangan, dan ejaan. Komposisi yang dimaksud adalah bagaimana anak terlibat dalam proses penulisan dan menghasilkan gagasan mereka untuk menulis. Tulisan tangan difokuskan pada formasi huruf, seperti membahas bentuk huruf dan menulis huruf. Ejaan difokuskan pada ortografi, yaitu mengenali bahwa

huruf mewakili suara dan mampu untuk mengidentifikasi dan menulis apa yang diucapkannya menjadi sebuah kata. Senada dengan pendapat di atas, kemampuan menulis permulaan muncul perlahan berkembang menjadi ejaan yang diciptakan. Anak dapat menerapkan aturan ejaan mereka sendiri dengan cara menghubungkan apa yang diucap dengan apa yang ditulis.

Didukung oleh pendapat Hurlock (1991) merangkum tugas perkembangan anak usia empat sampai dengan enam tahun untuk mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan yang umum dan mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung. Anak usia empat sampai dengan enam tahun mempunyai kemampuan mengancingkan baju, membangun menara setinggi 11 kotak, menggambar sesuatu yang berarti bagi anak tersebut dan dapat dikenali oleh orang lain, mempergunakan gerakan-gerakan jari selama permainan jari, menjiplak gambar kotak, dan menulis beberapa huruf, menulis nama depan, mewarnai dengan garis-garis, memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan dua jari, menggambar orang beserta rambut hidung, menjiplak persegi panjang dan segitiga, memotong bentuk-bentuk sederhana (Hurlock, 1991). Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan menulis permulaan bagi anak usia dini adalah kemampuan dalam menulis simbol huruf yang telah diketahuinya, menulis sebuah kata, dan mengeja apa yang telah ditulis.

5. Proses Menulis Permulaan

Proses Menulis: Anak menggunakan tulisan, mendiktekan, dan/atau menggambar untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan. Kecakapan >ang dikembangkan antara lain:

1. Membangun pengertian mengenai tulisan dan gambar sebagai cara berkomunikasi
2. Adanya kemajuan dari menggunakan simbol dan gambar menjadi menggunakan huruf untuk menulis nama dan kata-kata lain
3. Ikut berpartisipasi dalam menggambar, menulis, dan membacakan cerita, pengalaman, serta kenangan peristiwa masa lalu
4. Menggunakan pengetahuan huruf dan bunyi huruf untuk menulis/ mengeja kata-kata secara sederhana
5. Menjiplak, menyalin, dan menulis huruf abjad, nama, atau kata-kata (Mueller, 2006:14).

6. Tahapan Kemampuan Menulis Permulaan

Menulis permulaan meliputi menulis huruf, kata, dan kalimat sederhana. Tanda baca yang dipergunakan masih terbatas pada tanda titik (.), tanda koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!). Mulyono Abdurrahman (1999:226) dalam Krissandi & Taum, (2021:90) mengungkapkan bahwa pelajaran menulis mencakup menulis dengan tangan dan menulis ekspresif. Menulis dengan tangan disebut juga menulis permulaan karena menulis terkait dengan membaca maka pelajaran membaca dan menulis di kelas permulaan sekolah dasar sering disebut pelajaran

membaca menulis permulaan; sedangkan yang dimaksud dengan menulis ekspresif disebut juga mengarang atau komposisi. Krissandi & Taum, (2021:90) melanjutkan bahwa Kemampuan menulis merupakan salah satu jenis kemampuan yang bersifat produktif. Artinya, kemampuan menulis merupakan kemampuan yang menghasilkan tulisan. Menulis memerlukan kemampuan lain misalnya menggunakan bahasa yang komunikatif, berpikir logis, dan menerapkan kaidah yang benar. Oleh karena itu, untuk dapat menguasainya perlu proses yang panjang.

Buku berpengaruh Brittain & Lowenfeld, (1982), *Creative and Mental Growth*, menguraikan tahapan perkembangan artistik yang telah diabadikan secara virtual dalam banyak publikasi pendidikan seni, terutama yang ditujukan untuk guru yang bekerja di fase utama pendidikan, Lowenfeld merujuk pada tahapan utama perkembangan artistik, tahap mencoret-coret 'tahap figuratif' dan 'tahap keputusan artistik'. Tahapan ini dibagi menjadi beberapa tahapan, dan diuraikan di bawah ini:

1. Tahap Mencoret-coret

Fase pertama dari tahap ini diidentifikasi oleh Lowenfeld sebagai fase coretan 'tidak terkendali' atau 'tidak teratur'. Upaya pertama pada ekspresi grafis oleh anak-anak terdiri dari garis dan titik putus-putus yang tampaknya tidak teratur. Tampaknya ada kurangnya korelasi dengan gambar visual. Ketertarikan anak tampaknya terutama terletak pada penanganan materi dan kegembiraan murni dari gerakan fisik

dan hanya ada sedikit koordinasi otot kecil dalam fase ini. Akibatnya, anak tidak dapat menggenggam instrumen menggambar dengan jari, juga tidak dapat menggambar dengan gerakan pergelangan tangan yang halus, lebih cenderung untuk memegang instrumen dengan seluruh tangan dan menggerakkan lengan dari bahu. Rentang perhatian seringkali pendek tapi intens (Brittain & Lowenfeld, 1982:106).

Fase dua dari 'Tahap Mencoret-coret' Lowenfeld dia sebut sebagai 'Coretan Terkendali' - sebuah fase di mana keteraturan semakin terlihat dalam coretan, dengan konsentrasi pada pengulangan jenis garis yang sama - biasanya membujur atau melingkar. Sebuah langkah maju yang besar yang dibuat dalam fase ini adalah pencapaian sejumlah kontrol motorik. Koordinasi otot memungkinkan anak menggambar garis kontinu tanpa putusnya fase sebelumnya. Yang juga penting adalah kenyataan bahwa anak sekarang menyadari hubungan antara aktivitas fisik dan tanda yang dapat dilihat di atas kertas (Brittain & Lowenfeld, 1982:106).

Fase terakhir dari tahap coretan dikenal sebagai fase 'Coretan Bernama'. Ini adalah saat coretan mulai menunjukkan variasi arah dan bentuk yang lebih besar. Pada fase-fase awal, gerakan fisik menjadi perhatian utama; Suatu perubahan dalam berpikir ditunjukkan ketika anak itu menamai sebuah coretan dan mulai menghubungkan tanda di atas kertas dengan konsep. Coretan yang sudah selesai dapat mengingatkan anak

tentang suatu kejadian, orang atau objek dan dengan demikian nama atau gelar diberikan pada karya tersebut atau upaya untuk merepresentasikannya dapat dilakukan, menamai karya tersebut sebelum mulai menggambar. Selama tahap ini diamati bahwa terjadi perubahan dari apa yang dikenal sebagai 'pemikiran kinestetik' menjadi pemikiran bergambar imajinatif (Brittain & Lowenfeld, 1982:106).

2. Tahap Figuratif Lowenfeld

Selama apa yang disebut sebagai fase 'Figuratif Awal' atau 'pra-skematik' dari tahap ini, anak-anak mulai menyadari nilai menggambar sebagai bentuk komunikasi yang unik dan sebagai alat untuk menjelajahi dunia visual. Ini merupakan bantuan untuk membentuk konsep tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya. Seringkali disarankan bahwa penggunaan warna pada tahap ini lebih bersifat emosional daripada logis tetapi, tentu saja, anak-anak menggunakan logika mereka sendiri, yang mungkin tidak dapat diakses oleh pengamat orang dewasa. Coretan yang tidak dapat dipahami dari tahap sebelumnya menjadi simbol pribadi, tetapi dapat dikenali. Baik anak maupun orang dewasa yang jeli dapat melihat beberapa kemiripan dengan realitas visual. Simbol pertama yang dapat dikenali biasanya berupa gambar, yang menunjukkan minat anak pada manusia (Brittain & Lowenfeld, 1982:126).

Ada banyak perbedaan antara individu terkait

dengan jumlah detail yang digunakan. Fitur yang terkait dengan fase 'Figuratif Tengah' atau 'skematis' dipamerkan oleh anak-anak di berbagai tingkatan usia - dari usia pra-sekolah hingga sekolah menengah - tetapi kesadaran akan konsep ruang selama fase ini sering dikaitkan dengan rentang usia tujuh sampai sembilan tahun dalam budaya barat. Anak-anak selama fase ini membentuk konsep stabil tentang diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka, yang diekspresikan melalui seni sebagai simbol. Ini tetap dalam bentuk yang cukup konstan, sedangkan pada fase sebelumnya simbol untuk hal yang sama dapat berubah total dari hari ke hari. Detail dalam simbol menjadi lebih kompleks dan menunjukkan individualitas yang hebat. Simbol pada fase ini sering menunjukkan proporsi yang berbeda jika dibandingkan dengan karya anak yang lebih besar (kepala mungkin jauh lebih besar daripada tubuh atau lengan lebih panjang dari kaki). Anak-anak yang diidentifikasi berada di Tahap Figuratif Tengah mulai melihat hubungan antara benda-benda di lingkungan dan diri mereka sendiri; Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan 'garis dasar' - benda mungkin berdiri di tepi bawah halaman atau di garis yang ditarik (Brittain & Lowenfeld, 1982:126).

Dahulu anak-anak melihat diri mereka sendiri sebagai pusat dunia, sekarang mereka melihat bahwa mereka berdiri di atas tanah. Mereka juga melihat bahwa segala sesuatu bisa ada secara mandiri tanpa

harus berhubungan dengan dirinya sendiri. Hal yang menarik untuk diperhatikan adalah langit sering dilukis sebagai strip warna di bagian atas halaman. Mungkin ada variasi dengan garis dasar, seperti garis dasar ganda, yang dapat digunakan untuk mewakili latar depan dan latar belakang, yang menunjukkan keinginan untuk menggambarkan kedalaman. Objek yang digambar dengan sudut siku-siku di kedua sisi garis alas dapat digunakan untuk menunjukkan benda-benda di dua sisi titik pusat. Ada keengganan untuk tumpang tindih atau 'menutupi' objek; Saya mengatakan 'keengganan' daripada ketidakmampuan, seperti yang telah ditunjukkan bahwa anak-anak yang biasanya menutup mata dapat menimpa objek dalam gambar mereka jika mereka menganggapnya penting untuk dilakukan. Karakteristik lain dari fase ini termasuk 'gambar sinar-X'. Seorang anak mungkin ingin mengungkapkan konsep total dari sebuah struktur yang memiliki sisi luar dan dalam (Brittain & Lowenfeld, 1982:126).

Pada fase 'Figuratif Akhir', anak-anak menyadari bahwa mereka adalah anggota masyarakat, khususnya kelompok sebaya mereka sendiri. Karena alasan ini, fase Figuratif Akhir kadang-kadang disebut 'usia geng' atau 'usia realisme fajar'. Ciri yang paling mencolok dari fase ini adalah kemauan dan kemampuan anak untuk bekerja dalam kelompok, ditambah dengan keinginan untuk bertindak secara mandiri dari

orang dewasa. Penggambaran sosok manusia, yang pada fase terakhir merupakan simbol standar yang sebagian besar terdiri dari bentuk geometris, kini menunjukkan lebih banyak diferensiasi, dengan ciri-ciri seperti peran pekerjaan yang didefinisikan dengan jelas. Konsentrasi difokuskan pada detail tubuh: mata, telinga, hidung, dan sebagainya. Konsep ruang dalam pembuatan gambar mengalami perubahan lebih lanjut, dengan hilangnya garis dasar. Gambar disusun dalam ruang dengan perhatian yang lebih besar pada realisme visual dan ada penggunaan tumpang tindih. Dalam karya anak-anak pada fase Figuratif Akhir, kita mungkin melihat upaya untuk menggambarkan ruang tiga dimensi, dengan representasi objek yang jauh dibuat lebih kecil; langit biasanya terisi ke cakrawala alih-alih menjadi garis warna di bagian atas halaman (Brittain & Lowenfeld, 1982:130).

3. Tahap Keputusan Artistik

Tahap ini dalam deskripsi perkembangan artistik Lowenfeld biasanya terjadi selama masa remaja awal dan kadang-kadang disebut sebagai tahap 'pseudorealistik'. Ini terjadi pada saat transisi dari periode masa kanak-kanak yang relatif tidak terbatas ke kesadaran kritis masa dewasa; dengan itu muncul perhatian pada kualitas karya yang dihasilkan, dengan fokus pada produk akhir yang diutamakan daripada proses pembuatan seni. Remaja sering kali sadar diri tentang perubahan yang terjadi dalam tubuh mereka

dan bukti kepedulian ini sering terlihat dalam gambar mereka. Di sebagian besar budaya, anak perempuan sering menekankan karakteristik 'feminin', sementara beberapa anak laki-laki menekankan karakteristik 'maskulin'. Terkadang perasaan malu akibat tumbuhnya kritik diri dan / atau ketakutan akan kritik oleh teman sebaya tampaknya menghambat spontanitas. Dunia fantasi dan mimpi dikatakan sebagai sumber ketertarikan baik bagi perempuan maupun laki-laki dan mereka mungkin memiliki kecenderungan untuk tertarik pada sosok heroik. Pada tahap ini perkembangan kognitif telah mencapai titik di mana anak cenderung lebih mudah mengatasi konsep abstrak (Brittain & Lowenfeld, 1982:227).

Terkadang anak-anak pada tahap ini mungkin lebih suka membuat karya seni yang menunjukkan realisme visual dan mungkin peduli dengan bagaimana subjek akan terlihat di mata. Di lain waktu mereka mungkin merasa seolah-olah mereka adalah bagian dari tindakan yang sedang berlangsung dan menggambarkan subjek secara emosional. Seringkali seorang anak menggabungkan dua pendekatan. Jarang untuk menemukan anak yang selalu dirangsang secara visual atau selalu terstimulasi secara emosional, tetapi penting untuk mengetahui bahwa anak seperti itu mungkin ada. Lowenfeld menyebut kedua jenis pelajar ini sebagai 'visual' dan 'haptic'. Pembelajar visual, menurut Lowenfeld, adalah orang yang berhubungan

lebih baik dengan tugas yang didefinisikan dengan baik dan memperhatikan representasi naturalistik, sedangkan pembelajar haptik lebih banyak berhubungan dengan tugas yang melibatkan ekspresi (Brittain & Lowenfeld, 1982:228).

Dari beberapa penjelasan di atas, tingkat pencapaian yang sesuai dengan kemampuan menulis permulaan pada anak usia dini berhubungan dengan membuat garis, menulis huruf, menulis nama dan atau menulis beberapa kata yang pendek.

Pembelajaran dengan Metode Tanya Jawab

1. Pengertian dan Konsep Pembelajaran dengan metode tanya jawab

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, guru terlebih dahulu harus menentukan metode dan pendekatan yang akan digunakan agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Pemilihan metode dan pendekatan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan sifat materi yang akan menjadi objek pembelajaran. Pada hakikatnya tidak pernah ada satu materi pelajaran yang disajikan hanya dengan menggunakan satu metode pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan berbagai metode akan mempermudah dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Djuanda & Maulana, 2015:124).

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas terdapat beberapa istilah tentang cara mengajar seperti model, strategi, pendekatan, metode, atau teknik pembelajaran. Suatu model, strategi, pendekatan, metode, atau teknik dikembangkan mengacu atau berlandaskan pada teori belajar tertentu. Dengan adanya landasan pada teori tersebut, cara mengajar dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan lebih terarah dan tahu pengklasifikasiannya sehingga diharapkan para pendidik/pengajar/guru dan lain-lain mampu menggunakan model, strategi, pendekatan, metode, dan teknik pada situasi yang memungkinkan. Hal ini memberikan



suatu solusi untuk menciptakan cara mengajar yang lebih bervariasi (Lefudin, 2017:170).

Metode dan pendekatan pembelajaran dalam pendidikan diciptakan manusia dengan berorientasi pada aspek hasil belajar yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Djuanda & Maulana, 2015:124). Metode berbeda dengan pendekatan. Metode (*method*) lebih menekankan pada teknik pelaksanaannya, sedangkan pendekatan (*approach*) lebih menekankan pada strategi dalam perencanaannya. Satu pendekatan yang direncanakan untuk satu pembelajaran mungkin dalam pelaksanaannya digunakan beberapa metode (Yogica et al., 2020:35).

Pendekatan bersifat aksiomatis yang menyatakan pendirian, filosofis, dan keyakinan yang berkaitan dengan serangkaian asumsi. Sementara, metode lebih bersifat prosedural atau proses yang teratur. Dapat juga dikatakan bahwa metode merupakan jabaran dari pendekatan (Nurgiyantoro, 1985; Susilo, 1997 dalam Yogica et al., 2020:35). Suatu pendekatan yang direncanakan untuk suatu pembelajaran mungkin dapat digunakan beberapa metode.

Metode bukanlah cara menyampaikan pembelajaran sebab metode sifatnya lebih kompleks dari sekadar cara penyampaian materi (Ramadhani et al., 2020:76). Dengan demikian, para ahli yang menyatakan bahwa metode adalah cara telah mendefinisikan metode dengan terlalu sempit sehingga maknanya berhimpitan dengan teknik pembelajaran. Definisi bahwa metode adalah cara

merupakan pernyataan kurang tepat sebab metode lebih merupakan prosedur pembelajaran (Rahmat, 2019:22-23).

Metode tanya jawab adalah cara penyampaian suatu pelajaran melalui interaksi dua arah dari guru kepada siswa atau dari siswa kepada guru agar diperoleh jawaban kepastian materi. Dalam metode tanya jawab, guru dan siswa sama-sama aktif. Siswa dituntut untuk aktif agar mereka tidak tergantung pada keaktifan guru (Anas, 2014:17). Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two-way traffic*, sebab pada saat yang bersamaan terjadi dialog antara pendidik dan peserta didik, pendidik bertanya dan peserta didik yang menjawab atau peserta didik yang bertanya guru yang menjawab, metode tanya jawab adalah penyampaian pelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan murid menjawab. Metode tanya jawab adalah guru menyampaikan pertanyaan, murid menjawab atau sebaliknya murid bertanya guru memberikan jawaban dan penjelasan, kemudian dibuat kesimpulan-kesimpulan. Anak didik yang kurang mencurahkan perhatiannya terhadap materi yang diajarkan melalui metode ceramah, akan lebih berhati-hati terhadap materi yang dijelaskan dengan menggunakan metode tanya jawab. Hal tersebut karena sewaktu-waktu mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan yang diajukan (Akbar, 2020:37).

Bertanya (questioning) merupakan strategi atau metode utama lainnya konstruktivisme untuk mengukur sejauh mana siswa dapat mengenali konsep pelajaran yang akan dipelajari.

Bertanya dalam sebuah pembelajaran dipandang perlu untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir dalam pembelajaran yang berbasis inquiry. Kegiatan bertanya merupakan bagian untuk menggali informasi, mengkonfirmasi hal-hal yang sudah diketahui. Kegiatan bertanya sangat berguna dalam pembelajaran yang produktif (Anas, 2014:17).

2. Pola Pembelajaran dengan Metode Tanya Jawab

Dalam penggunaan metode tanya jawab terdapat beberapa pola. Pola mana pun yang digunakan setiap metode tanya jawab mengharuskan ada pertanyaan yang diajukan dan jawaban yang diberikan sehingga terjadi interaksi belajar antara warga belajar dalam mencapai tujuan belajar. Salah satu contoh langkah-langkah metode jawab adalah sebagai berikut:

- a. Pemahaman tujuan dan topik belajar, yaitu:
 1. Kurikulum belajar terutama tujuan belajar secara keseluruhan yang menjadi topik tanya jawab.
 2. Modul belajar dan daftar pertanyaan.
 3. Cakupan pengetahuan topik tanya jawab dan pengetahuan pendukungnya.
- b. Pemahaman karakteristik warga belajar yaitu:
 1. Pengalaman, pendidikan, dan wawasan warga belajar pada umumnya.
 2. Budaya, agama, pekerjaan, dan status sosial warga belajar.
 3. Perilaku dan sikap positif maupun negatif dari

warga belajar.

- c. Perancangan acara tanya jawab, yaitu:
 1. Topik tanya jawab, daftar pertanyaan dan alat tulis.
 2. Jadwal atau waktu tanya jawab.
 3. Tata ruang dan perlengkapan lain yang diperlukan
- d. Penyiapan daftar pertanyaan dan media belajar yang lain adalah bening (transparan) dan poster. Penyiapan tata duduk peserta dan fasilitator, alat tulis menulis, dan perlengkapan lainnya, seperti meja, kursi, dan proyektor.
- e. Penyajian topik dan proses tanya jawab.

Fasilitator menjelaskan topik dan pola tanya jawab, media belajar yang akan digunakan, pola dan proses tanya jawab, waktu yang tersedia, dan memimpin proses tanya jawab.
- g. Penyimpulan isi tanya jawab baik yang berasal dari warga belajar dan fasilitator.
- h. Penegasan akhir isi tanya jawab oleh fasilitator, untuk memberikan penegasan isi tanya jawab yang dianggap penting atau begitu jelas bagi warga belajar (Herijulianti, Indriyana, & Artini, 2002:82-83).

3. Ciri-Ciri Pembelajaran dengan Metode Tanya Jawab

Ada ciri utama metode pembelajaran yaitu adanya langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran secara prosedural. Adapun indikator ciri-ciri metode pembelajaran yang efektif diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran

Metode pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh seorang guru di kelas. Apapun metode yang digunakan oleh seorang guru Jika tidak dapat memberikan pemahaman bagi peserta didik maka diperlukan kajian ulang terkait metode yang dipilih dan diterapkan. Karena pada dasarnya tujuan pembelajaran tidak lain adalah memberikan pemahaman bagi peserta didik mengenai materi yang diajarkan. Jadi seorang guru harus benar-benar teliti dalam menggunakan metode pembelajaran (Hidayati, 2018 dalam Ramadhani et al., 2020:76).

2. Membuat siswa tertantang

Metode pembelajaran yang baik itu mampu memberikan tantangan bagi peserta didik dalam menemukan dan menyelesaikan permasalahan. Apabila metode yang digunakan oleh guru menarik, maka peserta didik tanpa disuruh pun akan melakukan dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan kata lain, metode yang digunakan mampu memberikan ruang gerak bagi peserta didik untuk mengekspresikan daya inovasinya untuk menyelesaikan masalah (Hidayati, 2018 dalam Ramadhani et al., 2020:76).

3. Membangun rasa ingin tahu siswa

Banyak guru yang mengajar dengan kemauannya sendiri tanpa memperhatikan karakteristik peserta

didik. Padahal setiap orang memiliki sifat rasa penasar dan rasa keingintahuan atas sesuatu hal, begitupun juga seorang peserta didik yang juga memiliki rasa penasar dan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu yang ada dalam diri peserta didik harus ditumbuhkan dan dikembangkan melalui metode pembelajaran yang sesuai. Rasa ingin tahu dapat memunculkan motivasi yang terpendam dalam dirinya baik yang bersifat intrinsik maupun yang bersifat ekstrinsik. Dengan munculnya rasa ingin tahu tersebut, maka peserta didik akan mudah untuk belajar, bahkan akan menjadikan peserta didik mampu belajar secara mandiri (Hidayati, 2018 dalam Ramadhani et al., 2020:77).

4. Meningkatkan keaktifan siswa

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik (Utami and Gafur, 2015 dalam Ramadhani et al., 2020:76). Seorang guru dituntut untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Karena keaktifan peserta didik ini merupakan prinsip yang penting dalam proses pembelajaran. Jika guru menggunakan metode pembelajaran yang efektif, maka proses pembelajaran dapat terlihat nyata. Dengan adanya metode pembelajaran yang efektif akan mampu memberikan stimulus bagi peserta didik untuk melakukan berbagai macam aktivitas belajar baik secara mental, fisik

maupun psikis. Selain meningkatkan aktivitas belajar, hasil belajar pun juga akan meningkat dan bertahan lebih lama (Hidayati, 2018 dalam Ramadhani et al., 2020:76).

5. Merangsang daya kreativitas siswa

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, seorang guru harus benar-benar sudah memikirkan materi, media, strategi bahkan juga harus mempersiapkan penggunaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan di dalam kelas harus mampu membawa peserta didik untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif mampu melatih peserta didik untuk berpikir sampai pada tahap tingkat tinggi (*High order thinking*) dalam menyelesaikan tugas belajar (Hidayati, 2018 dalam Ramadhani et al., 2020:76).

6. Mudah dilaksanakan oleh guru

Tidak sedikit guru memilih dan merencanakan metode pembelajaran yang begitu baik namun tidak sedikit pula seorang guru tidak dapat mengimplementasikan metode tersebut di dalam kelas karena kekurangan kompetensi guru. Metode pembelajaran dikatakan efektif apabila guru juga dapat menerapkan dan menggunakan untuk proses pembelajaran dengan baik. Dalam hal ini, memilih dan menggunakan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan guru dalam mengelola kelas serta tidak memberatkan. Tidak hanya berpatokan indikator

kemudahan saja, melainkan guru harus mampu mengelola kelas dan meningkatkan kompetensi seorang pengajar (Hidayati, 2018 dalam Ramadhani et al., 2020:77)

4. Pengertian dan Konsep Stimulus keterampilan berfikir tingkat tinggi

Menurut beberapa ahli, definisi keterampilan berpikir tingkat tinggi salah satunya dari Resnick (1987) dalam Krisdiyanto, Irwantoko, Suherman, & Wibowo, (2020:22) adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan ini juga digunakan untuk menggarisbawahi berbagai proses tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom. Menurut Bloom (Krisdiyanto et al., 2020:22-23), keterampilan dibagi menjadi dua bagian. Pertama adalah keterampilan tingkat rendah yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu: mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*). Kedua adalah yang diklasifikasikan ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

Dalam praktik pembelajaran Kurikulum 2013 yang penulis lakukan selama ini, penulis menggunakan buku peserta didik dan buku guru. Penulis meyakini bahwa buku tersebut sudah sesuai dan baik digunakan di kelas, karena

diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Ternyata, dalam praktiknya, penulis mengalami beberapa kesulitan seperti materi dan tugas tidak sesuai dengan latar belakang siswa. Selain itu, penulis masih berfokus pada penguasaan pengetahuan kognitif yang lebih mementingkan hafalan materi. Dengan demikian proses berpikir peserta didik masih dalam level C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (aplikasi). Guru hampir tidak pernah melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Penulis juga jarang menggunakan media pembelajaran. Dampaknya, suasana pembelajaran di kelas kaku dan anak-anak tampak tidak ceria (Krisdiyanto et al., 2020:23).

Untuk melakukan pembelajaran berpikir tingkat tinggi, dibutuhkan peran aktif mengajar dengan penekanan pada pemantauan dan mempertahankan keterlibatan nyata dari semua siswa (Tobin, at al., dalam Syafredi, 2018:17). Keterlibatan siswa ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berpikir tingkat tinggi setelah diterapkannya program pembelajaran berdasarkan pengalaman dan pengamatan (*experiential learning program*) (Fisher, at al., dalam Syafredi, 2018:17).

Seseorang yang memiliki keterampilan berpikir akan dapat menerapkan informasi baru atau pengetahuannya untuk memanipulasi informasi dalam upaya menemukan solusi atau jawaban yang mungkin untuk sebuah permasalahan yang baru. Jika permasalahan yang dihadapi tidak dapat diselesaikan dengan cara yang biasa dilakukan dan persoalan

cukup kompleks, maka dibutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada umumnya permasalahan kompleks yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari memiliki berbagai solusi dengan kriteria yang beragam (Sani, 2019:1). Dengan demikian, kita jelas hanya akan mendapatkan jawaban dalam kerangka pengetahuan kita, dan tidak akan pernah dapat menemukan jawaban yang benar-benar "baru", jawaban yang kreatif (Amien, 2005:342).

Permasalahan seperti itu harus diinterpretasi dan dianalisis terlebih dahulu agar dapat dicari berbagai alternatif solusinya. Keterampilan berpikir tingkat tinggi perlu dimiliki oleh siswa agar mereka dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang pada umumnya membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Misalnya untuk dapat mengambil keputusan, siswa harus mampu berpikir kritis. Sedangkan untuk dapat berpikir secara kritis, siswa harus mampu berpikir logis, reflektif, dan memiliki pengetahuan awal terkait dengan permasalahan yang dihadapi. Jika pembelajaran di sekolah tidak membekali siswa untuk dapat terampil berpikir tingkat tinggi, maka akan dihasilkan lulusan yang tidak siap untuk mengatasi berbagai masalah di dunia nyata (Sani, 2019:1).

5. Cakupan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Keterampilan berpikir

kritis diperlukan dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Higher order thinking skills (HOTS) akan berkembang jika individu menghadapi masalah yang tidak dikenal, pertanyaan yang menantang, atau menghadapi ketidakpastian/dilema. Menurut Lewis dan Smith (1993), berpikir tingkat tinggi akan terjadi jika seseorang memiliki informasi yang disimpan dalam ingatan dan memperoleh informasi baru, kemudian menghubungkan, dan/atau menyusun dan mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau memperoleh jawaban/ solusi yang mungkin untuk suatu situasi yang membingungkan (Sani, 2019:2).

1. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis dan atau mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan suatu tindakan.

Berpikir kritis sebagai cognitive skill, didalamnya terdapat kegiatan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, serta pengelolaan diri (Lismaya, 2019:8-9).

1. Interpretasi adalah kemampuan untuk memahami dan menjelaskan pengertian dari situasi, pengalaman, kejadian, data, keputusan, konvensi, kepercayaan, aturan, prosedur dan kriteria.
2. Analisis adalah mengidentifikasi hubungan dari

beberapa pernyataan pertanyaan, konsep, deskripsi, dan berbagai model yang dipergunakan untuk merefleksikan pemikiran, pandangan, kepercayaan, keputusan, alasan, informasi dan opini. Mengevaluasi ide dan pendapat orang lain, mendeteksi argumen dan menganalisis argumen merupakan bagian dari analisis.

3. Evaluasi adalah kemampuan untuk menguji kebenaran pernyataan yang digunakan untuk menyampaikan pemikiran, persepsi, pandangan, keputusan, alasan, serta opini. Evaluasi juga merupakan kemampuan untuk menguji hubungan berbagai pernyataan, deskripsi, pertanyaan, dan bentuk lain yang dipakai dalam merefleksikan pemikiran.
4. Inferensi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan memilih elemen yang dibutuhkan untuk menyusun simpulan yang memiliki alasan, untuk menduka dan menegakkan diagnosis, untuk mempertimbangkan informasi apa sajakah yang dibutuhkan dan untuk memutuskan konsekuensi yang harus diambil dari data, informasi, pernyataan, kejadian, prinsip, opini, konsep dan lain sebagainya.
5. Kemampuan menjelaskan adalah kemampuan menyatakan hasil pemikiran, penjelasan alasan berdasarkan pertimbangan bukti, konsep metodologi, kriteriologi dan konteks. Termasuk dalam ketrampilan ini adalah kemampuan

menyampaikan hasil, menjelaskan prosedur, dan mempresentasikan argumen.

6. Self-regulation adalah kemampuan seseorang untuk mengatur sendiri dalam berpikir. Dengan kemampuan ini seseorang akan selalu memeriksa ulang hasil berpikirnya untuk kemudian diperbaiki sehingga menghasilkan keputusan yang lebih baik.
7. Berpikir kritis sebenarnya merupakan proses melibatkan integrasi pengalaman pribadi, pelatihan, dan skill (kemampuan/kemahiran) disertai dengan alasan dalam mengambil keputusan untuk menjelaskan kebenaran sebuah informasi. Atau dengan kata lain merupakan aktivitas mengidentifikasi suatu permasalahan dengan menggunakan pengalaman sebelumnya dan mencari hubungan antara permasalahan tersebut dan memecahkannya pada situasi yang berbeda.

2. Berpikir Logis

Berpikir logis merupakan proses berpikir yang didasari oleh konsistensi terhadap keyakinan-keyakinan yang didukung oleh argumen yang valid. Pengertian lain dari berpikir logis adalah berpikir lurus, tepat, dan teratur sebagai objek formal logika. Suatu pemikiran disebut lurus, tepat, dan teratur apabila pemikiran itu sesuai dengan hukum, aturan, dan kaidah yang sudah ditetapkan dalam logika. Mematuhi hukum, aturan, dan kaidah logika berguna untuk menghindari pelbagai kesalahan dan penyimpangan (bias) dalam

mencari kebenaran ilmiah. Pada hakikatnya, pikiran manusia terdiri atas tiga unsur, yaitu:

1. Pengertian (informasi tentang fakta).
2. Keputusan (pernyataan benar-tidak benar).
3. Kesimpulan (pembuktian-silogisme).

Dalam logika ilmiah, tiga unsur pikiran manusia tersebut harus dinyatakan dalam kata (kalimat tulisan).

Tiga pokok kegiatan akal budi manusia, yaitu:

1. Menangkap sesuatu sebagaimana adanya, yang berarti menangkap sesuatu tanpa mengakui atau memungkiri (pengertian atau pangkal pikir, disebut juga premis).
2. Memberikan keputusan, yang berarti menghubungkan pengertian yang satu dengan pengertian yang lain atau memungkiri hubungan tersebut.
3. Merundingkan, yang berarti menghubungkan keputusan satu dengan keputusan yang lain sehingga sampai pada satu kesimpulan (pernyataan baru yang diturunkan berdasarkan premis) (Nursalam, 2008:3-4).

3. Berpikir Reflektif

Berpikir reflektif adalah merenungkan hal-hal yang sudah terjadi untuk memperoleh pandangan dan pemahaman yang lebih bijak terhadap suatu hal. Berpikir reflektif menolong kita agar bisa belajar dari pengalaman hidup kita. Berpikir reflektif amat penting

ketika kita mengalami kegagalan. Dengan berpikir reflektif, kita bisa lebih jernih melihat jalan-jalan menuju keberhasilan. Karena itu, orang-orang bijak selalu lebih banyak belajar dari kegagalan ketimbang kesuksesan (Sun, 2013:261).

Sebenarnya berpikir reflektif tidak hanya untuk mengevaluasi kegagalan, melainkan juga untuk merenungkan semua pengalaman yang telah kita alami. Apa yang bermanfaat dan membuat hidup kita menjadi semakin baik? Apa pula yang kurang bermanfaat dan membuat hidup kita semakin banyak masalah? Dengan pemikiran reflektif, peluang kita untuk meraih kesuksesan semakin besar karena kita telah belajar sesuatu dari pengalaman kita. Bagi pemikir reflektif, yang penting bukan seberapa banyak yang kita alami atau ketahui, melainkan seberapa banyak kita belajar dari kedua hal tersebut. Cara berpikir ini juga membuat kita mampu melihat peluang-peluang yang tidak terlihat oleh orang lain (Sun, 2013:261).

4. Berpikir Metakognitif

Metakognitif adalah suatu istilah yang berwujud kata sifat dari metakognisi. Beberapa istilah lain yang merujuk pada metakognisi adalah *metamemory* dan *metacomponential skill and processes* (Stermberg dan French, dalam Suzana, 2003 dalam Maulana & Pramswari, 2018:15). Istilah metakognisi memiliki akar kata “meta” dan “kognisi”. Meta berarti “setelah”

atau “melebihi”, dan kognisi mencakup keterampilan yang berhubungan dengan proses berpikir (Costa, 1985 dalam Maulana & Pramswari, 2018:15)..

Weinert dan Kluwe (1987) menyatakan bahwa metakognisi adalah second-order cognition yang memiliki arti berpikir tentang berpikir, pengetahuan tentang pengetahuan, atau refleksi tentang tindakan-tindakan. Woolfolk (1995) menjelaskan bahwa setidaknya terdapat dua komponen terpisah yang terkandung dalam metakognisi, yaitu pengetahuan deklaratif dan prosedural tentang keterampilan, strategi, dan sumber yang diperlukan untuk melakukan suatu tugas. Mengetahui apa yang dilakukan, bagaimana melakukannya, mengetahui prasyarat untuk meyakinkan kelengkapan tugas tersebut, dan mengetahui kapan melakukannya (Maulana & Pramswari, 2018:16).

Lebih jauh lagi, Brown (Weinert dan Kluwe, 1987) mengemukakan bahwa proses atau keterampilan metakognitif memerlukan operasi mental khusus yang dengannya seseorang dapat memeriksa, merencanakan, mengatur, memantau, memprediksi, dan mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri. Menurut Flavell (Weinert dan Kluwe, 1987), bentuk aktivitas memantau diri (*self-monitoring*) dapat dianggap sebagai bentuk metakognisi (Maulana & Pramswari, 2018:16).

5. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan salah satu cara yang dianjurkan. Dengan berpikir kreatif, seseorang akan mampu melihat persoalan dari banyak perspektif. Seorang pemikir kreatif akan menghasilkan lebih banyak alternatif untuk memecahkan masalah (Dennis, 2009:4).

Perkins (Hassoubah, 2004) menyatakan bahwa berpikir kreatif melibatkan banyak komponen yaitu :

- a. Berpikir kreatif melibatkan sisi estetis dan standar praktis. Artinya kreativitas bukan saja berhubungan dengan penemuan yang bagus dan menarik tetapi juga berhubungan banyak dengan penemuan yang menunjukkan penerapan atau aplikasi
- b. Berpikir kreatif bergantung pada besarnya perhatian terhadap tujuan dan hasil.
- c. Berpikir kreatif lebih banyak bergantung kepada mobilitas daripada kelancaran.
- d. Berpikir kreatif tidak hanya obyektif tetapi juga subyektif.
- e. Berpikir kreatif lebih banyak bergantung kepada motivasi intrinsik daripada ekstrinsik (Harisuddin, 2019:11).

Pembelajaran Menggunakan Media Audio-Visual

1. Pengertian dan Konsep Pembelajaran menggunakan media audio-visual

Media dalam bahasa Latin dimaknai sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sadiman (2012) dalam Muslim, (2020) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan bahwa media merupakan wahana penyuluhan informasi belajar atau penyaluran pesan berupa materi ajar oleh guru kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan.

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin "medium" yang artinya perantara, sedangkan dalam



bahasa Arab media berasal dari kata "wasaa'ila" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sumiharsono, Hasanah, Ariyanto, & Abadi, 2017). Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Zulmiyetri, Safaruddin, & Nurhastuti, 2020). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Elmansyah et al., 2018; Santosa, 2018; Sutriyanti, 2020)

Menurut Latuheru dalam Daroah (2013), media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Dalam dunia pendidikan, sumber (pemberi pesan) adalah guru, penerima pesan adalah anak didik, sedangkan informasi (pesan) adalah materi pelajaran yang harus disampaikan guru kepada anak didik. Secara lebih khususnya pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektrik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali visual dan verbal. Selanjutnya pengertian media pembelajaran itu sendiri diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran, hal ini dikemukakan oleh Marisa dkk (2013).

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar.

Sudah barang tentu apabila anda menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal penyajian bahan ajar kepada para siswa, selain dari itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (teacher) tetapi karena penyajian materi bisa diganti oleh media audio visual. Maka peran guru dapat berubah menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh dari media audio-visual di antaranya program video/televisi pendidikan, video/televisi intruksional, program slide suara (soundslide), dan program CD interaktif (Hermawan, dkk. 2009:34 dalam Gandana, 2019).

Pada dasarnya audio dapat diartikan sebagai suara, sedangkan visual adalah gambar (Suwanto, 2020). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Waridah, 2017) adalah bersifat dapat didengar; alat peraga yang bersifat dapat didengar. Menurut Mukatiatun (2014) yang mengatakan bahwa media audio merupakan media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara – suara atau bunyi yang diperdengarkan. Menurut Hamdani dalam Erlinda dkk. (2014) media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut dengan media pandang dan dengar. Dan pengertian lain tentang audio visual menurut Sanaky dalam Daroah (2013) adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara.

Adapun pengelompokan alat-alat audio-visual menurut Daroah (2013) sebagai berikut: (1) alat-alat audio contohnya

kaset, tape-recorder, dan radio; (2) alat-alat visual yang terdiri dari alat-alat visual dua dimensi (pada bidang yang tidak transparan misalnya grafik, diagram, bagan poster, dan foto; dan pada bidang yang transparan misalnya slide, film strip, lembaran transparan untuk OHP, dan sebagainya), dan alat-alat visual tiga dimensi contohnya benda asli, model, diorama, dan lain-lain; (3) alat-alat audio-visual contohnya film bersuara, dan televisi.

Menurut Sujana dalam Malik Argo (2016), beberapa manfaat media pembelajaran, antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstarsikan dan lain-lain.
- e. Pemilihan metode menggunakan audio visual ini menurut peneliti lebih menarik dan lebih efektif dan efisien untuk dijadikan media pembelajaran. Karena penggunaan media audio visual lebih interaktif.

2. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Audio Visual

Media Audiovisual digunakan dalam upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar (STIT Muhammadiyah, Berau, 2016). Agar dapat mengoptimalkan peranan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya antara lain:

- a. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran.
- b. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- c. Guru harus benar-benar menguasai teknik dari media pembelajaran yang digunakan
- d. Guru harus memperhitungkan untung ruginya penggunaan media pembelajaran
- e. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarangan menggunakannya
- f. Jika suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang memperlancar proses belajar mengajar.

3. Fungsi Media Audiovisual

Media merupakan salah satu ide yang sangat tepat dalam menyiasati kejenuhan peserta didik karena pembelajaran

dengan menggunakan media dirasa cukup efektif dan dapat menggairahkan semangat mereka dalam mengikuti jalannya proses belajar mengajar. Media audio visual mempunyai berbagai macam fungsi, seperti yang disebutkan Yusuf Hadi Miarso sebagai berikut:

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi pada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
3. Media dapat melampaui batas ruang kelas.
4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya
5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar
8. Media memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkret maupun abstrak
9. Media memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri
10. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun siswa.

4. Pengertian dan Konsep Kemampuan Berbahasa Permulaan

Bahasa tidak mencapai puncak komunikasi melalui

pengajaran tetapi melalui pemerolehan. Usaha bawah sadar anak melalui interaksi sosial yang aktif diakui sebagai model dan sumber bentuk pemerolehan. Melalui interaksi itulah anak memperoleh sistem atau kaidah bahasa. Anak melakukan konstruksi aktif selama interaksi. Anak melakukan hipotesis kekaidahan dan mengujinya melalui interaksi sosial. Stimulasi bahasa tulis tidak dimaksudkan sebagai pengajaran membaca dan menulis pada anak. Pengajaran melalui drill dan dikte yang ketat tidak diperkenankan diberikan kepada anak. Riset menunjukkan bahwa drill tidak banyak membantu perkembangan bahasa tulis anak. Apa yang ditunjukkan anak di bawah drill cenderung bersifat mekanik atau peniruan tanpa pemahaman (Musfiroh, 2009).

Bahasa merupakan alat yang penting untuk berkomunikasi bagi setiap orang. Seorang anak akan mengembangkan kemampuan bergaul (social skill) dengan orang lain. Penguasaan keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan berbahasa. Anak belajar bahasa perlu menggunakan berbagai strategi. Dengan permainan-permainan yang bertujuan mengembangkan bahasa anak, dan penggunaan media-media yang beragam yang mendukung pembelajaran bahasa yang sesuai dengan perkembangan anak, maka anak akan mendapatkan pengalaman bermakna dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Pembelajaran yang menyenangkan akan menjadi bagian dalam hidup anak (Wahyuningsih, 2009).

Satu hal yang pasti adalah bahwa pemilihan bacaan itu mesti didasarkan pada materi yang dapat dipahami anak,

yang dituliskan dengan bahasa yang sederhana sehingga dapat dibaca dan dipahami anak, dengan mempertimbangkan kesederhanaan (atau kompleksitas) kosakata dan struktur, namun sekaligus juga berfungsi meningkatkan kekayaan bahasa dan kemampuan berbahasa anak (Nurgiantoro, 2018).

Berbicara adalah sebuah kebutuhan. Karena kebutuhan, maka lebih banyak orang yang lebih senang berbicara daripada mendengar. Berbicara adalah kebutuhan mendasar makhluk bernama manusia, termasuk anak-anak kita. Ada sebagian orang yang mengaku sulit sekali niembuat anaknya bicara karena anaknya pendiam dan pemalu. Saya ingin rnengatakan, lepas dari anak ini pendiam atau periang, introvert atau extrovert, pasti dan pasti mereka memiliki kebutuhan berbicara. Jika ada anak-anak yang sulit bicara, ini pasti karena mereka tak memiliki kenyamanan berbicara (Bukhari, 2015).

Inti dari mendengarkan anak adalah niembuat anak-anak kita bicara. Bicara untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Ketika niembuat anak bicara, Anda mengenali perasaan anak Anda menghargai perasaan anak dan menibiarkan mereka mencurahkan rasa marah, sedih, atau ngeri. Anda mengundang anak untuk berbicara berarti niembuat anak diakui dan membantu mereka mengenali perasaannya. (Bukhari, 2015)

Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan (Nurgiyantoro dalam Sugiarsih,

2010:31). Menurut (Mustakim, 2005) bahwa kemampuan berbahasa ekspresif atau produktif usia TK menunjukkan anak suka bertanya terhadap hal-hal baru, menggunakan bahasa sesuai dengan situasi dengan alasan yang tepat, dan aktif berbicara terhadap hal-hal yang baru. Anak-anak usia TK suka mengajukan beberapa pertanyaan, karena pada masa itu anak memiliki rasa ingin tahu yang besar. Berbicara merupakan kebutuhan manusia, dengan berbicara manusia dapat berinteraksi dengan lingkungan, belajar dengan lingkungan dan mengkomunikasikan apa yang ingin diungkapkan. Dari berbicara manusia dapat memperoleh pengalaman-pengalaman yang dapat dijadikan bekal untuk hidup. Berbicara sangatlah penting, oleh karena itu kemampuan berbahasa harus diajarkan sejak anak SD kelas rendah. Masa keemasan pada anak SD kelas rendah, menjadikan anak berada pada tahapan yang kritis, dengan anak dilatihkan kemampuan berbahasa maka anak akan dengan mudah mengekspresikan ide, mampu mengutarakan ide, gagasan, pemikiran kepada lingkungan atau orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa pengertian kemampuan berbahasa adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan maksud atau mengkomunikasikan apa yang ada dipikirkannya dan perasaannya, berinteraksi dengan lingkungan dan orang lain dengan mengucapkan kata-kata atau bunyi-bunyi tertentu dengan tepat, jelas dan baik. Telah disebutkan diatas bahwa berbicara untuk menyampaikan maksud atau berinteraksi dengan lingkungan, dalam hal ini kaitannya

sangat penting untuk perkembangan bahasa anak pada masa selanjutnya, oleh karena itu peningkatan kemampuan berbahasa perlu untuk dikembangkan. Beberapa pengertian yang dikemukakan di atas dan setelah diolah oleh peneliti maka pengertian-pengertian tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan instrumen peningkatan kemampuan berbahasa.

5. Tahap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

Menurut (Doherty; Jonathan; Hughes, 2014 dalam Kurnia, 2019) anak usia 5-6 tahun tahap kesadaran metalinguistik, anak usia 5 tahun sudah menyadari bahwa bahasa merupakan sistem berkomunikasi, mampu membentuk kalimat kompleks serta pronominal dan verba secara tepat dan penguasaan dalam kosa kata, serta dapat memanipulasi bahasa melalui permainan kata-kata, teka-teki, dan metafora. Hasil penelitian Jauharoti Alfin, dkk (2018) menunjukkan bahwa metode bercerita dengan media televisive bergambar dapat membantu mengembangkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dipengaruhi oleh dua proses yaitu pemahaman murid ketika mendengarkan cerita dari guru, kemudian anak merekonstruksi informasi yang didapatkan dari guru untuk disampaikan kembali berbantuan media televisive bergambar. Metode ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun dan dikembangkan melalui media-media lain terkait dengan teknologi saat ini.

Menurut Suhartono (2005) dalam Kurnia, (2019)

berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Pertama, faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa, seperti kepala, tangan, dan roman muka yang dimanfaatkan dalam berbicara. Kedua, faktor psikologis dapat mempengaruhi terhadap kelancaran berbicara. Karena itu, stabilitas emosi tidak hanya berpengaruh terhadap kualitas suara tetapi juga berpengaruh terhadap keruntutan bahan pembicaraan. Ketiga, faktor neurologis yaitu jaringan saraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas berbicara. Keempat, faktor semantik yang berhubungan dengan makna. Kelima, faktor linguistik yang berkaitan dengan struktur bahasa. Bunyi yang dihasilkan harus disusun menurut aturan tertentu agar bermakna.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Aktivitas anak yang dapat dilakukan yaitu dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya, sehingga dapat melatih anak untuk terampil berbicara. Keterampilan berbicara perlu dilatihkan kepada anak sejak dini, supaya anak dapat mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata sehingga mampu mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain. Belajar berbicara dapat dilakukan anak dengan bantuan dari orang

dewasa melalui percakapan. Dengan bercakap- cakap, anak akan menemukan pengalaman dan meningkatkan pengetahuannya dan mengembangkan bahasanya. Anak membutuhkan reinforcement (penguat), reward (hadiah, pujian), stimulasi, dan model atau contoh yang baik dari orang dewasa agar kemampuannya dalam berbahasa dapat berkembang secara maksimal (Kurnia, 2019).

6. Perkembangan Kemampuan berbahasa Anak Usia Dini

Bahasa yang dimiliki oleh anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. Anak telah banyak memperoleh masukan dan pengetahuan tentang bahasa ini dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, juga lingkungan pergaulan teman sebaya, yang berkembang di dalam keluarga atau bahasa ibu. Selain itu, perkembangan bahasa anak juga diperkaya dan dilengkapi oleh lingkungan masyarakat di mana mereka tinggal. Hal ini, berarti bahwa proses pembentukan kepribadian yang dihasilkan dari pergaulan dengan masyarakat sekitar akan memberi ciri khusus dalam perilaku berbahasa. Bersamaan dengan kehidupannya dalam masyarakat luas, anak mengikuti proses belajar di sekolah (Susanto, 2011).

Banyak tahap perkembangan bahasa yang harus dilewati dan tentu saja dengan banyak latihan serta pengalaman. Dan, yang terpenting, bagaimana lingkungan memberikan dukungan dan stimulasi sewaktu masa kanak-kanak mereka, sehingga mereka bias semahir sekarang ini. Tentu

tidak semua dari kita ingin anaknya menjadi orator atau pembawa acara. Namun paling tidak semua orang tua pasti ingin anaknya melewati masa perkembangan sesuai tahapan yang diharapkan, termasuk perkembangan bahasanya. Sebelum kita lebih jauh membahas bagaimana menstimulasi perkembangan bahasa anak, ada baiknya kita lihat dahulu kemampuan apa yang diharapkan dapat dicapai anak di setiap tahapan usianya (Susanto, 2011).

Pada umumnya, setiap anak memiliki dua tipe perkembangan bahasa pada anak, yaitu *egocentric speech* dan *socialized speech*. *Egocentric speech*, yaitu anak berbicara kepada dirinya sendiri (*monolog*). Adapun *socialized speech*, yaitu bahasa yang berlangsung ketika terjadi kontak antara anak dan temannya atau dengan lingkungannya. Perkembangan ini dibagi ke dalam lima bentuk: 1) *adapted information* (penyesuaian informasi), terjadi saling tukar gagasan atau adanya tujuan bersama yang dicari; 2) *critism* (kritik), menyangkut penilaian anak terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain; 3) *command* (perintah), *request* (permintaan), dan *threat* (ancaman); 4) *questions* (pertanyaan); dan 5) *answer* (jawaban) (Susanto, 2011).

Adapun dilihat dari sisi kemampuan berbicara, ada tiga faktor yang paling dominan yang memengaruhi anak dalam berbahasa, yaitu faktor biologis, faktor kognitif, dan faktor lingkungan. Pertama, faktor biologis. Adanya evolusi biologis menjadi salah satu landasan perkembangan bahasa seorang anak. Para ahli meyakini bahwa evolusi biologi

membentuk manusia menjadi manusia linguistik. Chomsky (1957: 10) dalam Susanto, (2011). misalnya, meyakini bahwa manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa pada suatu waktu tertentu dan dengan cara tertentu. Ia menegaskan bahwa setiap anak mempunyai language acquisition device (LAD), yaitu kemampuan alamiah anak untuk berbahasa. Tahun-tahun awal masa anak-anak merupakan periode penting untuk belajar bahasa (*critical-period*). Jika pengenalan bahasa tidak terjadi sebelum masa remaja, maka ketidakmampuan dalam menggunakan tata bahasa yang baik akan dialami seumur hidup.

Selain itu, adanya periode penting dalam mempelajari bahasa dapat dibuktikan salah satunya dari aksen orang dalam berbicara. Menurut teori ini jika orang bermigrasi setelah berusia 12 tahun kemungkinan akan berbicara bahasa negara yang baru dengan aksen asing pada sisa hidupnya, tetapi kalau orang bermigrasi sebagai anak kecil, aksen akan hilang ketika bahasa baru akan dipelajari. (Asher & Gracia, 1969 dalam Susanto, 2011).

Kedua, faktor kognitif. Faktor kognitif individu merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan pada perkembangan bahasa anak. Para ahli kognitif juga menegaskan bahwa kemampuan anak berbahasa tergantung pada kematangan kognitifnya. (Pieget, 1954). Menurut Pieget tahap awal perkembangan intelektual anak terjadi sejak lahir sampai umur dua tahun, pada masa itu anak mengenal dunianya melalui sensasi yang didapat dari indranya dan membentuk persepsi mereka akan segala hal yang berada di luar dirinya.

Misalnya, sapaan lembut dari ibu/ayah ia dengan dan belaian halus ia rasakan, kedua hal ini membentuk suatu simbol dalam proses mental anak. Perekaman sensasi nonverbal (simbolis) akan berkaitan dengan memori asosiatif yang nantinya akan memunculkan suatu logika. Bahasa simbolis tersebut merupakan bahasa yang personal, dan setiap bayi pertama kali berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa simbolis. Sehingga sering terjadi hanya ibu yang mengerti apa yang diinginkan oleh anaknya dengan melihat/mencermati bahasa simbol yang dikeluarkan oleh anak dan dibahasakan oleh ibu itulah yang nanti membuat suatu asosiasi, misalnya saat bayi lapar, ia menangis dan memasukkan tangan ke mulut, dan ibu membahasakan, "lapar ya..., mau makan?" Kondisi perut lapar dan kata 'makan' akan membentuk asosiasi pada anak, yang suatu saat akan keluar ucapan anak, seperti "...mau makan" jika ia sudah lapar (Susanto, 2011).

Ketiga, faktor lingkungan. Sementara itu, di sisi lain proses penguasaan bahasa tergantung dari stimulus dari lingkungan luar. Pada umumnya anak diperkenalkan bahasa sejak awal perkembangan me-reka, salah satunya disebut motherese, yaitu cara ibu atau orang dewasa mengajarkan anak belajar bahasa melalui proses imitasi dan perulangan dari orang-orang di sekitarnya. Bahasa pada bayi berkembang me-lalui beberapa tahapan umum, yaitu:

1. Mengoceh (usia 3-6 bulan).
2. Kata pertama yang dipahami (usia 6-9 bulan).
3. Instruksi sederhana yang dipahami (usia 9-12 bulan).

4. Kata pertama yang diucapkan (usia 10-15 bulan).
5. Penambahan dan penerimaan kosakata lebih dari 300 kata (pada usia dua tahun).
6. Perkembangan yang lebih pesat lagi menjelang tiga tahun ke depan (Susanto, 2011).

Pengenalan bahasa yang lebih dini dibutuhkan untuk memperoleh keterampilan bahasa yang baik. Tiga faktor di atas saling mendukung untuk menghasilkan kemampuan berbahasa. Sesuatu yang terjadi pada seseorang yang berkomunikasi dikarenakan mereka besar dalam keterasingan sosial bertahun-tahun. Walaupun mereka bisa bersuara, namun suara tanpa arti, karena kurangnya kontribusi lingkungan dan perkembangan intelektual yang tidak maksimal (Susanto, 2011).

Permainan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmetika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak (Suryana, 2016).

Anak bermain adalah normatif di seluruh dunia. Bermain bagi anak bagaikan bekerja bagi manusia dewasa. Ada anak-anak yang bermain dengan patut, namun ada juga yang bermain “cukup berbahaya” mereka lakukan sebagai kanak-kanak. Peran pendidikanlah untuk mengawal bagaimana permainan dapat menumbuh kembangkan mereka secara patut dan utuh sebagai anak manusia (Darmadi, 2018).

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Karena memang



belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan bermain. Oleh karenanya, bermain tidak bisa dilepaskan dari anak usia dini (M. Fadlillah, 2019).

Para ahli sudah sejak lama meneliti kegiatan bermain pada anak, dan hampir semua menyatakan bahwa anak-anak bermain sebagai bagian dari kehidupan mereka yang menyenangkan, penuh imajinasi dan sebagai sarana aktualisasi diri. Maka hendaknya permainan yang dilakukan oleh anak sifatnya mudah dimengerti oleh anak, tidak membuat anak menjadi setres, memberikan rasa kebahagiaan pada anak, membuat anak bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungannya (Yoniartini, 2020).

2. Prinsip-prinsip Belajar Berbasis Edutainment

Prinsip dasar edutainment ialah bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah maupun masyarakat sudah tidak mencerminkan lagi sebagai bentuk pendidikan. Akan tetapi, lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat anak tidak senang, serta merasa bosan dan menjenuhkan. Padahal seharusnya pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik belajar dengan nyaman dan penuh antusiasme yang tinggi. Maka dari itu, konsep edutainment berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik (Fadlillah, 2016).

Ada pendapat yang menyebutkan bahwa ada tiga alasan yang melandasi munculnya konsep edutainment, yaitu:

- a. Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Oleh karenanya, konsep edutainment berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan. Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembirakan.
- b. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
- c. Apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Berangkat dari ketiga asumsi itulah yang kemudian me-munculkan konsep belajar edutainment. Tujuannya supaya pembelajar bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan. Dalam konteks ini, dapat dipahami bahwa prinsip belajar berbasis edutainment adalah pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman dan membangkitkan semangat peserta didik (Fadlillah, 2016).

3. Kemampuan motorik halus

a. Pengertian dan Konsep Kemampuan motorik halus

Kata "motor" dalam istilah "kontrol motor," "pengembangan motor," "pembelajaran motor," dan "keterampilan motorik" secara harfiah berarti gerakan. Keterampilan motorik adalah tindakan yang diarahkan pada tujuan yang membutuhkan gerakan seluruh tubuh, anggota tubuh, atau otot agar berhasil dilakukan. Konsekuensinya, subdisiplin kontrol motor memiliki fokus dan rentang aplikasi yang luas, dari studi gerakan sesederhana gerakan jari atau mata searah hingga yang kompleks seperti yang terlibat dalam tindakan mendasar seperti berjalan, berlari, berlari, meraih, menggenggam, dan berbicara; dalam tugas-tugas di tempat kerja seperti pengelasan, mengetik, dan mengemudi (Abernethy, Hanrahan, Kippers, Mackinnon, & Pandy, 2005).

Pengembangan motorik manusia adalah suatu proses yang kita lewati selama kehidupan dan bidang studi akademik. Sebagai proses manusia, pengembangan motor mengacu pada perubahan yang terjadi pada kemampuan kita untuk bergerak dan gerakan kita secara umum saat kita melanjutkan melalui masa hidup. Sebagai bidang studi, itu adalah "studi tentang perubahan dalam gerakan manusia di seluruh umur dan proses yang mempengaruhi perubahan itu" (Clark & Whittall, 1989, Payne & Isaacs, 2020). Perkembangan motorik berkaitan dengan perkembangan fisik anak

(Santosa & Anastasya, 2019). sebagai bidang studi, pengembangan motorik berusaha untuk menentukan perubahan apa yang kita lihat dalam gerakan manusia dan kapan, bagaimana, dan mengapa perubahan terjadi (Payne & Isaacs, 2020).

Ada dua jenis perkembangan motorik, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar atau seluruh bagian tubuh anak. Contohnya adalah berlari, melompat, berguling, dan lain sebagainya. Kegiatan ini diperlukan untuk mengembangkan kemampuan koordinasi gerakan motorik kasar pada anak (Santosa & Anastasya, 2019). Pada tahap ini, orang tua harus mendukung sekaligus menjaga sang anak karena perkembangan motorik kasar didominasi dengan kegiatan fisik seperti olahraga, bersepeda, balapan lari, dan lain-lain.

Kemampuan motorik halus otot kaki anak, selain berjalan dan berlari cepat, antara lain mampu melompat dengan dua kaki, memanjat tali, menendang bola dengan kaki kanan dan kiri. Untuk motorik kasar otot lengan, anak mampu melempar bola ke berbagai arah, memanjat tali dengan tangan, mendorong kursi, dan lainnya. Kemampuan yang melibatkan motorik halus untuk koordinasi mata-tangan, yaitu mampu memantul-mantulkan bola beberapa kali, menangkap bola dengan diameter lebih kecil, melambungkan balon, keterampilan coretan semakin baik (Sudirjo,

Alif, & Saptani, 2018).

b. Fase Belajar Motorik Kasar

Proses perkembangan motorik mengungkapkan dirinya sendiri terutama melalui perubahan perilaku gerakan dari waktu ke waktu. Kita semua, bayi, anak-anak, remaja, dan orang dewasa, terlibat dalam proses belajar seumur hidup tentang bagaimana bergerak dengan kontrol dan kompetensi dalam menanggapi tantangan yang kita hadapi setiap hari di lingkungan kita yang terus berubah (Goodway, Ozmun, & Gallahue, 2019).

Ariyanti (dalam Rapisa, 2019) menjelaskan bahwa anak yang mampu menunjukkan kemampuan sensomotorik dengan baik, maka akan dapat melakukan berbagai aktivitas sehari-hari di rumah, bermain, berinteraksi dengan teman-temannya tanpa mendapatkan kesulitan. Gandasetiawan (Rapisa, 2019) menjelaskan pada tahap perkembangan sensomotorik di usia 2 tahun anak mulai masuk tahap mampu membaca dan menulis yang ditandai dengan mulai senang mengambil alat tulis dan senang mencoret-coret kertas tembok dan lain-lain. Tahap ini juga disebut sebagai tahap perkembangan koordinasi antara mata, telinga, tangan dan kaki. Perkembangan sensomotorik bisa berkembang optimal jika perkembangan motorik kasar dikembangkan dengan baik melalui berbagai stimulus yang diberikan. Pada hal ini, bayi diberi

kebebasan untuk mengeksplorasi dunianya, tentu saja dengan tidak membahayakan dirinya. Stimulus yang tepat dan benar dapat membantu bayi untuk aktif, dan dapat menunjang perkembangan sensomotoriknya. Pada fase inilah perkembangan intelektual dan psikososioemisional anak ditentukan (Rapisa, 2019).

Kita dapat mengamati perbedaan perkembangan dalam perilaku pergerakan. Kita dapat melakukan ini melalui pengamatan terhadap perubahan dalam proses (bentuk) dan produk (hasil). Cara utama yang dengannya perkembangan motorik dapat diamati adalah melalui mempelajari perubahan perilaku pergerakan sepanjang siklus hidup. Dengan kata lain, "jendela" untuk proses pengembangan motorik disediakan melalui perilaku pergerakan individu yang dapat diamati, yang memberi kita petunjuk untuk proses motor yang mendasarinya (Goodway et al., 2019).

c. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan motorik halus

Disebut gerakan kasar, bila gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Contoh motorik kasar seperti gerakan membalik dan telungkup menjadi telentang atau sebaliknya. Contoh lain gerakan berjalan, berlari, melompat, merangkak, dan lain-lain (Susanto, 2015).

Motorik kasar anak akan berkembang dengan baik apabila diberi kesempatan dan dirangsang oleh lingkungan yang memadai berikut beberapa kondisi yang dapat merangsang laju perkembangan motorik anak secara umum, antara lain:

1. Faktor genetik dalam bentuk tubuh dan inteligensi. Anak yang mempunyai bentuk tubuh normal (atletis) dan dalam tingkat inteligensi yang tinggi umumnya perkembangannya lebih pesat dibandingkan dengan mereka yang berinteligensi menengah atau di bawah rata-rata.
2. Janin yang aktif cenderung menjadi anak yang aktif, kecuali ada hambatan lain setelah proses kelahiran.
3. Kondisi janin ketika dalam kandungan yang aman dalam arti segala terpenuhi baik kesehatan, gizi, psikologis, dan segala perlakuan yang memungkinkan bayi berkembang lebih baik.
4. Adanya dukungan, kesempatan dan stimulus, sebagai contoh anak sulung berkembang lebih cepat daripada anak berikutnya karena dukungan dan stimulasi orangtua lebih intens.
5. Kondisi yang menghambat perkembangan motorik anak, seperti kelahiran dengan bantuan alat, seperti vacuum dan kelahiran sulit lain yang dibarengi oleh trauma kepala, kelahiran prematur dan cacat fisik seperti kebutaan atau tuli (Susanto, 2015).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Salam Hidayat, S. P. M. P., & Rustam Effendi, S. P. M. P. (2020). *Teori Bermain dalam Pendidikan Jasmani*. Purwodadi-Grobogan: Penerbit CV. SARNU UNTUNG.
- Abernethy, B., Hanrahan, S. J., Kippers, V., Mackinnon, L. T., & Pandy, M. G. (2005). *The Biophysical Foundations of Human Movement*. Human Kinetics.
- Abidin, R. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Drama Pada Siswa Kelompok B Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 58 Surabaya. *Jurnal Pedagogi*, 2(3), 96–106.
- Abidin, R., & Kurniawati, K. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial pada Anak Usia Dini melalui Permainan Puzzle Cross Road Map. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 83–98.
- Afandi, A. (2019). *Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Agency, A. T. B. (2013). *Pola Asuh Kreatif*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Agusniatih, A., Manopa, J. M., & Anggarasari, N. H. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.
- Ahmad, A., & Jaya, D. I. (2021). *Biostatistik: Statistik dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Prenada Media.
- Aisyah, S. N. (2010). Penerapan model pembelajaran

literasi untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa di kelas V SDN Pakisaji 02. *Penerapan Model Pembelajaran Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Siswa Di Kelas V SDN Pakisaji 02/Siti Nur Aisyah.*

Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini.* Jakarta: Prenada Media.

Akmal, & Ahmad, R. (2020). *Kincir Angin Membelah Bukit Pabbareng Kabupaten Sidenreng Rappang.* Yogyakarta: Deepublish.

Al Khosim, N. (2019). *Model Belajar dan Pembelajaran yang menggembirakan: Model Belajar dan Pembelajaran yang menggembirakan.* Wonogiri: Sang Surya Media.

Aldrich, C. (2009). *Learning Online with Games, Simulations, and Virtual Worlds: Strategies for Online Instruction.* Wiley.

Alfitri, R., Huda, H., & Fadlan, A. (2020). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Alam Di Kelompok A Taman Kanak-Kanak Flamboyan Desa Mersam Kabupaten Batang Hari.* UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Alhamuddin. (2019). *Politik Kebijakan Pengembangan Kurikulum di Indonesia: Sejak Zaman Kemerdekaan hingga Reformasi (1947-2013).* Jakarta: Prenada Media.

Alimul, A. A. (2008). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan.* Jakarta: Penerbit Salemba.

Amien, M. (2005). *Kemandirian lokal: konsepsi pembangunan, organisasi, dan pendidikan dari perspektif sains baru.*

- Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Anas, M. (2014). *Mengenal Metodologi Pembelajaran*. Muhammad Anas.
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230–238.
- Andriana, E. (2006). *Seri Pustaka Familia: Tanya Jawab Problema Anak Usia Dini Berbasis Gender*. Yogyakarta: Kanisius.
- Anshori, M. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Anwar, S. S. (2014). *TEOLOGI PENDIDIKAN: Upaya Mencerdaskan OTak & Qalbu*. Riau: Indragiri TM.
- Arief, N. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Permulaan Siswa RA Tunas Melati Kecamatan Kelara Kabupaten Jeneponto dalam Pembelajaran Kemampuan Berbahasa Melalui Penggunaan Media Gambar*. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Asrori & Rusman. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*. Pena Persada.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Banyumas: Pena Persada.
- Asy'ari, A., & Abidin, R. (2019). Gardening Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak [Gardening as an Educational Media to Improve Children's Motor Ability]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 35–41.
- Ayun, Q., & Utsmani, M. M. (2021). Korelasi Penggunaan

- APE Alternatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di POS PAUD An-Nisa Pohjentrek Pasuruan. *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education*, 5(1), 148–153.
- Bagwell, C. L., & Schmidt, M. E. (2013). *Friendships in Childhood and Adolescence*. Guilford Publications.
- Basuki. (2019). *“Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) Untuk Murid Taman Kanak-Kanak”*. Yogyakarta: Deepublish.
- Begum, S. (2003). *Cognitive Development in Blind Children*. Discovery Publishing House.
- Brittain, W. L., & Lowenfeld, V. (1982). *Creative and mental growth*. Macmillan Reference.
- Bukhari, I. B. I. (2015). *7 Kiat Orangtua Shalih Menjadikan Anak Disiplin dan Bahagia*. Bandung: Mizan Mizania.
- Chaer, A. (1988). *Tata bahasa praktis bahasa Indonesia*. Jakarta: Bhratara Karya Aksara.
- Dardjowidjojo, S. (1991). *PELLBA 4, Pertemuan Linguistik Lembaga Bahasa Atma Jaya Keempat: linguistik neurologi*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=xJNkAAAAMAAJ>
- Darmadi, H. (2018). *GURU ABAD 21 “Perilaku dan Pesona Pribadi.”* Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=-aFqDwAAQBAJ>
- Darmadi, H. (2019). *PENGANTAR PENDIDIKAN ERA GLOBALISASI: Konsep Dasar, Teori, Strategi dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi*. An1mage.
- Darmadi. (2017). *Kecerdasan Spiritual*. Wonosobo: Guepedia.

- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia.
- Daulay, H. P. (2019). *Pendidikan Islam di Indonesia: Historis dan Eksistensinya*. Jakarta: Kencana.
- DeBord, K., & Amann, N. (2003). *Benefits of play in children: Age Specific Interventions*.
- Dennis, F. (2009). *Simple Tips: Berpikir Kreatif: Tips Sederhana Menjalani Kehidupan yang Lebih Menyenangkan*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=kQpxCQAAQBAJ>
- Desmariansi, E., & Jendriadi. (2020). *Buku Ajar Metode Perkembangan Fisik Anak Usia Dini*. Padang: Pustaka Galeri Mandiri.
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Dharmamulya, S. (2005). *Permainan tradisional jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Dimiyati, J. (2016). *Pembelajaran Terpadu Untuk Taman Kanak-Kanak*. Prenada Media.
- Dimiyati, M. S. (2020). *Fair Play Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran Sepakbola Usia Remaja*. Yogyakarta: UNY Press.
- Djuanda, D., & Maulana, M. (2015). *Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar (Edisi ke-2)*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data*

Dengan SPSS. Yogyakarta: Deepublish.

- Dwi Wulansari, D., Ridlwan, M., & Affandy, A. N. (2012). *PENINGKATAN KOSAKATA PADA SISWA KELOMPOK A MELALUI METODE BERCERITA TK MUTIARA HATI SURABAYA*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Dwi, W. (n.d.). *Belajar Kolase Seri Transportasi*. LAKSANA.
- Dwijawiyata. (2013). *Mari Bermain*. Yogyakarta: Kanisius.
- Effgen, S. K., & Fiss, A. (2021). *Meeting the Physical Therapy Needs of Children*. F.A. Davis.
- Ekasari, M. F., Riasmini, N. M., & Hartini, T. (2019). *Meningkatkan Kualitas Hidup Lansia Konsep dan Berbagai Intervensi*. Malang: WINEKA MEDIA.
- Elmansyah, S. P. I. M. S. I., Buhori, M. P., Dr. Dwi Surya Atmaja, M. A., Dr. Fitri Sukmawati, M. P. P., Saper, M. N., Mahalle, S., ... Amalia Irfany, M. S. (2018). *Proceedings International Conference on Guidance and Counseling 2017 (ICGC'17): Multicultural Guidance & Counseling*. Pontianak: Elmans' Institute bekerjasama dengan Jurusan BKI FUAD IAIN Pontianak.
- Elmansyah, S. P. I. M. S. I., Buhori, M. P., Dr. Dwi Surya Atmaja, M. A., Dr. Fitri Sukmawati, M. P. P., Saper, M. N., Mahalle, S., ... Amalia Irfany, M. S. (2018). *Proceedings International Conference on Guidance and Counseling 2017 (ICGC'17): Multicultural Guidance & Counseling*. Pontianak: Elmans' Institute bekerjasama dengan Jurusan BKI FUAD IAIN Pontianak.
- El-Muhtaj, M. (2017). *Hak Asasi Manusia dalam Konstitusi Indonesia*. Jakarta: Kencana.

- Estivhannisa, N., Triarto, Y. R., & Mahmud, I. (2014). *Ayo Jadi Penulis*. Bandung: Rasibook.
- Fadlillah, M. P. I. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Prenada Media.
- Fan, J. (2020). *Thinking Styles: Identity, Value, and Malleability*. England: Cambridge Scholars Publisher.
- Farhan, I., Erik, M. P. I., Munawaroh, M., & Ulfiyah, M. P. I. (2019). Efektivitas Permainan Pohon Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A Paud Islam Al Haniif Desa Adi Dharma Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon. *Http://Repo.Iaibbc.Ecampus.Id*.
- Fatmawati, S. (2015). *Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fauziyah, I. (2015). *GELIAT PEREMPUAN PASCA-REFORMASI; Agama, Politik, Gerakan Sosial*. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.
- Fazrin, I., Saputro, H., Chusnatayaini, A., & Ningrum, N. A. (2017). *Mengembangkan Intelegensi Quotient (IQ) pada anak prasekolah dengan stimulasi keluarga dan pendidikan anak usia dini*. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES).
- Febry, A. B., Marendra, Z., & Palupi, A. T. (2014). *101 Menu MPASI Sehat*. Jakarta: PandaMedia.
- Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata dengan Media Kartu Kata Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Mimbar*

Ilmu, 24(3), 270–276.

- Gandana, G. (2019). *Literasi ICT & Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Gerde, H. K., Bingham, G. E., & Pendergast, M. L. (2015). Reliability and validity of the Writing Resources and Interactions in Teaching Environments (WRITE) for preschool classrooms. *Early Childhood Research Quarterly*, 31, 34–46.
- Goodway, J. D., Ozmun, J. C., & Gallahue, D. L. (2019). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. Jones & Bartlett Learning.
- Gupta, M. S. E. N. (2009). *Early Childhood Care and Education*. PHI Learning.
- Habibati. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Hajar, P., & Evan, S. (2008). *Seni keterampilan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=VQvQDwAAQBAJ>
- Hamdi, Z., Mukminin, Y., Irfan, M., & Sururuddin, M. (2021). Pengaruh Model Student Facilitator And Explaining (SFE) Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Makam Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 5054–5055.
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: IAIN PONTIANAK PRESS.

- Hanafi, M. Z. (2019). *Implementasi Metode Sentra Dalam Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hanan, K. (2020). *Peningkatan Kemampuan Matematika Mahasiswa*. Pekalongan: Kalam Hanan.
- Handayani, K. S. W., Manuaba, I. B. S., & Tirtayani, L. A. (2018). Pengaruh Finger Painting terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B2 di TK Ganesha Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(3), 353–362.
- Handayani, K. S. W., Manuaba, I. B. S., & Tirtayani, L. A. (2018). Pengaruh Finger Painting terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B2 di TK Ganesha Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(3), 353–362.
- Hanifah, N., & Julia, J. (2014). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Hanita, H., & Memelina, A. (2021). Peran Orang Tua dalam Memanfaatkan Bahan Alam Sebagai Media Pembelajaran di Rumah pada Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 4(2), 43–50.
- Hapsari, R. (2020). Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda dengan Media Bola

- Warna. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 18–24.
- Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: Pantera Publishing.
- Haryono, A. D. (2015). Metode praktis pengembangan sumber dan media pembelajaran. *Malang: Genius Dan Pustaka Inspiratif*.
- Heksa, A. (2020). *Inquiry Dalam Pembelajaran Sistem Gerak Dan Pencernaan Manusia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Heksa, A. S. P. (2020). *Pembelajaran Inkuiri Di Masa Pandemi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hektner, J. M., Schmidt, J. A., & Csikszentmihalyi, M. (2007). *Experience sampling method: Measuring the quality of everyday life*. Sage.
- Herijulianti, E., Indriyana, T. S., & Artini, S. (2002). *Pendidikan Kesehatan Gigi*. Jakarta: Egic.
- Hermawan, A., & Yusran, H. L. (2018). *Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif*. Depok: Kencana.
- Hermawan, D., Habibi, F., Hazbullah, M. N., & Hidayatullah, M. S. (2021). *KADO GURU: Dinamika Pendidikan dalam Konteks*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Jakarta: Hidayatul Quran.
- Hidayat, S. (2012). Peningkatan Kemampuan Mendeskripsikan Pengertian Organisasi Melalui Metode Student Facilitator and Explaining Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Tindakan Kelas*, 3(1).

- Hidayati, N. (2020). *Kumpulan Materi Ajar Kreatif*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=g2jJDwAAQBAJ>
- Himawanto, Y. N. H. W. (2017). *Statistik Pendidikan*. Deepublish.
- Indrayanti, E. D., Ridlwan, M., & Abidin, R. (2016). *PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK MELALUI METODE PROYEK PADA ANAK DIDIK KELOMPOK BTKAL IKHLASKADURPAMEKASANTAHUN PELAJARAN 2015-2016*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Indriati, P. D. E. (2015). *Kesulitan Bicara Dan Berbahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media.
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D. (2018). *Pendidikan karakter: Alat peraga edukatif media interaktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- IRMA. (2018). *Early Childhood Development: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=RfOADwAAQBAJ>
- Ismail, D. M. P., & Farahsanti, I. S. P. M. P. (2021). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Ispirmaningati. (2017). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf Bagi Anak Kelompok B Semester I TK Wiyata Praja Desa Grogol, Sukoharjo Tahun 2015/2016, Jurnal Pendidikan Konvergensi: Edisi April 2017*. Sang Surya Media.
- Isrokatun, I., Hanifah, N., Maulana, M., & Suhaebar, I. (2020).

- Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. UMMPress.
- Jackman, B. (2012). *English Language Word Builder: Second Edition*. Trafford Publishing.
- Jahri, A. S. (2020). *MEMBACA*. Pasuruan: Penerbit Qiara Media.
- Jannah, A. R., Abidin, R., & Suweleh, W. (2018). Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bola Sendok “Bolsen” Di Kelompok Bermain (KB) Taman-Kanak (TK) Islam Terpadu (IT) Al Ihsan Surabaya Tahun Ajaran 2016-2017. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 20–28.
- Jauhar, M., & Dkk. (2020). *Kumpulan Soal Ulangan Harian Dan Pembahasan Kelas 4*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Jaya, I. (2019). *Penerapan Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Jenkins, H. (1998). *The Children's Culture Reader*. NYU Press.
- Julia, J., Isrok'atun, I., & Safari, I. (2018). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT” dan Pelatihan “Berpikir Suprarasional.”* Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Junaedi, D. (2018). *Menafsir Teks, Memahami Konteks: Menelisik Akar Perbedaan Penafsiran terhadap al-Qur'an*. Yogyakarta: Deepublish.

- K, A. D. S., Widharyanto, B., Dewi, R. P., Diman, T., & Maxima, M. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*. Jakarta: Media Maxima.
- Kaderavek, J. N., Cabell, S. Q., & Justice, L. M. (2009). Early writing and spelling development. *Emergent Literacy and Language Development: Promoting Learning in Early Childhood*, 104–152.
- Kadir, D. (Ed.). (2019). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika II (SNPMAT II): Pembelajaran Matematika dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Universitas Halu Oleo Press.
- Kaharuddin. (2018). *Mencetak Generasi Anak Shaleh dalam Hadits*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kartika, T., & Abdulloh, Ha. (2019). *Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Pertwi II Kemasari Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019*. Surakarta: IAIN Surakarta.
- Kartikowati, E., & Zubaedi. (2020). *Pola Pembelajaran 9 Pilar Karakter Pada Anak Usia Dini dan Dimensi-dimensinya*. Jakarta: Prenada Media.
- Kasprisin, R. (2016). *Play in Creative Problem-solving for Planners and Architects*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=M0KTDAAAQBAJ>
- Kayvan, U. (2009). *57 Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak*. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=CfjT_D9gVl4C
- Keraf, G. (2004). *Diksi dan Gaya Bahasa (Diction and Language*

- Style*). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Jakarta: Prenada Media.
- Khadijah, K. M., & Amelia, N. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Jakarta: Prenada Media.
- Khadijah, M. A., & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Jakarta: Prenada Media.
- Khine, M. S., & Areepattamannil, S. (2019). *STEAM Education: Theory and Practice*. Abu Dhabi: Springer International Publishing.
- Khomaeny, E. F. F., Festiyed, M. S., & Wahyuddin, M. F. K. (2019). *Model Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori-Ekologi (PSB MUGI) Bagi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.
- Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2021). *Statistik Deskriptif*. Jombang: LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Kiram, P. H. Y. (2019). *Belajar Keterampilan Motorik*. Jakarta: Prenada Media.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Koro, K. (2021). *Generasi Inspirasi: 9 Pilar Dalam Membangun Generasi*. Yogyakarta: PBMR ANDI.
- Krisdiyanto, S., Irwantoko, J., Suherman, A., & Wibowo, S. (2020). *Teori dan Implementasi dalam Proses Belajar-Mengajar*. Yutaka Pika-Pika.

- Krissandi, A. D. S., & Taum, Y. Y. (2021). *Sastra Anak Indonesia*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Krissandi, A. D. S., Widharyanto, B., Dewi, R. P., Diman, T., & Maxima, M. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*. Jakarta: Media Maxima.
- Kurnia, R. (2019). *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kurniawan, D. T., Maryanti, S., & Sukardi, R. R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi STREAM (Science, Teknologi, Religi, Engineering, Art, Mathematics) Dalam Bentuk Buku Aktifitas Untuk Siswa Raudatul Athfal (RA). *Journal of Multiliteracies*, 1(2), 68–76.
- Kustiawan, U. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Malang: Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Kustiyowati, K. (2020). Implementasi Strategi Menggunting Bentuk Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 7(1), 15–25.
- Kusuma, I. P. I. (2020). *Mengajar Bahasa Inggris Dengan Teknologi: Teori Dasar Dan Ide Pengajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kusumawati, E. (2017). *Upaya Meningkatkan Kognitif Dalam Mengelompokkan Benda Berdasarkan Bentuk, Warna, Dan Ukuran Melalui Model Pembelajaran Kontekstual di*

RA Al-Fattah Sidotani Kabupaten Simalungun". Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhamma.

- Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Libertus, K., & Hauf, P. (2017). *Motor Skills and Their Foundational Role for Perceptual, Social, and Cognitive Development*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=uzAkDwAAQBAJ>
- Lismaya, L. (2019). *BERPIKIR KRITIS & PBL: (Problem Based Learning)*. Surabaya: MEDIA SAHBAT CENDEKIA.
- M. Fadlillah, M. P. I. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Maftuhin, A., Hidayatulloh, M. A., Adisti, A. R., Sriyanti, L., Rafif, A. A., Pratama, F. I. P., ... Khasri, M. R. K. (2020). *PROMOTING DISABILITY RIGHTS IN INDONESIA: Proceedings of the 2nd Indonesian Conference on Disability Studies and Inclusive Education*. Yogyakarta: PLD Press.
- Maghfiroh, S., Abidin, R., & Suweleh, W. (2018). Pengaruh permainan maze angka terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 29–39.
- Mahfud, J. (2017). *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam*.

- Jakarta: Kencana.
- Mandagi, M. O., & Putri, N. L. (2018). *Asesmen Pembelajaran AUD dan TK*. Penerbit Makaria Waya.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas inspiratif*. Surakarta: CV Kekata Group.
- Marmoah, S. (2014). *Manajemen Pemberdayaan Perempuan Rimba*. Yogyakarta: Deepublish.
- Martawijaya, M. A. (2016). *Model pembelajaran berbasis kearifan lokal: untuk meningkatkan karakter dan ketuntasan belajar*. Balikpapan: CV. MASAGENA.
- Maryanto, Daniel, A. (2008). *Jurnal Dwija Utama*. Surakarta: Sang Surya Media.
- Mashar, R. (2015). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Masitah, W., & Hastuti, J. (2017). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Audio Visual di Kelompok B RA Saidi Turi Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 147–177.
- Masnipal, M. P. (2013). *Siapa Menjadi Guru & Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Maulana, M., & Pramswari, L. P. (2018). *DASAR-DASAR KONSEP PELUANG: Sebuah gagasan pembelajaran dengan pendekatan metakognitif*. Bandung: UPI Press.
- Mayring, P. (2021). *Qualitative content analysis: a step-by-*

step guide. SAGE.

- Mekarningsih, N. K. A., Wirya, N., & Magta, M. (2015). Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1).
- Mentari, E. G., Rahayu, M., Rahman, M. H., Lestari, P., Rahma, A., Purwasih, W., ... Wati, Y. E. R. (2020). *Manajemen Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini: Dilengkapi dengan Manajemen Perpustakaan dan Ekstrakurikuler*. Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri.
- Mertens, D. M. (2005). *Research and Evaluation in Education and Psychology: Integrating Diversity with Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods*. SAGE Publications.
- Mertler, C. A. (2019). *Introduction to Educational Research*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak, cet ke-2*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak, cet ke-2*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Mueller, S. (2006). Panduan Belajar Membaca dengan Benda-Benda di Sekitar untuk Usia 3-8 Tahun. *Jakarta: Erlangga*.
- Muhibullah, M., Nur, M. S., Wahyuni, A., Winarningsih, U., Wahyuningsih, R., Kafkaylea, A., & Premium, C. (2021). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.
- Muis, A. (2019). *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era*

- Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: LAKSANA.
- Mukhtazar, M. P. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mulyono, D., Asmawi, M., & Nuriah, T. (2018). The effect of reciprocal teaching, student facilitator and explaining and learning independence on mathematical learning results by controlling the initial ability of students. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 13(3), 199–205.
- Muri'ah, P. D. R. H. S., & Wardan, K. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Malang: Literasi Nusantara.
- Musfah, J. (2012). *Pendidikan Holistik: Pendekatan Lintas perspektif*. Jakarta: Kencana.
- Musfiroh, T. (2009). *Menumbuhkembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Mushlih, A., Hj. Rahimah, S. P., Ma'fiyatun Insiyah, S. P., Muzdalifah, S. P., Ajeng Ninda Uminar, S. P., Fildzah Imami, S. P., ... Lina Khairunnisa, S. P. (2018). *Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap isu-isu menarik seputar AUD*. Penerbit Mangku Bumi.
- Mushlih, A., Rahimah, Insiyah, M., Muzdalifah, Uminar, A. N., Imami, F., ... Khairunnisa, L. (2018). *Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap isu-isu menarik seputar AUD*. Bandung: Penerbit Mangku Bumi.
- Muslim, A. H. (2020). *Media Pembelajaran PKn di SD*. Purwokerto: Pena Persada.
- Musri'ah, S. P., Hartono, M., Profesional, J. G., & Munir, M.

- (2018). *Peningkatan Motivasi Belajar Organ Tubuh Manusia dan Hewan Melalui Metode Example Non Example: Peningkatan Motivasi Belajar dengan Example*. Bojonegoro: Jurnal Guru Profesional.
- Mutiah, D. (2014). *Peran Keluarga dalam Membangun Karakter Anak*. Jakarta: UIN Jakarta Press.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Bandung: Pantera Publishing.
- Ndari, S. S., & Chandrawaty. (2019). *Telaah Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.
- Nelly, W., & Yasinta, L. (2019). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nida'ul Munafiah, S. P. I., Sri Maisari, S. P., Ma'fiyatun Insiyah, S. P., Ajeng Ninda Uminar, S. P., Inayatul Maula, S. P., Rahimah, S. P. I., ... Asmidar Parapat, S. P. (2018). *Strategi Pembelajaran PAUD Berbasis Multiple Intelligence*. Wonosobo: Penerbit Mangku Bumi.
- Nida'ul Munafiah, S. P. I., Sri Maisari, S. P., Ma'fiyatun Insiyah, S. P., Ajeng Ninda Uminar, S. P., Inayatul Maula, S. P., Rahimah, S. P. I., ... Asmidar Parapat, S. P. (2018). *Strategi Pembelajaran PAUD Berbasis Multiple Intelligence*. Wonosobo: Penerbit Mangku Bumi.
- Nizamuddin. (2018). *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi: disertai aplikasi dan pendekatan analisis jalur*. Pantera Publishing.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi*

- & *Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Noordiati, S. (2019). *Asuhan Kebidanan, Neonatus, Bayi, Balita dan Anak Pra Sekolah*. Malang: Wineka Media.
- Nugraheni, A. S. (2019). *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Prenada Media.
- Nuraini, N., & Devianti, R. (2021). Metode Bercakap-cakap: Pengaruhnya terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(02), 135-144.
- Nurdin, I. D. D. M. S., & Hartati, S. D. M. S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: MEDIA SAHABAT CENDEKIA.
- Nurlan, F. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Pare-Pare: CV. Pilar Nusantara.
- Nursalam. (2008). *Konsep & Metode Keperawatan (ed. 2)*. Jakarta: Salemba Medika.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Paat, R. D. (2008). *Boneka Kolase - Kreasi Boneka dr Kertas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Padmi, Y. D. K. R. S. (2018). *Super Modul Matematika SMP MTs Kelas VII, VIII, IX*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=FpNuDwAAQBAJ>
- Pamela J. Brink, M. J. W. (1998). *Langkah Dasar Dalam Perencanaan Riset Keperawatan*. Jakarta: Egc.
- Patmonodewo, S. (2003). Pendidikan anak usia prasekolah. *Jakarta: Penerbit Rineka Cipta*.

- Payne, G., & Isaacs, L. (2020). *Human Motor Development: A Lifespan Approach*. Taylor & Francis.
- Permana, R., Zulfikar, M. P., & Nugraha, M. F. (2020). *TEORI DAN PRAKTIK: PENDIDIKAN JASMANI DI PERGURUAN TINGGI*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.
- Permatasari, N. (2021). Penerapan Social story dengan Teknik Prompting dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Autis. *Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII)*, 1(1).
- Pitalis Mawardi B, S. P. M. P. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan Sekolah, dan Best Practice: Suatu Panduan Praktis Bagi Guru dan Kepala Sekolah*. Ayra Luna.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi-Grobogan: Penerbit CV. SARNU UNTUNG.
- Prasetyo, A., Sakti, A. B., Asmoro, H., & Arifin, M. Z. (2018). *BUNGA RAMPAI SMART CITY: Implementasi Kota Jasa yang Modern dan Cerdas dalam Sistem Perkotaan Inovatif* (Vol. 1). Indocomp.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Jakarta: Kencana.
- Pratisti, W. D., & Yuwono, S. (2018). *Psikologi Eksperimen: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Preedy, P., Sanderson, K., & Ball, C. (2018). *Early Childhood Education Redefined: Reflections and Recommendations*

- on the Impact of Start Right*. Taylor & Francis.
- Pudiastuti, R. D. (2014). *Cara dan Tip Produktif Menulis Buku*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Purba, P. B., Siregar, R. S., Purba, D. S., Iman, A., Purba, S., Purba, R. F., ... Simarmata, J. (2021). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purnamawati, D., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2017). Keefektifan lembar kerja siswa berbasis inkuiri untuk menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 209–219.
- Purwanto, S. (2009). *Pengaruh metode tanya jawab terhadap keterampilan berbicara siswa MAN di Kebumen ditinjau dari partisipasi berorganisasi*. UNS (Sebelas Maret University).
- Puspitasari, I., Sari, D. A., Dewi, R. S., Wati, D. E., Lubis, M., Rachmat, I. F., & Cahyati, N. (2020). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah*. Jakarta: EDU PUBLISHER.
- Putranta, H., Sulastriningsih, N. M., Mudjid, R. M., & Apriliasari, R. N. (2018). *Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku: Behavior System Group Learning Model*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putri, S. P. (2019). *Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Narasi dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 43 Bandung Tahun Pelajaran 2019/2020*. Bandung: FKIP UNPAS.
- Putri, S. U., & Bayuni, T. C. (2019). *Pembelajaran Sains untuk*

- Anak Usia Dini*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Qurtubi, A. (2020). *Perbandingan Pendidikan*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Radzi, S. M., Bakhtiar, M. F. S., Mohi, Z., Zahari, M. S. M., Sumarjan, N., Chik, C. T., & Anuar, F. I. (2014). *Theory and practice in hospitality and tourism research*. CRC Press.
- Rahmah, S. (2016). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA FLIP CHART PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS III SLBN 2 JAKARTA SELATAN (Penelitian Tindakan Kelas di SLBN 2 Jakarta Selatan)*. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.
- Rahman, M. H., Kurniasari, N., Kencana, R., Purwasih, W., Mentari, E. G., Muttaqin, M. A., ... Rahma, A. (2020). *Assesmen Pembelajaran PAUD: Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri.
- Rahmat, M. P. I. (2019). *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Konteks Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Bening Pustaka.
- Rahmawati, Y., Ridwan, A., & Cipta, P. H. (2017). *SURAT PENCATATAN: Keterampilan Abad 21 Dan Steam (Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia*. Indonesia.
- Ramadhani, R, Masrul, M., Nofriansyah, D., Hamid, M. A., Sudarsana, I. K., Sahri, S., ... Limbong, T. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Ramadhani, R., & Sri Bina, N. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Prenada Media.
- Ramadhani, Rahmi, & Sri Bina, N. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Prenada Media.
- Ramdhansyah, R. (2010). *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Ramos, Á. A. M., Mendoza, C. W. D., Gálvez, J. J. L., Flores, G. T., Cruz, L. M. Q., Cruz, F. T., ... López, J. D. F. (2021). Gross motor development in preschoolers on the islands of Lake Titicaca (3810 masl), Puno, Peru. *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, (39), 592–597.
- Rapisa, D. R. (2019). *Program Latihan Koordinasi Sensomotorik Bagi Anak Usia Dini Dan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ratno Abidin, R., Mustaji, M., Fajar Arianto, F., & Asy'ari, A. (2021). Parenting Style and Adversity on Learning Achievement of Muhammadiyah Elementary School Surabaya in the New Normal Era of Covid-19. *Journal of Education and Practice*, 12(27), 93–100.
- Ratri, D. P., Iswahyuni, & Lailiyah, N. (2018). *Mengajar Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Resminawati, L. (2016). Penerapan Model Kooperatif Tipe Example Non Example untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat di Kelas I Sekolah Dasar.

- Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 131–141.
- Reta, I. K. (2012). Pengaruh model pembelajaran Berbasis masalah terhadap keterampilan berpikir Kritis ditinjau dari Gaya kognitif siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 2(1).
- Rindjin, K. (2013). *Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rini, S. E. S., & Utami, S. P. T. (2018). Keefektifan Model Example Non-Example Dan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran Menyajikan Teks Deskripsi Menggunakan Media Gambar Bertema Objek Wisata Sejarah Pada Peserta Didik Kelas VII MTs. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 48–54.
- Riniwati, H., & Hakim, A. (2016). *Manajemen Sumberdaya Manusia: Aktivitas Utama dan Pengembangan SDM*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Risdiana, F. Y. (2019). *Statistik Sosial* (Vol. 166). Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Roebyanto, G. (2014). *Geometri Pengukuran dan Statistik*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=zVcoDwAAQBAJ>
- Roekmanasari, M., Abidin, R., & Suweleh, W. (2017). *PERAN GURU TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI KELOMPOK A TK PKK KALIJUDAN SURABAYA*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.

- Rohita. (2021). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Panduan Praktis Untuk Mahasiswa Dan Guru*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rohmah, A. A. (2021). Penerapan model inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar maharah qira'ah siswa kelas VII-B MTs Nurul Huda Malang. *SKRIPSI Mahasiswa UM*.
- Romadhona, N.S., & Kusuma, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak pada Paud Tunas Bangsa Podomoro Pringsewu: Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah AL-IBDA'*, 1(1), 1-11.
- Roopnarine, J., & Johnson, J. (2015). *Pendidikan Anak Usia Dini: Dalam Berbagai Pendekatan*. Jakarta: Prenada Media.
- Rosramadhana, R., Febriansyah, A., Mairani, E., Prastika, M., Ningrum, D. K., Kasmawati, K., ... Husna, I. U. (2020). *MENULIS ETNOGRAFI: Belajar Menulis Tentang Kehidupan Sosial Budaya Berbagai Etnis*. Yayasan Kita Menulis.
- Sagala, S. (2016). *Human Capital: Membangun Modal Sumber Daya Manusia Berkarakter Unggul Melalui Pendidikan Berkualitas Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Salim, M. P., & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Salim. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.

- Salirawati, D. (2018). *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional*. Bumi Aksara.
- Salma, R., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek* (N. Kholik, Ed.). Tasikmalaya.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS Edisi Revisi: Higher Order Thinking Skills*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=GrfrDwAAQBAJ>
- Santosa, P. (2018). *Mahir Praktikum Biologi, Penggunaan Alat-Alat Sederhana dan Murah Untuk Percobaan Biologi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Santosa, Z., & Anastasya, S. (2019). *Cara Menggambar Perspektif dan Bentuk Sederhana*. Jakarta: Alaf Media.
- Saraswati, S. (2018). Pengaruh Metode Student Facilitator and Explaining (SFE) terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerpen pada Siswa SMPN 1 Cigeulis, Pandeglang. *Jurnal Artikula*, 1(1), 39–46.
- Sari, D. M. (2016). *Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Bola Basket (Modifikasi) di TK Putik Harapan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang TA 2016/2017*. UNIMED.
- Sari, S. K., & Izzati, I. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Gambar Cetak Geometri Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(1), 149–155.
- Sayogya, T. (2013). *Creative Mind-Kekuatan Visual*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Septianingrum, A. (2017). *Sejarah Peradaban Dunia Kuno*

- Empat Benua. Anak Hebat Indonesia.*
- Setiana, A. H. S. K. M. M. K. M. (2021). *Riset Terapan Kebidanan*. Cirebon: LovRinz Publishing.
- Setyawati, T. (2018). pemanfaatan web edmodo dalam pembelajaran abad 21 pada mata pelajaran bahasa inggris di sma negeri 5 surakarta. *Jurnal Pendidikan Empirisme: Edisi Juni 2018*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=2y6DDwAAQBAJ>
- Shaenfeld, K. S. (2016). *Learning and Education Games: Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts*. ETC Press.
- Sherly, E. (2021). *Pelaksanaan Kegiatan Kolase dengan Kulit Bawang dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di Tk Intan Pertiwi Tanjung Senang Bandar Lampung*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Simarmata, J., Hamid, M. A., Ramadhani, R., Chamidah, D., Simanihuruk, L., Safitri, M., ... Limbong, T. (2020). *Pendidikan Di Era Revolusi 4.0: Tuntutan, Kompetensi & Tantangan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Simbolon, D. (2019). *Pencegahan Stunting Melalui Intervensi Gizi Spesifik pada Ibu Menyusui Anak Usia 0-24 Bulan*. MEDIA SAHABAT CENDEKIA.
- Siregar, A. (2018). *Metode pengajaran bahasa Inggris anak usia dini*. Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah AQLI.
- Siregar, D. H. (2019). Model Creative Art Dalam Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan

- Kreativitas Anak di TKIT Bunayya 7 Kecamatan Percut Sei Tuan. *Repository Universitas Medan Area*.
- Siswadi, G. A., & Dewi, K. A. P. (2019). *Integrasi Pendidikan Agama Hindu dalam Pembelajaran Bahasa Sanskerta*. Badung-Bali: Nilacakra.
- Slameto. (2020). *Pembaruan Manajemen Pendidikan*. Surabaya: Penerbit Qiara Media.
- Smart, J. R. (1998). *Modern Geometries*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=qlDvAAAAMAAJ>
- Solichah, I. (2014). *Alat Peraga Untuk Pelajar Tunarungu: Penggunaan Bentuk Dua Dimensi Bangun Datar Pada Siswa Tunarungu*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=75oEBAAAQBAJ>
- STIT Muhammadiyah, Berau, T. D. P. (2016). *Bunga Rampai Penelitian dalam Pendidikan Agama Islam*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=JsReDwAAQBAJ>
- Suardi, M. (2015). *Ideologi Politik Pendidikan Kontemporer*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suardiman, S. P. (2003). Metode pengembangan daya pikir dan daya cipta untuk anak usia dini. *Yogyakarta: FIP UNY*.
- Suciati, E. (2019). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Melalui permainan Kartu Berantai (Chain Card Game) Bagi Siswa Kelas IX-A Semester 1 SMP Batik Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018*. Sang Surya Media.
- Sudaryono. (2021). *Statistik II: Statistik Inferensial untuk*

- Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sudigdo, A., & IPWIJA, T. D. (2019). *BELAJAR MANAJEMEN DIMULAI DARI SINI*. Jakarta: Ahlimedia Book.
- Sudirjo, E., Alif, M. N., & Saptani, E. (2018). *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik: Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sudono, A., Tangyong, A. F., Vijaya, E. S., Hadis, F. A., Pangemanan, F., Moeslim, M., ... Padmonodewo, S. (2009). *Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Suhono, S., Hamdiah, H., Asnawi, H. S., Ali, N., & Dea, L. F. (2020). Pengembangan Bahasa Lisan Anak Usia Dini Melalui Metode Tanya Jawab di Raudhatul Athfal (RA) Nurul Muttaqin. *Jurnal Al-Qiyam*, 1(2), 108–117.
- Sulasmi, E. (2021). *Buku Ajar Kebijakan dan Permasalahan Pendidikan*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=hCg9EAAAQBAJ>
- Sumardjan, S. P. M. M. P., Hamidulloh Ibda, M. P., & Dian Marta Wijayanti, S. P. (2017). *Media Kartu Sekolah Dasar*. Semarang: Formaci.
- Sumiharsono, R., Hasanah, H., Ariyanto, D., & Abadi, P. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sun, P. K. (2013). *To Be An Innovator*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Suprihatiningsih. (2016). *Keterampilan Tata Busana di Madrasah Aliyah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryadi, R. A., & Mushlih, A. (2019). *Desain Dan Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media.
- Susanti, L., & Pitra, D. A. H. (2019). Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital. *Health & Medical Journal*, 1(2), 54–58.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2015). *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media.
- Susanto, A. (2016). *Manajemen Peningkatan Kinerja Guru Konsep, Strategi, dan Implementasinya*. Jakarta: Prenada Media.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutiah. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamiah Learnig Center.
- Sutriyanti, N. K. (2020). *Menyemai Benih Dharma Perspektif Multidisiplin*. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Suwanto, M. A. (2020). *SINEMATOGRAFI PELAJAR*. Retrieved from <https://books.google.co.id/>

books?id=tyvdDwAAQBAJ

- Suyanti, P., & Hanifah, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples pada Materi Tokoh-Tokoh Sejarah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gunungsari. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2021–2030.
- Syafredi, K. (2018). *Hasil penelitian efek model pembelajaran discovery dan kreativitas terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi fisika siswa*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Syafрил, & Zelhendri, Z. (2019). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Syamsudin, M. (2021). *Mahir Meneliti Masalah Hukum*. Jakarta: Prenada Media.
- Syaodih, E., & Agustin, M. (2011). *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini; edisi 1 Modul 1-9*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Syifaузakia, M. P., Ariyanto, B., & Yeni Aslina, M. P. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: Literasi Nusantara.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, F. U. (2007). *Ilmu dan aplikasi pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Tina Dahlan, M. P. P., Renggana, R., & Kata, R. (2010). *Games Sains Kreatif & Menyenangkan*. Jakarta: Ruang Kata.

- Trianto, M. P. (2016). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Triyono, U., & Mufarohah, U. T. (2018). *Bunga Rampai Pendidikan (Formal, Non Formal, dan Informal)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Triyuni, N. N. E., Kusmariyatni, N. N., & Margunayasa, I. G. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Aktivitas Higher Order Thinking (HOT) Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 3(1), 22–27.
- Ula, K. (2021). *Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan motorik halus Pada Anak Kelompok B Di RA Al-Ulum Kasihan Tegalombo Pacitan*. IAIN Ponorogo.
- Ulfah, S. M., Junaedah, S., & Mirnawati, S. P. M. P. (2018). *Buku Saku Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Gowa: Penerbit Aksara TIMUR.
- Umar, dkk. (2016). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Transformatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Umbara, R. P., Wahyu, T. R. B., & Estrada, O. (2018). *Panduan Resmi Tes BUMN CAT/PBT*. BintangWahyu.
- Umbas, M. (2015). *Solusi Jokowi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Unaradjan, D. D., & Sihotang, K. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta.
- UPI, T. P. I. P. F. I. P. (2007). Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis. *Jakarta: PT Imperial*.
- Usman, H., & Setiady, P. (2008). *Metodologi Penelitian Sosial*

- Budaya. In *Jakarta: Bumi Aksara*. Jakarta: MEDIA SAHABAT CENDEKIA.
- Wafa Aulia, A. (2019). *Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain (Kolase dan Meronce) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020*. Iain surakarta.
- Wahyuningrum, S. R. (2020). *Statistika Pendidikan (Konsep Data dan Peluang)*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Wahyuningsih, S. (2009). *Panduan Praktis Bagi Pendidik PAUD: Cara Mencerdaskan Si Buah Hati dalam Berbahasa untuk Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta: PT.Bintang Ilmu.
- Walujo, D. A., & Listyowati, A. (2016). *Kompendium PAUD: Memahami PAUD Secara Singkat*. Jakarta: Kencana.
- Wardhono, A., & Istiana, Y. (2018). *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 3: Memaksimalkan peran pendidik dalam membangun karakter anak usia dini sebagai wujud investasi bangsa*. Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Waridah, E. (2017). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bmedia.
- Wekke, I. S. (2016). *Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=CeNeDwAAQBAJ>
- Widyawati, S. (2016). Eksperimentasi model pembelajaran student facilitator and explaining (SFE) terhadap hasil belajar ditinjau dari kecerdasan linguistik. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 267–274.

- Wulandari, N. T., Mulyana, E. H., & Lidinillah, D. A. M. (2020). Analisis Unsur Art Pada Pembelajaran Steam Untuk Anak Usia Dini. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(3), 135–141.
- Yasbiati, M. P., & Gandana, G. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Kestagria Siliwangi Publisher.
- Yogica, R., Muttaqin, A., & Fitri, R. (2020). *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Purwokerto: IRDH Book Publisher.
- Yoniarini, D. M. (2020). *Konsep Tri Hita Karana Bagi Anak Usia Dini*. Malang: Literasi Nusantara.
- Yusuf, Y., Suyitno, H., Sukestiyarno, Y., & Isnarto. (2020). *Pengantar Dasar Statistika Berbasis Masalah*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Zaenab, S. (2015). *Profesionalisme Guru PAUD Menuju NTB Bersaing: (Pengantar Manajemen Pendidikan, Praktik, Teori, dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zakwan Adri, M. P. P. (2019). *USIA IDEAL MASUK SD: Sebuah Pendekatan Psikologi*. Gre Publishing.
- Zaman, B. (2006). Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Makalah Disajikan Dalam Kegiatan Seminar Dan Pelatihan Guru-Guru Taman Kanak-Kanak (TK) 3 - 13 Desember 2006*.
- Zamzam, F. F. (2018). *Aplikasi Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zubaidah, E. (2003). Pengembangan bahasa anak usia dini. *Yogyakarta: Pendidikan Dasar Dan Prasekolah Fakultas*

Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
Zulmiyetri, M. P., Safaruddin, M. P., & Nurhastuti, M. P. (2020).
Penulisan Karya Ilmiah. Jakarta: Prenada Media.



Quality, Multicultural, and Environmental

surabaya

Jl. sutorejo no. 59 Mulyorejo Surabaya

Telp. (+62 87701798766)

Email: p3i@um-surabaya.ac.id

www.p3i.um-surabaya.ac.id

ISBN 978-623-433-092-2



9

786234

330922