



# JEGE

## *Jurnal Edukasi Generasi Emas*

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK MELALUI KEGIATAN LITERASI POJOK BACA**

Cici Kuraesin, Mamat Rohimat, H. Jaenurdin (Hal. 1-8)

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF ANAK PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI KOBER DIRAASAH AL-QUR'ANNIYYAH**

Dina Sri Lestari, Riska Aprilianti, Jenurdin (Hal. 09-20)

**ANALISIS GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATLEGROUND (PUBG) TERHADAP KARAKTER BELAJAR ANAK USIA DINI**

Dode Badrudin, Riska Aprilianti, Mamat Rohimat (Hal. 21-29)

**MENINGKATKAN KEMANDIRIAN DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI MELALUI PEMBERIAN REWARD CAP BINTANG**

Elis Nurjanah, Riska Aprilianti, Siti Noor Rochman (Hal. 30-41)

**LITERASI DIGITAL : IMPLEMENTASI DALAM PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI TK PLUS BUDIMAN KABUPATEN SUBANG**

Ika Kartika, Dadang Hafid, Riska Aprilianti (Hal. 42-48)

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA ROTARY WHEEL PADA KELOMPOK B KOBER MUTIARA BUNDA**

Karwati Nurmala Dewi, Aas Hasanah, Riska Aprilianti (Hal. 49-60)

**UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN SIKAP KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN BOY-BOYAN**

Siti Nurhayati, Erna Roostin, Wulanda Aditya Azis (Hal. 61-70)

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PLAYMATE GROSS MOTOR SKILL**

Yolanda Safitri, Ece Sukmana, Erna Roostin (Hal. 71-80)

**MENINGKATKAN KECERDASAN FINANSIAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN MAKRO**

Ade Kartini, Mimih Aminah, Aas Hasanah (Hal. 81-94)



---

## DAFTAR ISI

### JEGE

#### Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

---

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK MELALUI KEGIATAN LITERASI POJOK BACA**

Cici Kuraesin\*<sup>1</sup>, Mamat Rohimat<sup>2</sup>, H. Jaenurdin<sup>3</sup> (Hal. 1-8)

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZZ* UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF ANAK PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI KOPER DIRAASAH AL-QUR'ANNIYYAH**

Dina Sri Lestari<sup>1</sup>, Riska Aprilianti<sup>2</sup>, Jenurdin<sup>3</sup> (Hal. 09-20)

**ANALISIS *GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUND (PUBG)* TERHADAP KARAKTER BELAJAR ANAK USIA DINI**

Dode Badrudin<sup>1</sup>, Riska Aprilianti<sup>2</sup>, Mamat Rohimat<sup>3</sup> (Hal. 21-29)

**MENINGKATKAN KEMANDIRIAN DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI MELALUI PEMBERIAN *REWARD* CAP BINTANG**

Elis Nurjanah<sup>1</sup>, Riska Aprilianti<sup>2</sup>, Siti Noor Rochman<sup>3</sup> (Hal. 30-41)

**LITERASI DIGITAL : IMPLEMENTASI DALAM PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI TK PLUS BUDIMAN KABUPATEN SUBANG TAHUN AJARAN 2021/2022**

Ika Kartika<sup>1</sup>, Dadang Hafid<sup>2</sup>, Riska Aprilianti<sup>3</sup> (Hal. 42-48)

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA *ROTARY WHEEL* PADA KELOMPOK B KOPER MUTIARA BUNDA**

Karwati Nurmala Dewi<sup>1</sup>, Aas Hasanah<sup>2</sup>, Riska Aprilianti<sup>3</sup> (Hal. 49-60)

**UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN SIKAP KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN BOY-BOYAN**

Siti Nurhayati\*<sup>1</sup>, Erna Roostin<sup>2</sup>, Wulanda Aditya Azis<sup>3</sup> (Hal. 61-70)

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PLAYMATE GROSS MOTOR SKILL***

Yolanda Safitri<sup>1</sup>, Ece Sukmana<sup>2</sup>, Erna Roostin<sup>3</sup> (Hal. 71-80)

**MENINGKATKAN KECERDASAN FINANSIAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN MAKRO**

Ade Kartini<sup>1</sup>, Mimih Aminah<sup>2</sup>, Aas Hasanah<sup>3</sup> (Hal. 81-94)

## UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK MELALUI KEGIATAN LITERASI POJOK BACA

(Penelitian Tindakan Kelas pada anak kelompok B di Kelompok Bermain Dzuriatul Ihya  
Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022)

Cici Kuraesin\*<sup>1</sup>, Mamat Rohimat<sup>2</sup>, H. Jaenuridin<sup>3</sup>  
Universitas Sebelas April, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Received Aug 29, 2022  
Revised Sept 05, 2022  
Accepted Sept 21, 2022

#### Kata kunci:

Minat, Kemampuan Membaca,  
Literasi, Pojok Baca.

#### Keywords:

Interests, Reading Ability,  
Literacy, Reading Corner.

#### \*Corresponding Author:

Cicin Kuraesin,  
Pendidikan Guru Anak Usia  
Dini,  
Universitas Sebelas April,  
Jalan Angrek Situ No. 19  
Sumedang,

Email: [cicin9008@gmail.com](mailto:cicin9008@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan kemampuan membaca permulaan anak sehingga guru perlu menciptakan dan merancang suatu teknik dan kegiatan yang dapat menstimulasi peningkatan minat belajar dan kemampuan membaca permulaan anak. Salah satu teknik yang dilakukan yaitu melalui kegiatan literasi pojok baca. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 orang, terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian minat belajar dan kemampuan membaca permulaan anak. Berdasarkan hasil diketahui bahwa kegiatan literasi pojok baca dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan membaca permulaan anak. Kemampuan minat belajar anak berdasarkan data awal hanya mencapai 20%. Setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan literasi pojok baca mengalami peningkatan pada siklus I naik menjadi 33,33%, pada siklus II naik lagi menjadi 53,33%, dan pada siklus III mencapai 76,66%. Demikian juga dengan kemampuan membaca permulaan anak berdasarkan data awal hanya mencapai 17,77%, setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan literasi pojok baca mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 31,11%, pada siklus II meningkat lagi menjadi 53,33% dan pada siklus III mencapai 84,44%.

### ABSTRACT

*This classroom action research is motivated by the lack of interest and ability in early reading of children so that teachers need to create and design a technique and activity that can stimulate an increase in children's learning interest and early reading ability. One of the techniques used is through reading corner literacy activities. The method used is classroom action research. The subjects in this study were 15 children in group B, consisting of 7 boys and 8 girls. The instrument used in this study was an assessment sheet for children's learning interest and early reading ability. Based on the results, it is known that reading corner literacy activities can increase children's interest in learning and early reading skills. The ability of children's learning interest based on initial data only reached 20%. After taking action through literacy activities, the reading corner increased in the first cycle to 33.33%, in the second cycle it rose again to 53.33%, and in the third cycle it reached 76.66%. Likewise, the early reading ability of children based on initial data only reached 17.77%, after taking action through literacy activities, the reading corner increased in the first cycle to 31.11%, in the second cycle it increased again to 53.33% and in the third cycle. reached 84.44%.*

© 2022 Universitas Sebelas April – Sumedang



## 1. PENDAHULUAN

Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata. Hanya pengalaman nyatalah yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*). Melalui proses pendidikan seperti ini diharapkan dapat menghindari bentuk pembelajaran yang hanya berorientasi pada kehendak guru yang menempatkan anak secara pasif dan guru menjadi dominan. Pada rentang usia ini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio emosional, dan spiritual. Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, informal dan non formal. Di Indonesia, saat ini kegiatan membaca pada anak usia dini pada jenjang Taman Kanak-kanak justru menjadi perdebatan. Kontroversi mengenai perlu tidaknya membaca diberikan pada anak usia dini mengakibatkan para praktisi masih ragu dan takut untuk memberikan materi belajar membaca pada anak.

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, Satuan Paud Sejenis maupun Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan. Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian, dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama pula dengan orang dewasa. Dari pernyataan tersebut maka tidaklah heran apabila berbagai permasalahan pun muncul dalam melaksanakan proses belajar mengajar di pendidikan anak usia dini dimana anak harus menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah, bertemu dengan orang-orang yang belum dia kenal bahkan anak harus berperilaku mandiri dimana anak melakukan berbagai macam kegiatan tanpa bantuan orang lain.

Membaca merupakan salah satu aspek penting yang harus dikuasai oleh anak untuk mengembangkan kemampuan membaca di kemudian hari. Pembelajaran membaca permulaan dititikberatkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis yaitu: (1) ketepatan menyuarakan bacaan, (2) lafal yang jelas, (3) intonasi yang tepat, (4) kelancaran suara, dan (5) kejelasan suara (Zuchdi dan Budiasih, 2001: 58). Selama ini guru mengajar membaca dengan cara konvensional yaitu dengan menuliskan kata di papan tulis, hal ini membuat anak-anak kurang tertarik akhirnya anak merasa bosan sehingga konsentrasi anak juga terganggu. Perkembangan ilmu pengetahuan itu suatu proses belajar dalam pendidikan proses belajar yang efektif dilakukan melalui membaca. Seperti selogan "membaca itu jendela ilmu". dengan membaca maka bisa menambah pengetahuan pada diri seseorang apabila dibiasakan untuk baca sejak usia dini.

Kemampuan membaca sangat penting namun, pada anak yang belum bisa membaca maka bisa menjadi hambatan dalam meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu kebiasaan membaca sangat perlu dipupuk sejak dini, baik itu di rumah, disekolah formal maupun sekolah nonformal. Pengenalan terhadap literasi baca tulis lebih tepat dilakukan sejak dini karena membaca dan menulis bertujuan untuk menumbuhkan rasa suka anak

terhadap kesiapan membaca. Minat membaca bukan suatu hal yang secara otomatis tumbuh sendiri, tetapi harus dipupuk dan dibina. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak adalah melalui pemanfaatan pojok baca. Pojok baca atau sudut baca ini sebuah sudut di kelas yang dilengkapi dengan koleksi buku yang ditata dengan menarik untuk menumbuhkan rasa kecintaan terhadap minat baca anak usia dini. Pengelolaan minat baca kepada anak melalui pojok baca merupakan langkah pertama untuk menumbuhkan minat membaca anak. karena anak termasuk masa yang baik untuk menumbuhkan kebiasaan yang nantinya kebiasaan ini akan membawa sampai dewasa nanti. Seperti pada buku panduan gerakan literasi sekolah ada tiga tahap yaitu tahap pengembangan, tahap pembiasaan, dan tahap pembelajaran.

Faktor utama yang menentukan suatu negara maju unggul dalam ilmu pengetahuan adalah karena pada umumnya masyarakat mereka suka membaca. Hal ini disebabkan budaya membaca sudah ditanamkan sejak kecil. Membaca pada anak usia dini bertujuan untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar. Beberapa penelitian terkini, secara natural anak usia 5-6 tahun sudah memasuki proses tahapan membaca awal, anak-anak usia dini yang sudah pandai membaca. Minat dan rasa ingin tahu merekalah yang mendorong mereka untuk belajar membaca. Berdasarkan hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa membaca bukanlah sesuatu yang tidak boleh diajarkan pada anak usia dini.

Membaca dapat diberikan asalkan mereka sendiri sudah siap, punya minat, dan rasa ingin tahu yang kuat. Minat baca merupakan hal yang sangat penting ditumbuhkan sejak dini, oleh sebab itu harus dipupuk, ditumbuhkembangkan, dan dibiasakan sejak dini. Jika kegemaran membaca buku ditanamkan sejak dini maka pada diri anak akan tertanam minat baca yang kuat. Penggunaan kegiatan literasi pojok baca dalam proses pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran baik secara individu ataupun secara kelompok. Kegiatan membaca merupakan suatu kegiatan yang disenangi anak mempunyai daya tarik dalam melihat berbagai gambar, bentuk dan, warna dalam buku bacaan sehingga membangkitkan minat dan ketertarikan anak untuk mengetahui atau membaca buku melalui pojok baca di setiap ruang kelas.

Minat membaca menurut Rahim (2018: 28) mengemukakan “Minat baca ialah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca”. Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadaran sendiri atau dorongan dari luar. Sedangkan Wahadaniah (2017: 16) mengungkapkan, Minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar”. Minat membaca juga merupakan perasaan senang seseorang terhadap bacaan karena adanya pemikiran bahwa dengan membaca itu dapat diperoleh kemanfaatan bagi dirinya. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat baca terkandung unsur keinginan, perhatian, kesadaran dan rasa senang untuk membaca. Minat baca adalah suatu kecenderungan kepemilikan keinginan atau ketertarikan yang kuat dan disertai usaha-usaha yang terus menerus pada diri seseorang terhadap kegiatan membaca yang dilakukan secara terus menerus dan diikuti dengan rasa senang tanpa paksaan, atas keinginannya sendiri atau dorongan dari luar sehingga seseorang tersebut mengerti atau memahami yang dibacanya. Menurut Tarigan (2018: 9) mengatakan bahwa “Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna atau arti (meaning) erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan atau intensif kita dalam

membaca”. Penulis simpulkan tujuan membaca membaca sebagai suatu kesenangan dan tidak melibatkan proses pemikiran yang rumit. Aktivitas ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu senggang, membaca untuk dapat melakukan suatu pekerjaan atau profesi untuk memperoleh informasi.

Kemampuan membaca permulaan “Kemampuan membaca permulaan Anak Usia Dini merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini dapat diartikan membaca sebagai proses berpikir untuk memahami teks yang dibaca” (Dalman, 2013: 6). Menurut Rahim, (2007: 200) mengemukakan, definisi membaca mencakup tiga hal, yaitu proses, strategi, dan interaktif. Sedangkan menurut Papalia (2014: 263) menyatakan “Membaca bagi anak adalah salah satu cara paling efektif untuk literasi.” Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan membaca permulaan adalah membaca yang dilaksanakan dimulai dengan mengenalkan huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang menitik beratkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, persepsi visual dan kesadaran linguistik. Menurut Soejono (Lestary, 2004: 60) menyatakan, Hal-hal yang harus dikuasai siswa dalam pengajaran membaca permulaan secara umum yaitu mengenalkan siswa pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi, melatih keterampilan siswa untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara dan pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika siswa belajar membaca lanjut.

Menurut Kern (2000: 3) literasi sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Selain itu literasi juga memiliki kesamaan arti dengan belajar dan memahami sumber bacaan. Sedangkan menurut Romdhoni (2013: 90) menyatakan bahwa literasi merupakan peristiwa sosial yang melibatkan keterampilan-keterampilan tertentu, yang diperlukan untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi dalam bentuk tulisan. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut pada dasarnya dapat dijelaskan bahwa literasi merupakan peristiwa sosial yang dilengkapi keterampilan-keterampilan untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui teks. Literasi memerlukan serangkaian kemampuan untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi dalam bentuk tulisan.

## 2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain penelitian model Kemmis & Taggart. Riyanto, (2010: 58) menjelaskan “Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersiklus, yang terdiri dari rencana (*planning*), aksi (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) yang dilakukan secara berulang. Keempat tahap dalam penelitian tindakan kelas tersebut, adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus yang akan dilakukan sehingga mencapai perubahan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek adalah siswa. Instrumen yang digunakan adalah melalui observasi dan tes. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak PAUD Dzuriatul Ihya Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut tahun pelajaran 2021/2022, yang terdiri atas 15 siswa, dengan perincian 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Hasil penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri atas satu pertemuan. Berikut uraian tentang pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan.

Data awal minat belajar anak dalam aspek kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan sebelum menggunakan kegiatan literasi pojok baca masih rendah. Terbukti dari hasil nilai rata-rata anak baru mencapai 2,2 yang berarti masuk kategori MB (mulai berkembang) baru mencapai 20%. Nilai tersebut masih sangat jauh dari harapan dan perlu adanya rangsangan pembelajaran yang lebih menarik lagi agar anak lebih semangat untuk belajar. Siswa yang belum melampaui kriteria ketuntasan sebanyak 12 orang anak. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada saat itu kurang mendukung terhadap keberhasilan anak didiknya terbukti dari hasil rata-rata nilai kemampuan anak dalam kemampuan membaca permulaan anak hanya mencapai 2,3 sedangkan persentase tes kemampuan membaca permulaan anak hanya mencapai 17,77%. Nilai tersebut masih jauh dari hasil yang diharapkan (75%). Penggunaan pendekatan yang relevan menjadi salah satu sebab anak tidak mau mengikuti pembelajaran kemampuan membaca permulaan karena pendekatan pembelajaran merupakan faktor penunjang tercapainya pembelajaran.

Minat membaca permulaan anak dalam menggunakan literasi pojok baca pada aspek kesukaan berjumlah 44 dengan nilai rata-rata 2,9 dan persentase BSB 33,33%. Pada aspek ketertarikan berjumlah 40 dengan nilai rata-rata 2,6 dan persentase BSB 33,33%, pada aspek perhatian berjumlah 38 dengan nilai rata-rata 2,5 dan persentase BSB 33,33%, dan pada aspek keterlibatan berjumlah 42 dengan nilai rata-rata 2,8 dengan persentase BSB 33,33%.

Kemampuan membaca permulaan anak setelah menggunakan kegiatan literasi pojok baca siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik. Dari data awal yang memiliki nilai BSB sebanyak 3 orang anak dengan persentase 17,77%, setelah menggunakan kegiatan literasi pojok baca yang memiliki nilai BSB sebanyak 5 orang anak dengan persentase 31,11%.

Indikator 1 anak mampu mengenal huruf ada 2 orang anak yang masuk kategori belum berkembang (BB) dengan persentase 13,33%, 2 orang anak yang mulai berkembang dengan persentase 13,33%, 7 orang anak termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 46,66%, dan 4 orang anak termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 26,66%. Indikator 2 anak mampu melakukan gerakan tangan ada 2 orang anak yang masuk kategori belum berkembang (BB) dengan persentase 13,33%, 3 orang anak yang mulai berkembang dengan persentase 20%, 4 orang anak termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 26,66%, dan 6 orang anak termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 40%.

Indikator 3 anak mampu melakukan ketepatan tangan dalam melipat ada 3 orang anak termasuk kategori belum berkembang (BB) dengan persentase 20%, 3 orang anak yang mulai berkembang dengan persentase 20%, 5 orang anak termasuk kategori

berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 33,33%, dan 4 orang anak termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 26,66%.

Minat membaca permulaan anak dengan menggunakan kegiatan literasi pojok baca siklus II pada aspek kesukaan berjumlah 51 dengan nilai rata-rata 3,43 dan persentase 46,66% sebanyak 7 orang anak. Pada aspek ketertarikan berjumlah 50 nilai rata-rata 3,3 dan persentase BSB 53,33% sebanyak 8 orang anak, pada aspek perhatian berjumlah 52 dengan nilai rata-rata 3,4 dan persentase BSB 60% sebanyak 9 orang anak dan pada aspek keterlibatan berjumlah 52 dengan nilai rata-rata 3,4 dengan persentase 53,33% sebanyak 8 orang anak. Pembelajaran membaca permulaan anak setelah menggunakan kegiatan literasi pojok baca pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik. Dari data siklus I BSB hanya mencapai 31,11% setelah menggunakan literasi pojok baca pada siklus II nilai BSB mencapai 53,33%. Agar lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini.

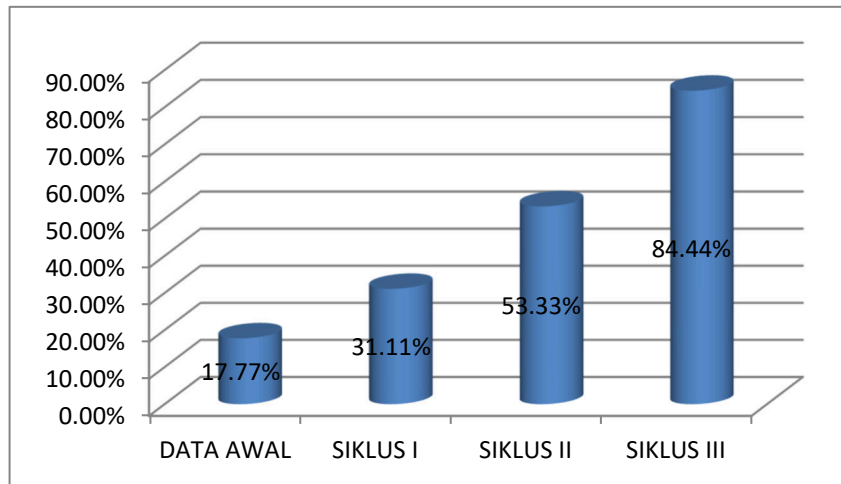
Indikator 1 anak mampu mengenal huruf ada 1 orang anak yang masuk kategori belum berkembang (BB) dengan persentase 6,67%, 1 orang anak yang mulai berkembang (MB) dengan persentase 6,67%, 6 orang anak termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 40%, dan 7 orang anak termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 46,66%. Indikator 2 anak mampu melakukan gerakan tangan ada 2 orang anak yang mulai berkembang (MB) dengan persentase 13,33%, 4 orang anak termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 26,66%, dan 9 orang anak termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 60%. Indikator 3 anak mampu melakukan ketepatan tangan dalam melipat ada 3 orang anak yang mulai berkembang dengan persentase 6,67%, 6 orang anak termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 40%, dan 8 orang anak termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 53,33%. Siklus I, II, dan III, maka peningkatan kemampuan membaca permulaan anak dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Menggunakan Kegiatan Literasi Pojok Baca**

No	Uraian	Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan			
		Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Rata-rata kemampuan membaca permulaan anak	2,3	2,8	3,3	3,8
2	Persentase berkembang sangat baik (BSB) kemampuan membaca permulaan anak	17,77	31,11	53,33	84,44

Adapun grafik rekapitulasi kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan kegiatan literasi pojok baca dapat dilihat pada Gambar 1.





**Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Peningkatan Persentase Kemampuan Membaca Permulaan Anak Menggunakan Literasi Pojok Baca**

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan kegiatan literasi pojok baca, dari data awal rata-rata nilai hanya mencapai 2,3 kemudian setelah menggunakan literasi pojok baca menunjukkan peningkatan yaitu mencapai 3,8. Sedangkan persentase kemampuan membaca permulaan anak dari data awal hanya mencapai 17,77% kemudian setelah penggunaan kegiatan literasi pojok baca mencapai 84,66%. Secara umum maka dapat dikatakan bahwa upaya meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan kegiatan literasi pojok baca dari siklus I, II, dan III menunjukkan adanya peningkatan dan telah mencapai hasil yang diharapkan.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II, dan III dan berdasarkan seluruh bahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa minat dan kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan kegiatan literasi pojok baca pada anak di kelompok B di Kelompok Bermain Dzuriatul Ihya, Kecamatan Selaawi, Kabupaten Garut, tahun pelajaran 2021/2022 dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terjadi peningkatan minat membaca permulaan anak Kelompok B di Kelompok Bermain Dzuriatul Ihya, Kecamatan Selaawi, Kabupaten Garut tahun pelajaran 2021/2022 yang signifikan melalui literasi pojok baca. Dari data awal nilai rata-rata hanya mencapai 2,2 dengan persentase 20%, pada siklus I menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata yaitu 2,7 dengan persentase 33,33%, pada siklus II nilai rata-rata anak mencapai 3,4 dengan persentase 53,33%, kemudian pada siklus III nilai rata-rata mencapai 3,6 dengan persentase 87,66%.
2. Terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B di Kelompok Bermain Dzuriatul Ihya, Kecamatan Selaawi, Kabupaten Garut tahun pelajaran 2021/2022 yang signifikan melalui literasi pojok baca. Dari data awal nilai rata-rata hanya mencapai 2,3 dengan persentase 17,77%, pada siklus I menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata yaitu 3,8 dengan persentase 31,11%, pada siklus II nilai rata-rata

anak mencapai 3,3 dengan persentase 53,33%, kemudian pada siklus III nilai rata-rata mencapai 3,8 dengan persentase 84,44%. Secara umum maka dapat dikatakan bahwa upaya meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaan anak menggunakan kegiatan literasi pojok baca dari siklus I, II, dan III menunjukkan adanya peningkatan dan telah mencapai hasil yang diharapkan.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih kepada kelompok B di Kelompok Bermain Dzuriatul Ihya, Kecamatan Selaawi, Kabupaten garut yang mengijinkan peneliti dalam penelitian ini.

#### **REFERENSI**

- Kern. (2000). *Literacy and Language Teaching*. New York: Oxford University.
- Lestary. (2004). *Perbedaan Efektifitas Metode Kata lembaga dengan Alat Bantu Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak taman Kanak-Kanak*. Skripsi Universitas Katolik Soegijapranata.
- Rahim, F. (2007) *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar Jakarta*: PT. Bumi Aksara.
- Romdhoni. (2013). *Al-quran dan Literasi*. Depok: literature nusantara.
- Tarigan, H.G. (2018). *Membaca Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahadaniah, H Wahadaniah, H. (2017). *Perpustakaan Sekolah Sebagai Sarana Pengembangan. Minat dan Kegemaran Membaca*. Jakarta: Depdikbud.
- Zuchdi & Budiasih (1997) *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.

## PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF ANAK PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI KOBER DIRAASAH AL-QUR'ANNIYYAH

Dina Sri Lestari<sup>1</sup>, Riska Aprilianti<sup>2</sup>, Jenurdin<sup>3</sup>  
Universitas Sebelas April<sup>1,2,3</sup>

### Info Artikel

#### Article history:

Received Aug 29, 2022

Revised Sept 05, 2022

Accepted Sept 21, 2022

### Kata kunci:

aspek kognitif, media  
pembelajaran, *quizizz*

### Keywords:

*cognitive aspects, learning  
media, quizizz*

### \*Corresponding Author:

Dina Sri Lestari  
Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan  
Universitas Sebelas April  
Jl. Angkrek Situ No 09  
Email:  
[dinasrilestari06@gmail.com](mailto:dinasrilestari06@gmail.com)

### ABSTRAK

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Untuk meningkatkan aspek kognitif anak di masa pandemi maka perlu adanya media pembelajaran yang efektif dan menarik salah satunya yaitu *quizizz*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan peningkatan kognitif setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media *quizizz*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model desain Kemmis dan Mc Taggart yang langkah penelitiannya meliputi rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitiannya yaitu kelompok B sebanyak 10 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, penugasan dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil data penelitian pada observasi kondisi awal yaitu 0%, siklus I meningkat menjadi 60% kemudian dan siklus II meningkat signifikan sehingga mencapai 90%. Hasil penugasan menunjukkan pada kondisi awal yaitu 0%, siklus I meningkat menjadi 60% kemudian siklus II meningkat signifikan sehingga mencapai 80%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan demikian media *quizizz* terdapat pengaruh terhadap aspek kognitif anak. Penggunaan media *quizizz* dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan belajar sambil bermain serta penggunaan gambar dan warna yang beragam menjadi daya tarik bagi anak ketika menggunakan media *quizizz*.

### ABSTRACT

*Early childhood cognitive development is the ability to think early childhood in understanding the surrounding environment so that children's knowledge increases. To improve the cognitive aspects of children during the pandemic, it is necessary to have effective and interesting learning media, one of which is quizizz. This study aims to determine the process and cognitive improvement after the implementation of learning using quizizz media. The research uses the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis and Mc Taggart design model whose research steps include planning, action, observation and reflection. The research subjects were group B with 10 children. Data collection techniques used are observation, assignment and documentation. The data analysis technique used descriptive qualitative method. The results of the research data on the observation of the initial conditions were 0%, the first cycle increased to 60% later and the second cycle increased significantly so that it reached 90%. The results of the assignment showed that the initial condition was 0%, the first cycle increased to 60% then the second cycle increased significantly so that it reached 80%. From these results it can be concluded that the quizizz media has an influence on the cognitive aspects of children. The use of quizizz media can present interesting and fun learning for a lesson with the application of learning while playing and the use of various images and colors to attract children when using quizizz media.*



## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan ruang ekspresi yang dapat membantu mengembangkan tumbuh kembang anak secara optimal. Adanya lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk memberikan fasilitas yang dapat menstimulasi perkembangan anak di masa keemasannya. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (4), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan kognitif anak usia dini lebih merujuk pada kemampuan anak untuk memahami sesuatu. Kemampuan memahami sesuatu ini menjadi hal yang penting karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir yang melibatkan proses belajar yang bersifat kompleks seperti perhatian, memori, ingatan, dan logika berpikir anak. Seperti tertuang dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 ayat (4) menyatakan bahwa “Kognitif yang dimaksud itu meliputi tentang belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis serta berpikir simbolik”. Selain itu menurut Pudjiati dan Masykouri (Laksana, dkk 2021:8) kognitif merupakan kemampuan dalam belajar, berpikir, kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Melihat penjelasan sebelumnya terlihat pentingnya perkembangan kognitif yang dapat membentuk anak dalam memahami konsep, akan tetapi hasil yang ada di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara teoritis dan kenyataan. Berdasarkan hasil observasi telah ditemukan adanya masalah utama di Kober Diraasah Al-Qur’anniyah. Masalah yang ditemukan berkaitan dengan aspek kognitif. Faktor penyebab perkembangan kognitif anak belum optimal dikarenakan kurangnya stimulasi yang baik. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan secara daring menyebabkan guru semakin kesulitan dalam menyediakan materi-materi pembelajaran, mengkomunikasikan pesan kepada orang tua dan kesulitan dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar. Sehingga guru kesulitan dalam memberikan layanan pembelajaran yang mendukung serta menstimulasi aspek perkembangan kognitif. Maka dari itu, salah satu cara yang dilakukan yaitu dengan menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat pandemi COVID. Adapun media tersebut adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media pembelajaran berbasis *e-learning*.

*E-learning* merupakan perangkat pendidikan berbasis komputer atau sistem yang memungkinkan seseorang belajar dimana saja dan kapan saja. *E-learning* juga merupakan model pembelajaran yang mencakup beragam media penyampaian bahan ajar atau konten melalui situs di internet dengan menggunakan multimedia. *E-learning* sendiri merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana guru dan peserta didik dalam mempermudah suatu proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *e-learning* yang dapat membantu anak dalam menstimulasi perkembangan kognitifnya yaitu media quizizz. *Quizizz* ini merupakan sebuah aplikasi kuis multiplayer. *Quizizz* dapat diakses melalui *website* serta dapat dimainkan bersama atau digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah. Hasil dari penugasan tersebut dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. *Quizizz* ini sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif. *Quizizz* ini juga mempunyai banyak kelebihan diantaranya yaitu dapat dimanfaatkan untuk mengukur hasil

belajar siswa sehingga dapat membantu pendidik mengetahui kemampuan kognitif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini mengenai bagaimanakan proses pembelajaran dan peningkatan kemampuan kognitif anak setelah digunakannya media pembelajaran quizizz.

## 2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Zainal Aqib (2017:13), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diartikan sebagai penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Model desain PTK yang digunakan yaitu model Kemmis dan Mc Tagart yang merupakan untaian perangkat, yaitu satu perangkatnya terdiri dari perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Penelitian dilakukan di Kober Diraasah Al-Qur'anniyah Kecamatan Jalancagak Kabupaten Subang. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juni 2022. Dimulai dari membuat rencana penelitian sampai mengolah data dan membuat laporan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, penugasan dan dokumentasi. Analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini data diperoleh melalui observasi dan penugasan untuk mengungkap perkembangan kemampuan kognitif pada anak.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil

Kondisi awal sebelum tindakan diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada hari kamis tanggal 28 April 2022 dengan hasil masih terdapat anak yang kurang memiliki rasa ingin tahu saat kegiatan pembelajaran serta kesulitan dalam menggunakan daya ingat melalui pengungkapan ide atau gagasan dalam menyelesaikan soal-soal sederhana. Selain itu guru di dalam menggunakan media terlihat kurang variatif sehingga penyampaian materi pembelajaran belum dapat menstimulasi aspek perkembangan khususnya aspek kognitif pada anak. Hal tersebut menyebabkan terdapat beberapa anak yang belum optimal dalam kemampuan kognitif sebab kurangnya stimulasi yang diberikan guru pada anak dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif.

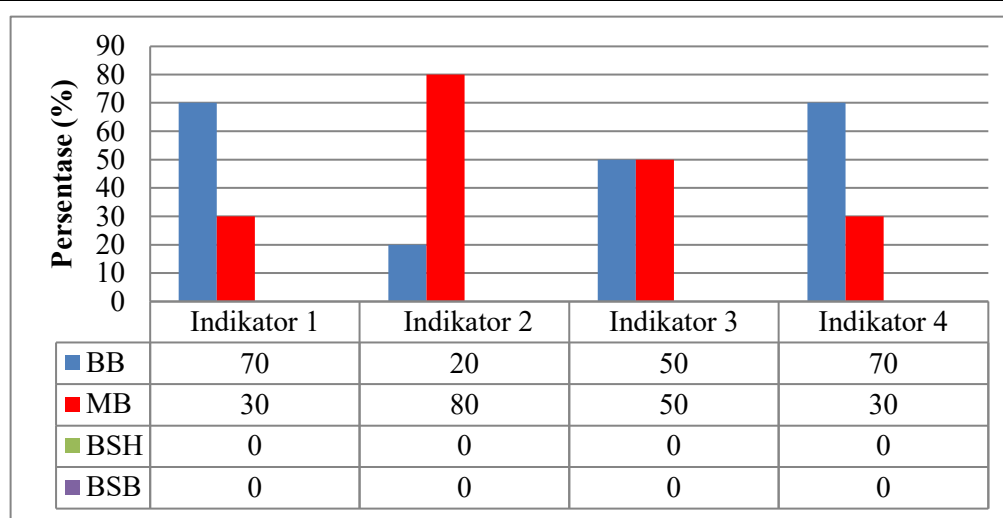
#### 3.1.1 Kondisi Awal Observasi Aktivitas Anak

Sebelum menggunakan media quizizz terdapat anak yang kemampuan kognitifnya masih kurang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan media quizizz kemampuan kognitif anak masih belum sesuai dengan harapan. Untuk melihat hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Observasi Kondisi Awal pada Aspek Kognitif Anak

No.	Aspek yang diobservasi	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki rasa	1. Anak mampu mengenal pola sederhana berupa gambar	70%	30%	0%	0%

ingin tahu saat kegiatan pembelajaran	dan warna Memperhatikan guru				
	2. Anak mampu mengenal ukuran panjang-pendek berupa gambar	20%	80%	0%	0%
	3. Anak mampu mengenal konsep bilangan 1-20	50%	50%	0%	0%
	4. Anak mampu mengenal huruf abjad	70%	30%	0%	0%



**Gambar 1.** Grafik Kondisi Awal Hasil Observasi Kognitif Anak

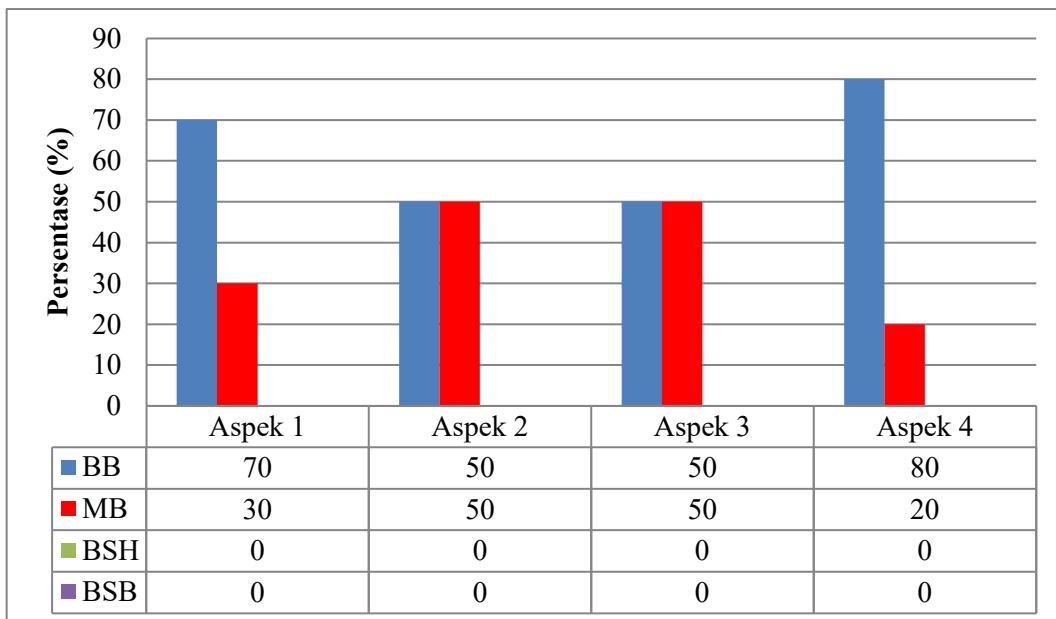
Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1 menunjukkan perolehan setiap indikator pada aspek penilaian kemampuan kognitif anak. Pada Gambar 1 warna biru menunjukkan jumlah perolehan kategori BB (Belum Berkembang) memperoleh hasil pada indikator 1 sebanyak 70%, indikator 2 sebanyak 20 %, indikator 3 sebanyak 50% dan indikator 4 sebanyak 70%, warna merah menunjukkan jumlah perolehan pada kategori MB (Mulai Berkembang) memperoleh hasil pada indikator 1 sebanyak 30%, indikator 2 sebanyak 80%, indikator 3 sebanyak 50% dan indikator 4 sebanyak 30%, warna hijau menunjukkan jumlah perolehan pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) belum terlihat, dan warna ungu menunjukkan perolehan hasil pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) belum terlihat.

Berdasarkan kondisi awal hasil penugasan kemampuan kognitif anak usia kelompok B Kober Diraasah Al-Qur'anniyah tahun pelajaran 2021/2022 sebelum digunakannya media quizziz dapat dilihat hasil rekapitulasi melalui Tabel 2.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Penugasan Kondisi Awal pada Aspek Kognitif Anak

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Menggunakan daya ingatnya	1. Anak mampu mengelompokkan gambar	70%	30%	0%	0%

melalui pengungkapan ide atau gagasan dalam menyelesaikan soal-soal sederhana Kos a kata	2. Anak mampu mengurutkan gambar berdasarkan panjang dan pendek	50%	50%	0%	0%
	3. Anak mampu menyebutkan dan menggunakan bilangan 1-20	50%	50%	0%	0%
	4. Anak mampu melengkapi huruf	80%	20%	0%	0%



**Gambar 2.** Grafik Kondisi Awal Hasil Penugasan Kognitif Anak

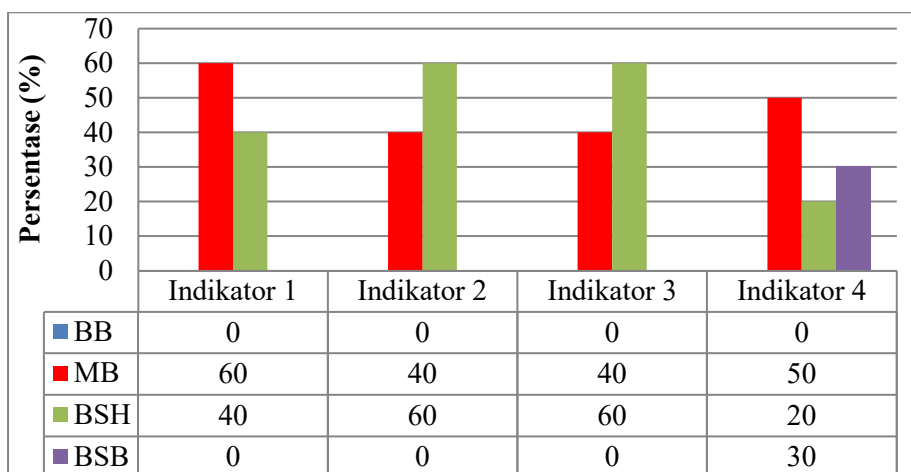
Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 2 di atas menunjukkan perolehan setiap indikator pada aspek penilaian kemampuan kognitif anak. Pada Gambar 2 warnabiru menunjukkan jumlah perolehan kategori BB (belum berkembang) dengan hasil paling tinggi, warna merah menunjukkan jumlah perolehan pada kategori MB (Mulai Berkembang) dengan hasil kedua paling tinggi, warna hijau menunjukkan jumlah perolehan pada kategori BSH (Berkemmbang Sesuai Harapan) belum terlihat, dan warna ungu menunjukkan perolehan hasil pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) hasil belum terlihat.

Berdasarkan hasil observasi dan penugasan anak selama proses pembelajaran setelah penerapan media quizizz dengan 8 indikator pengamatan pada 2 aspek kognitif anak. Hasil observasi kognitif anak dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Observasi pada Aspek Kognitif Anak Siklus I

No .	Aspek yang Dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Menggunakan daya ingatnya melalui pengungkapan ide atau gagasan dalam	1. Anak mampu mengelompokkan gambar	0%	60%	40%	0%
		2. Anak mampu mengurutkan gambar berdasarkan panjang dan pendek	0%	40%	60%	0%

menyelesaikan soal-soal sederhana Kosa kata	3. Anak mampu menyebutkan dan menggunakan bilangan 1-20	0%	40%	60%	0%
	4. Anak mampu melengkapi huruf	0%	50%	20%	30%



**Gambar 3.** Grafik Hasil Observasi Kognitif Anak Pada Siklus I

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 3 menunjukkan perolehan setiap indikator pada aspek penilaian kemampuan kognitif anak. Pada Gambar 1 warna biru menunjukkan jumlah perolehan kategori BB (Belum Berkembang) memperoleh hasil pada indikator 1 sebanyak 0%, indikator 2 sebanyak 0 %, indikator 3 sebanyak 0% dan indikator 4 sebanyak 0%, warna merah menunjukkan jumlah perolehan pada kategori MB (Mulai Berkembang) memperoleh hasil pada indikator 1 sebanyak 60%, indikator 2 sebanyak 40%, indikator 3 sebanyak 40% dan indikator 4 sebanyak 50%, warna hijau menunjukkan jumlah perolehan pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), memperoleh hasil pada indikator 1 sebanyak 40%, indikator 2 sebanyak 60%, indikator 3 sebanyak 60% dan indikator 4 sebanyak 20%, dan warna ungu menunjukkan perolehan hasil pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) memperoleh hasil pada indikator 1 sebanyak 0%, indikator 2 sebanyak 0%, indikator 3 sebanyak 0% dan indikator 4 sebanyak 30%,

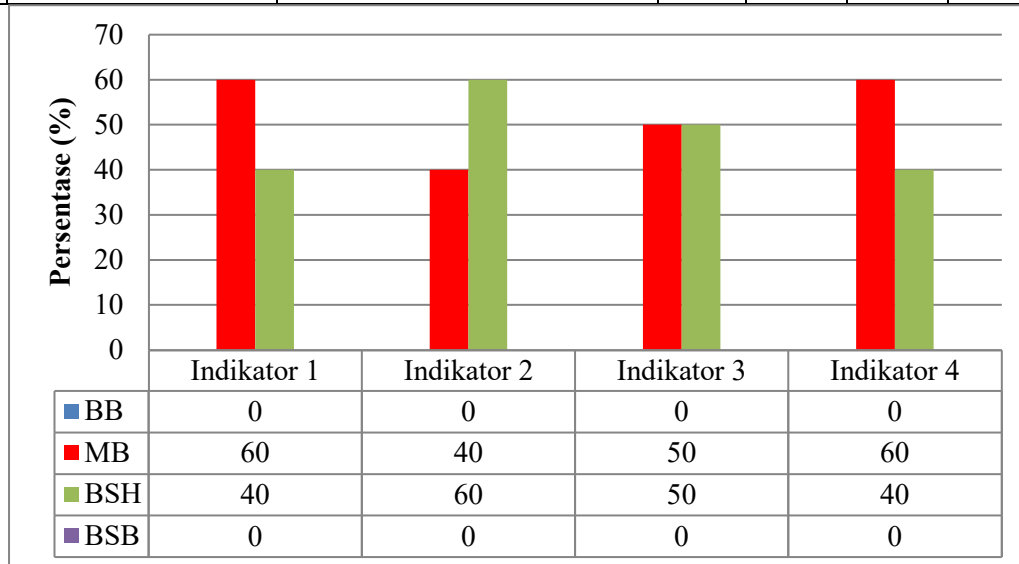
Hasil penugasan setelah digunakannya media quizziz dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Penugasan Aspek Kognitif Anak pada Siklus I

No .	Aspek yang Dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Menggunakan daya ingatnya melalui pengungkapan ide atau gagasan dalam	1. Anak mampu mengelompokkan gambar	0%	60%	40%	0%
		2. Anak mampu mengurutkan gambar berdasarkan panjang dan pendek	0%	40%	60%	0%



menyelesaikan soal-soal sederhana Kosa kata	3. Anak mampu menyebutkan dan menggunakan bilangan 1-20	0%	50%	50%	0%
	4. Anak mampu melengkapi huruf	0%	60%	40%	0%



**Gambar 4.** Grafik Hasil Penugasan Kognitif Anak Pada Siklus I

Berdasarkan gambar di atas warna merah dan hijau menunjukkan grafik paling tinggi hal ini berarti kategori MB dan BSH memiliki hasil yang paling tinggi pada hasil penugasan kognitif anak. Hasil tersebut menunjukkan masih belum mencapai keberhasilan penelitian maka perlu adanya tindakan selanjutnya pada siklus II.

### 3.1.2 Hasil Pembelajaran Menggunakan Media Quizizz Pada Aspek Kognitif Anak

Berdasarkan hasil evaluasi tindakan siklus I kemampuan kognitif anak setelah penerapan media quizizz maka dapat diuraikan sebagai berikut. Kemampuan kognitif anak saat melaksanakan kegiatan belum maksimal karena masih ada anak yang hanya mengikuti beberapa kegiatan saja, guru juga belum maksimal dalam memberikan motivasi dan stimulasi terhadap anak. Selain itu guru juga kesulitan dalam memberikan arahan kepada orang tua sehingga orang tua belum dapat mendampingi anaknya dengan maksimal.

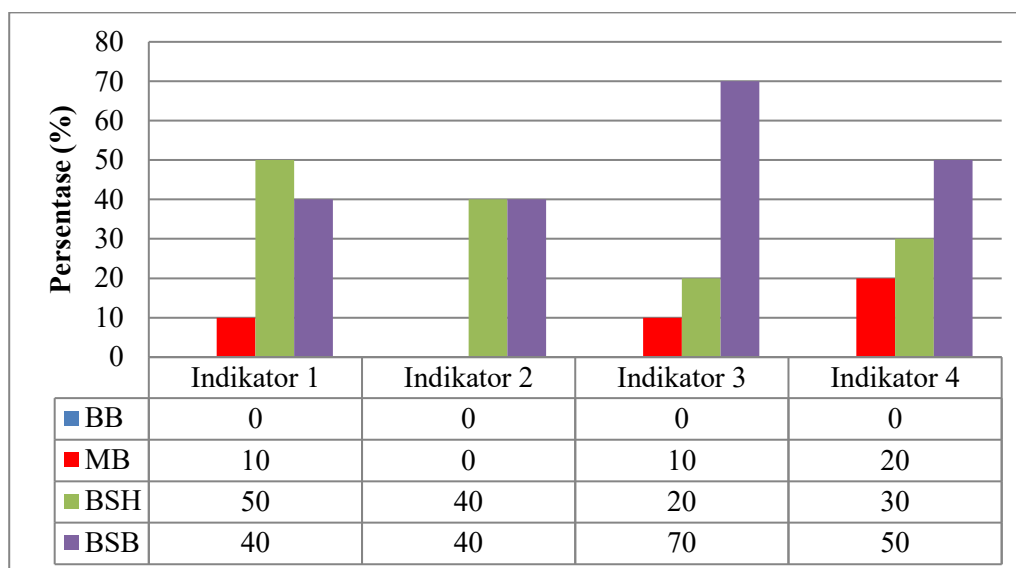
Adapun solusi yang dilakukan untuk meningkatkan aspek kognitif anak yaitu, untuk meminimalisir anak yang tidak mau mengikuti kegiatan maka waktu penyelesaian tugas diperpanjang sambil menunggu anak tersebut memang sudah benar-benar siap mengerjakan kegiatan. Guru juga dapat memberikan apresiasi kepada anak yang telah mengikuti kegiatan dan memberikan motivasi kepada anak yang belum mengerjakan kegiatan. Selain itu guru dapat memberikan tutorial penggunaan media pembelajaran quizizz bagi orang tua dengan jelas serta memberikan kesempatan kepada orangtua untuk bertanya atau berdiskusi mengenai media pembelajaran tersebut ataupun kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak.

### 3.1.3 Hasil Observasi Kognitif Anak Pada Siklus II

Hasil observasi kognitif anak pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 5

**Tabel 5.** Hasil Observasi Kognitif Anak Pada Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Menggunakan daya ingatnya melalui pengungkapan ide atau gagasan dalam menyelesaikan soal-soal sederhana Kosa kata	1. Anak mampu mengelompokkan gambar	0%	10%	50%	40%
		2. Anak mampu mengurutkan gambar berdasarkan panjang dan pendek	0%	0%	40%	60%
		3. Anak mampu menyebutkan dan menggunakan bilangan 1-20	0%	10%	20%	70%
		4. Anak mampu melengkapi huruf	0%	20%	30%	50%

**Gambar 5.** Grafik Hasil Observasi Kognitif Anak Pada Siklus II

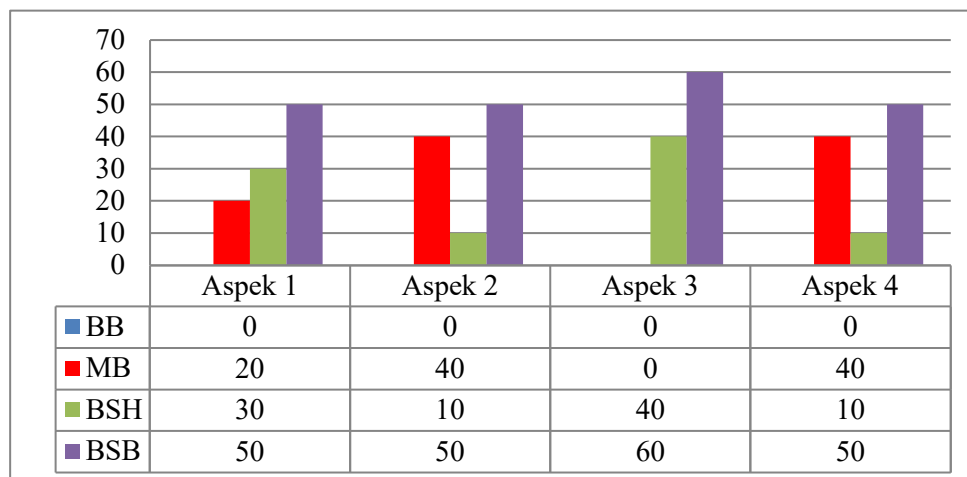
Berdasarkan gambar 5 menunjukkan grafik warna hijau dan ungu bermunculan lebih tinggi dari yang lain. Warna hijau adalah kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan warna ungu adalah kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Berdasarkan gambar 5 di atas bahwa kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) pada hasil observasi kognitif anak telah mencapai hasil yang optimal.

### 3.1.4 Hasil Penugasan Kognitif Anak Pada Siklus II

Hasil pembelajaran dalam meningkatkan kognitif anak pada siklus II mendapat hasil yang lebih meningkat dibandingkan siklus I. Jika pada siklus I hasil persentase keseluruhan mendapat hasil yang masih kurang, maka pada siklus II ini mendapatkan hasil persentase keseluruhan yang lebih baik dan mencapai hasil yang optimal. Peningkatan terlihat signifikan pada siklus II dan dapat dilihat lebih jelas pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Rekapitulasi Hasil Penugasan Kognitif Anak Pada Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Menggunakan daya ingatnya melalui pengungkapan ide atau gagasan dalam menyelesaikan soal-soal sederhana Kosa kata	1. Anak mampu mengelompokkan gambar	0%	20%	30%	50%
		2. Anak mampu mengurutkan gambar berdasarkan panjang dan pendek	0%	40%	10%	50%
		3. Anak mampu menyebutkan dan menggunakan bilangan 1-20	0%	0%	40%	60%
		4. Anak mampu melengkapi huruf	0%	40%	10%	50%

**Gambar 6.** Grafik Keterampilan Komunikasi Lisan Anak Siklus II

Berdasarkan Berdasarkan Gambar 6 menunjukkan grafik warna ungu lebih tinggi dan mendominasi yang lain. Warna ungu adalah kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Berdasarkan gambar 6 di atas dapat dilihat bahwa kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) pada hasil evaluasi kemampuan komunikasi anak telah mencapai hasil yang optimal.

### 3.2. Pembahasan

Penerapan media quizizz merupakan stimulasi yang tepat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Adapun pembahasan yang dapat disimpulkan setelah penerapan media quizizz untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu:

#### 3.2.1. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Quizizz

Hasil penelitian menunjukkan aspek kognitif anak mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I mencapai 60%, kemudian meningkat lagi pada siklus terakhir menjadi 90% dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran menggunakan media quizizz yang dapat menyediakan

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dikarenakan dapat menggunakan gambar dan warna yang beragam serta memiliki berbagai pilihan yang bisa digunakan pada saat pembelajaran sehingga menambah daya tarik dan semangat untuk anak. Kegiatan pembelajaran pun dirancang dengan baik. Pada siklus II media quizizz dilengkapi dengan gambar konkret disertai dengan warna yang lebih bervariasi gambar sehingga anak dapat mengerjakan kegiatannya dengan optimal.

Pada indikator mengenal pola sederhana berupa gambar dan warna menunjukkan peningkatan di setiap siklusnya. Hal ini dikarenakan media quizizz dapat menyajikan pilihan yang beragam seperti pemakaian warna, gambar serta beberapa fitur yang dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran.

Pada indikator mengenal ukuran panjang-pendek untuk setiap siklusnya mengalami peningkatan yang sangat baik. pada siklus I mendapat hasil yang cukup baik namun belum optimal. Setelah melalui perbaikan, media pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dikarenakan media quizizz dirancang dengan sangat baik dengan menggunakan gambar konkret dan beragam.

Pada indikator mengenal konsep bilangan menunjukkan peningkatan pada kategori berkembang sangat baik. Hal tersebut dikarenakan media quizizz merupakan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar karena media ini sangat menarik sehingga anak tidak mengalami kebosanan pada saat menggunakannya.

Pada indikator mengenal huruf abjad menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II dan termasuk pada kategori berkembang sangat baik. Hal ini dikarenakan media quizizz mampu menyajikan pembelajaran yang menarik yaitu belajar sambil bermain sehingga penggunaan gambar huruf yang menarik dapat meningkatkan pengetahuan anak pada saat mengenal huruf abjad.

### **3.2.2. Peningkatan Kognitif Anak Menggunakan Media Quizizz**

Hasil penelitian pada aspek menggunakan daya ingat melalui pengungkapan ide dan gagasan dalam menyelesaikan soal-soal sederhana untuk setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada indikator mengelompokkan gambar menunjukkan hasil yang optimal pada siklus II. Hal ini dikarenakan media quizizz dapat menstimulasi pengetahuan anak. Media quizizz dirancang agar anak memiliki rasa ingin tahu dan menambah minat serta ketertarikan anak. Karena jika anak telah memiliki minat terhadap suatu objek, anak cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar terhadap objek tersebut.

Hasil penelitian pada indikator mengurutkan gambar berdasarkan panjang-pendek setiap siklusnya mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini karena media quizizz mampu menyajikan gambar yang beragam dan menarik sehingga anak dapat dengan mudah mengurutkan gambar pada saat kegiatan.

Hasil penelitian pada indikator menyebutkan dan menggunakan bilangan 1-20 meningkat optimal di setiap siklusnya dan masuk kategori berkembang sangat baik. Karena media quizizz mampu mengenalkan bilangan dengan menggunakan media gambar yang beragam sehingga anak lebih tertarik dan mudah dimengerti oleh anak.

Hasil penelitian pada indikator melengkapi huruf meningkat dengan optimal pada siklus II. Hal ini karena media quizizz merupakan media pembelajaran aktif sehingga konsentrasi anak dapat tertuju pada kegiatan yang sedang dikerjakaan. Pembelajaran aktif ini juga dapat mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki anak sehingga aspek kognitif anak dapat terstimulasi dengan baik.

Berdasarkan temuan-temuan penelitian sebagaimana dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media quizizz di Kober

Diraasah Al-Qur'anniyah Kecamatan Jalancagak Kabupaten Subang, Tahun Pelajaran 2021/2022 dianggap telah berhasil dan diterima sehingga dapat meningkatkan atau memperbaiki kualitas pembelajaran baik dalam proses maupun hasil.

#### 4. SIMPULAN

Kemampuan kognitif merupakan salah satu hal yang memiliki peranan penting bagi kehidupan anak. Perkembangan kognitif ini lebih merujuk pada kemampuan anak untuk memahami sesuatu. Kemampuan memahami sesuatu ini menjadi hal yang penting karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil peningkatan kemampuan kognitif anak setelah diterapkannya media pembelajaran quizizz. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model rancangan Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian yaitu siswa kelompok B Kober Diraasah Al-Qur'anniyah dengan jumlah siswa 10 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi, penugasan dan dokumentasi. Hasil penelitian ini setelah dilakukan tindakan sebanyak 2 siklus terdapat peningkatan kemampuan kognitif. Proses pembelajaran data awal hanya 0%, sedangkan pada siklus I menjadi 60%, kemudian meningkat lagi pada siklus terakhir menjadi 90%. Peningkatan kognitif anak pada data awal diperoleh data 0%, sedangkan pada siklus I menjadi 60%, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 80%. Dengan demikian penerapan quizizz dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak berupa moral maupun spiritual. Secara khusus penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada pembimbing, ketua prodi PGPAUD dan FKIP UNSAP. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sebagai balasan atas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan.

#### REFERENSI

- Ahmad, H., (2021). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assesment Pembelajaran*. Makasar: Nas Media Pustaka
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf>
- Guslinda dan Kurnia, R., (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing
- Khadijah, dan Amelia, N. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktek*. Jakarta: Kencana
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Pudjiati, S.R. dan Masykouri, Alzena. (2011). *Mengasah Kecerdasan Usia 0-2 Tahun*. Jakarta: Dirjen PAUDNI
- Purnama, S., dkk. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rukajat, Ajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kulaitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama

- Rusli, M., Hermawan, D., dan Supuwuningsih, N. (2020). *Memahami E-Learning Konsep, Teknologi dan Arah Perkembangannya*. Yogyakarta: CV Andi Offest
- Sanjaya, W., (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Sudjana, N dan Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tirtadewi, A. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Pembelajaran Quizizz. [Online]. Tersedia: <https://youtu.be/4-08BGf-Tlc> [24 Mei 2022]
- Zainal Aqib, dkk, (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

**ANALISIS GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUND  
(PUBG) TERHADAP KARAKTER BELAJAR ANAK USIA DINI**  
(Studi Kasus pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kober Bustanul Wildan Kecamatan Selaawi  
Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022)

Dode Badrudin<sup>1</sup>, Riska Aprilianti<sup>2</sup>, Mamat Rohimat<sup>3</sup>.  
Universitas Sebelas April<sup>123</sup>

---

**Info Artikel**

**Article history:**

Received Aug 29, 2022  
Revised Sept 05, 2022  
Accepted Sept 21, 2022

---

**Kata kunci:**

*Game Online PUBG, Karakter Belajar, Anak Usia Dini*

---

**Kata kunci:**

*PUBG Online Game, Learning Characters, Early Childhood*

**\*Corresponding Author:**

Dode Badrudin,  
PG-PAUD Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sebelas April,  
Jl. Angkrek Situ No. 19, Sumedang  
Email:  
[yolandasafitri455@gmail.com](mailto:yolandasafitri455@gmail.com)

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini diambil karena adanya perubahan karakter belajar pada anak usia dini yang sering memainkan *game online*, sedangkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak *game online PUBG* serta mengetahui factor-faktor apa saja yang mempengaruhi belajar pada anak. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Adapun Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, lembar wawancara dan dokumentasi. Dari hasil wawancara baik wawancara yang dilakukan terhadap guru maupun orang tua siswa, dapat diketahui bahwa karakter belajar anak menunjukkan perilaku yang tergolong sedang, karena dapat dilihat dari saat anak masuk kelas mengucapkan salam, anak mulai mentaati tata tertib sekolah, juga dapat dilihat dalam perilaku anak yang bersangkutan sudah mulai memiliki sikap peduli, senang berbagi meski belum sering. Jadi berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh *game online PUBG* terhadap karakter belajar menunjukkan adanya pengaruh *game online PUBG* yang baik seperti menjadi seorang pemberani, lebih percaya diri, ke sekolah berangkat sendiri tanpa harus diantar, namun ada juga pengaruh negatifnya terhadap karakter belajar anak yaitu mudah ngantuk di kelas, suka berkata kasar, kurang semangat dalam belajar.

---

**ABSTRAC**

*This study was taken because of changes in the learning character of early childhood who often play online games, while the purpose of this study was to determine the impact of PUBG online games and to find out what factors affect learning in children. The method used in this research is a qualitative method with a case study approach. The research instrument used in this study used observation sheets, interview sheets and documentation. From the results of interviews, both interviews conducted with teachers and parents of students, it can be seen that the learning character of children shows moderate behavior, because it can be seen from the moment the child enters the class saying greetings, the child begins to obey the school rules, it can also be seen in the behavior of the child concerned already began to have a caring attitude, happy to share even though not often. So based on this, the researcher concludes that the influence of PUBG online games on learning characters shows that there is a good effect of PUBG online games such as self-assessment, but also a negative influence on children's learning characters. sleepy in class, likes to speak harshly, lacks enthusiasm in learning.*



## 1. PENDAHULUAN

Era saat ini semakin canggih dan modern, teknologi sudah menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak tidak lepas dari penggunaan teknologi. Semakin lama teknologi sangat dekat dengan kehidupan keseharian anak. Keberadaan teknologi sangat berdampak pada anak-anak. Mereka menjadi tidak dapat lepas dari penggunaan *smartphone*, televisi, dan VCD *player* atau semua hal yang berkaitan dengan teknologi.

Perkembangan teknologi melaju sangat cepat, dibalik perkembangan tersebut mau tidak mau memiliki dua sisi yang berbeda. Pada satu sisi perkembangan teknologi sangat membantu manusia dalam mempermudah kehidupannya, tak terkecuali dengan anak-anak. Anak-anak saat ini tidak lepas dari yang namanya *Information And Teknolog (IAT)*, seperti dalam menyelesaikan tugas di sekolah misalnya dalam penyelesaian tugas yang diberikan oleh gurunya yang berkaitan dengan penggunaan *laptop*, *smartphone*, dan *tablet*. Disisi lain perkembangan teknologi tentunya berdampak pada anak, sebagai contoh banyak anak menggunakan *smartphon* untuk bermain *game online* yang digunakan tidak dengan batas waktu sewajarnya dan akan menimbulkan dampak bagi perkembangan anak. Risiko paling sering terjadi adalah berdampak pada perilaku dan juga kesehatan fisik pada anak.

Akan tetapi kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dari kehidupan saat ini, karena kemajuan teknologi telah melahirkan inovasi yang memberikan dampak positif yaitu mempermudah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun disisi lain teknologi juga menimbulkan efek negatif yang kompleks melebihi manfaat dari teknologi itu sendiri.

Melihat fenomena tersebut pada kenyataannya timbul permasalahan yang ada saat ini yaitu perubahan perilaku khususnya karakter siswa seperti berbicara yang tidak sopan, kedisiplinan belajar kurang, lupa waktu belajar, tidak bisa bersosialisasi dengan teman sebayanya bahkan cenderung ingin selalu menyendiri. Sebagai akibat dari penggunaan *gadget* yang di dalamnya terdapat aplikasi *game online*, khususnya anak usia 5 - 6 tahun, mereka melakukan aktivitas *game online* tidak ada batas main. Hal tersebut terlihat bahwa anak dalam kesehariannya lebih tertarik dengan bermain *game online*, dibanding dengan belajar.

Salah satu *game online* yang diciptakan untuk anak-anak adalah *game online PUBG*. *Game online PUBG* adalah sebuah permainan modern yang diciptakan secara sengaja dalam sebuah komputer untuk kesenangan seseorang yang dapat dimainkan oleh banyak orang dengan waktu yang tidak terbatas tetapi dengan aturan tertentu yang dapat menentukan siapa yang menjadi pemenang dan siapa yang kalah, sehingga dapat menimbulkan ketagihan bagi yang memainkan jika penasaran untuk menjadi pemenang dalam permainannya.

Tidak hanya *game online PUBG* saja banyak *game online* yang mempengaruhi karakter anak yaitu contohnya *game online Mobile Legend*, *Have a Good One (HAGO)*, *Lords Mobile*, dan masih banyak lainnya. *Game online* memiliki pengaruh yang cukup besar bagi orang yang memainkannya tersebut. *Game Online Pubg* sudah banyak dimainkan PAUD.

Hal ini dapat diketahui dari banyaknya *game-game online* yang sangat mudah di download pada *handpone android* maupun *IOS*. Anak yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan ketagihan karena jika bermain dengan kalah akan mencoba lagi supaya menang. Jika menang hatinya senang, maka akan mengulangnya lagi berkali kali sampai bosan ( Adriyanto Y, 2019:5).



Maka, salah satu upaya meminimalisir dampak dari penggunaan *game online* ini adanya peran masyarakat ataupun keluarga sangat berpengaruh. Hal ini dijelaskan “Keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan utama karena sebelum manusia mengenal lembaga pendidikan yang lain, lembaga inilah yang pertama ada” (Munib, 2012:72). Keluarga merupakan lingkungan pertama yang berperan penting bagi anak dalam membentuk karakter yang baik dan sumber pengetahuan yang pertama didapatkan oleh anak. Di lingkungan keluarga orang tua dan anak melakukan proses pendidikan pertama, orang tua sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik. Anak pertama kali mendapatkan bimbingan atau pendidikan yaitu dari orang tua. Pendidikan dalam keluarga merupakan upaya keluarga untuk mendidik, mengarahkan, mendisiplinkan, dan mengasuh anak. Keberadaan orang tua sangat berperan penting dalam mendisiplinkan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat, Sohib, (Adawiah, 2017: 33-34) “Orang tua perlu membantu anak dalam mendisiplinkan diri”. Hal ini juga dijelaskan dalam salah satu hadist Rasulullah yang artinya Ibu adalah sekolah utama, bila engkau mempersiapkannya, maka engkau telah mempersiapkan generasi terbaik. Dalam konteks inilah Rasulullah menyerukan kepada keluarga khususnya para ibu untuk menjadi sekolah bagi anak-anaknya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di Kober Bustanul Wildan Kampung Neglasari Desa Putrajawa Kecamatan Selaawi, penulis menemukan permasalahan di kelas B (usia 5 – 6 Tahun ) pada perubahan karakter belajar siswa di kelas tersebut. Hampir 70% anak di Kober Bustanul Wildan yang sudah bisa menggunakan *handphone* dan mengakses internet. Mereka menggunakan *handphone* untuk permainan *online* maupun *offline*. Mereka juga lupa waktu belajar dan tidak disiplin dengan waktu belajar. Tidak hanya itu, mereka juga lebih suka bermain sendiri dan menonton televisi sendiri di rumah dibanding bermain di luar bersama teman-teman layaknya anak –anak seusianya yang menikmati masa bermain bersama-sama dengan permainan tanpa menggunakan *handphone*.

Berkaitan dengan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap karakter belajar anak dengan judul “Analisis *Game Online Player Unknown’s Battleground (PUBG)* Terhadap Karakter Belajar Anak Usia Dini. Tujuan penelitian ini mengetahui dampak *Game Online Player Unknown’s Battleground (PUBG)* terhadap karakter belajar anak usia dini dan mengetahui faktor – factor apa saja yang mempengaruhi belajar pada anak.

## 2. METODE

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data yang ada di lapangan atau lokasi penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi digunakan untuk memperoleh data pengaruh *game online* terhadap belajar anak, teknik wawancara digunakan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang bersifat dokumenter sebagai penunjang dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan hasil belajar anak yang diarsipkan berupa kumpulan rekam jejak berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan. Setelah data diperoleh, maka dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data digunakan data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh, diolah dan dideskripsikan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan dimana pengambilan data dilaksanakan dari tanggal 12-15 Juli 2022 di Kober Bustanul Wildan Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut. Peneliti mengambil sampel orangtua, siswa dan guru kelas kelompok usia 5-6 tahun sebagai subjek penelitian. Alasan peneliti mengambil subjek tersebut karena peneliti ingin mengetahui secara langsung bagaimana fenomena penggunaan *game online PUBG* yang terjadi di rumah siswa, sehingga peneliti mendatangi rumah salah satu orangtua siswa yang memainkan *game online PUBG*, selain itu pengambilan data dilanjutkan pada salah satu guru siswa tersebut, tujuannya untuk memvalidasi kejadian yang muncul di sekolah.

Penelitian ini menggunakan instrument observasi untuk menyesuaikan data-data tersebut. Selain instrument observasi, Peneliti juga menggunakan instrument wawancara sebagai upaya mendapatkan data yang telah valid dari orang tua, siswa dan guru. Adapun hasil dari wawancara semuanya sebagai berikut.

a. Nilai karakter pada siswa melalui wawancara kepada guru

1. Sikap melaksanakan ajaran agama

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak mengucapkan salam ketika tiba di sekolah?	Ya, karena itu sudah menjadi pembiasaan di sekolah
2. Apakah anak berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan di sekolah?	Ya, anak melakukan hal tersebut
3. Apakah anak melaksanakan praktek sholat di sekolah?	Ya, anak melaksanakannya karena kegiatan tersebut sudah menjadi kegiatan inti
4. Apakah anak melakukan kegiatan sedekah hari jum'at di sekolah?	Ya, kadang-kadang

2. Sikap kepedulian

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak mau berbagi dengan temannya di sekolah?	Ya, walaupun anak belum konsisten dalam menjalankannya
2. Apakah anak bisa menolong temannya yang membutuhkan bantuan di sekolah?	Ya, anak senang menolong
3. Apakah anak bersikap toleransi kepada temannya di sekolah?	Ya, sikap toleransi anak sedikit-sedikit sudah berkembang
4. Apakah anak memiliki kepedulian jika ada temannya yang sakit di sekolah?	Ya, anak terkadang melakukan kegiatan menjenguk ke rumahnya

## 3. Sikap selalu dapat dipercaya dalam perkataan dan perbuatan

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak selalu rajin datang ke sekolah?	Kadang-kadang sesuai dengan kondisi
2. Apakah anak berkata jujur dalam perbuatannya di sekolah	Kadang-kadang
3. Apakah anak selalu membereskan mainan	Ya, sikap tanggung jawab anak sudah berkembang
4. Apakah anak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik di sekolah?	Ya, anak senang menyelesaikan tugasnya

## 4. Sikap berdaya juang

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak bisa tampil percaya diri mengikuti kegiatan di sekolah?	Ya, anak sudah bisa tampil percaya diri
2. Apakah anak membereskan alat belajarnya sendiri di sekolah?	Ya, anak selalu membereskan alat belajarnya
3. Apakah anak berusaha dalam melaksanakan kegiatan belajar di sekolah?	Ya, anak berusaha giat melaksanakan kegiatan belajar
4. Apakah anak datang ke sekolah sendiri tanpa diantar orang tuanya?	Ya, karena sikap mandiri anak sudah berkembang

## 5. Sikap menjalin komunikasi

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak berbahasa yang sopan di sekolah?	Kadang-kadang, anak suka meniru dari lingkungannya
2. Apakah anak meminta izin ketika meminjam sesuatu di sekolah?	Ya, walaupun masih kadang-kadang melakukannya
1. Apakah anak bisa bercerita tentang pengalamannya setelah bermain di sekolah?	Ya, anak sangat komunikatif saat menceritakan pengalamannya
2. Apakah anak bisa bermain bersama dengan temannya di sekolah?	Ya, anak sangat senang bersosialisasi sehingga anak mudah bermain bersama

a. Nilai karakter pada siswa melalui wawancara kepada orang tua

1. Sikap melaksanakan ajaran agama

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak mengucapkan salam ketika tiba di rumah?	Ya
2. Apakah anak berdoa' a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan di rumah?	Ya, anak kadang-kadang melakukan hal tersebut
3. Apakah anak melaksanakan praktek sholat di rumah?	Ya, anak kadang-kadang melakukannya
2. Apakah anak melakukan kegiatan sedekah hari jum'at di rumah?	Tidak,

2. Sikap kepedulian

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak mau berbagi dengan keluarganya di rumah?	Ya
2. Apakah anak bisa menolong keluarganya yang membutuhkan bantuan di rumah?	Bisa , anak senang menolong
3. Apakah anak bersikap toleransi kepada temannya di rumah?	Ya, sikap toleransi anak sedikit-sedikit mulai berkembang
4. Apakah anak memiliki kepedulian jika ada anggota keluarganya yang sakit di rumah?	Ya, anak terkadang melakukan kegiatan menjenguk

3. Sikap selalu dapat dipercaya dalam perkataan dan perbuatan

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak selalu rajin berangkat ke sekolah?	Kadang-kadang sesuai dengan kondisi
2. Apakah anak berkata jujur dalam perbuatannya di rumah?	Kadang-kadang
3. Apakah anak selalu membereskan mainan setelah kegiatan bermain dilaksanakan di rumah?	Ya, sikap tanggung jawab anak sudah berkembang
4. Apakah anak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik di rumah?	Ya, anak senang menyelesaikan tugasnya

4. Sikap berdaya juang

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak bisa tampil percaya diri mengikuti kegiatan di rumah?	Bisa , anak sudah bisa tampil percaya diri
2. Apakah anak membereskan alat belajarnya sendiri di rumah?	Kadang-kadang
3. Apakah anak berusaha dalam melaksanakan kegiatan belajar di rumah?	Ya, anak berusaha giat melaksanakan kegiatan belajar

4. Apakah anak berangkat ke sekolah sendiri tanpa diantar orang tuanya?	Ya, karena sikap mandiri anak sudah berkembang
---	--

### 5. Sikap menjalin komunikasi

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah anak berbahasa yang sopan di rumah?	Ya
2. Apakah anak meminta ijin ketika meminjam sesuatu di rumah?	Ya, walaupun masih kadang-kadang melakukannya
3. Apakah anak bisa bercerita tentang pengalamannya setelah bermain di rumah?	Ya, anak menceritakan pengalamannya
4. Apakah anak bisa bermain bersama dengan temannya di rumah?	Ya, anak sangat senang bersosialisasi sehingga anak mudah bermain bersama

Selama melakukan pengambilan data, Peneliti menemukan halangan atau hambatan seperti terjadi saat penelitian ini dilakukan, karena pengambilan data dilakukan saat libur sekolah sehingga sulit menemui orangtua siswa di sekolah untuk di wawancarai. Dengan adanya hambatan tersebut cara penulis mengatasi hambatan tersebut yaitu dengan mengunjungi orangtua/wali siswa ke rumah masing-masing. Sedangkan hambatan lainnya yaitu ketika mau mewawancarai guru, karena tidak masuk sekolah dihari yang akan dilakukannya wawancara terkait sekolah masih libur sehingga peneliti kesulitan untuk mewawancarai, dan cara peneliti mengatasinya yaitu dengan meminta ijin kepada guru yang mau diwawancara agar dapat melakukan wawancara di rumahnya.

### 3.2. Pembahasan

Pada tahap ini, peneliti akan memaparkan tentang temuan dari hasil penelitian. Temuan ini merupakan deskripsi dari data yang diperoleh di lapangan, yang dilakukan melalui wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Dengan demikian dalam pembahasannya peneliti akan melakukan analisis hasil penelitian mengenai pengaruh *game online PUBG* terhadap karakter belajar anak usia dini, Hasil penelitian ini di analisis oleh peneliti dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif, yang artinya peneliti akan menggambarkan, menguraikan serta mengimplementasikan seluruh data yang terkumpul sehingga mampu memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa karakter belajar anak menunjukkan bahwa perilaku karakter belajar pada anak tergolong sedang, hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada orang tua dan guru bahwa karakter belajar anak saat masuk kelas dia mengucapkan salam, namun masih ada sebagian anak yang masih belum bisa mengucapkan salam ketika masuk kelas, anak sudah mentaati peraturan/tata tertib yang ada di Kober, Sedangkan dalam perilaku anak yang bersangkutan sudah memiliki sikap peduli terhadap sesamanya dan makhluk ciptaan tuhan, anak senang berbagi makanan, bertanggungjawab membereskan mainan, dan menolong temannya ketika meminta bantuan.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara yang diajukan kepada guru kelas. Menurut narasumber, karakter belajar anak di Kober Bustanul Wildan memiliki

perubahan, dan dalam perubahan tersebut sedikit cenderung ke arah yang negatif karena adanya pengaruh permainan *game online PUBG* yang sering dimainkan oleh anak tersebut, sehingga dalam beberapa hal belum konsisten melakukannya.

Dalam beberapa perilaku anak menunjukkan hal yang lebih baik, seperti masuk kelas tepat waktu, berbaris dengan rapi, dapat menyimpan tas dan sepatu pada tempatnya, anak kooperatif dalam kegiatan, peduli sesama, mau berbagi, dan mampu bekerja sama. Sedangkan menurut orang tua siswa selaku orangtua, karakter belajar pada anaknya sangat terpengaruh oleh permainan yang ada di dalam *game online PUBG*, anak mengikuti karakter-karakter baik dalam permainan tersebut, namun anak belum bisa milih dan memilah permainan yang ada dalam *game* tersebut. Sehingga anak bisa saja mengikuti setiap pesan yang disampaikan pada *game online* tersebut, atau hal yang negatif pun dapat ditirunya. Hal negatif yang mempengaruhi terhadap nilai karakter tersebut seperti anak menjadi lebih berani melawan orang tua, berkata kasar, gampang marah, lupa waktu belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap informan. Peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh *game online PUBG* terhadap karakter belajar Syakib di Kober Bustanul Wildan menunjukkan adanya pengaruh *game online PUBG* yang baik seperti menjadi seorang pemberani, lebih percaya diri, ke sekolah berangkat sendiri tanpa harus diantar, namun ada juga pengaruh negatifnya terhadap karakter belajar anak yaitu karena kecanduan bermain game, maka semangat belajar menjadi kurang.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, mengenai pengaruh *game online PUBG* terhadap karakter belajar siswa Kober Bustanul Wildan Kecamatan Selaawi dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. *Game online PUBG* berpengaruh positif dan negatif terhadap karakter belajar anak usia dini di Kober Bustanul Wildan. Dampak positif yang ditimbulkan dari permainan *game online PUBG* adalah anak mempunyai kepercayaan diri yang tinggi, memiliki sikap peduli, kooperatif dalam kegiatan, mampu bekerja sama, hal ini terlihat pada perilaku anak di sekolah serta kegiatan sehari – hari di rumah. Sedangkan dampak negatifnya adalah anak menjadi lebih berani melawan orang tua, berkata kasar, gampang marah, lupa waktu belajar. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan orang tua yang menjelaskan karakter siswanya yang terpengaruh oleh permainan *game online PUBG*.
2. Faktor –faktor yang mempengaruhi belajar anak khususnya anak yang sering memainkan *game online PUBG*, adalah adanya aturan yang diterapkan baik oleh orang tua di rumah maupun oleh gurunya di sekolah. Hal ini terlihat pada perilaku atau karakter salah satu siswa yang sering memainkan *game online PUBG* di rumahnya dengan dibatasi waktu oleh orang tuanya, sehingga meskipun bermain *game online* tetapi masih bisa bertanggung jawab dalam kewajibannya sebagai pelajar serta mereka tidak lupa waktu untuk belajar.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan selalu memberikan motivasi kepada penulis agar tetap semangat dalam

---

menyelesaikan jurnal ini. Semoga segala kebaikan yang diberikan dibalas pahala oleh Allah SWT.

## REFERENSI

- Adawiah, R. 2017. Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya terhadap Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 33–4
- Adriyanto Y, 2019. *Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang*.
- Chatib, Munib, 2012. *Gurunya Manusia : Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung : Kaifa.
- Sari, M I. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd Negeri Kota Bengkulu*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2012). h. 94 SKRIPSI KARDINA.pdf ( akses 12 Desember 2021 )
- Wibowo A, Pendidikan Karakter Usia Dini: *Strategi Membangun Karakter di Usia Emas*. (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2013), hlm. 101. [skripsi rohmi kusnendar.pdf](#) ( akses 10 Desember 2021 )

**MENINGKATKAN KEMANDIRIAN DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI MELALUI PEMBERIAN *REWARD* CAP BINTANG**  
(Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Kelompok B Usia 4-5 tahun di Kober Al-Fadhilah Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022)

Elis Nurjanah<sup>1</sup>, Riska Aplilianti<sup>2</sup>, Siti Noor Rochman<sup>3</sup>  
Universitas Sebelas April<sup>1,2,3</sup>

---

**Article Info**

**Article history:**

Received Aug 29, 2022  
Revised Sept 05, 2022  
Accepted Sept 21, 2022

---

**Kata Kunci:**

Kemandirian, Motivasi Belajar,  
*Reward*, Cap Bintang

---

**Keywords:**

*Independence,*  
*Learning Motivation,*  
*Reward Star Stamp*

---

**Corresponding Author:**

Elis Nurjanah,  
Pendidikan Guru Anak Usia  
Dini,  
Universitas Sebelas April,  
Jalan Angrek Situ No. 19  
Sumedang.  
Email:  
[elisnurjanah1011@gmail.com](mailto:elisnurjanah1011@gmail.com)

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan kemandirian dan motivasi belajar anak usia 4-5 tahun di Kober Al-Fadhilah Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan MC. Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi kemandirian dan lembar penilaian tugas motivasi belajar anak. Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di. Berdasarkan hasil analisis data diketahui motivasi belajar anak berdasarkan data awal hanya 12,5%, setelah dilakukan tindakan melalui media *reward* cap bintang mulai meningkat pada siklus I mencapai 50% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87,5%. Demikian juga motivasi belajar anak berdasarkan data awal hanya 12,5%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 50% dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 87,5%. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa penggunaan media *reward* cap bintang dapat meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar dan anak.

---

**ABSTRAC**

*This study aims to describe the development of independence and learning motivation of children aged 4-5 years in Kober Al-Fadhilah, Selaawi District, Garut Regency for the 2021/2022 Academic Year. The method used is classroom action research (CAR) with Kemmis and MC Taggart models, which consists of four components, namely planning, implementation, observation and reflection. The instruments used are the independence observation sheet and the assessment sheet for children's learning motivation tasks. The subjects in this study were children aged 4-5 years in. Based on the results of data analysis, it is known that children's learning motivation based on initial data is only 12.5%, after taking action through the media the star stamp reward began to increase in the first cycle reaching 50% then in the second cycle it increased to 87.5%. Likewise, children's learning motivation based on initial data is only 12.5%, then in the first cycle it increases to 50% and in the third cycle it increases again to 87.5%. Thus, in general, it can be said that the use of the star stamp reward media can increase the independence and motivation of learning and children.*



---

**1. PENDAHULUAN**



Saat ini masyarakat sudah semakin menyadari pentingnya pendidikan anak yang dimulai sejak dini, dalam rangka mempersiapkan anak sebagai penerus bangsa. Sejak lahir anak sampai memasuki pendidikan dasar, merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis bagi anak untuk belajar yang akan menentukan perkembangan selanjutnya. Pada masa inilah terjadi pembentukan dasar baik fisik maupun mental anak. Oleh karena itu pendidikan sangat penting ditanamkan sejak usia dini. Pendidikan usia dini merupakan pondasi dasar pembelajaran yang akan mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki anak. Hal tersebut sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan tonggak bagi keberhasilan suatu bangsa, dimana bangsa ini ke depan tergantung pada generasi yang tangguh, sehat, cerdas, dan berakhlak mulia. Salah satu perkembangan yang menentukan generasi saat ini yaitu nilai karakter. Nilai karakter yang mampu memberikan dampak positif bagi generasi saat ini yaitu nilai kemandirian. Nilai kemandirian seharusnya ditanamkan sejak dini karena masa ini adalah masa *golden age*.

Kemandirian anak usia merupakan kemampuan anak dalam melakukan kegiatan dan tugas sehari-hari sendiri atau dengan sedikit bimbingan sesuai dengan tahapan perkembangan dan kemampuan anak. Kemandirian memberikan dampak yang positif bagi anak, sebaiknya diajarkan sejak dini dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan anak. Selain itu menurut Bathi (Sa'diyah, R 2017: 34) "Kemandirian merupakan perilaku yang aktivitasnya diarahkan kepada diri sendiri, tidak banyak mengharapkan bantuan dari orang lain, bahkan mencoba memecahkan masalahnya sendiri". Kemandirian pada anak-anak terlihat ketika mereka menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan, memakai baju dan sepatu sendiri, memilih permainan sendiri, mengerjakan sesuatu di sekolah tanpa bantuan orang lain. Selain itu kemandirian merupakan sikap dan perilaku dalam menyelesaikan suatu masalah tanpa bantuan orang lain. Artinya bahwa dalam menjalani kehidupan dapat mengerjakan sesuatu dan memutuskan suatu masalah secara sendiri tanpa harus bergantung sama orang lain. Kemandirian akan berkembang dengan baik jika anak diberikan kesempatan untuk berkembang melalui berbagai latihan secara terus menerus dan bertahap.

Pendidikan kemandirian harus diperkenalkan sejak usia dini agar anak terhindar dari sifat ketergantungan pada orang lain dan akan menumbuhkan keberanian, motivasi pada anak untuk terus mengekspresikan penemuan-penemuan baru. Menstimulasi kemandirian pada anak perlu menumbuhkan motivasi dalam diri anak. Motivasi merupakan daya dorong atau penggerak yang muncul pada diri anak. Motivasi ini sangat berperan dalam menumbuhkan kemandirian pada anak. Motivasi dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari diri sendiri dan tidak dipengaruhi sesuatu di luar dirinya karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu.

Motivasi mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun anak didik. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari anak didik sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar anak didik. Bagi anak didik motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga anak terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Anak melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong motivasi. Motivasi belajar merupakan sesuatu yang menimbulkan

dorongan atau semangat belajar atau dengan kata lain pendorong semangat belajar (Islamuddin, dalam Arianti, 2018: 125).

Melihat pentingnya kemandirian dan motivasi bagi anak, namun kenyataan di lapangan masih banyak anak yang belum mandiri dalam mematuhi aturan di sekolah dan lebih mengandalkan bantuan dari orang dewasa, selain itu motivasi belajar anak belum ada inisiatif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting kemandirian dan motivasi belajar pada anak ditanamkan sejak dini. Seperti halnya yang terjadi di lapangan yaitu di PAUD Kober Al-Fadhilah khususnya kelompok B Tahun Pelajaran 2021/2022, saat ini kemandirian dan motivasi belajar anak masih belum muncul seperti, anak belum terbiasa menyimpan tas dan sepatu pada tempatnya, anak belum mau menyiapkan peralatan belajarnya, anak belum tahu cara mencuci tangan sebelum makan, anak belum mau merapikan peralatan mencuci tangan, anak belum mau membuka bekal makanannya, anak belum mampu merapikan makannya sendiri.. Selain itu motivasi belajar anak belum muncul seperti anak belum dapat mengekspresikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri, keinginan anak untuk selalu mengikuti kegiatan pembelajaran masih belum muncul, giat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran belum muncul, anak belum mau mencoba bila menghadapi kesulitan, anak lambat dalam menyelesaikan lembar kerja. Media yang digunakan guru dalam pemberian *reward* dalam pembelajaran masih kurang menarik bagi anak hanya berupa gambar bintang yang ditulis di tangan anak, sehingga kemandirian dan motivasi belajar anak belum muncul. Seharusnya dalam pemberian hadiah kepada anak yang bias melakukan sesuatu sendiri dan semangat belajarnya baik haruslah menarik bagi anak sehingga anak akan lebih termotivasi dalam melakukan sesuatu tanpa bantuan dari siapapun.

Melihat adanya kesenjangan antara hasil observasi, maka perlu ada perbaikan dalam pembelajaran. Perbaikan tersebut perlu dilakukan untuk meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar anak. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi anak yaitu dengan pemberian *reward*. Menurut Zaiful, R (Astari T, dkk 2020: 144) “*Reward* adalah salah satu alat pendidikan, jadi dengan sendirinya *reward* (ganjaran) itu adalah sebagai alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.”

*Reward* merupakan ganjaran yang bersifat dan berfungsi untuk mempertahankan perilaku positif yang diberikan kepada anak sebagai alat untuk memperkuat perilaku yang diharapkan. Motivasi anak akan muncul jika mendapatkan pujian atau *reward* atas apa yang sudah anak lakukan di sekolah. Walaupun terkadang dalam melakukan kegiatan anak belum berhasil, guru harus tetap mendorong semangat anak dengan memberikan pujian atau *reward* dengan kasih dan sayang. *Reward* sendiri terdiri atas, *reward* verbal dan *reward* non-verbal. Jenis *reward* verbal yang diberikan oleh guru di Kober Al-Fadhilah berupa kata-kata bagus, hebat, pintar. *Reward* non-verbal yang diberikan adalah cap bintang dan diberikan kepada anak yang menunjukkan adanya perubahan, anak yang memiliki cap bintang terbanyak akan mendapat hadiah, seperti memasang hasil kreasi anak di ruangan kelas dan dapat pulang duluan. *Reward* verbal dan non-verbal tidak diberikan secara terus-menerus, hanya kepada anak yang yang benar-benar menunjukkan kecenderungan perubahan perilaku maupun minat belajarnya dengan lebih baik daripada sebelumnya. Hasil pemberian *reward* non-verbal berupa cap yang diberikan oleh guru dapat meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar anak.

*Reward* non-verbal berupa cap bintang akan memberikan dampak positif pada diri anak. *Reward* non-verbal berupa cap bintang akan memotivasi anak untuk menjadi yang lebih baik, karena *reward* non-verbal berupa cap bintang hanya diberikan kepada anak didik yang mengikuti aturan pembelajaran ataupun permainan di sekolah sehingga bertujuan agar anak didik melakukannya secara terus-menerus, meningkatkan semangat dan menjadi

contoh bagi teman-teman yang lain di sekolah. Sebagai metode pembelajaran, *reward* non-verbal berupa cap bintang akan sangat ideal dan strategis jika digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip belajar untuk merangsang belajar dalam rangka mengembangkan potensi anak didik. Pemberian hadiah dan pujian merupakan *reward* non-verbal berupa cap bintang atas perilaku baik yang dilakukan anak. Kelebihan dari metode penghargaan adalah mampu menciptakan peserta didik untuk melakukan hal-hal positif dan progresif, serta dapat menjadikan motivasi siswa lainnya dalam semangat belajar.

Penelitian sebelumnya tentang *reward* non-verbal, menjelaskan bahwa guru kelas membuat rancangan *reward* non-verbal dengan mempersiapkan hal-hal yang diperlukan khususnya *reward* non-verbal yang berupa cap bintang, serta merumuskan tujuan dalam memberikan *reward* non verbal berupa cap bintang kepada anak yang memiliki sikap kemandirian dan motivasi belajarnya meningkat.

Kemandirian merupakan sikap dan perilaku seseorang yang mencerminkan perbuatan yang cenderung individual (mandiri) tanpa bantuan dan pertolongan dari orang lain. Menurut Bathi (Sa'diyah R, 2017: 34) "Kemandirian merupakan perilaku yang aktivitasnya diarahkan kepada diri sendiri, tidak banyak mengharapkan bantuan dari orang lain, dan bahkan mencoba memecahkan masalahnya sendiri". Kemandirian merupakan aspek penting yang sebaiknya dimiliki oleh setiap anak, karena berfungsi untuk membantu mencapai tujuan hidupnya sehingga akan sukses serta memperoleh penghargaan dan pencapaian yang positif dimasa mendatang. Tanpa didukung sifat mandiri, anak akan sulit mencapai sesuatu secara maksimal. Dapat disimpulkan bahwa kemandirian merupakan perilaku dan kemampuan dalam melakukan sesuatu tanpa bantuan dan tidak tergantung kepada orang lain.

Pendidikan kemandirian anak usia dini harus diperkenalkan sejak usia dini agar anak terhidar dari sifat ketergantungan pada orang lain dan nantinya akan menumbuhkan keberanian dan motivasi pada anak untuk terus mengekspresikan pengetahuan-pengetahuan yang baru. Adapun kemandirian anak berdasarkan kerangka dasar kurikulum pendidikan anak usia dini tahun 2007 meliputi: (1) anak mampu berinteraksi; (2) mulai mematuhi aturan; (3) dapat mengendalikan emosi; (4) menunjukkan rasa percaya diri; (5) dapat menjaga diri sendiri (Affrida N E, 2017: 125).

Salah satu indikator kemandirian dalam pendidikan anak usia dini yaitu anak mempunyai keterampilan untuk menolong diri sendiri, hal ini sesuai dengan konsep kemandirian sehingga diharapkan anak mampu memenuhi kebutuhan diri sendiri. Pendapat Dariyo, (Affrida N E, 2017: 125-126) "Adapun kemampuan menolong diri sendiri pada pra sekolah meliputi, memakai baju, sepatu atau sandal, menggosok gigi, mandi, menyisir rambut, makan atau minum sendiri." Menurut Wiyani (Affrida N E, 2017: 126) "Keterampilan dalam melakukan aktifitas sehari-hari sebagai indikator kemandirian anak meliputi makan tanpa disuap, memakai kaos kaki dan baju sendiri, buang air kecil atau air besar sendiri, memakai baju atau celana sendiri, merapikan mainan sendiri dan mampu memilih bekal yang harus saat belajar di KB atau TK". Kemandirian anak dalam bidang sosial dalam bentuk kemampuan dalam bentuk kemampuan memilih teman, keberanian belajar di kelas tanpa harus di tunggu oleh orang tua, dan bersedia berbagi bekal kepada teman. Keterampilan untuk mandiri sangat penting diajarkan sejak usia dini agar anak menjadi individu yang tidak bergantung pada orang lain hingga remaja maupun dewasa.

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa kemandirian pada anak usia dini anak dapat menolong diri sendiri seperti, anak dapat memakai baju, sepatu dan sandal sendiri, makan dan minum sendiri, dan mampu memilih bekalnya sendiri.

Salah satu faktor dari dalam diri yang menentukan berhasil tidaknya dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan

keseluruhan daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi menurut Hakim (Arianti, 2018: 124) mengemukakan pengertian “Motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.” Sementara Huitt (Arianti, 2018: 124) berpendapat “Motivasi merupakan suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan.”

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Seseorang yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang motivasi dalam belajarnya. Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang membangkitkan individu baik dari dalam diri maupun luar anak. Dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menyenangkan anak serta menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar anak usia dini, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh orang yang melakukan belajar itu dapat menumbuhkan rasa yang menyenangkan. Menurut Islamuddin (Arianti, 2018: 125) “Motivasi belajar adalah sesuatu yang menimbulkan dorongan atau semangat belajar atau dengan kata lain pendorong semangat belajar.”

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Kebutuhan terjadi apabila individu merasa ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan ia harapkan. Sedangkan dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan yang ingin dicapai oleh seorang individu. Tujuan tersebut akan mengarahkan perilaku dalam hal ini yaitu perilaku untuk belajar.

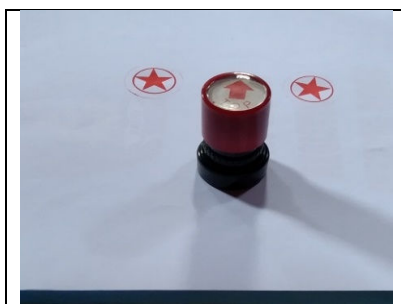
Motivasi mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun anak didik. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari anak didik sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar anak didik. Bagi anak didik motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga anak terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Anak melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong motivasi (Arianti, 2018: 117-118). Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi, tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi dalam belajar lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar-mengajar.

*Reward* adalah ganjaran yang bersifat dan berfungsi untuk mempertahankan perilaku positif yang diberikan kepada anak sebagai alat untuk memperkuat perilaku yang diharapkan. *Reward* merupakan ganjaran atau hadiah sebagai hasil usaha. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan Suparmi (Verawaty dan Izzati, 2020: 1280) bahwa “*Reward* adalah usaha untuk menumbuhkan pengakuan dan perasaan di lingkungan berupa apresiasi baik materi atau ucapan atas suatu prestasi”. Menurut Zaiful R (Astari T, dkk. 2020: 145) “*reward* merupakan salah satu alat pendidikan, jadi dengan sendirinya maksud *reward* (ganjaran) itu adalah sebagai alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.” Umumnya anak mengetahui bahwa pekerjaan atau perbuatannya yang menyebabkan mendapat *reward*. Selanjutnya, Thoifur (Astari T, dkk. 2020: 146) berpendapat bahwa “*reward* sebagai metode penghargaan.” Metode ini yaitu memberikan hadiah pada anak didik, baik yang berprestasi akademik ataupun anak didik yang berperilaku baik. Penghargaan hadiah dianggap sebagai media pengajaran yang preventif dan representative untuk membuat

senang dan menjadi motivasi belajar anak didik. Pemberian hadiah harus didahulukan dari pada hukuman, karena pemberian lebih baik pengaruhnya dalam motivasi belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *reward* merupakan suatu hadiah atau penghargaan yang bersifat mendidik dan diberikan kepada anak didik yang mampu menyelesaikan sesuatu atau mampu mencapai sebuah target yang sudah diberikan. Penghargaan yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai oleh anak, melainkan bertujuan untuk membentuk kemauan yang tinggi serta kerja keras lebih yang dicapai anak. Dalam memberikan *reward* guru harus mengenal betul-betul anak didiknya sehingga tepat dalam pemberiannya, jangan menimbulkan rasa cemburu atau iri bagi anak didik yang lainnya.

*Reward* cap bintang adalah produk berbahan kayu atau plastik yang sangat dibutuhkan oleh pendidik PAUD. Anak-anak tidak membutuhkan nilai, anak-anak membutuhkan *reward*. Kehadiran *reward* cap bintang di sekolah tingkat PAUD akan sangat bermanfaat bagi para pendidik, khususnya dalam memberikan nilai kepada anak-anak didik. Bentuk *reward* cap bintang yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2.1 *Reward* Cap Bintang

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model penelitian yang digunakan yaitu model Kemmis dan M. Taggart. Arikunto (2006: 103) mengungkapkan bahwa penggunaan PTK langsung ditunjukkan pada kepentingan partisipatif dan kolaboratif, artinya PTK diharapkan dapat mendorong dan membangkitkan para guru agar memiliki kesadaran diri, melakukan refleksi, kritik terhadap aktivitas maupun kinerja bagi peningkatan iklim pembelajaran yang lebih kondusif di lingkungan kerjanya. Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan sistem siklus yang didalamnya terdapat komponen perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi. Penelitian Tindakan (*Action Research*) menurut pendapat Kemmis dan M. Taggart (Arikunto, 2010:17) "Merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku dalam masyarakat sosial dan bertujuan untuk memperbaiki pekerjaannya". Subjek penelitian ini yaitu anak kelompok B usia 4-5 tahun di Kober Al-Fadhilah Desa Samida Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Ajaran 2021/2022 lebih meningkat. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan penugasan. Adapun teknik analisis data menggunakan rata-rata dan persentase.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. HASIL

Hasil penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri atas satu pertemuan. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar melalui pemberian *reward* cap bintang. Peneliti mengamati proses pembelajaran seluruh siswa. Berikut uraian tentang pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan.

a. Perkembangan Kemandirian Anak sebelum Pemberian *Reward* Cap Bintang

**Tabel 1.** Perkembangan Kemandirian Anak sebelum Pemberian *Reward* Cap Bintang

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1	Belum Berkembang (BB)	2	25%
2	Mulai Berkembang (MB)	4	50%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	12,5%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	12,5%

Dari Tabel 1, dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 2 orang anak dengan persentase 25% masuk dalam kategori belum berkembang (BB), 4 orang anak dengan persentasi 50% masuk kedalam kategori mulai berkembang (MB), 1 orang anak dengan persentase 12,5% masuk kedalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 orang anak dengan persentase 12,5% masuk kedalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa dari data awal kemandirian tergolong masih rendah yaitu masih 12,5% belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal. Perkembangan Motivasi Belajar Anak sebelum Pemberian *Reward* Cap Bintang

**Tabel 2.** Perkembangan Motivasi Belajar Anak sebelum Pemberian *Reward* Cap Bintang

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1	Belum Berkembang (BB)	2	25%
2	Mulai Berkembang (MB)	4	50%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	12,5%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	12,5%

Dari Tabel 4.6 dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 2 orang anak dengan persentase 25% tergolong kategori belum berkembang (BB), 4 orang anak dengan persentase 50% tergolong kategori mulai berkembang (MB), 1 orang anak dengan persentase 12,5% tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 orang anak dengan persentase 12,5% untuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa dari data awal kemandirian tergolong masih rendah yaitu masih 12,5% belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal. Perkembangan Kemandirian Anak Melalui Pemberian *Reward* Cap Bintang Pada Siklus I

**Tabel 3.** Perkembangan Kemandirian Anak Melalui Pemberian *Reward* Cap Bintang Pada Siklus I

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	2	25%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	25%

4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	50%
---	------------------------------	---	-----

Dari Tabel 3 dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 2 orang anak dengan persentase 25% tergolong kategori mulai berkembang (MB), 2 orang anak dengan persentase 25% tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 orang anak dengan persentase 50% untuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa dari data siklus I kemandirian anak tergolong masih rendah yaitu masih 50% belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal.

b. Perbandingan Peningkatan Kemandirian Anak Pada Kondisi Awal dengan Siklus I

**Tabel 4.** Perbandingan Peningkatan Kemandirian Anak Kondisi Awal dengan Siklus I

<b>Persentase Kenaikan Perkembangan Kemandirian Anak</b>	
Kondisi Awal	Siklus I
12,5%	50%

Tabel 4 di atas menunjukkan persentase perkembangan kemandirian anak dari jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami kenaikan dari kondisi awal 10% , dan siklus I 50%. Dengan demikian terjadi kenaikan perkembangan kemandirian anak sebesar 50%.

Perkembangan Motivasi Belajar Anak Melalui Pemberian *Reward* Cap Bintang Pada Siklus I

**Tabel 5.** Perkembangan Motivasi Belajar Anak Melalui Pemberian *Reward* Cap Bintang Pada Siklus I

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	2	25%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	25%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	50%

Dari Tabel 5 dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 2 orang anak dengan persentase 25% tergolong kategori mulai berkembang (MB), 2 orang anak dengan persentase 25% tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 orang anak dengan persentase 50% untuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa dari data siklus I motivasi belajar anak tergolong masih rendah yaitu masih 50% belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal.

Perbandingan Peningkatan Motivasi Belajar Anak Pada Kondisi Awal dengan Siklus I

**Tabel 6.** Perbandingan Peningkatan Motivasi Belajar Anak Pada Kondisi Awal dengan Siklus I

<b>Persentase Kenaikan Perkembangan Motivasi Belajar Anak</b>	
Kondisi Awal	Siklus I
12,5%	50%

Dari Tabel 6 menunjukkan persentase perkembangan motivasi belajar anak dari jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami kenaikan dari kondisi awal 12,5% , dan siklus I 50%. Dengan demikian terjadi kenaikan perkembangan motivasi belajar anak sebesar 50%.

c. Kemandirian Anak Melalui Pemberian *Reward* Cap Bintang Pada Siklus II

**Tabel 7.** Kemandirian Anak Melalui Melalui *Reward* Cap Bintang Pada Siklus II

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	12,5%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	87,5%

Dari Tabel 4.17 dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 1 orang anak dengan persentase 12,5% tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 7 orang anak dengan persentase 87,5% untuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian terlihat bahwa data kemandirian anak secara klasikal sudah naik yaitu 87,5%.

d. Perbandingan Peningkatan Kemandirian Anak Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

**Tabel 8.** Perbandingan Peningkatan Kemandirian Anak Pada Kondisi Awal Siklus I dengan Siklus II

Persentase Kenaikan Kemandirian Anak		
Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
12,5%	50%	87,5%

Tabel 8 di atas menunjukkan persentase kemandirian anak dari jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami kenaikan dari kondisi awal 12,5% , siklus I 50%, dan siklus II 87,5%. Dengan demikian terjadi kenaikan kemandirian anak sebesar 87,5%.

e. Motivasi Belajar Anak Melalui Pemberian *Reward* Cap Bintang pada Siklus II

**Tabel 9.** Motivasi Belajar Anak Melalui Pemberian *Reward* Cap Bintang Pada Siklus II

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	10%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	87,5%

Dari Tabel 4.21 dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 1 orang anak (12,5%) tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 7 orang anak (87,5%) untuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa dari data siklus II motivasi belajar sudah mencapai target yang ditentukan yaitu 87,5% sehingga tidak lagi dilakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya.

f. Perbandingan Peningkatan Perkembangan Motivasi Belajar Anak Pada Kondisi Awal, Siklus I dengan Siklus II

**Tabel 10.** Perbandingan Peningkatan perkembangan Motivasi Belajar Anak Pada Kondisi Awal Siklus I dengan Siklus II



<b>Persentase Kenaikan Perkembangan Motivasi belajar Anak</b>		
<b>Kondisi Awal</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
12,5%	50%	87,50%

Tabel 10 di atas menunjukkan persentase kemandirian kasar anak dari jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami kenaikan dari kondisi awal 12,5%, siklus I 50%, dan Siklus II menjadi 87,5%. Dengan demikian terjadi kenaikan motivasi belajar anak sebesar 87,5%.

### **3.2. PEMBAHASAN (12 pt)**

Pemberian *reward* cap bintang merupakan penghargaan yang tepat dalam meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar anak. Adapun pembahasan yang dapat disimpulkan setelah penerapan melalui pemberian *reward* cap bintang kemandirian dan motivasi belajar anak yaitu.

#### **1. Peningkatan Kemandirian Anak Kelompok B di Kober Al-Fadhilah Melalui Pemberian *Reward* Cap Bintang**

Hasil observasi pada kondisi awal menunjukkan bahwa kemandirian anak melalui pemberian *reward* cap bintang belum meningkat terlihat pada kondisi awal hanya mencapai 12,5%, karena anak belum mengenal *reward* cap bintang dan juga belum diterapkannya tindakan *reward* cap bintang dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan kemandirian anak mengalami peningkatan setiap siklusnya tapi belum optimal. Pada siklus I mencapai 50% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Adapun indikator kemandirian yang belum optimal yaitu menyimpan tas dan sepatu pada tempatnya. Faktor yang membuat kemandirian anak belum optimal pada siklus I yaitu, belum semua anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri dalam indikator tersebut karena anak masih harus dibantu dan di bimbing oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, anak kurang mengenal *reward* cap bintang.

Pada siklus II kemandirian anak lebih meningkat yaitu mencapai 87,5% dengan kategori BSB karena guru menjelaskan tentang *reward* cap bintang dan mudah dipahami anak. Hal ini dapat dilihat dari indikator menyimpan tas dan sepatu pada tempatnya dengan rapi. Adapun faktor yang mempengaruhi peningkatan tersebut yaitu anak sudah mengenal *reward* cap bintang lebih jelas sehingga anak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, dan melakukan sesuatu tanpa dibantu dan bimbingan dari guru. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Lerner (Lertari R, 2018: 37) konsep kemandirian mencakup kebebasan untuk bertindak, tidak tergantung kepada orang lain, tidak terpengaruh lingkungan dan bebas mengatur kebutuhan sendiri.

#### **2. Peningkatan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di Kober Al-Fadhilah Melalui Pemberian *Reward* Cap Bintang**

Hasil penelitian pada motivasi belajar anak untuk setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada indikator giat dalam mengikuti kegiatan dalam pembelajaran menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan. Hal ini dikarenakan media cap bintang dapat meningkatkan semangat anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu *reward* cap bintang sangat disukai anak karena anak merasa dihargai setelah melakukan sesuatu yang sesuai dengan indikator. Adapun faktor yang mempengaruhi meningkatnya motivasi belajar anak yaitu dengan guru mendekati anak, menyapa dan membimbing anak agar terstimulus keinginan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan menjelaskan tentang *reward* cap bintang agar mudah dipahami anak.

Hasil penelitian siklus II pada indikator dapat mengekspresikan sesuatu dengan idenya sendiri, tetap mau mencoba bila menghadapi tantangan dan selalu tepat waktu menyelesaikan lembar kerja menunjukkan peningkatan berkembang dengan baik. Dengan *reward* cap bintang dapat memotivasi anak mau mengikuti pembelajaran sampai selesai karena anak senang mendapat penghargaan berupa cap bintang dan lebih semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadirman A.M (Azis M, 2019: 70) yang mengungkapkan bahwa “Anak memiliki motivasi belajar yang kuat ditandai dengan munculnya perilaku baik seperti menunjukkan minatnya dalam berbagai kegiatan, lebih suka bekerja mandiri, tekun dalam menghadapi tugas dan menunjukkan perhatian yang lebih”.

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, pada kenyataannya cap bintang berhasil meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar anak Kelompok B Kober Al-Fadhilah. Kemandirian dan motivasi belajar anak yang sebelumnya masih rendah, setelah diberikan tindakan menjadi meningkat baik. Hasil dari penelitian aktivitas guru dalam pemberian *reward* cap bintang mengalami peningkatan secara bertahap dengan indikator keberhasilan BB sebanyak 12,5%, MB 50% dan BSB 87,5% yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan mencapai target bahkan lebih dari 85%.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang kemandirian dan motivasi belajar anak melalui pemberian *reward* cap bintang di Kober Al-Fadhilah Samida dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar anak Kelompok B setelah pemberian *reward* cap bintang hasilnya meningkat sangat signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil indikator giat dalam mengikuti pembelajaran pada persentase siklus I mencapai 50% karena hanya dua anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan lebih banyak anak yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik, sedangkan pada siklus II indikator anak dapat mengekspresikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri, tetap mau mencoba bila menghadapi tantangan dan selalu tepat waktu menyelesaikan lembar kerja persentasenya meningkat menjadi 87,5% disebabkan banyak anak yang sudah mencapai kategori BSB. Adapun faktor keberhasilan motivasi belajar anak yaitu guru melakukan pendekatan terhadap anak, memotivasi anak untuk berperilaku agar mendapatkan *reward* cap bintang dalam pembelajaran dan memberi penghargaan yang lebih dikenal anak.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak berupa moral maupun spiritual. Secara khusus penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada pembimbing, ketua prodi PGPAUD dan FKIP UNSAP. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sebagai balasan atas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan.

#### **REFERENCES**

- Affrida, E N, (2017). “Strategi Ibu dengan Peran Ganda dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Pra Sekolah”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.1, (2), 125-126.
- Arianti (2018). “Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Kependidikan*. Vol.12, (2), 125.
- Arikunto (2006). “*Penelitian Tindakan Kelas*”. Jakarta: Bumi Aksara.

- Astari, T, dkk (2020). “Tanggapan Guru PAUD Tentang Pemberian *Reward* dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”. *Journal of Eearly Childhood Islamic Education Study*. Vol. 01, (02), 145.
- Aziz M (2019) *Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Pemberian Reward Cap Bintang di Kelompok B2 TK Kartika Jaya XX-34 Kec. Pandang-Pandang Kab. Goa*. Skripsi pada UNIVERSITAS MUHAMAMADIYAH MAKASSAR: tidak diterbitkan.
- Lestari R (2018) *Mengembangkan Kemandirian Anak Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B2 di TK Al-Kautsar Bandar Lampung*. Skripsi UIN RADEN INTAN LAMPUNG: tidak diterbitkan.
- Sa'diyah, R (2017). “Pentingnya Melatih Kemandirian Anak”. *Jurnal Komunikasi Antar Perguruan*. Vol.16, (1), 34.

---

## LITERASI DIGITAL : IMPLEMENTASI DALAM PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI TK PLUS BUDIMAN KABUPATEN SUBANG TAHUN AJARAN 2021/2022

Ika Kartika<sup>1</sup>, Dadang Hafid<sup>2</sup>, Riska Aprilianti<sup>3</sup>

Universitas Sebelas April<sup>123</sup>

---

### Info Artikel

#### *Article history:*

Received Aug 29, 2022

Revised Sept 05, 2022

Accepted Sept 21, 2022

#### **Kata kunci:**

*literasi digital, pembelajaran,  
pandemi covid 19.*

---

#### **Keywords:**

*digital literacy, learning, covid  
19 pandemic*

#### **\*Corresponding Author:**

Ika Kartika

Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan

Universitas Sebelas April

Jl. Angkrek Situ No 09

Email: [ika39578@gmail.com](mailto:ika39578@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan adanya pandemi COVID 19 yang sedang melanda di seluruh dunia termasuk Indonesia, kegiatan pembelajaran sementara harus dilaksanakan dengan sistem jarak jauh atau daring. Dari gambaran tersebut peneliti mencoba mencari tahu bagaimana implementasi literasi digital pada pembelajaran selama pandemi COVID 19. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di TK Plus Budiman. Jumlah subjek 16 orang yang terdiri dari 1 orang kepala sekolah, 1 orang guru dan 14 orang tua siswa. Teknik pengambilan data dari penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan metode reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan tentang literasi digital sebagian dari subjek telah mengetahui apa itu literasi digital dalam dunia pendidikan, memiliki pengetahuan mengenai tata cara penggunaan media digital maupun manfaat dari media digital tersebut. Sedangkan subjek dari orang tua sebagian memiliki pemahaman tentang literasi digital, akan tetapi dari sebagian lainnya banyak yang kurang memahami, bahkan ada yang tidak mengenali sama sekali kata literasi digital itu sendiri. Adapun penggunaan media digital dimana kepala sekolah dan guru menggunakan media digital laptop dan *handphone* untuk membuat program dan media pembelajaran, sedangkan orang tua hanya mempergunakan *handphone* saja dalam mengerjakan pembelajaran anak.

---

### ABSTRACT

*This research is motivated by the problem of the COVID 19 pandemic that is hitting all over the world including Indonesia, temporary learning activities must be carried out using a remote or online system. From this description, the researcher tries to find out how to implement digital literacy in learning during the COVID 19 pandemic. This research method uses qualitative descriptive research. This research was conducted in TK Plus Budiman. The number of subjects was 16 people consisting of 1 principal, 1 teacher and 14 parents. The technique of collecting data from this research is by using observation, interviews and documentation. Data analysis using data reduction methods, data presentation, and conclusions. The results of the study showed that knowledge about digital literacy, some of the subjects already knew what digital literacy was in the world of education, had knowledge of the procedures for using digital media and the benefits of digital media. While some of the subjects from parents have an understanding of digital literacy, many others don't understand, some even don't recognize the word digital literacy at all. The use of digital media where principals and teachers use digital media laptops and cellphones to create programs and learning media, while parents only use cellphones in doing their children's.*

© 2022 Universitas Sebelas April – Sumedang



## 1. PENDAHULUAN

Sejak adanya pandemi *coronavirus disease 19* (COVID-19) pemerintah telah mengeluarkan peraturan yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan di rumah. Dari kebijakan tersebut ternyata memiliki dorongan bagi sekolah untuk membuat pembelajaran jarak jauh (*daring*). Dalam proses pembelajaran jarak jauh, perlu adanya dukungan dengan keberadaan teknologi digital. Seperti kita ketahui bahwa perkembangan teknologi digital begitu pesat dan sudah menyebar kepada seluruh lapisan masyarakat. Namun kenyataannya hampir sebagian masyarakat belum mampu menggunakan teknologi tersebut secara baik.

Penggunaan teknologi digital yang tidak tepat bisa menimbulkan efek yang tidak baik bagi kelangsungan kehidupan individu dan sosial. Dampak negatif tersebut muncul sebagai akibat dari penggunaan yang salah atau tidak bertanggung jawab dari yang menggunakan. Teknologi digital perlu dipilih sesuai kebutuhan dan menjadi media edukasi yang mampu menjembatani sebuah informasi kepada pengguna. Informasi tersebut dalam konteks ilmu pengetahuan, sejarah, budaya, dan kreasi yang dapat diakses melalui adanya teknologi. Melalui teknologi digital sebuah pengetahuan dapat dijelaskan dan dapat diperluas melalui konten materi dan prosedur pembelajaran di dalam sekolah termasuk dalam pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang tidak lepas dari adanya teknologi digital. Peranan teknologi bagi pembelajaran di PAUD sangat penting guna mempermudah materi yang akan disampaikan pada anak. Selain itu teknologi berperan juga dalam membentuk pengetahuan anak. Sehingga guru dan siswa tidak akan bisa lepas dari hadirnya teknologi. Edukasi sejak dini sangat penting mengenai penggunaan teknologi digital melalui PAUD. Melalui pendidikan sejak dini diharapkan siswa dapat membentuk pribadi yang bijak dalam memanfaatkan teknologi. Lembaga PAUD menjadi tempat yang tepat dikarenakan menurut Sujiono (2016:7) mengemukakan bahwa “Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya mencakup semua usaha serta perbuatan yang dilaksanakan oleh orang tua serta pendidik dalam merawat, mengasuh serta mendidik anaknya dengan membentuk lingkungan maupun aura yang bisa membuat anak menemukan pengalaman yang memberikan peluang serta guna memahami dan mengetahui yang didapatkan anak dari lingkungan berdasarkan pengamatan, menirukan serta bereksperimen yang terjadi berulang juga melibatkan semua potensi kecerdasan anak”.

Selain sebagai usaha dalam membentuk potensi kecerdasan anak, PAUD juga dapat membantu meningkatkan potensi anak dikarenakan pada usia 0-6 tahun disebut dengan *golden age period* (masa keemasan). Masa keemasan yaitu masa paling berharga untuk seluruh aspek perkembangan manusia, baik fisik, kognisi emosi maupun sosial. Anak tumbuh dengan cara berhubungan dengan lingkungan alam dan masyarakat. Selain itu anak tumbuh dan berkembang berdampingan dengan perkembangan zaman dimana hadirnya teknologi digital.

Teknologi digital memberikan informasi bagi anak dalam mengakses, memilih dan memanfaatkan konten yang ada didalamnya. Kemampuan dalam menelusuri informasi melalui teknologi digital membutuhkan sebuah kemampuan dalam ketepatan dan kualitas. Kemampuan tersebutlah yang disebut dengan literasi digital. Program literasi digital diperlukan untuk mewujudkan pengguna yang mampu mereka butuhkan, strategi dalam menelusuri sumber informasi yang relevan, menimbang, menggunakan dan menyebarkannya secara benar (Sudarsono, 2007:1). Awalnya literasi hanya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai, namun saat ini konsep literasi ini terus berkembang dan terbagi ke dalam beberapa bentuk literasi, salah satunya literasi digital (UNESCO, 2005:148).

Menurut Herlina, D (2017:11) “Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan Informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari”. Oleh sebab itu literasi digital diperlukan dalam pendidikan anak usia dini, khususnya pada saat anak memilih konten yang tepat. Selain itu anak memiliki kompetensi dalam memahami, menganalisis, mengatur, mengevaluasi informasi dengan memakai teknologi digital. Literasi yang tidak baik bisa mengganggu pada psikologis anak. Hal ini diakibatkan oleh emosi anak atau siswa yang masih labil. Anak dalam menerima informasi belum mempunyai filter yang bagus, mereka menerima secara instan karena tidak didasari tentang kebenaran dan asal informasi tersebut. Ketidakmampuan anak mengartikan literasi digital berakibat pada watak dan sikap anak.

Kemampuan literasi yang tinggi akan membuat pengguna lebih kreatif, kritis, dan solutif. Anda dapat melihat, menyimak dan menganalisa segala informasi yang didapat, sehingga tidak mudah termakan hoaks. Berdasarkan pembahasan sebelumnya, maka peneliti mencoba untuk mengetahui sejauh mana implementasi literasi digital pada pembelajaran di PAUD diterapkan pada masa pandemi COVID 19. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi literasi digital pada pembelajaran TK Plus Budiman di masa pandemi COVID 19.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian tanpa menggunakan angka statistik tetapi dengan pemaparan secara deskriptif yaitu berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi di saat sekarang, dimana penelitian ini memotret peristiwa dan kejadian yang terjadi menjadi fokus peneliti untuk kemudian dijabarkan sebagaimana adanya. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk penelitian ini menggunakan observasi. Teknis analisis data ....

## 3. PEMBAHASAN

Dalam kemampuan pengetahuan memahami literasi digital dapat disimpulkan mengenai implementasi literasi digital dalam pembelajaran di TK Plus Budiman pada masa pandemi COVID 19 bahwa sejauh mana pengetahuan dan keterampilan dalam implementasi pada pembelajaran di sekolah selama pandemi COVID 19. Menurut pendapat Herlina, D (2017:11) “Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan Informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari” dan menurut Gilster, P (Kemendikbud, 2017:7) istilah literasi digital bukan hal yang baru di dunia pendidikan, istilah literasi digital dikemukakan pertama kali sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber sehari-hari. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti *computer*.

Keterlibatan orang tua dalam media digital pada pembelajaran sangat berpengaruh dalam implementasi literasi digital pada pembelajaran anak usia dini agar terbentuknya sasaran literasi digital yang sesuai dengan menurut (Kemendikbud, 2017: 19). Sasaran literasi digital dalam keluarga yang lebih spesifik adalah sebagai meningkatnya jumlah dan variasi bahan bacaan literasi digital yang dimiliki keluarga, meningkatnya frekuensi membaca bahan bacaan literasi digital dalam keluarga setiap harinya, meningkatnya jumlah bacaan literasi digital yang dibaca oleh anggota keluarga, meningkatnya frekuensi akses anggota keluarga terhadap penggunaan internet secara bijak, meningkatnya intensitas pemanfaatan media digital dalam berbagai kegiatan di keluarga, meningkatnya jumlah pelatihan literasi digital yang aplikatif dan berdampak pada keluarga dan memahami penggunaan media digital. Sedangkan menurut pendapat Glistler, P (Nasionalita 2020:18) terdapat 4 kompetensi yang dimiliki oleh seseorang yang telah mampu melakukan literasi digital diantaranya pencarian di internet (*Internet Searching*), pandu

arah *hypertext (Hypertextual Navigation)*, evaluasi konten informasi (*Content Evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*Knowledge Assembly*).

Perkembangan digital literasi dan kecanggihan zaman, teknologi- teknologi yang berukuran kecil pun bisa memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap remaja. berikut adalah masalah yang sering terjadi pada remaja di era digital adalah yang pertama, kecanduan internet, yang kedua, *game online*, yang ketiga, penyebaran berita hoax dan sara, perubahan sikap (*Attitude*), pengaruh psikologi (sosial media). Dampak positif dari media digital bahwa media digital memiliki banyak dampak positifnya salah satunya untuk pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dampak positif era digital menurut pendapat Setiawan, W (2017:4) seperti informasi yang dibutuhkan dapat lebih cepat dan lebih mudah dalam mengaksesnya, tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital yang memudahkan proses dalam pekerjaan kita, munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan informasi masyarakat, meningkatnya kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, munculnya berbagai sumber belajar seperti perpustakaan online, media pembelajaran *online* dan diskusi *online* yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Sesuai dengan pendapat Kementerian Komunikasi dan Informatika dkk (2021:11) bahwa ada beberapa indikator dan subindikator dari penggunaan media digital sebagai berikut :

1. Pengetahuan dasar mengenai lanskap digital – internet dan dunia maya  
Mengetahui jenis-jenis perangkat keras dan perangkat lunak (perangkat dan fitur proteksi), dan memahami jenis-jenis perangkat keras dan perangkat lunak (perangkat dan fitur proteksi)
2. Pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian informasi, cara penggunaan dan pemilihan data  
Mengetahui jenis-jenis mesin pencarian informasi, cara penggunaan dan memilah data, mengetahui cara mengakses dan memilah data di mesin pencarian informasi, memahami jenis-jenis mesin pencarian informasi dan kegunaannya dan mengetahui jenis-jenis aplikasi percakapan dan media sosial.
3. Pengetahuan dasar mengenai aplikasi percakapan dan media sosial  
Mengetahui cara mengakses aplikasi percakapan dan media sosial, mengetahui ragam fitur yang tersedia di aplikasi percakapan dan media sosial dan mengetahui jenis-jenis aplikasi dompet dompet digital, lokapasar dan transaksi digital
4. Pengetahuan dasar mengenai aplikasi digital, lokapasar, dan transaksi digital



Mengetahui cara mengakses aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital dan memahami fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman tentang literasi digital memiliki keberagaman pengetahuan, kepala sekolah dan guru memiliki cukup pengetahuan tentang literasi digital sehingga mampu mengimplementasikannya dalam pembelajaran pada masa pandemi COVID 19. Pemahaman menggunakan media digital dalam implementasi pembelajaran anak usia dini di masa pandemi COVID 19 menunjukkan bahwa semua subjek telah mempergunakan media digital, dimana kepala sekolah dan guru mempergunakan laptop dan *handphone* sementara orang tua hanya mempergunakan *handphone* saja. Dalam menyusun rencana pembelajaran keterampilan kepala sekolah dan guru menunjukkan mampu mengimplementasikan dalam membuat rancangan pembelajaran. Kepala sekolah mampu menyusun program sekolah sementara guru mampu membuat rencana pembelajaran menggunakan komputer dengan jenis aplikasi ms word. Sebagian orang tua kurang memahami menggunakan ms word serta menggunakan *handphone*.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak berupa moral maupun spiritual. Secara khusus penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada pembimbing, ketua prodi PGPAUD dan FKIP UNSAP. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sebagai balasan atas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan

#### REFERENSI

- Kemendikbud. (2017). *Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta : Kemendikbud.
- Setiawan, M.A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawan, W. (2017). *Era Digital dan Tantangannya*. Hal. 4.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Tadjuddin, N. (2015). *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandarlampung : Aura Printing & Publishing.
- Tarmidzi, N, dkk. (2022). *Literasi Digital Orang Tua Murid PAUD dalam Pembelajaran Daring di Kabupaten Subang*. Vol. 8i1.1161.

- Yenrizal. (2012). *Masyarakat Gaptek, Persoanaln Mentalis dalam Pengembangan ICT*. Hal. 19.
- Zainuddin, MZ.,dkk (2021). *Cakap Bermedia Digital*. Jakarta : Kementerian Kominfo, Japelidi, Siberkreasi.

---

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA *ROTARY WHEEL* PADA KELOMPOK B KOBER MUTIARA BUNDA

Karwati Nurmala Dewi<sup>1</sup>, Aas Hasanah<sup>2</sup>, Riska Aprilianti<sup>3</sup>  
Universitas Sebelas April<sup>1,2,3</sup>

---

### Info Artikel

#### *Article history:*

Received Aug 29, 2022  
Revised Sept 05, 2022  
Accepted Sept 21, 2022

### Kata kunci:

Kemampuan Komunikasi, Anak Usia Dini, Media *Rotary Wheel*.

### Keywords:

*Communication Skills, Early Childhood, Rotary Wheel Media*

### ABSTRAK

Kemampuan berkomunikasi merupakan salah satu hal yang memiliki peranan penting bagi kehidupan anak. Melalui komunikasi yang baik anak dapat menyampaikan segala pemikirannya kepada orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil peningkatan kemampuan anak dalam berkomunikasi setelah diterapkan pembelajaran melalui media *Rotary Wheel*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model rancangan Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian yaitu siswa kelompok B Kober Mutiara Bunda dengan jumlah siswa 13 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi, unjuk kerja dan dokumentasi. Hasil penelitian setelah dilakukan tindakan sebanyak 2 siklus terdapat peningkatan kemampuan komunikasi. Proses pembelajaran data awal hanya 30%, sedangkan pada siklus I menjadi 69%, kemudian meningkat lagi pada siklus terakhir menjadi 77,5%. Sedangkan kemampuan komunikasi anak pada data awal diperoleh data 30%, sedangkan pada siklus I menjadi 45%, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 82.5%. Untuk kinerja guru melalui media rotary wheel mengalami peningkatan. Pada data awal diperoleh hasil 48%, pada siklus I menjadi 69%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 84%. Dengan demikian penerapan media rotary wheel dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini.

### ABSTRACT

The ability to communicate is one thing that has an important role in a child's life. Through good communication, children can convey all their thoughts to others. To improve the communication skills of early childhood, it is chosen to use the rotary wheel media. The study used the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis and Taggart design models. The research subjects were students of group B Kober Mutiara Bunda with 13 students. The data collection techniques used were observation, performance and documentation. The results of the study after 2 cycles of action there was an increase in communication skills. The initial data learning process was only 30%, while in the first cycle it became 69%, then increased again in the last cycle to 77.5%. While the children's communication skills in the initial data obtained 30% data, while in the first cycle it became 45%, then increased again in the second cycle to 82.5%. The teacher's performance through the rotary wheel media has increased. In the initial data, the results were 48%, in the first cycle it was 69%, then in the second cycle it increased to 84%. Thus the application of rotary wheel media can improve early childhood communication skills.



© 2022 Universitas Sebelas April – Sumedang

### \*Corresponding Author:

Dewi Nurmala Dewi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas April  
Jl. Angrek Situ No 09  
Email: <mailto:dewiyoana21@gmail.com>

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia terutama untuk anak usia dini. Pendidikan pada anak usia dini bertujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan pendidikan anak dari sejak lahir sampai usia 6 tahun. Menurut Permendikbud RI No. 146 tahun 2014, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kemampuan berkomunikasi merupakan salah satu hal yang memiliki peranan penting bagi kehidupan anak. Melalui komunikasi yang baik anak dapat menyampaikan segala pemikirannya kepada orang lain. Kemampuan berkomunikasi bukan hanya dapat mengantarkan anak mampu dalam aspek akademik saja, tetapi kemampuan berkomunikasi akan berpengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak.

Pada penelitian ini akan berfokus pada kemampuan komunikasi lisan. Komunikasi lisan merupakan bagian dari keterampilan bahasa yaitu berbicara. Sebagaimana dikemukakan Nofrion (2018: 87), "Komunikasi lisan dapat diartikan sebagai proses di mana seseorang pembicara berinteraksi secara lisan dengan orang lain untuk tujuan-tujuan tertentu". Dengan mengoptimalkan kemampuan komunikasi lisan anak mampu berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya secara optimal. Selain itu, anak mampu menyampaikan apa yang diinginkan dan apa yang dirasakan melalui komunikasi lisan. Sehingga dapat disimpulkan pada penelitian ini yang menjadi fokus dalam perkembangan anak yaitu aspek bahasa melalui kemampuan komunikasi lisan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Kober Mutiara Bunda, Desa Cibunar, Kecamatan Rancakalong, Kabupaten Sumedang, peneliti menemukan masalah pada anak kelompok B yaitu anak masih belum lancar berkomunikasi lisan salah satu kasus pada saat menceritakan sesuatu. Faktor penyebab dari kurang optimalnya kemampuan komunikasi anak yaitu pada proses pembelajaran guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan penyampaian materi pembelajaran kurang menstimulasi komunikasi anak. Maka perlu adanya perbaikan pembelajaran 5 dalam aspek media. Menurut Priansa (2019:138) berpendapat, "Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas antara guru dan peserta didik". Maka dari itu guru harus memahami materi yang akan disampaikan serta media apa yang tepat untuk menunjangnya. Pembelajaran untuk anak usia dini harus memenuhi beberapa prinsip, salah satunya menggunakan alat peraga atau media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, menarik serta menstimulasi anak mampu berkomunikasi dengan guru.

Media yang dapat membantu anak dalam menstimulasi perkembangan komunikasi lisan anak yaitu media Rotary Wheel (Roda Putar). Media Rotary Wheel (Roda Putar) dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran anak usia dini sehingga kelebihan media ini lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang menarik dapat menstimulasi kemampuan anak secara maksimal, mengingat pembelajaran PAUD berbeda dengan pembelajaran di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Media *Rotary Wheel* (Roda Putar) juga cukup akrab dalam keseharian anak karena bentuknya seperti roda dan bisa dimainkan atau diputar. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini mengenai bagaimanakah proses pelaksanaan dan peningkatan kemampuan berkomunikasi pada anak dengan media *Rotary Wheel*.

## 2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wiriaatmadja (2014:13) “Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Pendekatan menggunakan model Spiral Kemmis dan Mc Tagart merupakan untaian perangkat, yaitu satu perangkatnya terdiri dari perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Penelitian dilakukan di Kober Mutiara Bunda Desa Cibunar Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juni 2022. Dimulai dari membuat rencana penelitian sampai mengolah data dan membuat laporan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, unjuk kerja dan dokumentasi. Analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini data diperoleh melalui observasi untuk mengungkap perkembangan kemampuan berkomunikasi pada anak. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas unjuk kerja siswa dan kinerja guru.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil

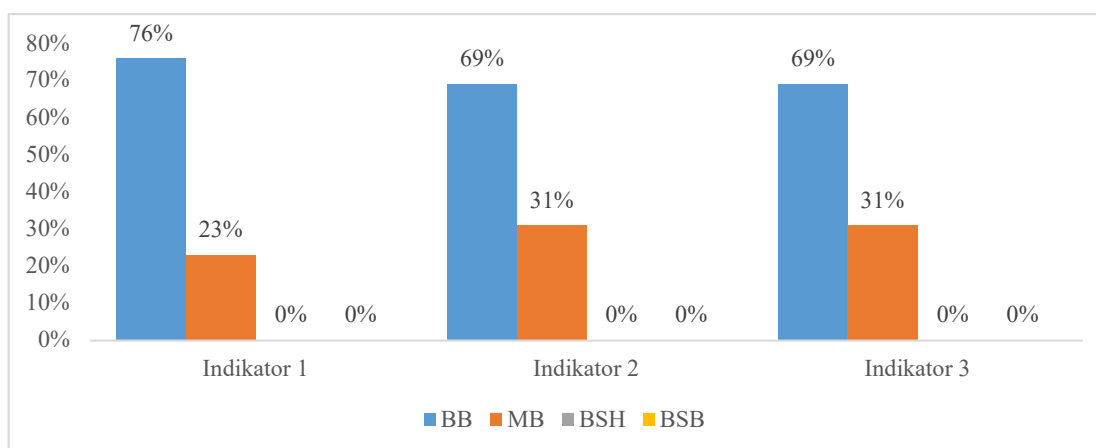
Kondisi awal sebelum tindakan diperoleh dari hasil observasi dengan simpulan yaitu ketersediaan media pembelajaran yang dapat dimainkan secara langsung, adapun hasilnya belum menunjukkan kreativitas karena pada proses pembelajaran di sekolah ini lebih sering menggunakan gambar poster, majalah atau Lembar Kerja Anak (LKA). Selain itu guru di dalam menggunakan media terlihat kurang variatif sehingga penyampaian materi pembelajaran belum dapat menstimulasi komunikasi pada anak. Hal tersebut menyebabkan terdapat banyak anak yang belum optimal dalam kemampuan komunikasi lisan sebab kurangnya stimulasi pada anak dalam mengoptimalkan kemampuan komunikasi.

#### 3.1.1 Kondisi Awal Observasi Aktivitas Anak

Sebelum menggunakan media *rotary wheel* terdapat banyak anak yang kemampuan komunikasinya masih kurang. Dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan media *rotary wheel* kemampuan komunikasi anak masih belum sesuai dengan harapan. Untuk melihat hasil tersebut dapat dijelaskan pada tabel berikut :

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Observasi pada Aspek Aktivitas Siswa Kondisi Awal

No.	Aspek yang diobservasi	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Keaktifan	1. Memperhatikan guru	76%	23%	0%	0%
		2. Mengerjakan tugas dari guru	69%	31%	0%	0%
		3. semangat dalam mengikuti kegiatan	69%	31%	0%	0%



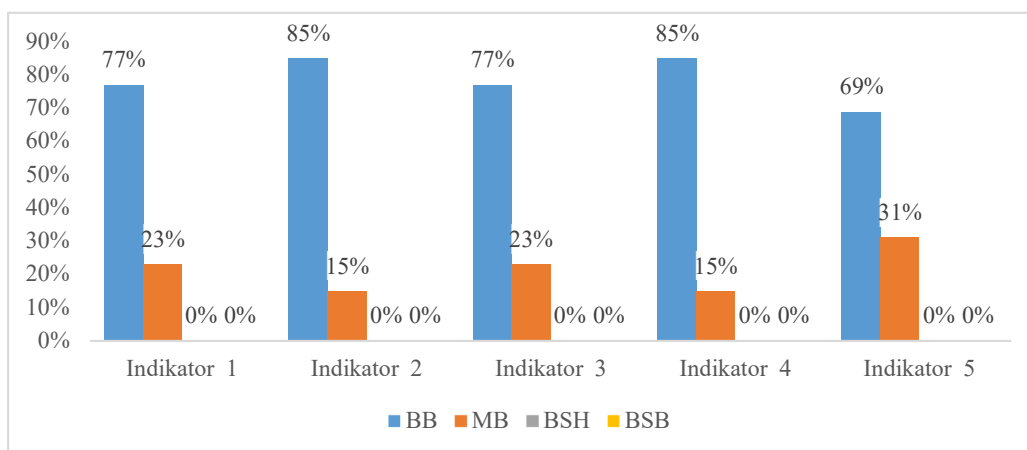
**Gambar 1.** Grafik Kondisi Awal Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1 menunjukkan perolehan setiap indikator pada aspek penilaian kemampuan komunikasi anak. Pada Gambar 1 warna biru menunjukkan jumlah perolehan kategori BB (Belum Berkembang) memperoleh hasil 76% dan 69%, warna oranye menunjukkan jumlah perolehan pada kategori MB (Mulai Berkembang) memperoleh hasil 23% dan 31%, warna abu menunjukkan jumlah perolehan pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan warna kuning menunjukkan perolehan hasil pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik).

Berdasarkan kondisi awal hasil evaluasi kemampuan komunikasi lisan anak usia kelompok B Kober Mutiara Bunda Kecamatan Rancakalong tahun pelajaran 2021/2022 pada kondisi awal sebelum penerapan media *rotary wheel*.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Komunikasi Lisan Anak Kondisi Awal

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengungkapkan pendapat	1. Menjawab pertanyaan guru.	77%	23%	0%	0%
		2. Mengajukan pertanyaan	85%	15%	0%	0%
2.	Kosa kata	3. Menyebutkan gambar-gambar pada media <i>rotary wheel</i>	77%	23%	0%	0%
		4. Menceritakan gambar pada media <i>rotary Wheel</i>	85%	15%	0%	0%
		5. Melanjutkan cerita sesuai gambar pada media <i>rotary wheel</i>	69%	31%	0%	0%



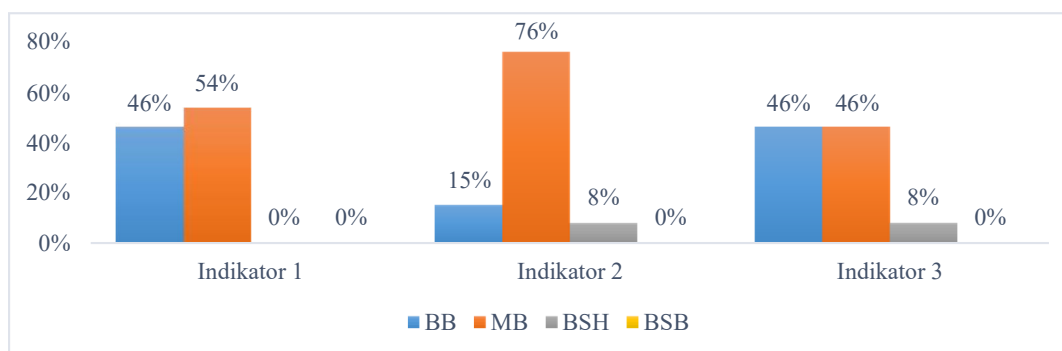
**Gambar 2.** Grafik Kemampuan Komunikasi Lisan Anak Kondisi Awal

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 2 di atas menunjukkan perolehan setiap indikator pada aspek penilaian kemampuan komunikasi anak. Pada Gambar 2 warna biru menunjukkan jumlah perolehan kategori BB (belum berkembang) dengan hasil paling tinggi, warna oranye menunjukkan jumlah perolehan pada kategori MB (Mulai Berkembang) dengan hasil kedua paling tinggi, warna abu menunjukkan jumlah perolehan pada kategori BSH (Berkemmbang Sesuai Harapan) belum terlihat, dan warna kuning menunjukkan perolehan hasil pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) hasil belum terlihat.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran setelah penerapan media rotary wheel dengan 3 indikator pengamatan pada aspek keaktifan siswa. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat lebih jelas pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Observasi pada Aspek Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Aspek yang diobservasi	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
3.	Keaktifan	1. Memperhatikan guru	46%	54%	0%	0%
		2. Mengerjakan tugas dari guru	15%	76%	8%	0%
		3. semangat dalam mengikuti kegiatan	46%	46%	8%	0%



**Gambar 3.** Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 3 grafik di atas menunjukkan perolehan setiap indikator pada aspek penilaian kemampuan komunikasi anak. Pada Gambar 3 warna biru menunjukkan jumlah perolehan kategori BB (belum berkembang), warna oranye menunjukkan jumlah perolehan pada kategori MB (Mulai Berkembang), warna abu menunjukkan jumlah perolehan pada kategori BSH (Berkemmbang Sesuai Harapan) dan warna kuning menunjukkan perolehan hasil pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) hasil belum terlihat.

menunjukkan jumlah perolehan pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan warna kuning menunjukkan perolehan hasil pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik).

Berdasarkan gambar di atas warna abu dan oranye menunjukkan grafik paling tinggi hal ini berarti kategori BB dan MB memiliki hasil yang paling tinggi pada hasil observasi aktivitas siswa. Hasil tersebut menunjukkan masih belum mencapai keberhasilan penelitian maka perlu adanya tindakan selanjutnya pada siklus II.

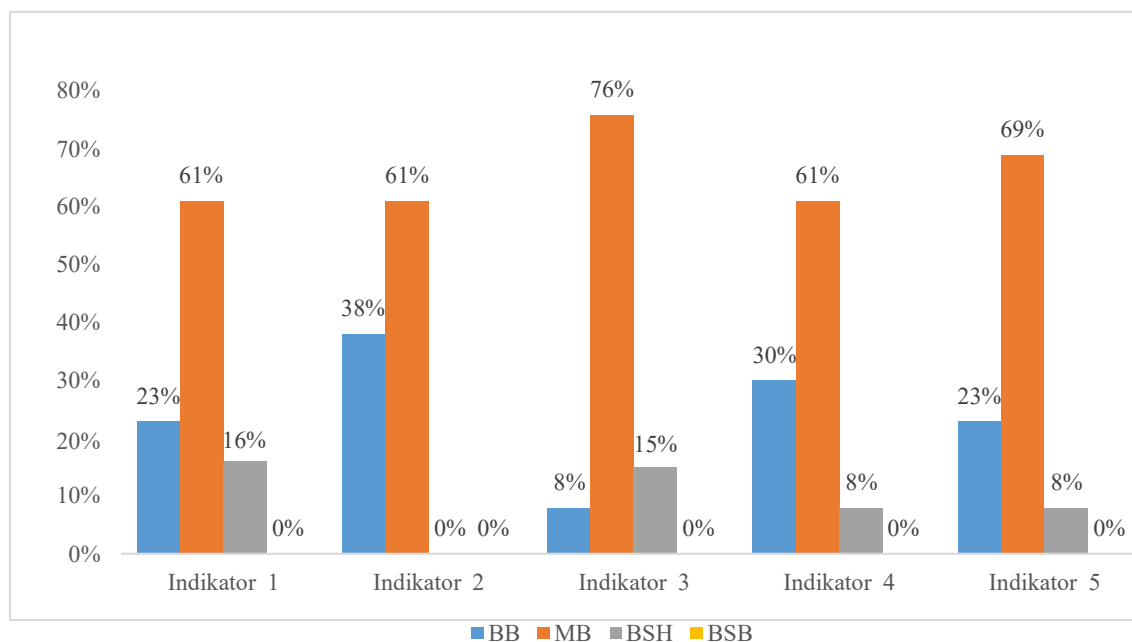
### 3.1.2 Hasil Pembelajaran Komunikasi Lisan Anak

Berdasarkan hasil evaluasi tindakan siklus I kemampuan komunikasi lisan anak setelah penerapan media Rotary wheel maka dapat diuraikan sebagai berikut. Hasil penilaian kemampuan komunikasi lisan anak usia dini dibagi menjadi dua aspek yaitu Aspek mengungkapkan pendapat dengan dua indikator penilaian yaitu menjawab pertanyaan dan mengajukan pertanyaan dan Aspek kosa kata dengan tiga indikator penilaian yaitu menyebutkan gambar-gambar pada media rotary wheel, menceritakan gambar pada media rotary wheel dan melanjutkan cerita sesuai gambar pada media rotary wheel. Hasil penilaian siklus I kemampuan komunikasi lisan anak dapat dilihat lebih jelas pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Aspek Pembelajaran Komunikasi Lisan Anak Siklus I

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengungkapkan pendapat	1. Menjawab pertanyaan guru.	23%	61%	16%	0%
		2. Mengajukan pertanyaan	38%	61%	0	0%
2.	Kosa kata	3. Menyebutkan gambar-gambar pada media <i>rotary wheel</i>	8%	76%	15%	0%
		4. Menceritakan gambar pada media <i>rotary Wheel</i>	30%	61%	8%	0%
		5. Melanjutkan cerita sesuai gambar pada media <i>rotary wheel</i>	23%	69%	8%	0%





**Gambar 4.** Grafik Keterampilan Komunikasi Lisan Anak Siklus I

Berdasarkan Tabel 4 dan Gambar 4 di atas menunjukkan perolehan setiap indikator pada aspek penilaian kemampuan komunikasi anak. Pada Gambar 4 warna biru menunjukkan jumlah perolehan kategori BB (belum berkembang), warna oranye menunjukkan jumlah perolehan pada kategori MB (Mulai Berkembang), warna abu menunjukkan jumlah perolehan pada kategori BSH (Berkemmbang Sesuai Harapan), dan warna kuning menunjukkan perolehan hasil pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik).

Pada Gambar 4 warna oranye menunjukkan hasil paling tinggi pada setiap indikator hal ini berarti kategori MB (Mulai Berkembang) mendapatkan hasil paling tinggi pada setiap indikator. Hasil tersebut belum menunjukkan capaian yang diharapkan maka perlu adanya penelitian selanjutnya di siklus II dengan capaian kemampuan komunikasi lisan anak banyak pada kategori BHS (berkembang sesuai harapan).

### 3.1.3 Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I

Hasil observasi kinerja guru pada siklus I keseluruhan mendapat persentase 69% dengan kategori ketercapaian baik namun pada angka yang minimal. Ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar mencapai hasil dengan kategori sangat baik. Hasil observasi kinerja guru dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Persentase
1	kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	67%
2	kerelevansian pengembangan materi pembelajaran	67%
3	aspek kelengkapan langkah-langkah dalam tahapan kegiatan pembelajaran dan alokasi waktu	62,5%
4	pengembangan media dan sumber belajar	83%
5	penilaian dan rubric	67%
Rata-rata		69%

Hasil observasi kinerja guru menunjukkan aspek kejelasan rumusan tujuan pembelajaran 67%, aspek kerelevansian pengembangan materi pembelajaran 67%, aspek

kelengkapan langkah-langkah dalam tahapan kegiatan pembelajaran dan alokasi waktu 62,5%, aspek pengembangan media dan sumber belajar 83%, aspek penilaian dan rubrik 67%.

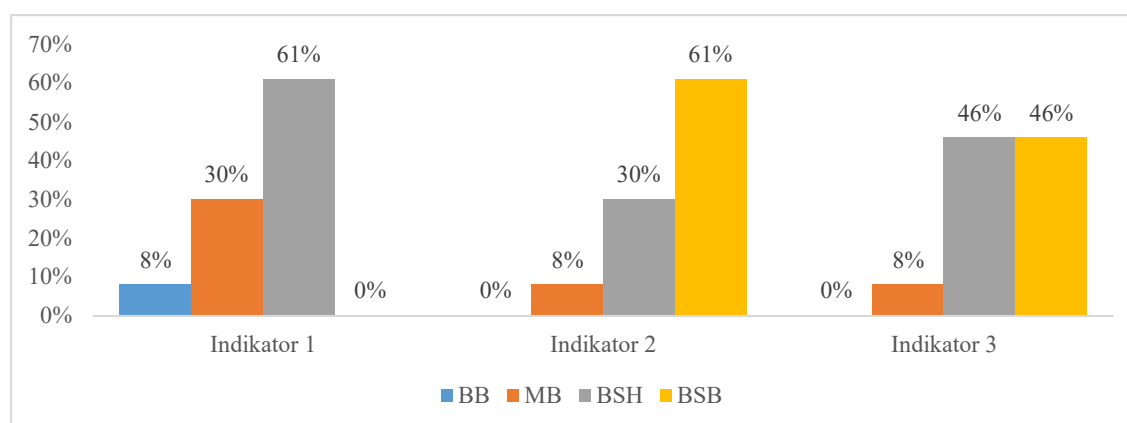
Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dalam aktivitas siswa memperoleh hasil keseluruhan 69%, kemampuan komunikasi lisan anak 45%, dan kinerja guru 69%. Hasil tersebut masih belum sesuai dengan target penelitian lebih dari 75%. Berdasarkan temuan pada tindakan siklus I, sebagian siswa masih kurang perhatian dengan media *rotary wheel* hal tersebut disebabkan karena gambar pada media masih menggunakan animasi kartun dengan warna yang kurang kontras serta ukuran yang kurang besar. Selain itu media yang digunakan tidak disertai huruf atau tulisan yang menarik. Maka dari persentase hasil di atas menunjukkan bahwa perlu adanya tindak lanjut kembali pada tindakan siklus kedua untuk melihat hasil yang optimal. Langkah selanjutnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan maka perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya dengan merencanakan kembali kegiatan

### 3.1.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 6

**Tabel 6.** Hasil Observasi pada Aspek Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Aspek yang diobservasi	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
3.	Keaktifan	1. Memperhatikan guru	8%	30%	61%	0%
		2. Mengerjakan tugas dari Guru	0%	8%	30%	61%
		3. semangat dalam mengikuti Kegiatan	0%	8%	46%	46%



**Gambar 6.** Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

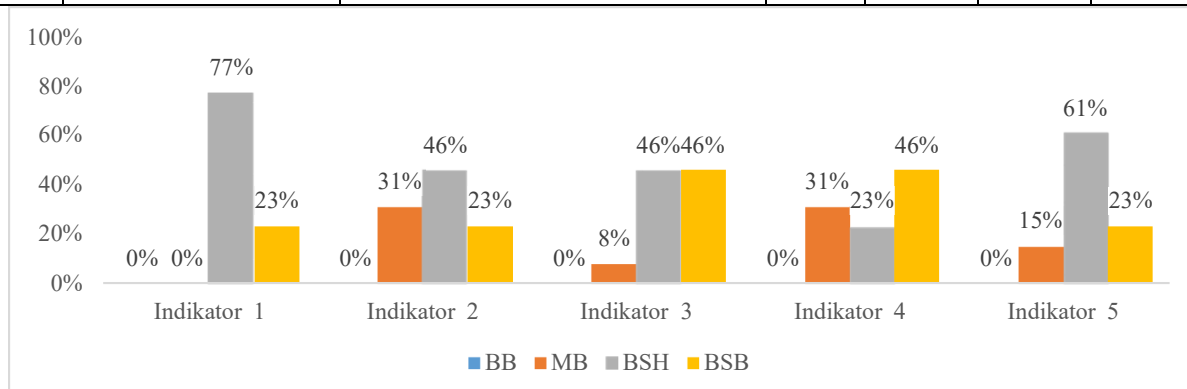
Berdasarkan gambar 6 menunjukkan grafik warna abu dan kuning bermunculan lebih tinggi dari yang lain. Warna abu adalah kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan warna kuning adalah kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Berdasarkan gambar 4.5 di atas bahwa kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) pada hasil observasi aktivitas siswa telah mencapai hasil yang optimal.

### 3.1.5 Hasil Pembelajaran Komunikasi Anak Siklus II

Hasil pembelajaran dalam kemampuan komunikasi lisan anak siklus II mendapat hasil yang lebih meningkat dibandingkan siklus I. Jika pada siklus I hasil persentase keseluruhan mendapat hasil yang masih kurang, maka pada siklus II ini mendapatkan hasil persentase keseluruhan yang lebih baik dan mencapai hasil yang optimal. Peningkatan terlihat signifikan pada siklus II dan dapat dilihat lebih jelas pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Komunikasi Lisan Anak Siklus II

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengungkapkan pendapat	1. Menjawab pertanyaan guru.	0%	0%	77%	23%
		2. Mengajukan pertanyaan	0%	31%	46%	23%
2.	Kosa kata	3. Menyebutkan gambar-gambar pada media <i>rotary wheel</i>	0%	8%	46%	46%
		4. Menceritakan gambar pada media <i>rotary wheel</i>	0%	31%	23%	46%
		5. Melanjutkan cerita sesuai gambar pada media <i>rotary wheel</i>	0%	15%	61%	23%



**Gambar 7.** Grafik Keterampilan Komunikasi Lisan Anak Siklus II

Berdasarkan Berdasarkan Gambar 4.6 menunjukkan grafik warna abu dan kuning lebih tinggi dan mendominasi yang lain. Warna abu adalah kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan warna kuning adalah kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Berdasarkan gambar 4.6 di atas dapat dilihat bahwa kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) pada hasil evaluasi kemampuan komunikasi anak telah mencapai hasil yang optimal.

### 3.1.6 Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II

Hasil observasi kinerja guru pada siklus II keseluruhan mendapat persentase 84% dengan kategori ketercapaian yaitu baik sekali. Adapun hasil observasi kinerja guru pada siklus II dapat dilihat lebih jelas pada tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Persentase
1	kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	100%
2	kerelevansian pengembangan materi pembelajaran	67%
3	aspek kelengkapan langkah-langkah dalam tahapan kegiatan pembelajaran dan alokasi waktu	87,5%
4	pengembangan media dan sumber belajar	83%
5	penilaian dan rubric	83%
Rata-rata		84%

Dilihat berdasarkan perbandingan hasil data observasi siklus I, pada hasil data observasi siklus II telah mencapai target yang diharapkan sehingga penelitian yang dilakukan cukup sampai pada siklus II.

### 3.2. Pembahasan

Penerapan media rotary wheel merupakan stimulasi yang tepat dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Adapun pembahasan yang dapat disimpulkan setelah penerapan media rotary wheel untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak yaitu:

#### 3.2.1. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Rotary Wheel*

Hasil penelitian menunjukkan aspek aktivitas mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I mencapai 69%, kemudian meningkat lagi pada siklus terakhir menjadi 77,5% dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran menggunakan media *rotary wheel* yang dapat dimainkan oleh setiap siswa serta memuat warna dan gambar-gambar yang menarik dan sangat menarik minat anak untuk memainkannya. Kegiatan pembelajaran pun dirancang dengan baik. Pada siklus II media *rotary wheel* dilengkapi dengan gambar konkret disertai pengenalan huruf sesuai dengan gambar sehingga siswa dapat memperhatikan guru dengan optimal.

Pada indikator mengerjakan tugas untuk setiap siklusnya mengalami peningkatan yang sangat baik. pada siklus I mendapat hasil yang cukup baik namun belum optimal. Setelah melalui perbaikan, media pada siklus II menunjukkan peningkatan pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal tersebut di atas dikarenakan media rotary wheel dirancang dengan sangat baik dan menggunakan gambar konkret serta pengenalan huruf sesuai gambar.

Pada indikator semangat dalam mengikuti kegiatan menunjukkan peningkatan pada kategori berkembang sesuai harapan. Hal tersebut di atas dikarenakan media rotary wheel merupakan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar karena media ini sangat menarik sehingga anak tidak mengalami kebosanan dalam memainkannya.

#### 3.2.2. Kemampuan Komunikasi Anak Menggunakan Media *Rotary Wheel*

Hasil penelitian pada aspek mengungkapkan pendapat untuk setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada indikator menjawab pertanyaan dan mengajukan pertanyaan

menunjukkan hasil yang berkembang sesuai harapan. Hal ini dikarenakan media rotary wheel dapat menstimulasi pengetahuan siswa. Media rotary wheel dirancang agar siswa memiliki rasa ingin tahu dan merangsang siswa untuk aktif bertanya tentang hal-hal yang ada pada media ini. Selain itu penggunaan media ini menarik minat siswa untuk mencoba memainkannya dengan cara bermain yang bergilir. Media rotary wheel dapat menumbuhkan rasa percaya diri sehingga siswa dapat menyampaikan pendapatnya untuk mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, sehingga terjalin komunikasi intens antara guru dan siswa.

Hasil penelitian aspek kosa kata untuk setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada indikator menyebutkan gambar, menceritakan gambar dan melanjutkan cerita sesuai gambar menunjukkan peningkatan yang sangat baik sesuai dengan harapan. Karena media ini dilengkapi gambar-gambar yang konkret sehingga siswa dengan melihat gambar dapat menyebutkan gambar dengan jelas. Kemudian siswa dapat menyampaikan pendapatnya bercerita sesuai gambar yang ada pada media. Dengan adanya beragam warna yang menarik

ditambah pula dengan gambar yang lebih konkret pada media *rotary wheel* dapat menstimulasi kemampuan komunikasi siswa. Selain itu media *rotary wheel* dirancang dengan menambahkan huruf-huruf penamaan pada setiap gambar sehingga siswa dapat memahami dan mudah mengerti segala sesuatu pada media *rotary wheel* tersebut.

Berdasarkan temuan-temuan penelitian sebagaimana dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi lisan anak usia dini melalui penggunaan media *rotary wheel* di Kober Mutiara Bunda, Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang, Tahun 2021/2022 dianggap telah berhasil meningkatkan atau memperbaiki kualitas pembelajaran baik dalam proses maupun hasil.

#### 4. SIMPULAN

Kemampuan berkomunikasi merupakan salah satu hal yang memiliki peranan penting bagi kehidupan anak. Melalui komunikasi yang baik anak dapat menyampaikan segala pemikirannya kepada orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil peningkatan kemampuan anak dalam berkomunikasi setelah diterapkan pembelajaran melalui media *Rotary Wheel*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model rancangan Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian yaitu siswa kelompok B Kober Mutiara Bunda dengan jumlah siswa 13 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi, unjuk kerja dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi. Proses pembelajaran data awal hanya 30%, sedangkan pada siklus I menjadi 69%, kemudian meningkat lagi pada siklus terakhir menjadi 77,5%. Kemampuan komunikasi anak pada data awal diperoleh data 30%, sedangkan pada siklus I menjadi 45%, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 82,5%. Kinerja guru melalui media rotary wheel mengalami peningkatan. Pada data awal diperoleh hasil 48%, pada siklus I menjadi 69%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 84%. Dengan demikian penerapan media rotary wheel dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak berupa moral maupun spiritual. Secara khusus penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada

pembimbing, ketua prodi PGPAUD dan FKIP UNSAP. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sebagai balasan atas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan.

## REFERENSI

- Anggraini, P., dan Ningrum, M.A. (2018). *Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun*. UNESA. Vol 7, No 3. [Online] Tersedia di: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/> [20 Maret 2022].
- Dewi, K. (2017). "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini". *State Islamic University of Raden Fatah Palembang*. 10.19109/ra.v1i1.1489. [Online]. Tersedia: <https://core.ac.uk/> [10 Juni 2022].
- Kemendikbud. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Priansa, D.J. (2019). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Ulfa, N. A. , Fakhriyah, F., dan Fardhani, M. A. (2020). "Model Mind Mapping Berbantuan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar". *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2 No. 1. Hlm. 3. [Online] Tersedia: <https://ejournal.upi.edu/> 26555 [21 Maret 2022].
- Wiriaatmadja, R. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

## UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN SIKAP KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN BOY-BOYAN

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Anak Kelompok B Kober Muslimat Desa Putrajawa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022)

Siti Nurhayati\*<sup>1</sup>, Erna Roostin<sup>2</sup>, Wulanda Aditya Azis<sup>3</sup>  
Universitas Sebelas April<sup>12</sup>

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Received Aug 29, 2022

Revised Sept 05, 2022

Accepted Sept 21, 2022

#### Kata kunci:

Motorik Kasar  
Sikap Kerjasama  
Permainan Boy-boyan

#### Keywords:

Rough motoric  
Cooperation attitude  
Boy game

#### Corresponding Author:

Siti Nurhayati,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan,  
Universitas Sebelas April,  
Jl. Angkrek Situ No. 19, Sumedang  
Email: [sitnoer01@gmail.com](mailto:sitnoer01@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak kelompok B Kober Muslimat Desa Putrajawa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut. Teknik yang dilakukan peneliti adalah melalui permainan boy-boyan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan motorik kasar dan sikap kerjasama anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan menggunakan model tindakan Kemmis dan MC. Taggart. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B Kober Muslimat yang berjumlah 10 orang, terdiri dari 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa permainan boy-boyan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak. Kemampuan motorik kasar anak berdasarkan data awal hanya mencapai 10%. Setelah dilakukan tindakan melalui permainan boy-boyan mengalami peningkatan pada siklus I naik menjadi 50% dan pada siklus II naik lagi menjadi 90%. Demikian juga dengan sikap kerjasama anak berdasarkan data awal hanya mencapai 10%, setelah dilakukan tindakan melalui permainan boy-boyan mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 40% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 90%.

### ABSTRAC

*This classroom action research was motivated by the low gross motor skills and cooperative attitude of the children of group B Kober Muslimat, Putrajawa Village, Selaawi District, Garut Regency. The technique used by the researcher is through boy-boy games. This study aims to describe the gross motor development and cooperative attitude of children. This study uses classroom action research (CAR) and uses the Kemmis and MC model of action. Taggart. The subjects in this study were the 10 children of group B Kober Muslimat, consisting of 5 boys and 5 girls. Based on the results of data analysis, it is known that boy-boy games can improve children's gross motor skills and cooperative attitudes. Gross motor skills of children based on initial data only reached 10%. After taking action through the boy-boy game, the increase in the first cycle rose to 50% and in the second cycle it rose again to 90%. Likewise, the cooperative attitude of children based on initial data only reached 10%, after taking action through the boy-boy game, it increased in the first cycle to 40% and in the second cycle it increased again to 90%.*



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan bagi anak usia dini adalah suatu upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberikan pembelajaran untuk menghasilkan suatu kemampuan dan keterampilan anak (Fatmawati, F.A. 2020: 4). Pada masa ini diperlukan perhatian khusus, karena stimulasi yang diberikan dapat mempengaruhi semua aspek perkembangan anak pada masa yang akan datang. Aspek-aspek perkembangan ini perlu dibina tumbuh kembangnya agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Berk (Nurani, Y. 2019: 6) berpendapat, "Pada tahapan usia 0-8 tahun proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia". Perkembangan kemampuan motorik dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian diantaranya yaitu motorik halus dan motorik kasar. Keterampilan motorik kasar banyak menggunakan otot besar, sedangkan keterampilan banyak menggunakan otot halus dan koordinasi mata dan tangan (Sutini, A. 2018: 69-70).

Kenyataan yang terjadi menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar dalam kegiatan pembelajaran dirasakan masih kurang, kegiatan inti pembelajaran pengembangan motorik kasar jarang menggunakan media permainan, kegiatan pembelajaran pengembangan motorik kasar sering dilakukan di dalam kelas atau hanya melakukan kegiatan senam saja, sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi dan kegiatan pembelajaran perkembangan motorik kasar menjadi kurang optimal. Begitu pula pengembangan sikap kerjasama anak masih rendah, hal ini terbukti masih kurangnya interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya.

Penyebab rendahnya kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak antara lain kurang bervariasinya metode pembelajaran, pemberian pelajaran lebih banyak di dalam ruangan, hanya terfokus mengajari anak dengan materi pada lembar kerja yang sudah tersedia di sekolah, Hal ini mengakibatkan anak sering merasa bosan/jenuh mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka upaya Untuk mengatasi permasalahan ini peneliti mencoba melakukan tindakan untuk meningkatkan motorik kasar dan sikap kerjasama anak dengan menggunakan metode permainan boy-boy.

Permainan boy-boy dapat dijadikan sebagai media permainan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar. Salah satu keunggulan dari permainan boy-boy adalah dapat mengembangkan beberapa kemampuan motorik kasar seperti gerakan melempar, menangkap, dan berlari. Hal tersebut tentu tidak selalu ada pada permainan lain, banyak permainan yang lain yang hanya dilakukan secara individu atau hanya dapat mengembangkan salah satu aspek saja. Sutini (Yani, A. 2020: 17) berpendapat, "Permainan boy-boy secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing". Yuwono, C., dkk. (2018: 1) mengemukakan bahwa permainan Boy-boy adalah permainan yang dikenal juga dengan nama pecah piring, alat yang digunakan dalam permainan ini adalah bola kasti, dan pecahan genting. Adapun pertanyaan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah permainan boy-boy dapat meningkatkan sikap kerjasama pada anak kelompok B. Adapun tujuannya yaitu untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan sikap kerjasama anak kelompok B.



## 2. METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak melalui permainan boy-boyan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah unjuk kerja, observasi dan dokumentasi. Teknik unjuk kerja digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik kasar. Teknik Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan dan sebagainya. Teknik ini dimaksudkan untuk mengambil foto siswa sebagai teknik untuk pengumpulan data dalam dokumentasi ini. Setelah data diperoleh, maka dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data digunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh, diolah dan dideskripsikan, sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh diolah dan dihitung dengan cara persentase.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebanyak dua siklus, kondisi awal kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak masih rendah masih berada pada kategori mulai berkembang (MB). Tindakan siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tema yang disampaikan adalah budayaku dengan sub tema permainan Boy-boyan. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan membacakan doa sebelum belajar, menyapa anak, Absen, memperkenalkan hari, tanggal, dan tahun. Selanjutnya memberikan apersepsi tentang budayaku, memperkenalkan permainan boy-boyan dan memperkenalkan alat-alat yang digunakan dalam permainan boy-boyan.

Kegiatan inti dilakukan di luar kelas. Guru menjelaskan tentang langkah-langkah permainan boy-boyan. Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok. Sebelum bermain anak melakukan suit untuk menentukan siapa yang menjadi tim main. Tim main adalah tim yang melempar bola ke menara dan berusaha menyusunnya kembali. Tim yang menang melakukan suit berhak melempar menara terlebih dahulu, tim yang kalah suit berjaga di samping dan belakang menara. Setelah menara terkena bola dan roboh, tim main segera menyusun menara kembali dan tim berjaga menghalangi tim main untuk menyusun menara maka tim main menang, apabila tim jaga berhasil melempar semua tim main, maka tim jaga yang menang. Selesai kegiatan inti, guru *mereview* kegiatan yang telah dilaksanakan, dengan mengajak anak bercakap-cakap tentang kegiatan main yang sudah dilakukan.

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Data hasil pengamatan digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pada pertemuan berikutnya. Hasil pengamatan perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I rata-rata skor yaitu 3,3 secara klasikal dan tergolong berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan hasil observasi sikap kerjasama anak pada siklus I rata-rata skor yaitu 3,3 secara klasikal dan tergolong berkembang sesuai harapan (BSH). Berikut dipaparkan hasil rekapitulasi perkembangan kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak pada siklus I.

#### a. Deskripsi Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Siklus I

Untuk melihat perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. Rekapitulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Siklus I**

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	3	30%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	50%

Dari tabel di atas dapat diuraikan bahwa dari 10 orang anak, 3 orang anak (30%) tergolong kategori mulai berkembang (MB), 2 orang anak (20%) tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 5 orang anak (50%) untuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dari data siklus I kemampuan motorik kasar tergolong masih rendah yaitu masih 50% belum mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal. Untuk melihat perbandingan peningkatan perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada kondisi awal dan siklus I dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini.

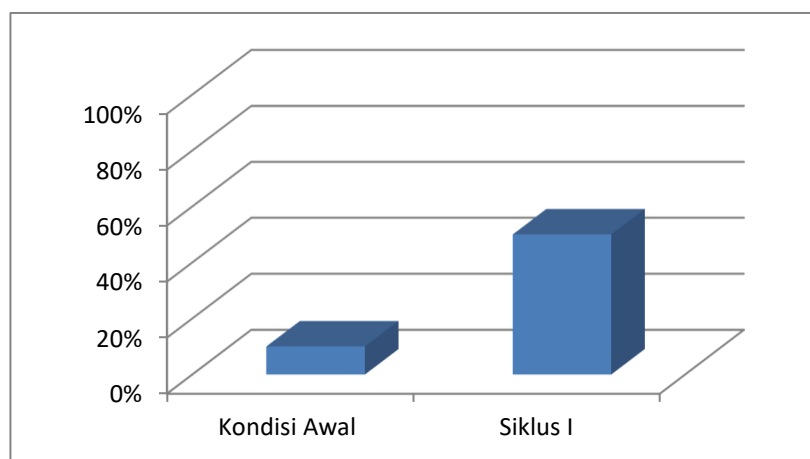
**Gambar 1.****Diagram Batang Perbandingan Motorik Kasar Anak**

Diagram batang di atas menunjukkan persentase perkembangan motorik kasar anak dari jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami kenaikan dari kondisi awal 10% , dan siklus I 50%. Dengan demikian terjadi kenaikan perkembangan motorik kasar anak sebesar 50%.

**b. Deskripsi Hasil Pengamatan Sikap Kerjasama Siklus I**

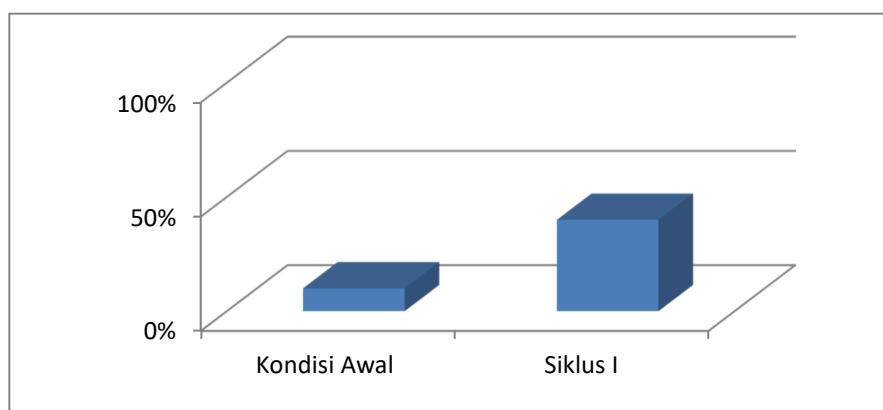
Untuk melihat perkembangan kemampuan sikap kerjasama anak pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Rekapitulasi Sikap Kerjasama Anak Pada Siklus I**

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	2	20%

3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	40%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	40%

Dari tabel di atas, dapat diuraikan bahwa dari 10 orang anak, ada 2 orang anak (20%) tergolong kategori mulai berkembang (MB), 4 orang anak (40%) tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 orang anak (40%) untuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa dari data siklus I sikap kerjasama anak tergolong masih rendah yaitu masih 40% belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal. Untuk melihat perbandingan peningkatan perkembangan sikap kerjasama anak pada kondisi awal dan siklus I dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini.



**Gambar 2.**  
**Diagram Batang Perbandingan Sikap Kerjasama Anak**

Untuk mencapai hasil yang maksimal maka dilakukan upaya perbaikan pada siklus II, hal yang dilakukan yaitu meningkatkan motivasi dan keberanian anak, diantaranya memprioritaskan bimbingan dan perhatian kepada anak yang masih berkesulitan, Mengganti media permainan, yaitu mengganti bola plastik dengan bola yang terbuat dari karet tujuannya supaya bola yang dilempar lemparannya lebih stabil, berbeda dengan bola sebelumnya yang terbuat dari plastik saat dilempar bola tidak stabil karena terlalu ringan.

Hasil pengamatan kemampuan motorik kasar anak siklus II rata-rata skor yaitu 3,7 secara klasikal tergolong berkembang sangat baik (BSB). Berikut dipaparkan hasil rekapitulasi perkembangan kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak pada siklus II.

#### 1. Deskripsi Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Siklus II

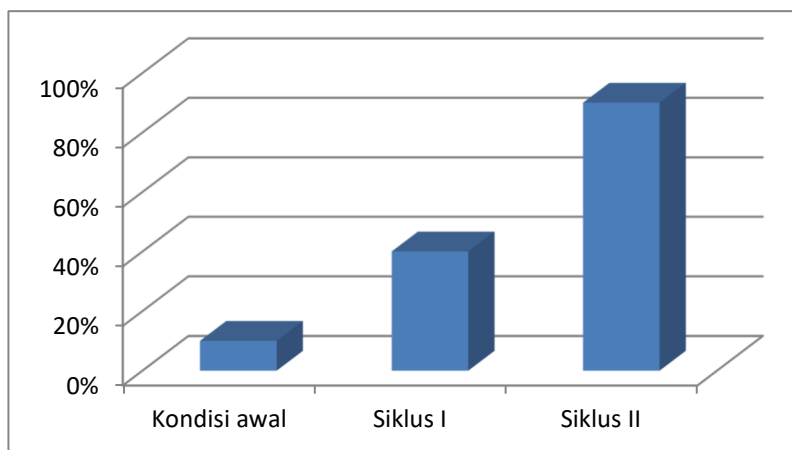
Untuk melihat perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3. Rekapitulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Siklus II**

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	10%

4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	9	90%
---	------------------------------	---	-----

Dari tabel di atas dapat diuraikan bahwa dari 10 orang anak, ada 1 orang anak (10%) tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 9 orang anak (90%) untuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian terlihat bahwa data perkembangan motorik kasar anak secara klasikal sudah naik yaitu 90%. Untuk melihat perbandingan peningkatan perkembangan sikap kerjasama anak siklus II dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini.



**Gambar 3.**

**Diagram Batang Perbandingan Perkembangan Motorik Kasar Anak**

Diagram batang di atas menunjukkan persentase perkembangan motorik kasar anak dari jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami kenaikan dari kondisi awal 10% , siklus I 40%, dan siklus II 90%. Dengan demikian terjadi kenaikan perkembangan motorik kasar anak sebesar 90% sehingga tidak perlu perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya.

**2. Deskripsi Hasil Pengamatan Sikap Kerjasama Siklus II**

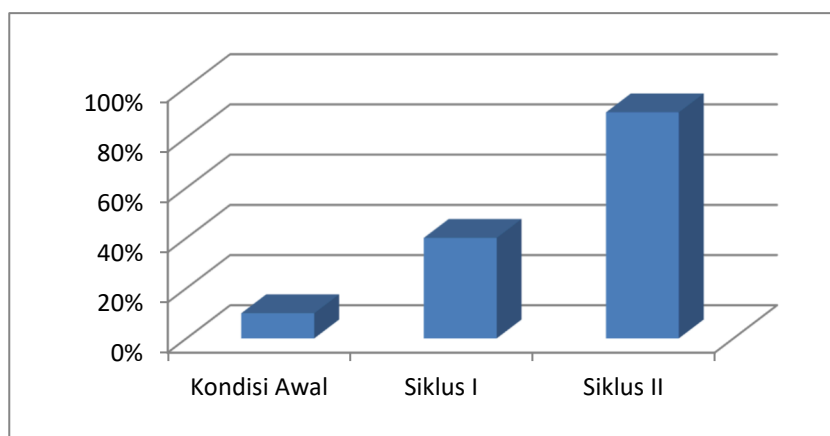
Untuk melihat perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. Rekapitulasi Perkembangan Sikap Kerjasama Anak Siklus II**

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	10%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	9	90%

Dari tabel di atas, dapat diuraikan bahwa dari 10 orang anak, ada 1 orang anak (10%) tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 9 orang anak (90%) untuk

kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa dari data siklus II sikap kerjasama sudah mencapai target yang ditentukan yaitu 90% sehingga tidak perlu perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya. Untuk melihat perbandingan peningkatan perkembangan sikap kerjasama anak siklus II dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini.



**Gambar 4.**  
**Diagram Batang Perbandingan Perkembangan Sikap Kerjasama Anak**

Diagram batang di atas menunjukkan persentase perkembangan motorik kasar anak dari jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami kenaikan dari kondisi awal 10%, siklus I 40%, dan Siklus II menjadi 90%. Dengan demikian terjadi kenaikan perkembangan motorik kasar anak sebesar 90%.

Berdasarkan data-data yang diperoleh dalam pelaksanaan siklus II, kegiatan pembelajaran dilakukan cukup optimal. Pada awal kegiatan ketika mengadakan apersepsi anak sudah mengerti dan memahami instruksi yang diberikan oleh guru. anak-anak terlihat antusias dan senang dalam mengikuti kegiatan.

Dari proses dan hasil kegiatan pada siklus II dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran motorik kasar dan sikap kerjasama anak menjadi meningkat. Oleh karena itu peneliti menyelesaikan penelitian hingga siklus II.

### 3.2 PEMBAHASAN

Penggunaan permainan boy-boyan ternyata dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama pada anak kelompok B Kober Muslimat dengan hasil yang cukup positif. Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak setelah proses pembelajaran dengan menggunakan permainan boy-boyan dari perbandingan data kondisi awal, siklus I dan siklus II.

#### 1. Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar

Setelah melakukan penelitian mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II diperoleh data kemampuan motorik kasar anak secara perorangan (individual) dan secara kelompok (klasikal) yaitu sebagai berikut

##### a. Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Secara Perorangan

Setelah melakukan penelitian dari kondisi awal sampai siklus II diperoleh data perkembangan motorik kasar secara perorangan yaitu diketahui bahwa kemampuan

motorik kasar anak pada kondisi awal dari 10 orang anak ada 2 orang yang termasuk kategori belum berkembang (BB), 5 orang anak termasuk kategori mulai berkembang (MB), 2 orang termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 1 orang termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus I yaitu rata-rata perkembangan anak mencapai 3,3 dan masuk ke kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan rincian data 3 orang anak sudah mulai berkembang (MB), 2 orang anak mencapai berkembang sesuai harapan (BSH), dan 5 orang anak sudah berkembang sangat baik (BSB). Walaupun sudah terjadi peningkatan tapi persentase perkembangan masih 50% dan belum mencapai 85% sehingga perlu dilakukan kegiatan lagi di siklus selanjutnya. Pada siklus II terlihat dari 1 orang yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 9 orang yang masuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan rata-rata dan kategori skor 3,7 dan persentase perkembangan motorik kasar anak 90% menunjukkan sudah memenuhi target yang ingin dicapai sehingga tidak perlu melakukan kegiatan lagi di siklus berikutnya.

b. Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Secara Klasikal

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B Kober Muslimat Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut pada pembelajaran dengan menggunakan permainan dengan boy-boyan secara klasikal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 5. Nilai Klasikal Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II**

No	Uraian	Peningkatan Rata-rata dan Persentase Kemampuan Motorik Kasar Anak		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata skor seluruh anak	2,3	3,3	3,7
2	Kategori kemampuan motorik kasar seluruh anak	MB	BSH	BSB
3	Persentase anak yang mencapai kemampuan motorik kasar minimal	10%	50%	90%
4	Kategori persentase (0%) anak yang mencapai kemampuan motorik kasar	BB	MB	BSB

2. peningkatan Sikap Kerjasama Anak.

Setelah melakukan penelitian mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II diperoleh data kemampuan sikap kerjasama anak secara perorangan (individual) dan secara kelompok (klasikal) yaitu sebagai berikut.

a. Peningkatan Perkembangan Sikap Kerjasama Secara Perorangan

Setelah melakukan penelitian dari kondisi awal sampai siklus II diperoleh data perkembangan sikap kerjasama secara perorangan, yaitu diketahui bahwa sikap kerjasama anak pada kondisi awal dari 10 orang anak ada 2 orang yang termasuk kategori belum berkembang (BB), 5 orang anak termasuk kategori mulai berkembang (MB), 2 orang termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 1 orang termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB).

Pada siklus I yaitu rata-rata perkembangan anak mencapai 3,3 dan masuk ke kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan rincian data 2 orang anak sudah mulai

berkembang (MB), 4 orang anak mencapai berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 orang anak sudah berkembang sangat baik (BSB). Walaupun sudah terjadi peningkatan tapi persentase perkembangan masih 40% dan belum mencapai 85% sehingga perlu dilakukan kegiatan lagi di siklus selanjutnya.

Pada siklus II kegiatan pembelajaran telah dilakukan perbaikan sehingga terlihat hasil yang memuaskan. Terlihat dari 1 orang yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 9 orang yang masuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan rata-rata dan kategori skor 3,7 dan persentase perkembangan motorik kasar anak 90% menunjukkan sudah memenuhi target yang ingin dicapai sehingga tidak perlu melakukan kegiatan lagi di siklus berikutnya.

a. Peningkatan Perkembangan Sikap Kerjasama Secara Klasikal

Peningkatan kemampuan sikap kerjasama anak kelompok B Kober Muslimat, Desa Putrajawa, Kecamatan Selaawi, Kabupaten Garut pada pembelajaran dengan menggunakan permainan dengan boy-boyan secara klasikal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 6. Nilai Klasikal Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II**

No	Uraian	Peningkatan Rata-rata dan Persentase Kemampuan Motorik Kasar Anak		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata skor seluruh anak	2,3	3,3	3,6
2	Kategori kemampuan sikap kerjasama seluruh anak	MB	BSH	BSB
3	Persentase anak yang mencapai kemampuan sikap kerjasama minimal	10%	40%	90%
4	Kategori persentase (0%) anak yang mencapai kemampuan sikap kerjasama	BB	MB	BSB

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan boy-boyan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan sikap kerjasama anak kelompok B Kober Muslimat Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut tahun pelajaran 2021/2022.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan Hasil pembahasan dan analisis penelitian tindakan kelas ini dapat diambil kesimpulan bahwa permainan boy-boyan dapat meningkatkan motorik kasar dan sikap kerjasama anak kelompok B Kober Muslimat Desa Putrajawa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut baik secara individu maupun secara klasikal. Hal ini dapat dilihat dari kondisi awal untuk rata-rata skor anak yaitu 2,3 yang dapat dikategorikan mulai berkembang (MB) dengan persentase perkembangan 10%. Setelah dilakukan tindakan kelas perkembangan motorik kasar anak meningkat setiap siklusnya yaitu siklus I rata-rata skor seluruh anak yaitu 3,3 dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan kategori 50%. Kemudian pada siklus II rata-rata skor seluruh anak 3,7 dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase anak mencapai 90%.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan boy-boyan dapat meningkatkan sikap kerjasama anak di kelompok B Kober Muslimat Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut tahun pelajaran 2021/2022. Hal tersebut dapat dilihat dari data kondisi awal untuk rata-rata skor anak yaitu 2,3 yang dapat dikategorikan mulai berkembang (MB) dengan persentase perkembangan 10%. Setelah dilakukan tindakan kelas perkembangan motorik kasar anak meningkat setiap siklusnya yaitu siklus I rata-rata skor seluruh anak yaitu 3,3 dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan kategori 40%. Kemudian pada siklus II rata-rata skor seluruh anak 3,6 dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase anak mencapai 90%.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih penulis ucapkan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis, semoga segala bantuan tercatat sebagai amal saleh dan senantiasa mendapat imbalan berupa pahala yang berlipat dari Allah SWT.

### **REFERENSI**

- Fatmawati, F.A. (2020). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. Gresik Jawa Timur: Camedia Communication.
- Nurani, Y. (2019). Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Cv. Campustaka.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. [Online] Jilid 4, No 2, Tersedia: <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10386> [4 April 2022].
- Yani, A. (2021). Aktivitas Permainan Dalam Outdoor Education. Malang: Ahli Media Press.
- Yuwono, C., dkk (2018). Permainan Tradisional Anak Nusantara. Semarang: LPPM Universitas Negeri Semarang.



## UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PLAYMATE GROSS MOTOR SKILL*

(Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kober Mutiara Bangsa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022)

Yolanda Safitri<sup>1</sup>, Ece Sukmana<sup>2</sup>, Erna Roostin<sup>3</sup>  
FKIP PG-PAUD Universitas Sebelas April<sup>1,2,3</sup>

### Info Artikel

#### Article history:

Received Aug 29, 2022  
Revised Sept 05, 2022  
Accepted Sept 21, 2022

#### Kata kunci:

Motivasi Belajar  
Motorik Kasar  
Permainan *Jump and Crawl*  
*Playmate Gross Motor Skill*

#### Keywords:

*Motivation to learn*  
*Rough motoric*  
*Jump and Crawl Games*  
*Playmate Gross Motor Skill*

#### \*Corresponding Author:

Yolanda Safitri,  
PG-PAUD Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sebelas April,  
Jl. Angkrek Situ No. 19, Sumedang  
Email:  
[yolandasafitri455@gmail.com](mailto:yolandasafitri455@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motivasi belajar dan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Teknik yang dilakukan peneliti adalah melalui media *playmate gross motor skill*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan motivasi belajar dan motorik kasar anak. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan MC. Taggart. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa yang berjumlah 8 orang. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa permainan *jump and crawl* dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* dapat meningkatkan kemampuan motivasi belajar dan motorik kasar anak. Kemampuan motivasi belajar anak berdasarkan data awal hanya mencapai 12,5%. Setelah dilakukan tindakan melalui permainan *jump and crawl* dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* belum mengalami peningkatan pada siklus I masih 12,5% dan pada siklus II naik menjadi 62,5% dan pada siklus III naik lagi menjadi 87,5%. Demikian juga dengan motorik kasar anak berdasarkan data awal hanya 0%, setelah dilakukan tindakan melalui permainan *jump and crawl* dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* masih belum mengalami peningkatan pada siklus I masih 0% tetapi pada siklus II meningkat menjadi 50% dan pada siklus III meningkat menjadi 87,5%.

### ABSTRAC

*This classroom action research is motivated by the low ability of learning motivation and gross motor skills of children aged 4-5 years. The technique used by the researcher is through playmate gross motor skill media. This study aims to describe the development of children's learning motivation and gross motor skills. This research method uses classroom action research (PTK) with Kemmis and MC. Taggart models. The subjects in this study were children aged 4-5 years in Kober Mutiara Bangsa, totaling 8 people. Based on the results of data analysis, it is known that the jump and crawl game using playmate gross motor skill media can improve children's learning motivation and gross motor skills. The ability of children's learning motivation based on initial data only reached 12.5%. After taking action through the jump and crawl game using playmate media, gross motor skills have not increased in the first cycle, it is still 12.5% and in the second cycle it increases to 62.5% and in the third cycle it increases again to 87.5%. Likewise, children's gross motor skills based on initial data are only 0%, after taking action through a jump and crawl game using playmate media, gross motor skills still have not increased in the first cycle it is still 0% but in the second cycle it increases to 50% and in the third cycle increased to 87.5%.*



## 1. PENDAHULUAN

Pemberian stimulasi pada anak usia dini sangat penting bagi perkembangan anak selanjutnya. Hal ini disebabkan karena masa usia dini merupakan masa peka bagi anak dalam menerima rangsangan atau stimulus. Pada rentang usia ini anak mengalami masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Sukatin (2020:34) mengemukakan bahwa, “Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni”.

Proses pendidikan dan pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata. Hanya pengalaman nyatalah yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal dan menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak. Melalui proses pendidikan seperti ini diharapkan dapat menghindari bentuk pembelajaran yang hanya berorientasi pada kehendak guru yang menempatkan anak secara pasif dan guru menjadi dominan. Keberhasilan proses pendidikan pada masa usia dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Motivasi Belajar adalah dorongan dari proses belajar dan tujuan dari belajar adalah mendapatkan manfaat dari proses belajar. Beberapa siswa mengalami masalah dalam belajar yang berakibat prestasi belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi masalah yang dialami tersebut perlu ditelusuri faktor yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah motivasi belajar siswa, dimana motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar, serta sangat memberikan pengaruh besar dalam memberikan gairah atau semangat belajar. Aulina (2018:32) berpendapat, “Motivasi merupakan hal yang penting dimiliki oleh anak, ketika anak telah memiliki motivasi belajar tinggi maka anak akan lebih bersemangat dalam melakukan setiap proses kegiatan belajar”. Di samping itu motivasi juga sangat penting dalam menentukan seberapa banyak peserta didik belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa banyak peserta didik menyerap informasi yang diberikan kepada mereka.

Menurut Sardiman (2016:77), “Memberikan motivasi kepada anak berarti menggerakkan anak untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu”. Untuk membangkitkan motivasi belajar anak, guru harus mengetahui karakteristik peserta didik sehingga dalam penyampaian materi belajar dapat dilakukan secara sistematis, dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Anak akan mengikuti setiap kegiatan belajar dengan senang hati dan penuh semangat apabila materi yang disampaikan guru bermakna bagi kehidupan anak serta menarik perhatian dan minatnya.

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Perkembangan penguasaan gerak terjadi sejalan dengan pertumbuhan fisik, pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar. Gerak dasar

tersebut meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat. “Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan”(Widyastuti, 2011: 20). Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dari sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. “Kemampuan gerak seorang anak pada dasarnya berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot anak sehingga setiap gerakan sederhana apapun dapat emnghasilkan interaksi yang kompleks dari berbagai bagian tubuh yang dikontrol oleh otak proses tumbuh kembang” (Khadijah, 2020:55).

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran baik secara individu ataupun secara kelompok. Fadilah (2017:23) berpendapat bahwa, Permainan merupakan suatu alat yang disenangi anak, mempunyai daya tarik bagi anak baik bentuk, ukuran dan warna. Selain itu aman dan tidak membahayakan, dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis menemukan hal-hal yang baru untuk mencapai hasil belajar yang beik serta dapat menuangkan berbagai gagasan atau ide-idenya melalui media permainan. Permainan *jump and crawl* dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* adalah permainan yang bisa disebut juga permainan loncat kodok. Dalam *playmate gross motor skill* memuat beberapa permainan diantaranya loncat kodok, engklek, loncat satu kaki, dan lainnya. Permainan ini sangat beragam dan menyenangkan karena banyak permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Ajaran 2021/2022.

## 2. METODE

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data yang ada di lapangan atau lokasi penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar anak, teknik unjuk kerja digunakan untuk memperoleh data motorik kasar anak dan teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang bersifat dokumenter sebagai penunjang dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan hasil belajar anak yang diarsipkan berupa kumpulan rekam jejak berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan. Setelah data diperoleh, maka dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data digunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh, diolah dan dideskripsikan, sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh diolah dan dihitung dengan cara persentase.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebanyak tiga siklus, pada kondisi awal motivasi belajar dan motorik kasar anak masih rendah dan masih perlu dikembangkan lagi karena motivasi belajar masih berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan motorik kasar anak berada pada kategori belum berkembang (BB). Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 30 Mei 2022 mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB yang akan peneliti deskripsikan menjadi 4 tahapan di antaranya tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

Tindakan Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 30 Mei 2022 pada pukul 08.00 – 08.30 WIB dimulai dengan berbaris di halaman kelas. Kegiatan di dalam kelas diawali dengan guru menanyakan kabar anak hari ini, lalu berdoa sebelum melaksanakan kegiatan. Selanjutnya guru mengabsen anak dengan cara menyanyikan sebuah lagu, kemudian guru melakukan Tanya jawab seputar pembelajaran hari ini dengan anak. Pada hari ini anak hadir semua yang berjumlah 8 orang dan dapat mengikuti kegiatan. Sebelum anak melakukan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu anak-anak melakukan pemanasan supaya semangat dengan melakukan tepuk semangat dan menyanyikan lagu tentang tema alam semesta.

Setelah anak terlihat lebih siap untuk belajar, guru mulai membuka pembelajaran hari ini dengan melakukan apersepsi dengan menyebutkan benda-benda di alam semesta. Setelah itu guru menjelaskan tema, sub tema pembelajaran hari ini. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini, media dan permainan yang akan dilakukan anak. Tidak lupa guru meminta anak-anak untuk belajar dan bermain hari ini dengan baik dan menyenangkan.

Kegiatan inti dilaksanakan mulai pukul 08.30 – 09.30 WIB di halaman kelas. Sebelum melakukan permainan *jump and crawl* guru terlebih dahulu membentangkan *playmate gross motor skill* dan menyiapkan bola serta keranjang untuk perlengkapan permainan ini. Kemudian guru menyuruh anak untuk berbaris dan guru menjelaskan tata cara dan aturan permainan *jump and crawl*, yaitu anak bergantian melakukan permainan yang ada pada gambar *playmate*. Anak bebas memilih permainan mana yang akan lebih dulu dimainkan. Di pola permainan yang pertama anak disuruh untuk melompat dan menyesuaikan posisi kakinya dengan gambar telapak kaki yang terdapat dalam kotak di atas *playmate*. Anak diharuskan menyelesaikan lompatan dari kotak yang pertama sampai segitiga terakhir. Di pola permainan kedua anak menggiring bola menggunakan tangan dengan cara mengangkat bola sejajar dengan kepala, kemudian melompat sesuai dengan gambar posisi kaki yang terdapat dalam *playmate*. Setelah kotak terakhir anak diharuskan melempar bola tersebut kedalam keranjang.

Pola permainan ketiga, anak disuruh membungkuk/jongkok meniru gerakan kodok loncat, anak harus melompat menyesuaikan tangan dan kaki sesuai gambar yang ada pada *playmate*. Pola permainan yang keempat anak berjalan dan melompat menyesuaikan posisi kaki di lingkaran gambar yang ada pada *playmate*. Guru memberi *reward* pada anak setelah anak paham. Kemudian guru menyuruh anak melakukan permainan *jump and crawl* secara bergantian. Guru memberikan bimbingan kepada anak yang masih belum

memahami permainan. Guru sekali-kali memberikan pujian kepada anak yang bermain dengan baik. Kemudian guru bersama anak melakukan refleksi dari permainan yang telah di lakukan.

Sekitar pukul 09.30 – 10.00 WIB anak-anak istirahat untuk bermain bebas dengan APE luar dan APE dalam, dan ada juga anak yang makan bekal makanan dari rumah. Sekitar pukul 10.00 WIB guru menutup kegiatan dengan *mereview* kegiatan yang telah dilaksanakan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan anak-anak mengucapkan doa dan salam. Kondisi awal motivasi belajar dan motorik kasar anak sebelum menggunakan media *playmate gross motor skill*, khususnya motivasi olahraga di sekolah sangat rendah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang variatif sehingga berpengaruh pada motivasi belajar anak. Sebenarnya permainan yang ada pada *playmate* ini sebelumnya sudah dikenalkan kepada anak, seperti permainan engklek, loncat kodok, menggiring bola dan lainnya. Namun anak merasa bosan memainkan permainan tersebut karena alat yang digunakan hanya itu-itu saja sehingga mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak. Untuk melihat perkembangan motivasi belajar anak dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Motivasi Belajar Anak

No.	Kriteria Penilaian	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Belum Berkembang (BB)	1	0	0	0
2.	Mulai Berkembang (MB)	4	3	0	0
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	4	3	1
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	1	5	7
<b>Persentase Pencapaian Minimal (%)</b>		12,5%	12,5%	62,5%	87,5%

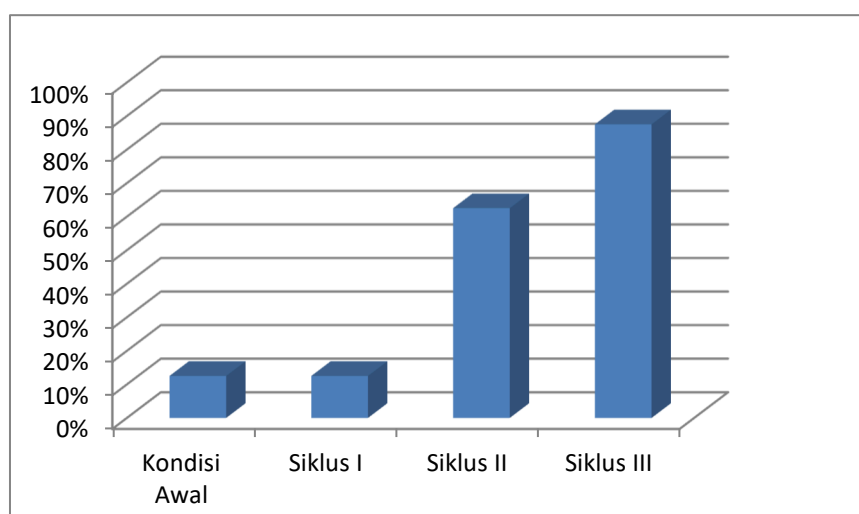
Dari tabel di atas, pada kondisi awal dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 1 orang tergolong kategori belum berkembang (BB). 4 orang tergolong kategori mulai berkembang (MB). 2 orang tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dan 1 orang untuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa dari data awal motivasi belajar anak tergolong masih rendah yaitu masih 12,5% belum ada target yang mencapai 85% secara klasikal.

Pada Siklus I dapat di uraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 3 orang anak tergolong kategori mulai berkembang (MB). 4 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dan 1 orang anak untuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dan 0 anak untuk kategori belum berkembang (BB). Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa dari data Siklus I motivasi belajar anak tergolong masih rendah yaitu masih 12,5% belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal.

Pada Siklus II dapat di uraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 3 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). 5 orang anak tergolong kategori berkembang sangat baik (BSB). Dan untuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dan kategori belum

berkembang (BB) terhitung 0 anak. Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa dari data Siklus II motivasi belajar anak tergolong mengalami peningkatan yaitu dari 12,5% menjadi 62,5%. Tetapi tetap belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal.

Pada siklus III dapat di uraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 1 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). 7 orang anak tergolong kategori berkembang sangat baik (BSB). Dan untuk kategori mulai berkembang (MB) dan kategori belum berkembang (BB) terhitung 0 anak. Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa dari data Siklus III motivasi belajar anak 87,5% dan sudah mampu mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal. Untuk melihat data pada setiap siklus dapat dilihat dalam diagram batang sebagai berikut.



**Gambar 1.** Diagram Batang Perbandingan Motivasi Belajar Anak

Gambar diagram batang di atas menunjukkan persentase motivasi belajar anak yaitu jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami kenaikan dari kondisi awal 12,5%, Siklus I 12,5%, Siklus II 62,5% dan Siklus III menjadi 87,5%. Berarti pada siklus III target minimal pencapaian perkembangan motivasi belajar anak sebanyak 85% sudah terlampaui karena pencapaian anak sudah 87,5%.

Berdasarkan data tersebut, motivasi belajar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa mengalami peningkatan dari kondisi awal yang skor rata-ratanya hanya 2,1 dengan kategori mulai berkembang (MB) menjadi 3,8 dan berkategori berkembang sangat baik (BSB) pada siklus III. Persentase siklus III adalah 87,5% dan target 85% telah terlampaui. Hal tersebut berarti sudah tidak perlu perbaikan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian motorik kasar anak dengan penerapan permainan *jump and crawl* menggunakan media *playmate gross motor skill* berkembang baik pada setiap siklusnya. Setelah melakukan penelitian mulai dari kondisi awal, sampai dengan siklus III diperoleh data motorik kasar setiap anak pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 2. Rekapitulasi Motorik Kasar Anak**

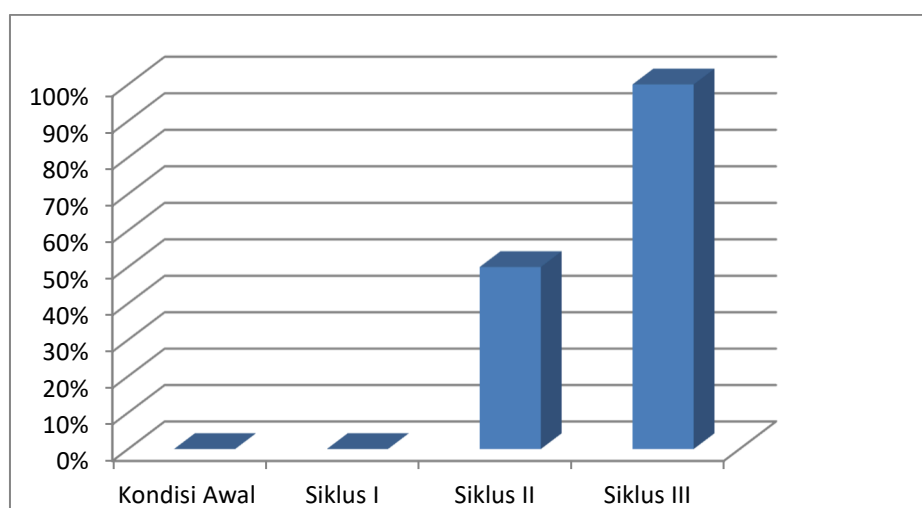
No.	Kriteria Penilaian	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Belum Berkembang (BB)	4	0	0	0
2.	Mulai Berkembang (MB)	4	1	0	0
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	7	4	1
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0	4	7
<b>Persentase Pencapaian Minimal (%)</b>		0%	0%	50%	87,5%

Dari tabel di atas pada kondisi awal dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 4 orang anak tergolong kategori belum berkembang (BB), 4 orang anak tergolong kategori mulai berkembang (MB), 0 anak untuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 0 anak untuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa dari data awal motorik kasar anak tergolong masih rendah yaitu masih 0% belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal.

Pada siklus I dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 1 orang anak tergolong kategori Mulai Berkembang (MB), 7 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dan 0 anak untuk kategori belum berkembang (BB) dan berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa dari data Siklus I motorik kasar anak tergolong rendah yaitu masih 0% belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal.

Pada siklus II dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 4 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dan 4 orang anak tergolong kategori berkembang sangat baik (BSB). Dan untuk kategori belum berkembang (BB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) terhitung 0 anak. Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa dari data Siklus II motorik kasar anak sudah mengalami peningkatan sebanyak 50% tetapi masih belum mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal.

Pada siklus III dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 1 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). 7 orang anak tergolong kategori berkembang sangat baik (BSB). Dan untuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dan kategori belum berkembang (BB) terhitung 0 anak. Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa dari data Siklus III motivasi belajar anak 87,5% dan sudah mampu mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal. Untuk melihat data pada setiap siklus dapat dilihat dalam diagram batang sebagai berikut.



**Gambar 2.** Diagram Batang Perbandingan Motorik Kasar Anak

Diagram batang di atas menunjukkan persentase motorik kasar anak yaitu jumlah keseluruhan aspek semua anak dari kondisi awal ke siklus I belum mengalami kenaikan masih tetap 0% dan siklus I ke Siklus II menjadi 50% dan pada siklus III menjadi 87,5%. Berarti pada siklus III target minimal pencapaian perkembangan motorik kasar anak sebanyak 85% sudah terlampaui karena pencapaian anak sudah 87,5%.

Berdasarkan data tersebut, motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa mengalami peningkatan dari kondisi awal yang skor rata-ratanya hanya 1,5 dengan kategori mulai berkembang (MB) menjadi 3,7 dan berkategori berkembang sangat baik (BSB) pada siklus III. Persentase siklus III adalah 87,5% dan target 85% telah terlampaui. Hal tersebut berarti sudah tidak perlu perbaikan pada siklus selanjutnya.

### 3.1.Pembahasan

Penggunaan permainan jump and crawl dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar dan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa dengan hasil yang cukup positif. Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar dan motorik kasar anak setelah proses pembelajaran dengan menggunakan permainan *jump and crawl* menggunakan media *playmate gross motor skill* dan perbandingan data pada kondisi awal, siklus I, siklus II dan siklus III.

Berdasarkan hasil penelitian motivasi belajar anak dengan penerapan permainan *jump and crawl* menggunakan media *playmate gross motor skill* berkembang baik pada setiap siklusnya. Pada kondisi awal, motivasi belajar anak hanya 12,5% dengan nilai rata-rata 2,1 dan termasuk kategori mulai berkembang (MB). setelah diberi tindakan pada siklus I persentase motivasi belajar anak masih tetap pada 12,5% namun dengan perolehan nilai rata-rata 2,7 dan termasuk pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada siklus II persentase motivasi belajar anak meningkat mencapai 62,5%, dengan perolehan nilai rata-rata 3,4 dan termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Namun angka tersebut belum mencapai target yang diharapkan yaitu 85% sehingga dilanjutkan pada siklus III. Pada siklus III diketahui besar persentase motivasi belajar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa mencapai 87,5% dengan nilai rata-rata 3,7 dan termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian permainan *jump and crawl* menggunakan media *playmate gross motor skill* dapat digunakan untuk meningkatkan



motivasi belajar anak. Artinya hipotesis tindakan pertama yang diajukan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *playmate gross motor skill* dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022 **diterima**.

Berdasarkan hasil penelitian motorik kasar anak dengan penerapan permainan *jump and crawl* menggunakan media *playmate gross motor skill* berkembang baik pada setiap siklusnya. Pada kondisi awal, motorik kasar anak hanya 0% dengan nilai rata-rata 1,5 dan termasuk kategori mulai berkembang (MB). setelah diberi tindakan pada siklus I persentase motorik kasar anak masih tetap pada 0% namun dengan perolehan nilai rata-rata 2,8 dan termasuk pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada siklus II persentase motorik kasar anak meningkat mencapai 50%, dengan perolehan nilai rata-rata 3,4 dan termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Namun angka tersebut belum mencapai target yang diharapkan yaitu 85% sehingga dilanjutkan pada siklus III. Pada siklus III diketahui besar persentase motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa mencapai 87,5% dengan nilai rata-rata 3,7 dan termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian permainan *jump and crawl* menggunakan media *playmate gross motor skill* dapat digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak. Artinya hipotesis tindakan kedua yang diajukan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *playmate gross motor skill* dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022 **diterima**.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus I, siklus II dan siklus III. Pembahasan serta analisis yang dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan *jump and crawl* dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* dapat meningkatkan motivasi belajar dan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kelompok Bermain Mutiara Bangsa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut tahun pelajaran 2021/2022.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan selalu memberikan motivasi kepada penulis agar tetap semangat dalam menyelesaikan jurnal ini. Semoga segala kebaikan yang diberikan dibalas pahala oleh Allah SWT.

#### REFERENSI

- Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-12.  
<https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1>
- Fadilah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Edisi pertama. Jakarta: PresnadaMediaGroup.

- Khadijah & Amelia, M. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Edisi Pertama. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukatin, dkk (2020). Analisis psikologi perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 156-171.  
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/7311>
- Widyastuti, dkk. (2011). *Panduan perkembangan anak 0-1 Tahun*. Jakarta: Puspa Swara.

---

## MENINGKATKAN KECERDASAN FINANSIAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN MAKRO

Ade Kartini<sup>1</sup>, Mimih Aminah<sup>2</sup>, Aas Hasanah<sup>3</sup>

Universitas Sebelas April<sup>1,2,3</sup>

---

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Received Aug 29, 2022

Revised Sept 05, 2022

Accepted Sept 21, 2022

#### Kata kunci:

*Kecerdasan finansial, metode bermain peran makro, Pendidikan Anak Usia Dini.*

#### Keywords:

*Financial intelligence, macro role-playing method, Early childhood education programs*

#### \*Corresponding Author:

Ade Kartini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas April  
Jl. Angkrek Situ No 09  
Email: [adekartini557@gmail.com](mailto:adekartini557@gmail.com)

### ABSTRAK

Kecerdasan finansial merupakan upaya mengajari anak untuk mampu memahami kegiatan atau aktivitas mengelola keuangan sehari-hari yang sederhana. Kecerdasan finansial perlu ditumbuhkan sejak dini agar kelak anak siap dalam menghadapi era globalisasi dan persaingan ekonomi dimasa mendatang. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui proses pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan finansial anak melalui metode bermain peran makro dan mengetahui kecerdasan finansial anak kelompok B di Kober Al-Bayan setelah diterapkannya metode bermain peran makro. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Mengacu model PTK Kemmis dan Taggart, meliputi tahapan atau fase-fase dari suatu siklus PTK, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode bermain peran makro dalam aktivitas belajar anak pada siklus I mencapai persentase 60 % dan meningkat pada siklus II sebesar 30% menjadi 90%, sehingga dengan kata lain aktivitas belajar anak mengalami peningkatan secara signifikan pada setiap siklusnya. Pada siklus II sudah berjalan optimal dengan persentase mencapai 90% di atas target pencapaian 75%. Selain itu peningkatan kecerdasan finansial anak dengan penerapan metode bermain peran makro, pada siklus I mencapai persentase 50% dan meningkat pada siklus II sebesar 40% menjadi 90%, sehingga dengan kata lain kecerdasan finansial anak mengalami peningkatan secara signifikan pada setiap siklusnya. Pada siklus II sudah berjalan optimal dengan persentase mencapai 90% di atas target pencapaian 75%.

### ABSTRACT

*Financial intelligence is an effort to teach children to be able to understand simple daily financial management activities or activities. Financial intelligence needs to be cultivated from an early age so that children will be ready to face the era of globalization and economic competition in the future. The purpose of this study was to determine the learning process in improving children's financial intelligence through the macro role playing method and to determine the financial intelligence of group B children in Kober Al-Bayan after the implementation of the macro role playing method. This research uses Classroom Action Research (PTK). Referring to Kemmis and Taggart's PTK model, it includes the stages or phases of a PTK cycle, namely planning, action, observation, and reflection. The results showed that the application of the macro role playing method in children's learning activities in the first cycle reached a percentage of 60% and increased in the second cycle by 30% to 90%, so that in other words children's learning activities increased significantly in each cycle. In the second cycle, it has been running optimally with the percentage reaching 90% above the 75% achievement target. In addition, the increase in children's financial intelligence by applying the macro role playing method, in the first cycle the percentage reached 50% and increased in the second cycle by 40% to 90%, so that in other words the children's financial intelligence increased significantly in each cycle. In the second cycle, it has been running optimally with the percentage reaching 90% above the 75% achievement target.*



## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peranan penting sebagai cikal bakal penerus bangsa, dimana pada masa ini anak berada dalam masa keemasan (*golden age*) sehingga anak usia dini perlu mendapatkan stimulasi yang optimal dalam berbagai aspek perkembangan. Selain itu PAUD tidak hanya terkait dengan upaya membekali mereka dengan tumbuh kembang yang memadai tetapi juga penguatan karakter sejak dini. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kecerdasan seorang anak tidak bisa hanya diukur dari kecerdasan akademis di sekolah saja. Kecerdasan anak dalam mengatur emosi, kecerdasan berinteraksi di lingkungan sosial dan juga kecerdasan dalam mengatur keuangan juga menjadi bagian dari kecerdasan seorang anak. Untuk mengasah kecerdasan finansial seorang anak sebaiknya mulai ditumbuhkan sejak dini, yaitu sejak di usia sekolah agar menjadi budaya hidup di keseharian mereka. Suksesnya ekonomi bangsa Indonesia adalah kesuksesan kita dalam mempersiapkan anak-anak kita untuk menyiapkan ekonomi masa depan mereka (Mundir, 2018: 108).

Menurut Mundir (2018: 109) pembentukan karakter di era global merupakan persoalan fundamental. Salah satu implementasi pembentukan karakter adalah melalui pengenalan tentang kecerdasan finansial kepada anak usia sekolah. Masa sekolah anak-anak kita isi dengan pemahaman dan karakter yang kuat sebagai bekal mereka kelak. Kecerdasan finansial merupakan upaya mengajari anak untuk mampu memahami kegiatan atau aktivitas mengelola keuangan sehari-hari yang sederhana.

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kecerdasan finansial yang cukup baik, namun tidak semua anak memiliki kecerdasan finansial yang sama seperti halnya yang dialami oleh anak kelompok B di Kober Al Bayan, Kabupaten Subang pada Tahun Pelajaran 2021/2022. Setelah dilakukan observasi, kecerdasan finansial anak di kelas tersebut masih kurang, khususnya dalam penggunaan atau pengelolaan keuangan, hal ini ditandai dengan masih ada beberapa anak yang belum bijak dalam penggunaan uang saku, anak cenderung boros dan minat menabung anak pun kurang.

Hal ini disebabkan oleh masih kurangnya pendidikan tentang finansial di sekolah serta kurangnya pelibatan keluarga dalam pendidikan kecerdasan finansial, sedangkan melek finansial pada anak usia dini perlu keselarasan dan menjadi tanggung jawab orang tua dan lembaga PAUD. Pola asuh orang tua masa kini, rata-rata mendidik anaknya secara tidak langsung menjadi anak yang manja dengan memenuhi segala kebutuhannya tanpa mempertimbangkan efek kedepannya. Hal ini dapat diketahui guru dari hasil wawancara guru dengan orang tua, yang mana hasilnya rata-rata orang tua menuruti dan memanjakan anaknya terutama uang saku. Oleh karena itu kecerdasan finansial anak perlu diterapkan karena belum terstimulasi secara optimal.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini harus melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, hal ini sejalan dengan pernyataan berikut, bahwa kegiatan yang menyenangkan dan dinyatakan sebagai wahana belajar bagi anak adalah bermain (Direktorat PAUD, 2006: 5). Kegiatan yang dapat meningkatkan kecerdasan finansial anak diantaranya adalah bermain peran makro. Bermain peran makro adalah kegiatan yang sangat disukai anak dan sesuai dengan

karakter anak usia dini. Pada saat bermain peran makro penataan, pengorganisasian alat dan kegiatan main memberikan pengalaman bagi anak agar dapat menempatkan dirinya dengan teman-temannya (Lestariningsih, 2017: 220).

## 2. METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2017: 41) model penelitian tindakan kelas dapat dikatakan penelitian eksperimen berulang atau eksperimen berkelanjutan, meskipun tidak selalu demikian. Menurut Arikunto (Soleha, dkk. 2020: 179) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Pendekatan menggunakan model Spiral Kemmis dan Mc Tagart merupakan untaian perangkat, yaitu satu perangkatnya terdiri dari perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Penelitian dilakukan di Kober Al-Bayan Kecamatan Cisalak, Kabupaten Subang Tahun Pelajaran 2021/2022. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juni 2022. Dimulai dari membuat rencana penelitian sampai mengolah data dan membuat laporan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, unjuk kerja dan dokumentasi. Dalam penelitian ini data diperoleh melalui pengamatan unjuk kerja untuk mengetahui perkembangan kecerdasan finansial anak. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar anak melalui metode bermain peran makro dan kinerja guru.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil

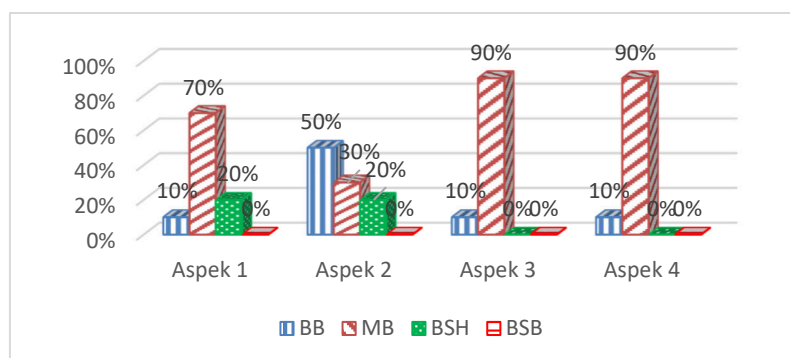
Hasil observasi pembelajaran sebelum dilakukan tindakan, diperoleh simpulan bahwa kecerdasan finansial anak mencapai perkembangan mulai berkembang, Anak-anak mulai mengenal nominal uang baik dari warna, gambar maupun dari angka yang tertera, namun anak belum bijak dalam mengelola keuangan, anak cenderung boros dan belum mampu memilih kebutuhan mana yang lebih penting, serta belum dapat menyisihkan uang saku untuk ditabung. Penggunaan media dan metode yang dilakukan guru untuk menstimulasi kecerdasan finansial anak menjadi salah satu penyebab kurang terstimulasinya kecerdasan finansial anak, meskipun sudah ada upaya guru dalam meningkatkan kecerdasan finansial anak melalui beberapa kegiatan pembelajaran seperti bermain ular tangga, celengan infak dan monopoli, namun upaya tersebut masih belum meningkatkan kecerdasan finansial anak secara optimal. Anak cenderung cepat jenuh dan kurang tertarik belajar. Oleh karena itu, untuk memperbaikinya perlu metode pembelajaran baru yang lebih efektif yaitu dengan bermain peran makro.

#### 3.1.1 Kondisi Awal

Pembelajaran kecerdasan finansial anak pada kondisi awal menggunakan aktivitas bermain monopoli. Berdasarkan penilaian pada kondisi awal, diketahui bahwa kecerdasan finansial anak berkembang namun belum optimal dikarenakan masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Aktivitas Belajar Anak

No.	Kategori Ketuntasan Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	1	10%
2.	Mulai Berkembang (MB)	7	70%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
	Jumlah	10	100%

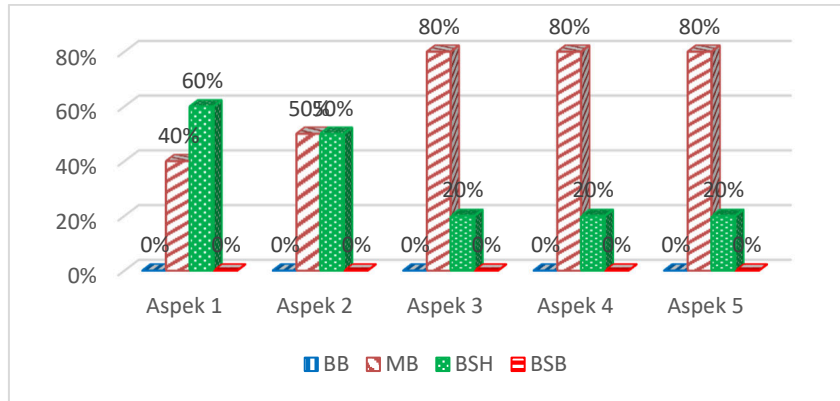
**Gambar 1.** Diagram Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak pada Kondisi Awal

Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian memiliki persentase ketertarikan bermain anak hanya mencapai 20%. Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas atau ketertarikan anak belajar pada kondisi awal masih rendah dan perlu ditingkatkan karena termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan target ketercapaian adalah minimal 75%. Oleh karena itu perlu adanya penerapan metode baru untuk meningkatkan aktivitas belajar anak, yang salah satunya yang akan peneliti coba yaitu dengan metode bermain peran makro.

Kecerdasan finansial anak pada kondisi awal belum memenuhi target atau belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari ketercapaian aspek yang anak capai, yaitu mayoritas dengan kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 70% dan 30% dengan kategori Berkembang sesuai Harapan (BSH).

**Tabel 2.** Rekapitulasi Kecerdasan Finansial Anak

No.	Kategori Ketuntasan Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	7	70%
3.	Berkembnag Sesuai Harapan (BSH)	3	30%
4.	Berkembnag Sangat Baik (BSB)	0	0%
	Jumlah	10	100%



**Gambar .** Diagram Hasil Unjuk Kerja Kecerdasan Finansial Anak pada Kondisi Awal

Data tersebut, menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian memiliki persentase kecerdasan finansial hanya mencapai 30% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan finansial anak kelompok B Kober Al Bayan pada kondisi awal masih rendah dan perlu ditingkatkan karena termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan target ketercapaian adalah minimal 75%.

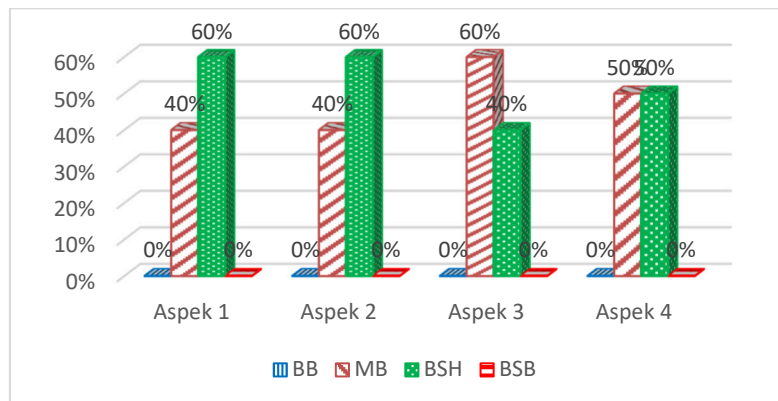
**3.1.2 Hasil Pengamatan Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar selama proses pembelajaran setelah penerapan metode bermain peran makro dengan 4 aspek penilaian. Hasil observasi aktivitas belajar anak pada siklus I dapat dilihat lebih jelas pada tabel 3.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Aktivitas Belajar Anak

No.	Kategori Ketuntasan Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	4	40%
3.	Berkembng Sesuai Harapan (BSH)	6	60%
4.	Berkembng Sangat Baik (BSB)	0	0%
	Jumlah	10	100%

Data tersebut dapat diuraikan bahwa dari 10 anak, tidak ada anak (0%) yang tergolong kategori Belum Berkembng (BB), 6 anak (60%) memenuhi kategori Mulai Berkembang (MB), 4 anak (40%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 0% Berkembang Sangat Baik (BSB). Berikut kenaikan tiap aspek dalam bentuk diagram.



**Gambar 3.** Diagram Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak pada Siklus I

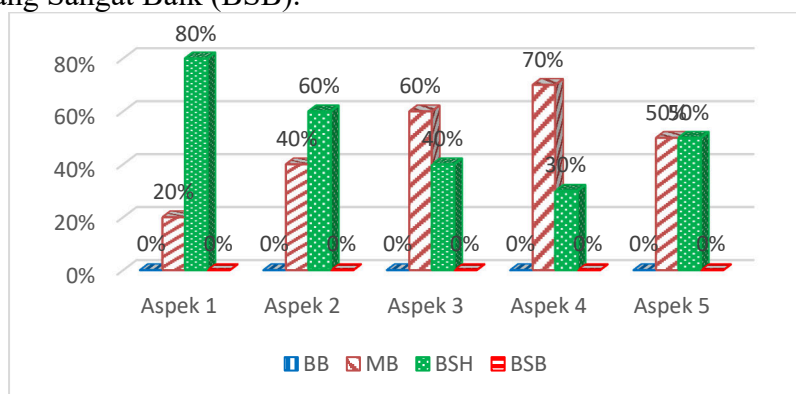
Pada Gambar 3, menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian memiliki rata-rata persentase ketertarikan bermain anak mencapai 60%. Maka dapat disimpulkan bahwa setelah penerapan metode bermain peran makro aktivitas atau ketertarikan anak belajar kelompok B Kober Al-Bayan pada siklus I mengalami peningkatan yakni naik 40% dari sebelumnya hanya 20%, namun masih belum sesuai dengan target capaian yang diharapkan yakni minimal 75%. Oleh karena itu masih perlu adanya perbaikan-perbaikan pada kekurangan yang terdapat di Siklus I dengan tindakan selanjutnya pada siklus II.

Kecerdasan finansial anak pada Siklus I dalam melakukan kegiatan atau unjuk kerja sudah ada peningkatan namun belum meningkat secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari ketercapaian aspek yang anak capai yaitu seimbang dengan kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 50% dan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) juga 50%. Temuan yang didapat yaitu anak rata-rata sudah mengenal nominal uang namun baru mulai berkembang dalam memprioritaskan barang yang akan dibeli, hidup hemat dan rajin menabung.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Kecerdasan Finansial Anak

No.	Kategori Ketuntasan Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Presents	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	5	50%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	50%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
	Jumlah	10	100%

Berdasarkan hasil tabel 4 dapat diuraikan bahwa dari 10 anak, tidak ada anak (0%) yang tergolong kategori Belum Berkembang (BB), 5 anak (50%) memenuhi kategori Mulai Berkembang (MB), 5 orang anak (50%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0% Berkembang Sangat Baik (BSB).



**Gambar 4.** Diagram Hasil Unjuk Kerja Kecerdasan Finansial Anak pada Siklus I

Pada data tersebut, menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian masih memiliki persentase kecerdasan finansial mencapai 50%. Maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan finansial anak kelompok B Kober Al-Bayan pada siklus I mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelumnya yaitu dari 30% ke 50%. Peningkatan tersebut perlu ditingkatkan lagi agar memenuhi capaian yang diharapkan yaitu minimal 75% dengan adanya tindakan Siklus II untuk meningkatkan kecerdasan finansial anak yakni dengan perbaikan-perbaikan yang diperlukan.



### 3.1.3 Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I

Hasil observasi kinerja guru pada siklus I keseluruhan mendapat persentase 75% dengan kategori ketercapaian baik namun pada angka yang minimal. Ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar mencapai hasil dengan kategori sangat baik. Hasil observasi kinerja guru dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I

No	Kriteria Aspek yang Diobservasi	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	<b>I. Pembukaan</b> Mempersiapkan media dan peralatan yang digunakan dengan benar		√			
2.	- Mengkondisikan kelas dengan memberi semangat kepada anak			√		
3.	- Melakukan tanya jawab dengan guru tentang tema pembelajaran atau apersepsi			√		
4.	- Menjelaskan tentang tema dengan menggunakan metode bermain peran			√		
5.	- Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan jelas		√			
6.	<b>II. Inti</b> - Melakukan bimbingan terhadap anak				√	
7.	- Menggunakan bahasa yang dipahami anak			√		
8.	- Memberikan reward kepada anak yang aktif			√		
9.	- Menjalani interaksi melibatkan anak dalam kegiatan				√	
10.	- Melakukan pengamatan pada proses pembelajaran			√		
11.	<b>III. Penutup</b> - Meriview/ <i>recalling</i> tentang kegiatan yang sudah dilakukan anak			√		
12.	- Melakukan penilaian pembelajaran			√		
13.	- Melakukan refleksi dalam pembelajaran			√		
	<b>Jumlah Skor</b>		4	27	8	
	<b>Total Skor</b>		39			
	<b>Rata-rata Skor</b>		3,0			
	<b>Presentase (%)</b>		75%			
	<b>Kategori</b>		Baik			

Berdasarkan hasil observasi kinerja guru pada siklus I dalam pelaksanaan pembelajaran, dapat dipaparkan dari 13 aspek keterampilan guru terdapat 2 aspek yang masuk kategori Cukup (C) yakni dengan jumlah nilai 4, 9 aspek masuk kategori Baik (B) dengan jumlah nilai 27, dan sisanya 2 aspek masuk kategori Sangat Baik (SB). Dari hasil tersebut dapat diperoleh total hasil nilai dari semua aspek adalah 39 dengan persentase 75% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil observasi kinerja guru pada siklus I sudah mencapai target minimal 75% dan masih perlu ditingkatkan agar mencapai angka di atas 75%. Oleh karena itu, kinerja guru perlu diperbaiki dan ditingkatkan lagi pada siklus II.

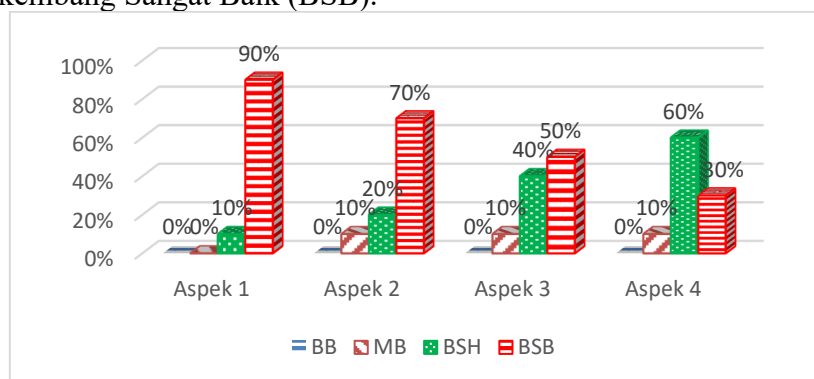
### 3.1.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

**Tabel 6.** Rekapitulasi Aktivitas Belajar Anak

No.	Kategori Ketuntasan Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	1	10%

3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	70%
	Jumlah	10	100%

Berdasarkan hasil Tabel 6 dapat diuraikan bahwa dari 10 anak, tidak ada anak (0%) yang tergolong kategori Belum Berkembang (BB), 1 anak (10%) memenuhi kategori Mulai Berkembang (MB), 2 anak (20%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 7 orang anak (70%) Berkembang Sangat Baik (BSB).



**Gambar 5.** Diagram Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak pada Siklus II

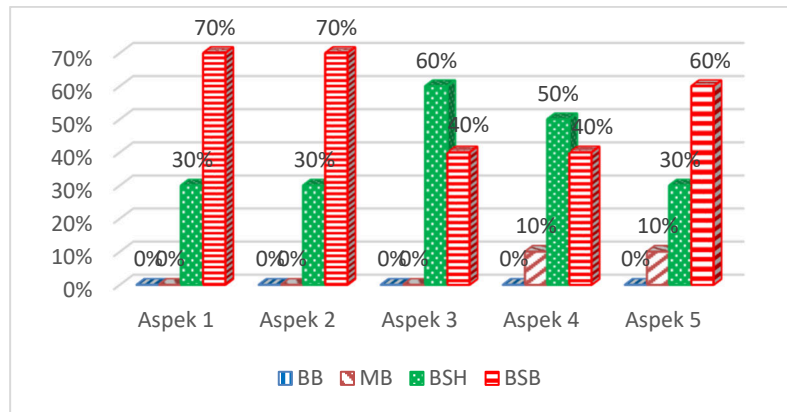
Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian memiliki persentase ketertarikan bermain anak mencapai 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas atau ketertarikan anak bermain kelompok B Kober Al Bayan pada siklus II mengalami peningkatan yakni naik 30% dari sebelumnya hanya 60%, dan sudah sesuai dengan target capaian yang diharapkan yakni minimal 75%. Siklus II dinyatakan berhasil.

### 3.1.5 Hasil Kecerdasan Finansial Anak Siklus II

**Tabel 7.** Rekapitulasi Kecerdasan Finansial Anak

No.	Kategori Ketuntasan Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	1	10%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	40%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	50%
	Jumlah	10	100%

Berdasarkan hasil tabel tersebut, dapat diuraikan bahwa dari 10 anak, tidak ada anak (0%) tergolong kategori Belum Berkembang (BB), 1 anak (10%) memenuhi kategori Mulai Berkembang (MB), 4 anak (40%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 5 anak (50%) Berkembang Sangat Baik (BSB).



**Gambar 6.** Diagram Hasil Unjuk Kerja Kecerdasan Finansial Anak pada Siklus II

Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian anak memiliki persentase kecerdasan finansial mencapai 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan finansial anak kelompok B Kober Al-Bayan pada siklus II mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelumnya yaitu dari 30% ke siklus I 50% dan siklus II 90%. Peningkatan tersebut sudah memenuhi kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan memenuhi capaian yang diharapkan yaitu di atas 75%. Oleh karena itu, pada siklus II berhasil, metode bermain peran makro dapat meningkatkan kecerdasan finansial anak.

### 3.1.6 Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II

Hasil observasi kinerja guru pada siklus II keseluruhan mendapat persentase 88,5% dengan kategori ketercapaian yaitu baik sekali. Adapun hasil observasi kinerja guru pada siklus II dapat dilihat lebih jelas pada tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II

No	Kriteria Aspek yang Diobservasi	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	<b>I. Pembukaan</b> Mempersiapkan media dan peralatan yang digunakan dengan benar			√		
2.	- Mengkondisikan kelas dengan memberi semangat kepada anak				√	
3.	- Melakukan tanya jawab dengan guru tentang tema pembelajaran atau apersepsi				√	
4.	- Menjelaskan tentang tema dengan menggunakan metode bermain peran				√	
5.	- Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan jelas			√		
6.	<b>II. Inti</b> - Melakukan bimbingan terhadap anak				√	
7.	- Menggunakan bahasa yang dipahami anak				√	
8.	- Memberikan reward kepada anak yang aktif				√	
9.	- Menjalin interaksi melibatkan anak dalam kegiatan				√	
10.	- Melakukan pengamatan pada proses pembelajaran			√		
11.	<b>III. Penutup</b> - Meriview/ <i>recalling</i> tentang kegiatan yang sudah			√		

No	Kriteria Aspek yang Diobservasi	Skor				Ket
		1	2	3	4	
	dilakukan anak					
12.	- Melakukan penilaian pembelajaran			√		
13.	- Melakukan refleksi dalam pembelajaran			√		
	<b>Jumlah Skor</b>			18	28	
	<b>Total Skor</b>	46				
	<b>Rata-rata Skor</b>	3,5				
	<b>Presentase (%)</b>	88,5%				
	<b>Kategori</b>	Baik				

Dilihat berdasarkan perbandingan hasil data observasi siklus I, pada hasil data observasi siklus II telah mencapai target yang diharapkan sehingga penelitian yang dilakukan cukup sampai pada siklus II.

### 3.2. Pembahasan

Peningkatan aktivitas belajar anak melalui metode bermain peran makro mengalami peningkatan pada setiap indikator. Hal ini dikarenakan aktivitas bermain peran makro sendiri memang masih jarang dilakukan di Kober Al-Bayan, sehingga anak merasa semangat mengikuti kegiatan pembelajaran karena bermain peran merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Hal ini sejalan dengan pernyataan berikut, bahwa kegiatan yang menyenangkan dan dinyatakan sebagai wahana belajar bagi anak adalah bermain (Direktorat PAUD, 2006: 5). Kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini.

Pembelajaran dengan metode bermain peran makro menyenangkan bagi anak, karena anak diberikan kebebasan memilih peran sesuai keinginannya. Anak dapat menghayati dan berimajinasi tentang perannya masing-masing. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan observer sehingga anak dapat bebas berekspresi tanpa tekanan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini karena metode bermain peran adalah sebuah cara mengajar yang dilakukan untuk mengembangkan imajinasi, kemampuan berekspresi, berkreasi sesuai dengan tokoh atau benda yang terdapat dalam sebuah cerita (Putri, 2019: 28). Bermain peran menjadi suatu kegiatan yang menjadikan anak sebagai pemeran dalam suatu peristiwa yang dapat mengembangkan daya imajinasi anak. Berdasarkan analisis hasil penelitian dapat digambarkan bahwa metode bermain peran makro mampu meningkatkan aktivitas belajar anak dalam aspek anak semangat mengikuti pembelajaran yang disajikan guru, juga melatih anak bersikap tertib mengikuti langkah-langkah bermain yang disampaikan guru, konsisten dengan perannya masing-masing dan melakukan perannya sampai selesai. Hal-hal tersebut dapat menumbuhkan sikap disiplin dan melatih sosial emosional anak. Selain itu, pada saat bermain peran makro penataan, pengorganisasian alat dan kegiatan main memberikan pengalaman bagi anak agar dapat menempatkan dirinya dengan teman-temannya (Lestariningsih, 2017: 220).

Peningkatan kecerdasan finansial anak melalui metode bermain peran makro mengalami peningkatan pada setiap indikator. Hal ini dikarenakan melalui metode bermain peran makro anak merasa sedang bermain dan bukan belajar, sehingga anak tidak cepat merasa jenuh saat belajar. Bermain peran makro menciptakan pengalaman belajar anak yang berkesan, seperti pendapat Lestariningsih (2017: 120) yang menyimpulkan bahwa bermain peran makro adalah suatu permainan yang menyenangkan dan disukai bagi anak dalam mengembangkan berbagai ide dan mengembangkan berbagai bentuk pengekspresian yang sedang diperankan misal memainkan sebagai ibu, bapak, polisi, koki, sopir dan lain sebagainya.

Pada peningkatan kecerdasan finansial anak melalui bermain peran makro, anak melakukan kegiatan main menggunakan benda-benda sungguhan yang ada di sekitarnya, seperti keperluan rumah tangga yaitu sembako (beras, minyak goreng, telur, garam, dan lain-lain), sayuran, perlengkapan sekolah (tas, buku, alat tulis), jajanan, mainan, alat timbang, uang mainan sebagai alat tukar, komputer dan lain sebagainya. Anak semangat memilih peran seperti pembeli, pedagang, kasir dan nasabah. Bermain anjang-anjangan atau bermain peran makro pada permainan “belanja di pasar dan menabung di bank” menstimulasi anak dalam mengenal nilai nominal uang pecahan 1.000, 2.000, 5.000 dan 10.000, membedakan besar kecil nominal uang saat bertransaksi jual beli di pasar, anak pun belajar memprioritaskan barang keperluan yang harus dibeli, mulai bersikap hemat dan menyisihkan uangnya untuk ditabung.

Metode bermain peran makro selain dapat menstimulasi kecerdasan finansial anak dalam mengelola keuangan, juga dapat menstimulasi anak dalam berbagai hal, seperti menstimulasi anak mengenal tempat-tempat umum yakni pasar dan bank, mengenal manfaat dan tujuan orang dewasa mendatangi pasar dan bank, mengenal berbagai profesi dan memahami cara mendapatkan uang. Anak mampu membedakan mana barang kebutuhan pokok dan bukan, harga murah dan mahal, juga mengerti apa yang harus dilakukan untuk mendapatkan uang. Hal ini terlihat pada saat anak kehabisan uang anak meminta berganti peran dari pembeli menjadi pedagang, ini membuktikan bahwa anak tahu untuk mendapatkan uang harus kerja atau berusaha terlebih dahulu. Selain itu, terlihat saat pedagang sayuran menjadi pedagang paling laris dibandingkan dengan pedagang lainnya karena sayuran memiliki harga yang murah. Anak pun lebih mudah dalam bertransaksi membeli sayuran karena menggunakan pecahan uang 2.000 yang rata-rata sering dipakai jajan, berbeda saat anak membeli telur atau minyak goreng anak kesulitan menghitung uang seharga telur atau minyak atau saat anak membeli jajanan dibandingkan perlengkapan sekolah yang harganya cukup mahal. Hal ini sejalan dengan pendapat Catron dan Allen (Nirwana, 2019: 12) menyatakan bahwa bermain dapat mendukung perkembangan sosialisasi anak dalam hal berinteraksi sosial, bekerja sama, menghemat sumber daya serta peduli terhadap orang lain. Bermain peran adalah agar anak dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapinya melalui eksplorasi perasaan-perasaannya.

Pada implementasinya terjadi perubahan positif terhadap perilaku anak setelah anak bermain anjang-anjangan “belanja ke pasar dan menabung di bank”, anak mempraktikkan apa yang mereka perankan dalam bermain peran makro ke kebiasaan sehari-hari, seperti anak mulai tertarik menghitung uang sakunya dan memilih-milih saat jajan sehingga anak tidak boros lagi, anak mulai menyisihkan uang sakunya untuk ditabung di sekolah sehingga minat menabung anak pun meningkat. Hal ini sesuai dengan paparan dari Kemendikbud (2017: 6-7) tentang materi pembelajaran finansial yang harus kita bekalkan pada anak sebagai pendukung dan penopang kecerdasan finansial anak yakni cara mendapatkan uang, cara mengelola uang dan cara menggunakan uang.

Implikasi dari kegiatan bermain peran makro selain meningkatkan kecerdasan finansial, rasa percaya diri dan kemampuan bersosialisasi anak pun muncul saat berinteraksi dalam permainan. Hal ini penting untuk perkembangan anak selanjutnya, sehingga guru perlu menerapkan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Penerapan metode bermain peran makro merupakan stimulasi yang tepat dalam meningkatkan kecerdasan finansial anak. Adapun pembahasan yang dapat disimpulkan setelah penerapan metode bermain peran makro untuk meningkatkan kecerdasan finansial anak sebagai berikut.

### 3.2.1. Peningkatan Aktivitas Belajar Anak dengan Metode Bermian Peran Makro

Persentase perkembangan kecerdasan finansial anak yaitu jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami peningkatan yaitu naik dari 30% menjadi 50% dan meningkat lagi menjadi 90%. Maka terjadi kenaikan sebesar 40% pada perkembangan kecerdasan finansial anak.

**Tabel 9.** Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Belajar Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro

No.	Inisial Anak	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Rata-rata Skor	Kategori	Rata-rata Skor	Kategori	Rata-rata Skor	Kategori
1.	AA	1,25	BB	2,25	MB	2,25	MB
2.	AH	2,50	BSH	2,75	BSH	3,75	BSB
3.	AJ	1,50	MB	2,00	MB	3,25	BSH
4.	DN	1,75	MB	2,25	MB	3,50	BSB
5.	JN	1,75	MB	2,25	MB	3,25	BSH
6.	NP	2,00	MB	2,50	BSH	3,75	BSB
7.	NT	2,00	MB	2,50	BSH	3,50	BSB
8.	RA	2,50	BSH	3,00	BSH	4,00	BSB
9.	SA	1,75	MB	2,75	BSH	4,00	BSB
10.	SZ	2,00	MB	3,00	BSH	4,00	BSB
Rata-rata Skor		1,90		2,52		3,52	
Kategori aktivitas belajar		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
Persentase anak yang mencapai target		20%		60%		90%	

### 4.1.1 Peningkatan Kecerdasan Finansial Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro

Peningkatan kecerdasan finansial anak melalui metode bermain peran makro secara keseluruhan mengalami peningkatan secara signifikan. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil pengamatan kondisi awal, siklus I dan siklus II. Data peningkatan kecerdasan finansial anak disajikan pada Tabel 10.

**Tabel 10.** Rekapitulasi Peningkatan Kecerdasan Finansial Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro

No.	Inisial Anak	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Rata-rata Skor	Kategori	Rata-rata Skor	Kategori	Rata-rata Skor	Kategori
1.	AA	2,00	MB	2,20	MB	2,40	MB
2.	AH	3,00	BSH	3,00	BSH	3,80	BSB
3.	AJ	2,00	MB	2,20	MB	3,20	BSH
4.	DN	2,40	MB	2,80	BSH	3,20	BSH
5.	JN	2,20	MB	2,40	MB	3,40	BSH
6.	NP	2,40	MB	2,60	BSH	3,40	BSH
7.	NT	2,00	MB	2,20	MB	3,60	BSB
8.	RA	2,80	BSH	2,80	BSH	4,00	BSB
9.	SA	2,00	MB	2,40	MB	4,00	BSB
10.	SZ	2,60	BSH	2,60	BSH	4,00	BSB
Rata-rata Skor		2,30		2,52		3,50	
Kategori kecerdasan finansial		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
Persentase anak yang mencapai target		30%		50%		90%	

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang aktivitas belajar dan kecerdasan finansial anak melalui metode bermain peran makro di Kober Al-Bayan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

##### 1. Pelaksanaan aktivitas belajar anak dengan metode bermain peran makro

Setelah diterapkannya metode bermain peran makro pada siklus I, rata-rata skor seluruh anak mencapai 2,52 dengan kategori “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH) dan persentase anak yang mencapai target aktivitas belajar minimal sebesar 60%. Pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata skor seluruh anak mencapai nilai 3,52 dengan kategori aktivitas belajar anak “Berkembang Sangat Baik” (BSB) dan persentase anak yang mencapai target kategori aktivitas belajar minimal yaitu sebesar 90%.

##### 2. Pelaksanaan proses peningkatan kecerdasan finansial anak melalui metode bermain peran

Setelah diterapkannya metode bermain peran makro pada siklus I, rata-rata skor seluruh anak mencapai 2,52 dengan kategori “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH) dan persentase anak yang mencapai target kecerdasan finansial anak minimal sebesar 50%. Pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata skor seluruh anak mencapai nilai 3,50 dengan kategori kecerdasan finansial anak “Berkembang Sangat Baik” (BSB) dan persentase anak yang mencapai target kategori kecerdasan finansial anak minimal yaitu sebesar 90%.

Dengan demikian penerapan metode bermain peran makro dapat meningkatkan kecerdasan finansial anak usia dini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak baik moral maupun spiritual. Secara khusus peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada pembimbing, ketua prodi PGPAUD dan FKIP UNSAP. Semoga Allah Swt., senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sebagai balasan atas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan.

#### REFERENSI

Arikunto. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Indonesia. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.

Kemendikbud Republik Indonesia. (2017). *Pengembangan Kecerdasan Finansial Anak.*, 37. [http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN 2017/Model PAUD/Cerdas Finansial/%28Siap Cetak%2901\\_Model Media CERDAS FINANSIAL Validasi.pdf](http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN%202017/Model%20PAUD/Cerdas%20Finansial/%28Siap%20Cetak%2901_Model%20Media%20CERDAS%20FINANSIAL%20Validasi.pdf)

Lestariningsih, H. (2017). *Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Moral Anak*. <http://eprintslib.umngl.ac.id/id/eprint/421>

- 
- Mundir, A. (2018). "Penerapan Pendidikan Financial pada Anak Usia Sekolah". *Journal AL-MUDARRIS*, 1(2), 108. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v1i2.178>
- Nirwana, N. (2019). "Penerapan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berbicara". *Instruksional*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.1.9-16>
- Putri, S.U. (2019). *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*. Subang: Royyan Press.
- Soleha, A. M., Yasbiati, Y., & Muslihin, H. Y. (2020). "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Maze Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya". *Jurnal PAUD Agapedia*, 2(2), 175–186. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24543>