

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 adapat 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 bermaian. Hal ini tentu saja bertentangan dengan kondisi anak yang seharusnya bisa bermaian sambil belajar. Menurut Montessori (2001) sebagaimana dikutip Britton menyatakan bahwa : “ Bagi anak, permaianan 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 peramainan yang mereka lakukan anak memperoleh stimulasi yang cukup banyak . Stimulasi yang diperoleh anak seharusnya tidak hanya sekedar stimulasi bagi kognisi saja tetapi juga uang yang cukup untuk memperolehnya.

Dengan demikian, permainan tradisional sebagai salah satu hasil budaya bangsa perlu digali, dikembangkan dan bahkan dilestarikan keberadaanya 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 ynag 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 uisa 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 perkembnganm 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 operasioanl formal (11-18 tahun). Menurut Ausubel bahwa anak akan belajar dengan baik jika apa yang disebut “pengatur kemajuan (belajar)” didefinisikan dan di presentasikan dengan baik dan tepat kepada anak . pengatur kemajuan belajar adalah konsep atau informasi umum yang mawadahi (mencakup) semua isi pelajaran yang akan diajarkan apada 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 anaka 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 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.

Dimasa sekarang ini permainan tradisional sudah hampir terlupakan bahkan hampir sudah jarang di mainkan 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 menggunakan 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 strategis 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