

IMPLEMENTASI KEKUATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PENDEKATAN ANDRAGOGI

¹Anita Rakhman, ²Dewi Safitri Elshap

STKIP Siliwangi Bandung

Abstrak

Pengembangan program pembelajaran tidak lepas dari situasi dan kondisi yang ada pada tiap individu, terutama dorongan pribadi dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam kenyataannya, manusia dewasa memiliki kekhususan tersendiri dalam mengembangkan dan membangun proses belajarnya, sehingga dapat membangun dan mengembangkan sendiri pendekatan, program bahkan metode belajarnya sendiri, secara teori, andragogi mendukung hal tersebut. Proses penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai bentuk dan dasar pendekatan yang berhubungan dengan pembentukan motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Luar Sekolah yang menjadi objek dalam penelitian ini. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan andragogi memberikan dampak yang cukup besar dalam membangun motivasi belajar mahasiswa, terutama yang ditunjukkan dalam intensitas perhatian selama perkuliahan, konsistensi dalam mengerjakan tugas dan evaluasi perkuliahan, serta capaian kriteria kelulusan mata kuliah yang membaik.

Kata Kunci : motivasi belajar, andragogi

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari bagi manusia dan dapat dilakukan dimana saja, kapan saja. Tanpa belajar mungkin manusia akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Hamalik (2001:27), Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing). Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Dan salah satu bentuk Pendidikan Luar Sekolah adalah Pendidikan Orang Dewasa.

Belajar bagi orang dewasa berkaitan dengan bagaimana mengarahkan diri sendiri untuk bertanya dan mencari jawabannya sendiri. Orang dewasa yang mempunyai banyak pengalaman dan pengetahuan, orang dewasa yang cenderung susah berkonsentrasi, sensitif, tidak percaya diri dan selalu ingin dihargai merupakan tantangan bagi para pendidik

dalam mengelola kegiatan pembelajaran supaya dapat melaksanakan pengajaran dengan baik. Untuk itu, dalam belajar dibutuhkan motivasi, baik itu dari keluarga, pendidik, diri sendiri maupun lingkungan.

Secara umum motivasi merupakan tenaga dorong selama tahap-tahap proses belajar. Motivasi merupakan tenaga dorong untuk mencari dan menemukan informasi mengenai hal-hal yang dipelajari, menyerap informasi dan mengolahnya, mengubah informasi yang didapat ini menjadi suatu hasil seperti pengetahuan, perilaku, keterampilan, sikap, kreativitas dan menerapkan hasil ini dalam kehidupan. Motivasi itu sangat penting, sebab dapat memberikan dorongan kepada seseorang untuk melaksanakan kegiatan. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam perilaku belajar terdapat motivasi belajar. Penguatan motivasi-motivasi belajar tersebut berada di tangan pendidik dan anggota masyarakat lain. Kehadiran peserta didik/ warga belajar di ruang belajar merupakan awal dari motivasi belajar. Orang yang memiliki motivasi yang tinggi memperoleh hasil yang jauh berbeda dengan orang yang tidak memiliki motivasi (Abdulhak, 2000: 9).

Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana implementasi kekuatan motivasi belajar dalam pendekatan andragogi?”

Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini berfokus pada pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Apakah mahasiswa mempunyai kemauan yang kuat dalam belajar?
- b. Berapa lama jumlah waktu yang disediakan mahasiswa untuk belajar?
- c. Bagaimana kemampuan mahasiswa dalam belajar setelah diberikan motivasi oleh dosen?

Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mendeskripsikan kekuatan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran
- b. Untuk mengetahui kuantitas waktu yang disediakan mahasiswa dalam pembelajaran mandiri

- c. Untuk mendeskripsikan kemampuan belajar mahasiswa setelah diberikan treatment motivasi.

LANDASAN TEORI

Beberapa teori menjadi salah satu pendukung dalam pelaksanaan penelitian ini sebagai kerangka utama penelitian, diantaranya adalah :

Teori Motivasi dalam Pembelajaran

Motivasi merupakan suatu kekuatan, tenaga, daya atau keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu baik disadari maupun tidak disadari. Hal tersebut sesuai dengan definisi yang dikemukakan oleh Makmun (2009:37) yang menyatakan bahwa motivasi belajar itu merupakan suatu kekuatan (power) atau tenaga (forces) atau daya (energi) atau suatu keadaan yang kompleks (a complex state) dan kesiapsediaan (preparatory set) dalam diri individu (organisme) untuk bergerak (to move, motion, motive) ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari (Scubania et al, 2014).

Uno (2008:3) menjelaskan bahwa motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Balqis et al, 2014:28). Menurut Mulyasa (2003:112) motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sekali, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar pastinya tidak akan mungkin melaksanakan aktivitas belajar. Motivasi berasal dari kata "motif" yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Sardiman (2006:73) motif merupakan daya penggerak dari dalam untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan (Manuhutu, 2015).

Dorongan dan penggerak merupakan kata kunci motivasi dalam setiap perbuatan dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan definisi yang dinyatakan oleh Sardiman (2007:85) bahwa motivasi belajar memiliki 3 fungsi motivasi yaitu sebagai berikut: 1) Mendorong manusia untuk

berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan. 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan (Scubania et al, 2014).

Ada motif yang begitu kuat sehingga menguasai motif motif lainnya. Motif yang paling kuat adalah motif yang menjadi sebab utama tingkah laku individu pada saat tertentu. Menurut Handoko (1992: 59), untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut :

- 1) Kuatnya kemauan untuk berbuat
- 2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- 3) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain
- 4) Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Konsep Andragogi dalam Pembelajaran Orang Dewasa

Andragogi berasal dari bahasa Yunani “andr” yang berarti orang dewasa dan “agogy” yang berarti memimpin sehingga andragogi dapat diartikan sebagai ilmu membimbing belajar orang dewasa (Abdulhak, 2000:1). Pendidikan Orang Dewasa atau andragogi didefinisikan sebagai seni dan ilmu pengetahuan untuk membantu orang dewasa melakukan kegiatan belajar (Musa, 2005:27). Pendidikan orang dewasa adalah suatu proses belajar yang sistematis dan berkelanjutan pada seseorang yang memiliki status dewasa (berdasarkan ciri utama peran sosialnya) dengan tujuan untuk mencapai perubahan pada pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilannya. Knowles (dalam Sudjana, 2005: 62) mendefinisikan andragogi sebagai seni dan ilmu dalam membantu peserta didik (orang dewasa) untuk belajar (the science and arts of helping adults learn).

Selanjutnya, Knowles (1970; Ayi Olim, 2012) mengembangkan konsep andragogi atas empat asumsi pokok yang berbeda dengan pedagogi. Keempat asumsi pokok itu adalah sebagai berikut:

Asumsi Pertama, seseorang tumbuh dan matang konsep dirinya bergerak dari ketergantungan total menuju ke arah pengarahan diri sendiri. Atau secara singkat dapat dikatakan pada anak-anak konsep dirinya masih tergantung, sedang pada orang dewasa konsep dirinya sudah mandiri. Karena kemandirian konsep dirinya inilah orang dewasa membutuhkan penghargaan orang lain sebagai manusia yang dapat mengarahkan diri sendiri. Apabila dia menghadapi situasi dimana dia tidak memungkinkan dirinya menjadi self directing maka akan timbul reaksi tidak senang atau menolak.

Asumsi kedua, sebagaimana individu tumbuh matang akan mengumpulkan sejumlah besar pengalaman dimana hal ini menyebabkan dirinya menjadi sumber belajar yang kaya, dan pada waktu yang sama memberikan dia dasar yang luas untuk belajar sesuatu yang baru. Oleh karena itu, dalam teknologi andragogi terjadi penurunan penggunaan teknik transmittal seperti yang dipakai dalam pendidikan tradisional dan lebih-lebih mengembangkan teknik pengalaman (*experimental-technique*). Maka penggunaan teknik diskusi, kerja laborator, simulasi, pengalaman lapangan, dan lainnya lebih banyak dipakai.

Asumsi ketiga, bahwa pendidikan itu secara langsung atau tidak langsung, secara implisit atau eksplisit, pasti memainkan peranan besar dalam mempersiapkan anak dan orang dewasa untuk memperjuangkan eksistensinya di tengah masyarakat. Karena itu, sekolah dan pendidikan menjadi sarana ampuh untuk melakukan proses integrasi maupun disintegrasi sosial di tengah masyarakat (Kartini Kartono, 1992). Selanjutnya, kita berasumsi bahwa setiap individu menjadi matang, maka kesiapan untuk belajar kurang ditentukan oleh paksaan akademik dan perkembangan biologisnya, tetapi lebih ditentukan oleh tuntutan-tuntutan tugas perkembangan untuk melakukan peranan sosialnya. Dengan perkataan lain, orang dewasa belajar sesuatu karena membutuhkan tingkatan perkembangan mereka yang harus menghadapi peranannya apakah sebagai pekerja, orang tua, pimpinan suatu organisasi, dan lain-lain. Kesiapan belajar mereka bukan semata-mata karena paksaan akademik, tetapi karena kebutuhan hidup dan untuk melaksanakan tugas peran sosialnya.

Asumsi keempat, bahwa anak-anak sudah dikondisikan untuk memiliki orientasi belajar yang berpusat pada mata pelajaran (subject centered orientation) karena belajar bagi anak seolah-olah merupakan keharusan yang dipaksakan dari luar. Sedang orang dewasa berkecenderungan memiliki orientasi belajar yang berpusat pada pemecahan masalah kehidupan (problemcentered-orientation). Hal ini dikarenakan belajar bagi orang dewasa seolah-olah merupakan kebutuhan untuk menghadapi masalah hidupnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Peneliti mendeskripsikan dan menganalisis implementasi kekuatan motivasi belajar melalui pendekatan andragogi pada mahasiswa angkatan 2013 jurusan Pendidikan Luar Sekolah STKIP siliwangi Bandung. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, di mana data-data yang dikumpulkan dalam bentuk uraian.

Penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, dan perilaku orang-orang yang di amati. Melalui penelitian kualitatif, peneliti dapat mengenali subjek dan merasakan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari (Ghony & Almanshur, 2012:13).

Dalam penelitian ini pun menggunakan populasi dan sampel yang menjadi objek penelitian. Menurut Spradley dalam penelitian kualitatif istilah populasi dinamakan situasi sosial. Tempat berlangsungnya kegiatan penelitian ini di ruang G4 angkatan 2013 STKIP Siliwangi Bandung. Terdapat 20 mahasiswa di kelas non reguler angkatan 2013 Program Studi Pendidikan Luar Sekolah STKIP Siliwangi Bandung. Sampel dalam penelitian ini peneliti memilih empat orang mahasiswa sebagai nara sumber.

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan menggunakan teknik kondisi yang alami, sumber data primer, dan lebih banyak pada teknik observasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Catherine Marshall, Gretchen B. Rosmann (1995) yang dikutip oleh sugiyono, menyatakan bahwa: "... the fundamental methods relied on by qualitative reseachers for gathering informations are, participation in the setting, direct observation, indepth interviewing, document review" (Ghony & Almanshur, 2012:164). Dalam penelitian

ini menggunakan observasi terus terang atau tersamar, yakni peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur, dimana peneliti bertanya sesuai dengan apa yang dipersiapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini dokumentasi berbentuk tulisan dan gambar.

PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan tiga tahap penelitian yang dikembangkan sesuai dengan situasi, kondisi juga minat mahasiswa yang menjadi objek penelitian ini. Adapun bentuk kegiatan yang dilaksanakan diujikan dengan menggunakan pendekatan yang hampir mirip, namun dengan variasi pendekatan yang berbeda. Hal ini untuk menguji konsistensi perilaku yang ditunjukkan oleh mahasiswa.

Dalam setiap kegiatan pembelajaran, peneliti selalu menilai kegiatan belajar yang dilakukan oleh mahasiswa. Sebelumnya peneliti selalu terbuka dengan skor yang diperoleh mahasiswa, sehingga mahasiswapun terpacu untuk melakukan lebih baik lagi dalam pembelajaran. Penilaian yang dilakukan melalui kegiatan belajar seperti quiz, kerja kelompok yang meliputi merangkum, presentasi serta bermain peran, penilaian lain misalnya bertanya langsung ketika sedang menyampaikan materi pun merupakan penilaian yang dilakukan oleh peneliti. Penilaian secara kontinu akan mendorong mahasiswa untuk belajar, karena setiap manusia memiliki kecenderungan untuk mendapatkan hasil yang baik.

Berdasarkan kegiatan wawancara yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh beberapa gambaran bahwasannya sebagian besar mahasiswa membaca materi perkuliahan. Mereka disiplin dan menyediakan waktu untuk belajar dirumah. Mereka juga mengerjakan dan mengumpulkan tugas perkuliahan tepat waktu. Selama perkuliahan berlangsung, mahasiswa mampu mengungkapkan pendapat dan mampu menjawab pertanyaan dari teman sekelas yang bertanya tentang materi perkuliahan. Selain bertanya kepada dosen, mahasiswa selalu melakukan tukar pendapat dengan teman di kelas apabila mereka mendapatkan kesulitan dalam memahami materi. Sebagian besar mahasiswa tidak keberatan dengan diberikan banyak tugas perkuliahan. Mereka senang ketika diberi motivasi oleh dosen. Rata-rata mahasiswa menyediakan waktu untuk membaca materi perkuliahan.

Dalam pembelajaran orang dewasa perlu ada pemahaman spesifik mengenai karakteristik orang dewasa. Pada penelitian ini, peneliti melakukan pendekatan andragogi dengan menggunakan asumsi konsep diri. Mahasiswa non reguler 2013 sebagai orang dewasa yang dibawa ke dalam situasi belajar diperlakukan dengan penuh penghargaan, maka mereka akan melakukan proses belajar tersebut dengan penuh pelibatan dirinya secara mendalam. Sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Musa (2015:30) bahwasanya dalam konsep diri orang dewasa menganggap dirinya mampu hidup mandiri. Orang dewasa menuntut untuk dihargai, khususnya dalam pengambilan keputusan yang menyangkut diri dan kehidupannya. Mereka menolak situasi belajar yang bersifat menggurui. Menurut konsep diri, seseorang disebut dewasa apabila dapat mengambil keputusan sendiri, dapat memikul tanggung jawab dan sadar terhadap tugas dan perannya. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan melakukan aktivitas.

Menurut Handoko (1992: 59), untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut: 1) kuatnya kemauan untuk berbuat, 2) jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, 3) kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain, 4) ketekunan dalam mengerjakan tugas (Manuhutu, 2015). Terdapat beberapa bentuk reaksi mahasiswa yang ditimbulkan dari adanya beberapa rangsangan motivasi yang dilakukan oleh dosen, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Apakah mahasiswa mempunyai kemauan yang kuat dalam belajar?

Setelah peneliti melakukan observasi di lapangan dan melakukan wawancara dengan mahasiswa dapat disimpulkan bahwasannya mahasiswa kelas non reguler angkatan 2013 jurusan Pendidikan Luar Sekolah STKIP Siliwangi Bandung mempunyai kemauan kuat dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1) Melaksanakan quiz.

Pelaksanaan quiz ini tidak di sangka-sangka oleh mahasiswa. Peneliti memberikan quiz tidak selalu pada akhir pemberian materi namun terkadang peneliti memberikan pertanyaan materi perkuliahan sebelum pembelajaran inti dimulai. Sehingga mahasiswa terlihat mempersiapkan

diri untuk belajar dan mau tidak mau mahasiswa berusaha berpartisipasi dalam pembelajaran. Mereka mendengarkan, memperhatikan dan terkadang memberikan opini dalam setiap pembelajaran. Pemberian quiz merupakan salah satu motivasi yang bertujuan supaya mahasiswa selalu berusaha yang terbaik dalam kegiatan belajarnya. Dengan pemberian angka dapat mendorong mahasiswa belajar lebih baik lagi.

2) Melaksanakan kerja kelompok.

Tugas kerja kelompok terbagi atas tiga antara lain: tugas merangkum di tulis tangan dan dikumpulkan pula softfile hasil rangkuman secara berkelompok, tugas presentasi, dan tugas bermain peran sebagai agen pemberdaya. Jumlah mahasiswa kelas non reguler angkatan 2013 sebanyak 19 orang. Peneliti membagi 3 kelompok, jumlah anggota untuk 2 kelompok berjumlah 6 orang mahasiswa dan 1 kelompok berjumlah 7 orang mahasiswa.

3) Menghadiri jadwal perkuliahan.

Kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan baik, khususnya untuk mahasiswa yang menjadi sampel penelitian ini yaitu sebanyak 5 orang. Mereka menghadiri perkuliahan pada jam yang telah dijadwalkan. Waktu perkuliahan dimulai pada pukul 11.00 – 12.30 setiap hari sabtu.

b. Berapa lama jumlah waktu yang disediakan mahasiswa untuk belajar?

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, bisa disimpulkan bahwasannya mahasiswa menyediakan waktu untuk belajar sekitar $\frac{1}{2}$ - 1 jam sehari sebelum perkuliahan berlangsung. Meskipun tidak pasti dalam jumlah waktu belajar namun mereka menyempatkan untuk membaca materi perkuliahan meskipun jumlah waktunya tidak secara signifikan.

c. Bagaimana dengan kerelaan mahasiswa dalam meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain?

Sebagian besar mahasiswa non reguler angkatan 2013 telah mempunyai pekerjaan. Mereka yang telah bekerja mempunyai rasa tanggung jawab yang besar terhadap perkuliahan. Hal ini terbukti dengan banyaknya mahasiswa yang menghadiri jadwal perkuliahan dengan baik. Mahasiswa bertanggung jawab atas kontrak kuliah yang telah ia ambil.

Oleh karena itu, mereka mengatur jadwal kuliah dan kerja supaya keduanya dapat berjalan dengan baik.

d. Bagaimana dengan ketekunan mahasiswa dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama observasi, dapat disimpulkan bahwasannya mahasiswa sebagian besar tekun dalam belajar. Mereka memperhatikan ketika dosen sedang menyampaikan materi pembelajaran, mereka rata-rata mampu menjawab pertanyaan dosen ketika sedang melaksanakan quiz dan ketika dosen memberikan shock therapy pada awal pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwasannya mereka mau membaca materi perkuliahan yang disampaikan oleh dosen.

PENUTUP

Mahasiswa kelas non reguler angkatan 2013 jurusan Pendidikan Luar Sekolah STKIP Siliwangi Bandung mempunyai kemauan kuat dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran seperti: 1) melaksanakan quiz. 2) melaksanakan kerja kelompok. Tugas kerja kelompok terbagi atas tiga antara lain: tugas merangkum di tulis tangan dan dikumpulkan pula softfile hasil rangkuman secara berkelompok, tugas presentasi, dan tugas bermain peran sebagai agen pemberdaya. 3) menghadiri jadwal perkuliahan.

Mahasiswa menyediakan waktu untuk belajar sekitar $\frac{1}{2}$ - 1 jam sehari sebelum perkuliahan berlangsung. Meskipun tidak pasti dalam jumlah waktu belajar namun mereka menyediakan waktu untuk membaca materi perkuliahan meskipun jumlah waktunya tidak secara signifikan.

Sebagian besar mahasiswa non reguler angkatan 2013 mempunyai rasa tanggung jawab yang besar terhadap perkuliahan. Meskipun sebagian besar dari mereka telah mempunyai pekerjaan, namun mereka mampu mengatur jadwal perkuliahan dan pekerjaan berjalan dengan baik.

Sebagian besar mahasiswa tekun dalam belajar. Mereka memperhatikan ketika dosen sedang menyampaikan materi pembelajaran. Mereka mengikuti quiz dan mereka menyediakan waktu untuk membaca materi perkuliahan yang disampaikan oleh dosen.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abdulhak, Ishak. 2000. Strategi Membangun Motivasi Pembelajaran Orang Dewasa. Bandung: CV Andira.
- Balqis, Putri. Nasir Usman, Sakdiah Ibrahim. 2014. Kompetensi Pedagogik Guru Dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada SMPN 3 Ingin Jaya. Jurnal Administrasi Pendidikan. ISSN: 2302-0156 14 Volume 2, No. 1, Halaman 25- 38, Pascasarjana Universitas Syiah Kuala.
- Dariyo, Agoes. 2004. Pengetahuan Tentang Penelitian dan Motivasi belajar Pada Mahasiswa. Jurnal Psikologi. Volume 2 No. 1. Dosen Fakultas Psikologi Universitas INDONUSA Esa Unggul
- Daud, Firdaus. 2012. Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Volume 19, No. 2, UNM Makassar.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Ghony, M. Djunaidi & Almanshur, Fauzan. 2012. Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. 2001. Proses Belajar Mengajar. Jakarta. PT. Bumi Aksara
- Musa, Safuri. 2005. Seni Dan Teknik Fasilitasi Pendidikan Orang Dewasa. Bandung: Y-Pin Indonesia
- Malik, Halim K. 2008. Teori Belajar Andragogi dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran. Jurnal Inovasi, ISSN: 1693-9034, Volume 5, No. 2, Juni 2008. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo.
- Manuhutu, Silvia. 2015. Analisis Motivasi Belajar Internal Siswa program Akselerasi Kelas VIII SMP Negeri 6 Ambon. Jurnal Promosi. ISSN: 2442-9449 Volume 3, No.1, Halaman 104-115. FKIP-UNPATTI.
- Sardiman, A.M. 2006. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Grafindo.
- Scubania, Dian Fawzia. Saur M. Tampubolon, Sumardi. 2014. Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pakuan.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Internet :

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Andragogi> di akses Januari, 2016)
Olim, A. 2013. Andragogi, Edisi I. [Online]. Tersedia :
<https://ayiolim.wordpress.com/2011/03/09/andragogi/#more-58>. Diakses : 12 Januari 2015

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN BALOK DI TAMAN KANAK-KANAK CIPTA MULIA KECAMATAN CIPATAT KABUPATEN BANDUNG BARAT

Ika Kemalawati

kha_kemalawati@yahoo.co.id

**Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia
Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat**

Abstrak

Masalah pokok dalam makalah ini berfokus pada *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. Adapun tujuan penelitian ini adalah 1. Agar dapat mengetahui langkah-langkah penerapan penerapan balok di Taman Kanak-kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. 2. Agar dapat mengetahui hasil dari penerapan permainan Balok di Taman Kanak-kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. 3. Agar dapat mengetahui apa saja Faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan Balok di Taman Kanak-kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. Landasan teoritis yang mendasari penelitian ini adalah Konsep Kreativitas, Konsep Anak Usia Dini, dan Konsep Permainan Balok. Penelitian ini di rancang dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kegiatan bermain balok dalam upaya meningkatkan kreativitas anak dimulai dari tahapan perencanaan kegiatan, serta evaluasi dan hasil kegiatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, studi dokumentasi, studi literatur, catatan lapangan, dan catatan hasil kegiatan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain Balok dapat Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. Adapun faktor penghambat kegiatan bermain balok ada faktor internal dan faktor eksternal dari Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. Sedangkan faktor pendukung kegiatan Bermain Balok yaitu adanya kreativitas dan inovasi dari tenaga pendidik maupun orangtua murid itu sendiri.

Kata Kunci : *Anak Usia Dini, Kreativitas, Permainan Balok.*

A. PENDAHULUAN

Apabila dilihat dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut serta kemampuan adaptasi serta kreatif dan

kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreatifitas berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam pemecahan masalah.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun (*NAEYC/ Nasional Association for the Education of Young Children*). Pada masa ini proses dan pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (dalam Nurani Sujiono : 2013. 6 mengutip dari Berk : 1992. 18). Setiap proses perkembangan dan pertumbuhan yang diajarkan harus melihat karakteristik dari segala aspek disetiap tahap perkembangan pada anak.

Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu (1979) sekolah di TK, balok juga sudah ada dimainkan disekolah. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat). Sama tebalnya dan dengan panjang duakali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar (Diknas 2003, Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain).

B. KAJIAN TEORI

Pendidikan Luar Sekolah adalah pendidikan luar sekolah nonformal yang terorganisir dan sistematis berjangka pendek dan berkelanjutan untuk memberikan fasilitas yang memadai terhadap peserta didik dalam rangka mencapai tujuan belajar yang berkesinambungan dengan tujuan pendidikan nasional.

Landasan Pendidikan Luar Sekolah adalah Pancasila, UUD 1945, UU RI no.2 tahun 1989, falsafah pendidikan/hakekat kehidupan, peraturan pemerintah no.73 tahun 1991, uu no.2 tahun 1989 pasal 10 ayat (3) dan seameo 1971. Setiap upaya pendidikan dalam arti luas yang di dalamnya terdapat komunikasi yang teratur dan terarah, diselenggarakan di luar sekolah, sehingga seseorang atau kelompok memperoleh informasi mengenai pengetahuan, latihan dan bimbingan sesuai dengan tingkatan usia dan kebutuhan hidupnya. Fungsi Pendidikan Luar Sekolah

dihubungkan dalam Pendidikan Prasekolah adalah sebagai suplemen, sebagai tambahan, dan sebagai pelengkap.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “ Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar “. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004 : 4).

Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas daya cipta yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan selanjutnya. Dan fungsi Pendidikan Anak Usia Dini mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Catron dan Allen (1999 : 23-26) menyebutkan bahwa terdapat 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini. Kreativitas tidak dipandang sebagai perkembangan tambahan, melainkan sebagai komponen yang integral dari lingkungan bermain yang kreatif.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang

diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dimiliki oleh anak (Sujiono dan Sujiono, 2007:2006).

Bennet, *at.al* (1999: 91-100), menjelaskan bahwa pada dasarnya pengembangan program pembelajaran adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berfikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif. Selain itu, hal ini membantu anak-anak dalam mengembangkan kebiasaan dari setiap karakter yang dapat dihargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab.

Tujuan program pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kretaitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahapan berikutnya. Untuk mencapai tujuan program pembelajaran tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran bagi anak usia dini yang berorientasi pada: (1) tujuan yang mengarah pada tugas-tugas perkembangan disetiap rentangan usia anak; (2) materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak (DAP= Developmentally Appropriate Practice); (3) metode yang dipilih seharusnya bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta menyenangkan; (4) media dan lingkungan bermain yang digunakan haruslah aman, nyaman dan menimbulkan ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi; (5) evaluasi yang terbaik dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah assesment melalui observasi partisipatif terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar dan diperbuat oleh anak (Bredkamp, 1998:30-31).

1) Fungsi Program Pembelajaran

Program pembelajaran memiliki sejumlah fungsi, diantaranya adalah : (1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, (2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, (3) mengembangkan sosialisasi anak, (4) mengenalkan peraturan dan menanamkan

disiplin pada anak, dan (5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

- 2) Tujuan dari program pembelajaran itu sendiri, berdasarkan paparan diatas yaitu untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan berikutnya.

Keterkaitan antara Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Luar Sekolah

Keterkaitan Pendidikan Nonformal (PLS) dengan PAUD tentunya merupakan hal yang sangat berdampak positif bagi dunia pendidikan di Indonesia, kenapa dikatakan demikian, hal ini dikarenakan bahwa menurut UU Sisdiknas 2008 : 17 Pasal 26 Ayat 1 : “Bahwa Pendidikan Nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat”.

Berdasarkan UU Sisdiknas dia atas jelas bahwa Pendidikan Nonformal berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat, sepanjang hayat tentunya dimulai dengan pendidikan anak usia dini.

Menurut Anna craft (2000 : 11) Kreativitas anak adalah berkaitan dengan imajinasi atau manifestasi kecerdikan dalam pencarian yang bernilai. Kreativitas anak disebut kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya) suatu gagasan. Menurut Nursisto (1999 : 6-7), kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan.

1. Tahap-tahap Perkembangan Kreativitas

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini terdapat tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus :

Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi.

- a. Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional.
- b. Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk.
- c. Membuat bentuk dari media balok, dll.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Hasil penelitian beberapa ahli di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas, meliputi : daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan faktor lain intelegensi.

3. Ciri-ciri Kreativitas

Sumanto (2005 : 39) anak yang kreatif cirinya yaitu punya kemampuan bifikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan / tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.

4. Metode Pengembangan Kreativitas

Sehubungan dengan perkembangan kreativitas, Utami Munandar (2004 : 45) menyajikan ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan, yaitu pribadi (person); pendorong (press); produk (product); dan proses (process). Dimana keempat aspek ini lebih dikenal dengan istilah 4P yang secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Pribadi (Person)
- 2) Pendorong (Press)
- 3) Proses (Process)
- 4) Produk (Product)

5. Fungsi Pengembangan Kreativitas untuk Anak Usia Dini

Pertama, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri.

Kedua, fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Craig mengemukakan dalam Nursisto (1999 : 21) bahwa hasil penelitian Dr. Abraham H. Maslow 1972, menunjukkan suatu kesimpulan bahwa segala sesuatu yang mendukung pembangunan kreativitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya.

Ketiga, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Disamping kegiatan-kegiatan bereksresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tarian, musik dan sebagainya.

Dengan demikian kreativitas sangatlah penting karena dengan kreativitas orang dapat mewujudkan apresiasi dirinya, dan orang yang kreatif akan memudahkan hidupnya dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Dalam Sri Nurhayati Menurut Mayke Sugianto, T. (1995), mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Dari pengertian tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Contohnya Permainan Balok yang berbagai macam bentuk seperti kubus, kotak, puzzle dan sebagainya.

1. Fungsi dan Tujuan Alat Permainan Edukatif

Alat-alat permainan yang dapat dikembangkan memiliki berbagai fungsi dan tujuan dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak.

Adapun fungsi dan tujuan tersebut, yaitu :

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan permainan yang menurut mereka dianggap sulit dan seru. Dalam diri anak ada permainan yang 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 itulah yang dapat mengembangkan rasa percaya diri karena mereka bisa membuktikan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.

- 3) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan disekitar misalnya dengan teman-temannya.

2. Syarat Alat Permainan Edukatif

Sebelum membuat Alat Permainan Edukatif Guru harus memperhatikan terlebih dahulu beberapa persyaratan pembuatannya :

1) Syarat Edukasi

Pembuatan Alat Permainan Edukatif harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian-pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun. Adapun maksud dari Syarat Edukasi :

- a. APE yang dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (program pendidikan/ kurikulum yang berlaku).
- b. APE yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktivitas dan kreativitas anak serta sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak).

2) Syarat Teknis

Persyaratan teknis yang harus diperhatikan dalam pembuatan alat permainan edukatif berkaitan dengan hal-hal teknis seperti pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, dan kekuatan bahan dalam suhu-suhu tertentu.

- a. APE dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep) contoh dalam membuat balok bangunan, ketepatan bentuk dan ukuran yang akurat mutlak dipenuhi karena jika ukurannya tidak tepat akan menimbulkan kesalahan konsep.

- b. APE hendaknya multiguna walaupun ditujukan untuk maksud tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan yang lain.
- c. APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa.

3) Syarat Estetika

Persyaratan estetika ini menyangkut unsur keindahan alat permainan edukatif yang dibuat. Hal-hal yang lebih rinci yang berkaitan dengan syarat estetis ini menyangkut hal-hal sebagai berikut :

- a. Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak);
- b. Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil);
- c. Warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

3. Prosedur Pembuatan Alat Permainan Edukatif

Prosedur pembuatan APE itu sendiri dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Guru mengkaji dan memahami karakteristik anak yang ada di lembaga PAUD. Jika guru akan membuat APE, guru perlu terlebih dahulu memahami karakteristik anak yang menjadi sasaran pembuatan APE yang dilakukan guru.
- 2) Guru akan menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak. Langkah selanjutnya yang harus diperhatikan guru dalam pembuatan alat permainan adalah menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak. Program kegiatan dan tujuan belajar anak yang dimaksud adalah kurikulum yang digunakan di lembaga PAUD.
- 3) Guru memilih isi/tema dan tujuan belajar dari tema tersebut. Langkah berikutnya yang dilakukan guru dalam pembuatan APE adalah memilih tema dan yang terdapat di dalam kurikulum PAUD atau tema yang dirancang sendiri. Tema adalah alat yang digunakan untuk mencapai berbagai berbagai aspek perkembangan anak.

Permainan Balok

Bermain balok menurut B.E.F Montolalu (2006 : 22) mengemukakan bahwa : Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai ajaran tahun terakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikan pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berfikir mereka. Ada beberapa manfaat mainan edukatif balok untuk anak yaitu :

- a. Dengan mainan balok maka anak akan belajar menghitung jumlah.
- b. Mainan balok akan mengajarkan kepada anak tentang dasar dan kecil, lebih dan kurang, tinggi, dan pendek.
- c. Permainan balok akan membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti kubus, persegi panjang, kerucut, silinder.

Ada beberapa langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran pada anak, yaitu perlunya pendampingan agar permainan terasa manfaatnya, orang tua perlu mendampingi anak tetapi jangan mudah memberikan bantuan. Adapun langkah-langkah bermain balok menurut Arifin (2009 : 82) dilakukan dengan urutan menata pijakan bermain balok yang terdiri dari : Pijakan lingkungan, seperti merencanakan densitas dan intensitas yang memenuhi 3 jenis mainan, menyediakan alas untuk bermain, menyiapkan sejumlah balok unit dari kayu berwarna natural, menyiapkan sejumlah aksesoris. Pijakan sebelum main, seperti duduk melingkar, membacakan gambar bangunan, berdialog tentang konsep bangunan “rumah”, “mesjid”, “kantor”, dll. Menunjukkan detail bangunan, menyebutkan macam bentuk balok, membuat kesepakatan aturan main, memberi nama anak pada masing-masing alas, dan mempersilahkan anak mengambil balok untuk bermain pembangunan. Pijakan saat main digunakan oleh guru guna memberi penguatan pada karya anak, dilakukan observasi karya tanpa intervensi, memperkuat dengan pemberian aksesoris, semua kegiatan dan karya anak didokumentasikan, diingatkan batas waktu main, guru/pendidik bersama anak duduk membentuk lingkaran, setiap anak diminta mengingat kembali pengalaman mainnya, memberikan dukungan dan motivasi, disampaikan harapan bermain yang akan datang akan seperti apa.

Hubungan antara Kreativitas dengan Permainan Balok

Mengingat pentingnya pengembangan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan bagi anak untuk meningkatkan kualitas hidup anak selanjutnya. Dengan mengasah kreativitas anak melalui media balok dapat mengembangkan dimensi perkembangan anak yang lain secara optimal seperti perkembangan bahasa anak, perkembangan motorik anak juga perkembangan sosial anak.

Jelas disini terlihat bahwa antara Kreativitas dan Permainan anak saling berkaitan karena sama-sama untuk mengembangkan keampuan yang ada dalam diri anak.

Pendidikan Moral Agama

Ontologis, anak sebagai makhluk individu yang mempunyai aspek biologis (adanya perkembangan fisik yang berubah dari waktu ke waktu yang membutuhkan makanan, gizi, dan lain-lain), psikologi (adanya perasaan-perasaan tertentu yang terbentuk karena situasi, seperti : senang, sedih, marah, kecewa, dihargai, dan sebagainya) sosiologis (anak membutuhkan teman untuk bermain), antropologis (anak hisup dalam suatu budaya dari mana dia berasal).

Epistemologis, pembelajaran pada anak usia dini haruslah menggunakan konsep belajar sambil bermain (learning by playing), belajar sambil berbuat (learning by doing), dan belajar melalui stimulasi (learning by stimulating).

Aksiologis, isi kurikulum haruslah benar dan dapat dipertanggungjawabkan dalam rangka optimalisasi seluruh potensi anak (etis) dan berhubungan dengan nilai seni, keindahan dan keselarasan yang mengarah pada kebahagiaan dalam kehidupan anak sesuai dengan akar budaya di mana mereka hidup (estetika) serta nilai-nilai agama yang dianutnya.

Konsep Hasil Belajar

Pedoman Penilaian

Menurut Depdiknas (2010 : 11) pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, maksudnya apabila anak dapat memnuhi semua kriteria maka diberi nilai bintang (****) artinya berkembang sangat baik / optimal, bintang (***) artinya berkembang sesuai harapan, sedangkan bintang (**) artinya mulai berkembang, dan bintang (*) artinya anak belum berkembang, dari bebrapa indikator / kriteria yang telah ditetapkan guru.

1. Kriteria / Indikator Hasil Belajar

Munandar (1999 : 71) menunjukan indikator untuk kreativitas, yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas dalam menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah.

Tabel 2.2 Indikator Kreativitas

No	Indikator
1	Keterampilan membuat bentuk
2	Kerapihan membuat bentuk
3	Kemampuan untuk menambahkan bentuk lai pada bentuk yang ada

Peneliti melakukan penilaian pada anak dengan berpedoman pada Depdiknas (2010 : 11) pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, apabila anak berkembang sangat baik / optimal guru akan memberi nilai ****, apabila anak berkembang sesuai harapan guru maka nilainya bintang ***, apabila anak baru mulai berkembang maka nilainya bintang ** dan apabila anak belum berkembang pada tiap indikatornya sesuai harapan guru maka diberi nilai bintang *.

C. PEMBAHASAN

Menurut Anna Craft (2000 : 11) Kreativitas anak adalah berkaitan dengan imajinasi atau manifestasi kecerdikan dalam pencairan yang bernilai. Kreativitas anak disebut kemampuan yang mencerminkan kelancaran, kelewesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya) suatu gagasan. Kreativitas menurut Zainal Abidin (2010 : 2) didefinisikan secara berbeda-beda oleh pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Menurut Nursisto (1999 : 6-7), kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini dilihat untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan.

Menurut Nursisto (1999 : 109) berkembangnya kemampuan siswa untuk menggali kreativitas akan menjadikan anak akan percaya diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah diri. Apabila sudah timbul rasa percaya diri dan hilangnya rasa rendah diri maka siswa akan jadi optimis. Dengan begitu siswa lebih semangat mengikuti semua pelajaran di sekolah. Dengan tujuan an fungsi pengembangan kreativitas sebagaimana yang telah dipaparkan di atas maka ruang lingkup dalam pengembangan kreativitas harus ada pada pendidikan taman kanak-kanak.

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini terdapat tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus :

- a. Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi.
- b. Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional.
- c. Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk.
- d. Membuat bentuk dari media balok, dll.

Hasil penelitian beberapa ahli di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas, meliputi : daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan faktor lain intelegensi.

Menurut B.E.F . Montolalu, dkk (2009 : 3.8) ada beberapa faktor lingkungan yang dapat menunjang dan menghambat kreativitas, yang dapat dilihat pada tabel 3.1 faktor lingkungan yang menunjang dan menghambat kreativitas, sebagai berikut :

Tabel 3.1 Lingkungan yang mempengaruhi Kreativitas

Jenis Lingkungan Yang Terlibat	Lingkungan Yang Menunjang	Lingkungan Yang Menghambat
Sarana dan Prasarana	Suasana kelas (pengaturan fisik dikelas) bersifat fleksibel	Suasana kelas kaku
Orang Dewasa (Guru, Kepala Sekolah)	Sering mengajukan pertanyaan terbuka (mengapa, bagaimana, kira-kira, pendapat kamu tentang.....)	Selalu mengajukan pertanyaan tertutup
Program pembelajaran	Kegiatan-kegiatan yang disajikan penuh tantangan sesuai dengan usia dan karakteristik anak	Kegiatan yang disajikan sulit, membuat anak frustrasi
Orang dewasa	Berperan sebagai model, fasilitator, mediator, inspiratory	Berperan sebagai instruksi
Orang dewasa	Mendorong anak untuk belajar mandiri	Cenderung membantu dan

Jenis Lingkungan Yang Terlibat	Lingkungan Yang Menunjang	Lingkungan Yang Menghambat
		melayani
Program pembelajaran	Anak ikut ambil bagian pada pembelajaran	Tidak melibatkan anak secara aktif
Program pembelajaran	Menekankan pada proses belajar	Lebih mementingkan produk/hasil belajar
Orang dewasa	Menghindari memberikan contoh dan mengarahkan pemikiran anak	Cenderung memberikan contoh dan berada di depan anak untuk mengarahkan
Orang dewasa	Sebagai mitra belajar	Sebagai sumber belajar dan penyampai informasi satu-satunya

Sumanto (2005 : 39) anak yang kreatif cirinya yaitu punya kemampuan bafikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan / tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang dan kadar berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing-masing. Sebagaimana dikemukakan oleh Devito dalam Supriadi (2001 : 16), bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan seni, akan tetapi sekarang pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan fisik

motorik halus anak usia dini. Menurut B.E.F. Montolalu (2009 : 3-5) pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “ Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar “. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004 : 4). Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun.

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya (Jamris : 2006. 19). Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan

Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia menurut Hainstock dalam Nuraini Sujiono (2013 : 10) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Masa keemasan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespons dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu (1979) sekolah di TK, balok juga sudah ada dimainkan disekolah. Balok adalah potonganpotongan kayu yang polos (tanpa dicat). Sama tebalnya dan

dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar (Diknas 2003, Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain).

Bermain balok menurut B.E.F Montolalu (2006 : 22) mengemukakan bahwa : Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai ajaran tahun terakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikan pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berfikir mereka.

Daya penalaran anak-anak akan bekerja aktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang, dan lain-lain.

Ada beberapa manfaat mainan edukatif balok untuk anak yaitu :

- a. Dengan mainan balok maka anak akan belajar menghitung jumlah.
- b. Mainan balok akan mengajarkan kepada anak tentang dasar dan kecil, lebih dan kurang, tinggi, dan pendek.
- c. Permainan balok akan membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti kubus, persegi panjang, kerucut, silinder.
- d. Dengan mainan balok maka akan belajar mengenai pengklasifikasian bentuk sesuai dengan tempatnya. Anak tentunya akan belajar menyusun sesuai dengan pasangannya dan anak juga akan belajar menyusun rapi ketika anak sudah selesai bermain balok.
- e. Anak akan belajar menyatukan balok-balok tersebut dalam ukuran yang berbeda-beda sehingga menjadi sebuah bentuk sesuai dengan daya imajinasinya dan daya kreasinya.
- f. Anak akan banyak belajar mengenai pola yang akan mengasah daya kreativitasnya dalam membuat sebuah kreasi bentuk sesuai dengan ukuran balok yang tersedia. (Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain, Diknas : 2003).

Ada beberapa langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran pada anak, yaitu perlunya pendampingan agar permainan terasa manfaatnya, orang tua perlu mendampingi anak tetapi jangan mudah memberikan bantuan. Adapun langkah-langkah bermain balok menurut Arifin (2009 : 82) dilakukan dengan urutan menata pijakan bermain balok yang terdiri

dari : Pijakan lingkungan, seperti merencanakan densitas dan intensitas yang memenuhi 3 jenis mainan, menyediakan alas untuk bermain, menyiapkan sejumlah balok unit dari kayu berwarna natural, menyiapkan sejumlah aksesoris. Pijakan sebelum main, seperti duduk melingkar, membacakan gambar bangunan, berdialog tentang konsep bangunan “rumah”, “mesjid”, “kantor”, dll. Menunjukkan detail bangunan, menyebutkan macam bentuk balok, membuat kesepakatan aturan main, memberi nama anak pada masing-masing alas, dan mempersilahkan anak mengambil balok untuk bermain pembangunan. Pijakan saat main digunakan oleh guru guna memberi penguatan pada karya anak, dilakukan observasi karya tanpa intervensi, memperkuat dengan pemberian aksesoris, semua kegiatan dan karya anak didokumentasikan, diingatkan batas waktu main, guru/pendidik bersama anak duduk membentuk lingkaran, setiap anak diminta mengingat kembali pengalaman mainnya, memberikan dukungan dan motivasi, disampaikan harapan bermain yang akan datang akan seperti apa.

D. KESIMPULAN

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang dapat dituangkannya, dapat berbeda dari yang lain, bahkan bisa menjadi inovasi baru. Anak Usia Dini merupakan anak dimana dalam usia keemasannya membutuhkan bimbingan dari lingkungan sekitarnya terutama orang tua yang memiliki peranan yang sangat penting dalam mendidik anak dimasa keemasannya tersebut. Permainan Balok merupakan Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu(1979) sekolah di TK, balok juga sudah ada dimainkan disekolah. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat). Sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali kama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar (Diknas 2003, Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain).

E. DAFTAR PUSTAKA

- Asfandiyar, A. 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif*. Bandung : Media Utama Mizan.
- Nurhayati, S. 2015. *Dasar-Dasar Pembuatan Dan Pengembangan APE*. Cimahi : HSB Publising House Cet.Ke-2

- Sriningsih, N. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Anak Usia Dini*. Pustaka Sebelas, Cet.Ke-2,2009.
- Sujiono, N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Yazid, B. 2012. *Panduan Lengkap PAUD*. Bandung : Citra Publising.

UPAYA GURU MENINGKATKAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI USIA 5-6 TAHUN DIKOBER GEGER SUNTEN

Mila Karmila

milakarmila017.@yahoo.com

PKBM GEGER SUNTEN

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran anak melalui permainan tradisional pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kober Geger Sunten, mengetahui tingkat motorik kasar anak melalui permainan tradisional dalam pembelajarannya, mengetahui faktor pendorong dan faktor penghambat dalam mengenalkan permainan tradisional pada anak usia dini, dan untuk mengenalkan dan melestarikan kembali budaya daerah melalui permainan tradisional pada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif hal ini dilakukan dengan mengkaji masalah yang sedang diteliti merupakan masalah yang sedang dihadapi pada masa sekarang, teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi dan studi dokumentasi. objek penelitiannya itu sebanyak 20 orang. Hasil pengolahan data diperoleh gambaran bahwa permainan tradisional memiliki peran yang sangat penting dalam merangsang perkembangan motorik kasar yang dimiliki oleh setiap anak, dan dapat mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, dan kreatifitas anak. Namun, permainan tradisional ini masih jarang dilakukan oleh tutor dan orang tua sebagai media pembelajaran pada anak dikarenakan terdapat faktor penghambat seperti kurangnya pemahaman tutor dan orang tua akan manfaat permainan tradisional, kurangnya alat permainan, tempat yang kurang sesuai untuk melakukan permainan tradisional. Meskipun demikian terdapat faktor pendorongnya yaitu: minat anak yang cukup tinggi, alat permainan yang dapat dibuat dengan memanfaatkan barang-barang bekas maupun yang ada disekitar alam sekitar, dan halaman yang dapat dijadikan tempat untuk bermain bagi anak.

Kata Kunci : *Pembelajaran AUD, Pendidikan Anak Usia Dini, Permainan Tradisional.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia dini yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan melalui 9 aspek kecerdasan anak, yaitu kecerdasan linguistik, logika matematika, cisual-

spasial, musikal, kinestetik, naturalis, interpersonal, dan spiritual dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain yang berpusat pada anak. Banyak cara yang dapat dilakukan dalam memberi rangasangan pada anak usia dini, salah satunya melalui pendekatan berbasis alam seperti permainan tradisional .

Permainan tradisional bagi anak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan 9 kecerdasan anak. Nilai- nilai pendidikan dalam permainan tradisional tersebut terkandung dalam permainan, gerak, syair lagu maupun tembangnya. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Montessori (2001) bahwa bermain dapat menyenangkan hati anak, meningkatkan keterampilan anak dan meningkatkan perkembangan anak.

Pada saat sekarang ini anak-anak cenderung dituntut untuk menyelesaikan pendidikan formalnya, tanpa memperhatikan kondisi psikologis perkembangan anak. Sebagai contohnya pada pendidikan anak usia dini seorang anak sudah dituntut untuk bisa membaca dan berhitung dari pada bermain. Hal ini tentu saja bertentangan dengan kondisi anak yang seharusnya bisa bermain sambil belajar. Menurut Montessori (2001) sebagaimana dikutip Britton menyatakan bahwa : “ Bagi anak, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas secara spontan. Permainan sering juga dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik yang baru. Dari permainan yang mereka lakukan anak memperoleh stimulasi yang cukup banyak . Stimulasi yang diperoleh anak seharusnya tidak hanya sekedar stimulasi bagi kognisi saja tetapi juga yang cukup untuk memperolehnya.

Dengan demikian, permainan tradisional sebagai salah satu hasil budaya bangsa perlu digali, dikembangkan dan bahkan dilestarikan keberadaannya agar tidak mengalami kepunahan . upaya pelestarian permainan tradisional berarti upaya menjadikan permainan tradisional tetap ada juga dengan kondisinya, namun juga digemari anak. Hal ini bukan hal yang mudah, mengingat kondisi sekarang yang penuh dengan inovasi teknologi yang tentu saja ikut berpengaruh terhadap keberadaan permainan tradisional ini. Upaya ini dapat tercapai apabila semua pihak ikut terlibat, baik pihak pemerintah maupun masyarakat itu sendiri. Atas dasar itulah, penulis mencoba melakukan penelitian tentang upaya

guru meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak usia dini usia 5-6 tahun di kober geger sunten.

B. LANDASAN TEORI

Pengertian pendidikan luar sekolah, arahnya telah cukup jelas sebagaimana disebutkan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 Bab 1 pasal, yaitu “ pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan “. Pengertian dari perundang – undangan tersebut, mengandung makna bahwa pendidikan luar sekolah merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara terorganisir dan sistematis dengan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, dilakukan diluar sistem pendidikan persekolahan.

Ruang lingkup pendidikan luar sekolah meliputi pertama, pendidikan anak usia dini yang dilakukan melalui kelompok bermain dan taman penitipan anak. Kedua, pendidikan keaksaraan merupakan garapan utama program keaksaraan fungsional. ketiga, pendidikan kesetaraan melalui program paket A setara SD, paket B setara SLTP, dan paket C setara SMA. Keempat, pendidikan kecakapan hidup yang menjadi bidang garapan program kelompok belajar usaha (KBU), kursus-kursus pelatihan keterampilan, magang, sanggar, padepokan, dan sebagainya. Kelima, pendidikan kepemudaan. Keenam, pendidikan pemberdayaan perempuan. ketujuh, pendidikan orang usia lanjut. dengan demikian, program – program pendidikan luar sekolah bersifat horizontal dan dapat pula vertikal, berbeda dengan program – program pendidikan nonformal yang bersifat vertikal sesuai dengan satuannya yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 73 tahun 1991 tentang pendidikan luar sekolah menegaskan mengenai tujuan pendidikan luar sekolah sebagai berikut : Melayani warga belajar supaya dapat tumbuh dan berkembang sedini mungkin dan sepanjang hayatnya guna meningkatkan martabat dan Kehidupannya. Membina warga belajar agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental yang diperlukan untuk meningkatkan diri, bekerja mencari nafkah atau melanjutkan ketingkat atau jenjang yang lebih tinggi. Memenuhi kebutuhan belajar masyarakat yang tidak dapat dipenuhi dalam jalur pendidikan sekolah.

Dari kutipan diatas dapat dijelaskan bahwa pendidikan luar sekolah dalam kehidupan masyarakat tiada lain adalah untuk memecahkan

masalah-masalah keterlantaran pendidikan baik bagi mereka yang belum pernah belajar disekolah dan dan drop out, yang memberikan bekal sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang praktis yang relevan dengan kebutuhan hidup.

Berdasarkan karakteristik atau ciri-cirinya, Djudju Sudjana (1989 : 48) mengemukakan ciri pendidikan luar sekolah dengan membandingkan empat aspek yaitu sebagai berikut : Tujuan pendidikan luar sekolah bersifat jangka pendek dan khusus, serta berorientasi bukan menekankan ijazah. Waktu belajarnya singkat, orientasinya untuk kehidupan seseorang dan waktunya tidak terus menerus. Isi pendidikan berpusat pada lulusan dan kepentingan warga belajar serta penghematan sumber dengan menggunakan sumber yang ada dimasyarakat. Pengawasan dilakukan sendiri atau bersama-sama dan bersifat demokratis.

Selanjutnya, jenis pendidikan luar sekolah ini, sebagaimana disebutkan dalam undang- undang sistem pendidikan nasional no. 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1, bahwa “ jenis pendidikan adalah kelompok yang didasarkan pada kekhususan tujuan pendidikan satu satuan pendidikan “. Dengan demikian dari semua jenis pendidikan luar sekolah tersebut merupakan perincian secara global, sehingga dari itu akan bermuara pada tujuan yang sama, yaitu membelajarkan warga belajar untuk pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal hidupnya.

Pendidikan anak usia dini memegang peran yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar bagi kepribadian anak -anak yang mendapatkan pembinaan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental, sehingga akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja dan produktivitas, sehingga pada akhirnya anak akan lebih mampu untuk mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Hal itu dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membnatu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan

perkembangan fisik dan kecerdasan daya pikir, daya cipta, emosi, spritual, berbahasa / berkomunikasi, sosial.

Berdasarkan tujuan pendidikan anak usia dini dapat ditelaah beberapa fungsi program stimulasi edukasi, yaitu :Fungsi Adaytasi, berperan dalam membantu anak melakukan penyesuaian diri dengan berbagai kondisi lingkungan serta menyesuaikan diri dengan keadaan dirinya sendiri. Fungsi Sosialisasi, berperan dalam membantu anak agar memiliki keterampilan -keterampilan sosial yang berguna dalam pergaulan dan kehidupan sehari-hari dimana anak berada. Fungsi Pengembangan, berkaitan dengan perkembangan berbagai potensi yang dimiliki anak membutuhkan suatu situasi atau lingkungan yang dapat menumbuhkembangkan potensi tersebut kearah perkembangan yang optimal sehingga menjadi potensi yang bermanfaat bagi anak itu sendiri maupun lingkungannya.

Fungsi Bermain, berkaitan dengan pemberian kesempatan pada anak untuk bermain ,karena pada hakekatnya bermain itu sendiri merupakan hak anak sepanjang tentang kehidupannya. melalui kegiatan bermain anak akan mengeksplorasi dunianya serta membangun pengetahuannya sendiri.

Fungsi Ekonomik, pendidikan yang terencana pada anak merupakan investasi jangka panjang yang dapat menguntungkan pada setiap rentang perkembangan selanjutnya. terlebih lagi investasi yang dilakukan berada pada masa keemasan (*the golden age*) yang akan memberikan keuntungan berlipat ganda. pendidikan ditaman kanak-kanak merupakan salah satu peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini. Usia anak, adalah sebagian dari kehidupan secara keseluruhan, merupakan masa persiapan untuk menhadapai kehidupan masa yang akan datang. Fisik, mental dan kesehatan sama pentingnya seperti berfikir dan aspek psikis lainnya. Pembelajaran pada anak usia dini saling terkait, tidak adapat dipisahkan. Motivasi intrisik akan menghasilkan inisiatif sendiri yang sangat bernilai. Program pendidikan anak usia dini perlu menekankan disiplin. Masa peka untuk mempelajari sesuatu pada tahap perkembangan tertentu perlu diobservasi. Titik tolak hendaknya pada apa yang dapat dikerjakan anak, bukan apa yang tidak dapat dikerjakan anak. Suatu kehidupan terjadi pada anak khususnya pada kondisi yang menunjang.

Orang – orang yang ada disekitar anak dalam melaksanakan interaksi dengan anak merupakan hal yang penting. Pendidikan anak usia dini merupakan interaksi anatara anak dengan lingkungan, dimana dalam lingkungan tersebut termasuk orang dewasa dan pengetahuan itu sendiri.

Dari kesepuluh prinsip tersebut dapat dikelompokan sebagai berikut : Anak adalah peserta didik aktif. Menyediakan fasilitas anak agar belajar melalau bermaian, bermain sambil belajar. Memberi kempatan pada anak untuk berpartisipasi aktif. Mendorong anak untuk membangun dan mengembangkan idenya sendiri.Momotivasi anak untuk mengembangkan potensi diri tanpa takut berbuat salah.

Berdasarkan uraian diatas, jelas bahwa pendidikan usia dini merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan anak, oleh karena itu program belajar yang akan dilakukan untuk usia anak dini perlu diciptakan secara nyaman sehingga anak merasa betah dan percaya diri. kegiatan permainan tradisional yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dapat dijadikan sebagai fasilitas untuk mengembangkan potensi anak dan melatih motorik kasarnya.

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang artinya menurut Nana Sudjana (1991:5) adalah suatu perubahan yang relative permanen dalam suatu kecenderungan tingkah laku sebagai dari hasil praktek atau latihan. perubahan tingkah laku individu sebagai hasil belajar ditunjukkan dalam berbagai aspek seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, persepsi, motivasi, atau gabungan dari aspek-aspek tersebut.

Menurut Djudju Sudjana (2000:51) bahwa belajar didefinisikan sebagai suatu perubahan yang terjadi pada seseorang yang disebabkan oleh adanya rangsangan (Hamijoyo ,1968 ; Gagne,1970 ; Traves,1972; dan Sumadi Suryabrata , 1975). Belajar dipengaruhi oleh dua pandangan. Pertama, pandangan yang berasumsi bahwa peserta didik adalah manusia fasif yang hanya melakukan respon terhadap stimulus. Peserta didik akan belajar apabila dilakukan pembelajaran oleh pendidik secara sengaja, teratur dan berkelanjutan. kedua, pandanga yang berdasarkan pada asumsi bahwa peserta didik adalah manusia aktif yang selalu berusaha untuk berpikir dan bertindak didalam dan terhadap dunia kehidupannya. Belajar akan terjadi apabila peserta didik berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial maupun lingkungan alam.

Pembelajaran menurut Sudjana (1993:5) dapat diberi arti sebagai upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan belajar membelajarkan. dalam kegiatan ini terjadi interaksi edukatif antara dua pihak yaitu, antara peserta didik yang melakukan kegiatan belajar dengan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Pembelajaran ini tentunya merupakan suatu sistem yang didalamnya merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang biasa dikondisikan sehingga seseorang dapat melakukan proses belajar dengan maksimal. komponen pembelajaran tersebut akan menentukan keberhasilan dari penyelenggara suatu proses belajar.

Pembelajaran anak usia dini memiliki dua jenis model yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan berpusat pada anak. Pembelajaran yang berpusat pada guru diprakarsai oleh Pavlov, Skinner, dan para tokoh Behavioris lainnya. adapun pembelajaran yang berpusat pada anak diprakarsai oleh Piaget, Erikson, dan Isaacs.

Menurut Conny (2002) Behaviorisme adalah aliran psikologi yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Belajar menurut teori ini merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanis.

Oleh karena itu, lingkungan yang sistematis, teratur dan terencana dapat memberikan pengaruh yang baik sehingga manusia beraksi terhadap stimulus tersebut dan memberikan respon yang sesuai. ahli yang menganut paham ini antara lain Thorndike, Watson, Pavlov, dan Skinner.

Bahwa ilmu pengetahuan ini dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. dalam prakteknya teori ini antara lain terwujud dalam "tahap-tahap perkembangan", dikemukakan oleh Jean Piaget dengan belajar bermakna "dan" belajar penemuan secara bebas" oleh Jerome Bruner.

Conny (2002) menyatakan bahwa belajar adalah membangun pengetahuan itu sendiri, setelah dipahami, dicernakan, dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang.

Menurut Piaget proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui anak, yang dalam hal ini dibagi menjadi empat tahapan, yaitu a) tahap sensori motor (ketika anak berumur 0-2 tahun), b) tahap pra-operasional (2 sampai 7 tahun), c) tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan d) tahap operasional formal (11-18 tahun). Menurut Ausubel bahwa anak akan belajar dengan baik jika apa yang disebut “pengatur kemajuan (belajar)” didefinisikan dan dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada anak. Pengatur kemajuan belajar adalah konsep atau informasi umum yang mawadahi (mencakup) semua isi pelajaran yang akan diajarkan kepada anak.

Para Ahli Psikologi telah menemukan pola dan tahapan dalam perkembangan yang berasal dari pengendalian yang muncul dari dalam diri anak, seperti kognitif, sosio-emosional, dan perkembangan fisik. Melalui pengetahuan ini dapat diciptakan lingkungan belajar yang berbasis bermain untuk anak sehingga dapat mendukung perkembangan anak. Para pendidik anak usia dini memerlukan teori psikologi tentang penilaian anak untuk memahami dinamika kelas dan manusianya, dan mampu untuk memutuskan tindakan yang akan diambil oleh guru. Lembaga pendidikan sekolah untuk anak usia dini menggunakan kedua teori tersebut dalam mengembangkan kegiatannya.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan. Kegiatan bermain merupakan salah satu bentuk interaksi utama yang dapat dilakukan oleh antar teman sebaya di kalangan anak-anak. Bermain adalah cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial, bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain melatih anak-anak untuk berkata-kata, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan mengenal waktu, jarak serta suara.

Dimasa sekarang ini permainan tradisional sudah hampir terlupakan bahkan hampir sudah jarang dimainkan oleh anak-anak sekarang dengan adanya permainan modern terutama terjadi di kota-kota besar. Sebaiknya permainan tradisional harus terus dilestarikan. Sebab, permainan tersebut memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap aspek perkembangan anak.

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada kultur dan budaya daerah

tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Permainan tradisional merupakan suatu proses dalam melakukan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dengan mempergunakan alat sederhana yang sesuai dengan keadaan dan merupakan warisan budaya setempat secara turun temurun dari nenek moyang (Larasati, 2010).

Permainan tradisional juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan menurut tradisi, sehingga menimbulkan rasa puas pada pelakunya. (Muhammad Zaini, Permainan Tradisional Indonesia. 1988). Permainan tradisional merupakan unsur kebudayaan indonesia yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara yang pada dasarnya lebih banyak memberikan kesempatan kepada pemain untuk bermain secara kelompok, dimana minimal dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan alat –alat sangat sederhana, mudah dicari, serta dapat memanfaatkan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar, permainan tradisional sebagai bagian dari kefiatan bermain memiliki manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak (Kurniati, 2006).

Setiap negara atau daerah memiliki permainan yang berbeda, khususnya dalam permainan tradisional . Permainan tradisional dalam penelitian ini fokus pada permainan tradisional Jawa Barat. Menurut Kurniati (2006) menyatakan bahwa permainan tradisional Jawa Barat merupakan suatu aktivitas permainan (kaulinan barudak) yang tumbuh dan berkembang didaerah Jawa Barat, yang sangat erat kaitannya dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat sunda dan dikerjakan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya yang bersifat edukatif, mengandung unsur pendidikan jasmani (gymnastic), kecermatan, kelincahan, daya pikir, apresiasi artistik (unsur seni), kesegaran psikologis, dan sebagainya.

Jenis – jenis permainan tradisional

Ada banyak macam dan jenis permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. salah satunya permainan tradisional dari jawa barat. permainan tradisional di Indonesia memiliki kesamaan bentuk pada beberapa jenis permainan, namun cenderung berbeda penanaman permainannya pada setiap daerah.

Berdasarkan klasifikasi bentuk permainan yang dimainkan secara berkelompok dan permainan yang dimainkan secara berindividu, maka

berikut ini beberapa permainan tradisional Jawa Barat yang dapat dilakukan oleh anak usia dini usia 5-6 tahun, cingciripit, ucing sumput, gagarudaan, dan sebagainya.

Dibalik permainan yang terkesan sederhana, sebenarnya permainan tradisional memiliki manfaat yang baik untuk perkembangan pertumbuhan anak. Banyak hal yang didapat oleh seorang anak dari sebuah permainan tradisional lewat proses bermain. Dalam hal ini si anak terlibat langsung baik fisik maupun emosi sehingga sangat mempengaruhi masa pertumbuhannya.

Adapun manfaat dari permainan tradisional adalah sebagai berikut :

1. mengembangkan kecerdasan intelektual
2. mengembangkan kecerdasan emosional
3. mengembangkan daya kreatifitas
4. anak menjadi lebih kreatif
5. bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak
6. mengembangkan kecerdasan majemuk anak

C. PEMBAHASAN

Program Kolompok Bermain (Kober) Geger Sunten, yang mempunyai arti dari nama Geger adalah *Punggung*, Sunten adalah *Gunung* (Seger Sunten = *Punggung Gunung*). Kober ini terletak di Kp. Cibodas Rt 03 Rw 05, Desa Suntenjaya Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat.

Berdirinya Kober Geger Sunten merupakan salah satu bentuk kepedulian warga masyarakat terhadap Pendidikan Luar Sekolah (PLS) . karena, kondisi daerah yang masih belum mampu beranjak dari kondisi sebelumnya yang cenderung stagnan.

Tujuan didirikannya kober ini yaitu dengan adanya pengembangan dan peningkatan kualitas kelompok belajar ini diharapkan anak usia dini dapat mengembangkan dan memperdayakan potensi yang ada menuju masyarakat beriman, bertaqwa, berilmu, cakap dan mandiri, serta membantu pemerintah dalam upaya mencerdaskan anak bangsa.

Dalam hal ini tutor harus mampu merencanakan peningkatan motorik kasar anak dengan gambaran nyata tentang jenis permainan tradisional, cara pelaksanaan permainan tradisional. Tutor juga harus mampu melaksanakan peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tradisional dengan menyiapkan tempat dan alat-alat yang akan

digunakan dalam permainan tradisional. dan tutor pun dituntut untuk mampu menilai setiap kegiatan atau permainan yang dilakukan oleh anak.

D. KESIMPULAN

Bermain merupakan kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan . kegiatan bermain merupakan salah satu bentuk interaksi utama yang dapat dilakukan oleh antar teman sebaya dikalangan anak-anak. Bermain adalah cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial, bermain merupakan media yang baik untuk belajar kerana dengan bermain melatih anak-anak untuk berkata –kata, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan mengenal waktu, jarak serta suara.

Hasil pengolahan data diperoleh gambaran bahwa permainan tradisional memiliki peran yang sangat penting dalam merangsang perkembangan motorik kasar yang dimiliki oleh setiap anak, dan dapat mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, dan kreatifitas anak.. Namun, permainan tradisional ini masih jarang dilakukan oleh tutor dan orang tua sebagai media pembelajaran pada anak dikarenakan terdapat faktor penghambat seperti kurangnya pemahaman tutor dan orang tua akan manfaat permainan tradisional, kurangnya alat permainan, tempat yang kurang sesuai untuk melakukan permainan tradisional. Meskipun demikian terdapat faktor pendorongnya yaitu : minat anak yang cukup tinggi, alat permainan yang dapat dibuat dengan memanfaatkan barang –barang bekas maupun yang ada disekitar alam sekitar, dan halaman yang dapat dijadikan tempat untuk bermain bagi anak.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Isjoni .2009. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* . Bandung : ALFABETA.
Sudjana, D. 2006 . *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
Suyadi .2013. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

PENINGKATAN PEMAHAMAN MEMBACA *NARRATIVE TEXT* BERBAHASA INGGRIS MELALUI *SCANNING TECHNIQUE* PADA SANTRI PONPES MIFTAHUL HUDA CIMAH

Reni Pujianti

pujianti_reni@ymail.com

Sekolah Menengah Pertama Interaktif Gemilang Mutafannin

Abstrak

Penelitian ini berjudul " Peningkatan Pemahaman Membaca *Narrative Text* Berbahasa Inggris Melalui *Scanning Technique* Pada Santri Ponpes Miftahul Huda Cimahi" adalah untuk menemukan keefektipan pemahaman membaca naratif para santri dengan menggunakan *scanning technique* di kelas 3 DTU Pondok Pesantren Miftahul Huda Cimahi. Pada penelitian ini penulis menggunakan *pre-experimental one-group pretest-posttest design* dan metode kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh santri Pondok Pesantren Miftahul Huda Cimahi dengan sampel kelas 3 DTU. Untuk mengetahui normalitas prites dan postes dan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak, data dianalisis menggunakan SPSS.

Kata Kunci: *Pemahaman, Narrative Text, ScanningTechnique*

A. Pendahuluan

Pondok pesantren merupakan salah satu pendidikan nonformal berbasis agamis yang memperdalam mengenai hukum-hukum Islam atau ilmu agama (islam) dan segala hal yang berhubungan dengan Islam. Murid yang menuntut ilmu di pondok pesantren dinamakan santri dan pengajarnya disebut ustadz/ustadzah.

Ustadz/ ustadzah sangat dihormati oleh santrinya, karena mereka memiliki budaya "ta'dim" atau dalam arti bahasa indonesia adalah menuruti segala sesuatu yang diperintah oleh ustadz/ustadzah selama perintah itu baik. Para santri menghabiskan waktu mereka dengan menimba ilmu agama saja. Namun, dengan keadaan masyarakat yang sudah modern saat ini dan dengan fasilitas-fasilitas yang diberikan oleh dunia saat ini seperti media sosial sudah banyak sekali mengalami kemajuan, para santri sudah seharusnya memperoleh ilmu lain seperti mempelajari Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran tambahan bagi mereka.

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang telah mengalami peningkatan sangat pesat dikarenakan kebutuhan masyarakat dunia. Bahkan di beberapa negara, bahasa Inggris dijadikan bahasa kedua setelah bahasa Nasional sedangkan di sebagian negara lain bahasa Inggris dijadikan bahasa Nasional dilihat dari suku dan bangsa penduduknya dan bahasa Inggris dianggap satu-satunya alat pemersatu bangsa. Kachru dan Nelson (2011) telah membagikan negara pengguna bahasa Inggris kedalam tiga bagian. Pertama, yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa ibu misalnya, Canada, Australia, New Zealand, dan Amerika Serikat (*Inner Circle Countries*). Kedua, negara yang memiliki history institusional Inggris sehingga bahasa ini memegang peranan penting terutama dalam bidang pendidikan, pemerintahan, kesusastraan dan kebudayaan populer. Negara ini termasuk Nigeria, Singapura, dan India (*Outer Circle Countries*). Ketiga negara yang menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*Expanding Circle Countries*) seperti, Indonesia, Rusia dan China.

Disamping Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang dipelajari hampir diseluruh negara di dunia, bahasa Inggris juga merupakan jembatan untuk mempelajari sumber ilmu karena banyak sekali ilmu-ilmu pengetahuan bersumber dari buku menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya. Saat ini alat-alat elektronik seperti komputer, telpon genggam, sosial media, dan alat-alat elektronik lainnya menggunakan Bahasa Inggris. Maka sudah tidak dipungkiri bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat penting untuk dipelajari.

Di Indonesia bahasa Inggris berkedudukan sebagai bahasa asing yang sudah dipelajari disekolah-sekolah formal seperti di SD, SMP, SMA bahkan di perguruan tinggi. Sedangkan dalam pendidikan nonformal banyak yang sudah menerapkan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang harus dipelajari seperti dilembaga-lembaga kursus bahkan di pondok pesantren.

Terdapat empat *skills* yang terdapat dalam Bahasa Inggris yaitu, listening, speaking, reading dan writing. Dalam penelitian ini penulis berfokus pada skill reading yang menjadi salah satu *skill* yang menurut para santri sulit untuk dipelajari. Beatrice S. Mikulecky & Linda Jeffries menyatakan "*Reading is one important way to improve general language skills in English.*"

Menurut Mikulecky dan Jeffries *reading* merupakan cara untuk mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris secara keseluruhan. Maka dalam penelitian ini penulis ingin menerapkan scanning technique sebagai salah satu cara untuk mengembangkan reading skill. Brown (1994:291) "*Scanning is very high-speed reading that you do when you are looking for a specific piece of information.*"

Scanning berguna untuk mencari beberapa informasi secepat mungkin, membaca dengan scanning artinya menyapu halaman buku untuk menemukan sesuatu yang diperlukan.

B. Kajian Teoritis

1. Pemahaman

Membaca pemahaman adalah suatu proses untuk mengenali atau mengidentifikasi teks, kemudian mengingat kembali isi teks. Membaca pemahaman juga dapat berarti sebagai suatu kegiatan membuat urutan tentang uraian/menggorganisasi isi teks, bisa mengevaluasi sekaligus dapat merespon apa yang tersurat atau tersirat dalam teks.

Pemahaman berhubungan laras dengan kecepatan. Pemahaman atau comprehension, adalah kemampuan membaca untuk mengerti: ide pokok, detail penting, dan seluruh pengertian.

Manusia dikenal sebagai makhluk multidimensional. Sebagai makhluk multidimensional, manusia memiliki banyak sebutan. Beberapa diantaranya adalah sebagai makhluk yang menggunakan simbol, sebagai makhluk berpikir, sebagai makhluk politik, dan sebagai makhluk sosial. Apapun sebutannya, manusia tidak bisa terlepas dari aktivitas berhubungan dengan yang lainnya. Dengan kata lain, manusia tidak bisa hidup sendirian, melainkan dia selalu membutuhkan orang lain. Demikianlah, manusia dalam kehidupannya tidak bisa terlepas dari aktivitas berkomunikasi. Bahasa merupakan salah satu media komunikasi utama yang digunakan oleh manusia. Komunikasi yang menggunakan media bahasa ini disebut komunikasi verbal. Sebelum dikenal bahasa tulis, manusia berkomunikasi dengan menggunakan bahasa lisan. Dengan demikian, kemampuan berbahasa yang mereka miliki terbatas pada berbicara dan mendengarkan saja.

Dengan adanya kemajuan peradaban, manusia merasakan adanya keterbatasan dalam berkomunikasi secara lisan. Informasi yang tersimpan dalam bahasa lisan akan hilang begitu saja setelah komunikasi lisan

selesai. Komunikasi lisan tidak bisa menembus hambatan waktu. Oleh karena itulah, kemudian manusia menciptakan simbol-simbol tulis untuk menggambarkan bahasa lisannya. Dalam komunikasi tulis, ada dua kemampuan yang terlibat, yaitu menulis dan membaca.

Demikianlah, sampai perkembangan peradaban sekarang, manusia mengenal adanya tindak komunikasi yang meliputi empat kemampuan berbahasa, yaitu berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Berbicara dan mendengar termasuk kemampuan berbahasa lisan. Menulis dan membaca merupakan kemampuan berbahasa tulis. Keempat kemampuan berbahasa ini bersifat integratif yang dapat diistilahkan dengan caturtunggal kemampuan berbahasa.

Sejak dikenal bahasa tulis, aktivitas membaca menjadi sangat penting. Kegiatan membaca, utamanya membaca memiliki nilai yang sangat strategi dalam upaya pengembangan diri. Melalui membaca pemahaman ini, orang dapat menggali dan mencari berbagai macam ilmu dan pengetahuan yang tersimpan didalam buku-buku dan media tulis yang lain. Membaca pemahaman disini dapat diibaratkan sebagai kunci pembuka gudang ilmu pengetahuan karena melalui pemahaman seseorang terhadap suatu bacaan maka ia akan mendapatkan informasi dan pengetahuan yang lebih.

Pentingnya membaca, utamanya membaca pemahaman bagi seseorang patut kita sadari. Membaca pemahaman masih terus akan dibutuhkan sebagai alat untuk mempelajari berbagai bidang ilmu. Hal ini terutama sangat dirasakan oleh para pelajar. Melalui membaca pemahaman, seseorang akan terbantu dalam rangka pengembangan kemampuan akademik, keahlian, dan kecerdasan. Dalam kehidupan masyarakat modern yang kompleks, kemampuan seseorang dalam membaca pemahaman sangat diperlukan dalam bidang pendidikan, ekonomi, dan sosial. Selain itu, membaca pemahaman akan memberikan nilai plus terhadap pembacanya. Dalam hal ini, pembaca akan memperoleh informasi-informasi yang lebih dan beragam.

2. Narrative Text

Teks naratif pada dasarnya adalah teks yang menceritakan tentang sesuatu hal yang tidak benar-benar terjadi melainkan hanya di karang oleh si penulis (*Writer*). Teks naratif bertujuan untuk menghibur, untuk mendapat dan mempertahankan perhatian pembaca/ pendengar cerita. Teks naratif bertujuan juga untuk mendidik, memberitahu,

menyampaikan refleksi tentang pengalaman pengarangnya, dan yang tak kurang pentingnya ialah untuk mengembangkan imajinasi pembaca/pendengar. Teks naratif umumnya bersifat imajiner, tetapi ada juga teks naratif yang bersifat faktual, yaitu menceritakan kejadian yang sesungguhnya.

Tujuan utama narrative text adalah menyampaikan cerita untuk menghibur pembacanya. Disamping itu, narrative text juga bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai moral tertentu. Ini dimaksudkan untuk merubah perilaku pembacanya.

Ada beberapa jenis teks naratif yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari - hari, misalnya dongeng, legenda, cerita misteri, cerita horor, roman, dan cerita pendek.

Teks naratif terdiri dari tiga bagian utama: (1) *Orientation* yaitu bagian dimana pengarang melukiskan dunia untuk ceritanya, dibagian inilah diperkenalkan dimana dan kapan peristiwa terjadi serta para tokoh; (2) *Complication* yaitu bagian dimana tokoh utama menghadapi rintangan dalam mencapai cita - citanya, bagian dimana komplik mulai terjadi dan (3) *Resolution* yaitu bagian permasalahan yang dihadapi tokoh utama diselesaikan. Pada bagian ini mempunyai dua kecendrungan, yaitu mengakhiri cerita dengan kebahagiaan (*happy ending*) dan atau mengakhiri cerita dengan kesedihan (*sad ending*), tetapi ada juga teks naratif yang membiarkan pembaca/ pendengar menebak akhir cerita.

Dari sudut pandang fitur bahasa, teks naratif memiliki ciri khas antara lain sebagai berikut:

1. Partisipan yang *specific* dan sering individual.
2. Banyak action verbs (*material processes*), dan ada juga yang menggunakan verbal and *mental processes*.
3. Biasanya menggunakan *Past tense*.
4. Banyak menggunakan *linking Words* yang berkenaan dengan waktu.
5. Sering memasukkan dialog, dan *tense* akan mungkin berubah.
6. *Descriptive language* digunakan untuk menciptakan imaji dibenak pembaca.

Dapat ditulis sebagai orang pertama (1), atau ketiga (*he, she, they*).

3. *Scanning Technique*

Membaca Scanning juga bisa dipahami sebagai teknik membaca tatap (scan) sangat cepat. Membaca cepat dengan teknik ini akan melewati banyak kata, seperti pendapat Mikulecky & Jeffries (dalam Farida Rahim, 2005), membaca dengan teknik menatap atau memindai ini ternyata sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan membaca seseorang.

Membaca dengan teknik ini lebih berfokus pada penemuan informasi spesifik secara cepat dan akurat. Dalam penerapannya, mata memiliki peranan penting, cara dengan menggerakkan mata secara cepat (scan) pada setiap halaman bacaan untuk menemukan kata dan frasa tertentu. Ketika menjumpai kata atau frase yang dicari gerakan mata dihentikan. Intinya adalah mata bergerak cepat, berpindah-pindah tanpa melihat kata demi kata.

Langkah-langkah:

- Menggerakkan mata pada halaman dengan gerakan cepat, namun bukan kata per kata, melainkan keseluruhan.
- Saat menemukan informasi yang dicari, kecepatan mata di turunkan.
- Pembaca harus memiliki kejelian dan pemahaman terhadap karakteristik bacaan yang dibaca.

C. Pembahasan

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. "Quantitative research methods are used to examine questions that can be best answered by collecting and statistically analyzing data that are in numerical form" (Crowl, 1996:10). Metode kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman membaca *Narrative text* melalui *scanning technique* pada santri PONPES Miftahul Huda Cimahi.

Penelitian ini juga menggunakan *Pre-Experimental Design of One-Group pretest-Posttest Design*.

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

One-group pretest-posttest design: pretes (O₁) yaitu tes yang dilakukan sebelum diberikan treatment, treatment (X) yaitu ketika proses

penerapan teknik skening pada teks naratif dan postes (O₂) yaitu tes yang dilakukan setelah treatment diberikan.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengungkap data tentang variabel-variabel dalam penelitian ini, yaitu penggunaan *scanning technique* dalam memahami *narrative text*, penulis menggunakan test berupa tes tertulis untuk menghasilkan skor dari hasil pemahaman santri dalam membaca teks naratif menggunakan teknik scanning. "the test has been designed so that the procedures for administrating the test, the materials used in the test, and the way in which the test is scored are constant" (Crowl, 1996:114). Indikator daripada pemahaman membaca teks naratif adalah: menemukan ide pokok, mengidentifikasi, memhami *vocabularies* dan menyimpulkan. Namun pada penelitian ini penulis hanya menggunakan beberapa indikator yaitu: menemukan ide pokok, mengidentifikasi dan memahami *vocabularies* dari teks naratif. Penulis melakukan beberapa langkah dalam mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut:

1. Prites

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah prites, guru melakukan prites dengan memberikan soal kepada santri. Prites ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal santri PONPES Miftahul Huda Cimahi sebelum dilakukan treatment. Para santri harus menyelesaikan beberapa soal yaitu berupa: beberapa pertanyaan berdasarkan teks, mengidentifikasi beberapa tokoh/tempat/kejadian yang terdapat dalam teks, dan menyusun kalimat.

2. Treatmen

Treatment diberikan setelah santri melakukan prites. Treatmen bertujuan untuk mengembangkan pemahaman skill membaca siswa terhadap teks berbentuk naratif dengan menggunakan *scanning technique* dalam pembelajaran di kelas.

3. Postes

Postes dilakukan setelah treatment penggunaan *scanning technique* untuk memahami teks naratif diberikan. Tidak berbeda dengan prites, *scoring* dilakukan dengan mengolah data dari jawaban yang benar.

3. Populasi

Crowl (1996:15) mengemukakan bahwa, "Populations are groups consisting of all people to whom a researcher wishes to apply the findings of a study." Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh santri Miftahul Huda Cimahi. Alasan diambilnya subjek santri yang berusia 19-

20 tahun karena santri pada kelas tersebut pada umumnya sudah dapat memahami operasi (logis) tetapi masih mendapatkan kesukaran untuk menerapkan intelektual mereka ke dalam ide-ide abstrak. Mengingat keadaan santri kelas DTU 3 pada umumnya sama yakni sudah mampu mengorganisir cara berpikir mereka, maka dari itu tempat pesantren dimana penelitian itu akan diadakan bisa dipilih secara sembarang. Untuk memudahkan komunikasi dengan peneliti, maka pesantren yang dipilih adalah PONPES Miftahul Huda Cimahi.

4. Sample

Crowl (1996:15) mengemukakan bahwa: "samples are subsets of people used to represent population." Sampel pada penelitian ini adalah santri putri kelas 3 DTU yang berjumlah 30 orang. Metode yang digunakan untuk sampel menggunakan *random sampling*, yang mana menurut Crowl (1996:15) "Random sampling means that each number of the population had an equal chance of being selected as part of it.

5. Pengolahan Data Menggunakan SPSS

Setelah data dihasilkan dari pretes dan postes selanjutnya data di analisa menggunakan SPSS. SPSS adalah salah satu software statistik populer yang dapat melakukan manipulasi data dan menganalisis sampel. SPSS adalah sistem yang komprehensif untuk menganalisis data dapat mengolah data hampir semua jenis file dan menghasilkan laporan ditabulasi, grafik, dan plot.

D. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian yang berkonsentrasi pada pemahaman membaca para santri terhadap teks berbentuk naratif dengan menggunakan teknik *scanning*.

Populasi pada penelitian ini adalah PONPES Miftahul Huda Cimahi, sampel pada penelitian ini adalah santri putri kelas 3 DTU yang berjumlah 30 orang. Metode yang digunakan untuk sampel menggunakan *random sampling*, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuantitatif one grup pretes postes desain yang diolah dengan menggunakan SPSS.

F. Daftar Pustaka

Kaswan & DasepSuprijadi. (2013). *Research In English Education*, Bandung: Putra Praktis

- Crowl, Thomas K. 1996. *Fundamental of Educational Research*. United States of America: Times Mirror Higer Education Group.
- Moyle, Donald.1972. *The Teaching of Reading*. London: The Garden City Press Limited.
- Undang-undang Republik Indonesia No.2 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional 2007*. Wacana Intelektual