



Experiential Learning In Action

Inovasi Pembelajaran Guru
Mahasiswa FKIP Universitas Terbuka

Editor
Tian Belawati

PENERBIT UNIVERSITAS TERBUKA



Experiential Learning In Action

Inovasi Pembelajaran Guru
Mahasiswa FKIP Universitas Terbuka

Editor
Tian Belawati

PENERBIT UNIVERSITAS TERBUKA

Experiential Learning in Action: Inovasi Pembelajaran Guru Mahasiswa FKIP Universitas Terbuka

Penulis:

1. Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.
2. Dr. Mukti Amini, M.Pd.
3. Dr. Siti Aisyah, M.Pd.
4. Dr. Andy Sapta, S.Pd., M.Pd., M.Si.
5. Dr. Rif'at Shafwatul Anam, M.Pd.

ISBN: 978-623-153-324-1

e-ISBN: 978-623-153-325-8.

Penanggung jawab : Made Yudhi Setiani, S.IP., M.Si., Ph.D.
Pemimpin redaksi : Drs. Jamaludin, M.Si.
Redaktur pelaksana : R. S. Brontolaras, S.S.
Editor : Prof. Ir. Tian Belawati, M.Ed., Ph.D.
Desainer cover dan ilustrasi : Tim Gramedia
Penata letak : Tim Gramedia

Penerbit Universitas Terbuka

Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan - 15437

Banten – Indonesia

Telepon: (021) 7490941 (hunting); Faksimile: (021) 7490147

Laman: www.ut.ac.id.

Edisi kesatu

Cetakan kesatu, November 2023

©2023 oleh Universitas Terbuka

Hak cipta dilindungi undang-undang dan ada pada Penerbitan Universitas Terbuka.
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dilarang mengutip sebagian ataupun seluruh buku ini dalam bentuk apa pun tanpa izin dari penerbit.

© 2023 oleh Universitas Terbuka



*Buku ini di bawah lisensi *Creative Commons* Atribusi Nonkomersial
Tanpa turunan 4.0 Internasional oleh Universitas Terbuka, Indonesia.
Kondisi lisensi dapat dilihat pada <http://creativecommons.or.id/>*

Image by

macrovector on Freepik <https://www.freepik.com/author/macrovector>

brgfx on Freepik <https://www.freepik.com/author/brgfx>

Universitas Terbuka: Katalog dalam Terbitan (RDA Version)

Nama : Amalia Sapriati

Judul : Experiential Learning in Action: Inovasi Pembelajaran Guru Mahasiswa FKIP Universitas Terbuka (BNBB) ; 1 – 0 / BNBB 281 / 1 SKS / penulis, Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A., Dr. Mukti Amini, M.Pd., Dr. Siti Aisyah, M.Pd., Dr. Andy Sapta, S.Pd., M.Pd., M.Si., Dr. Rif'at Shafwatul Anam, M.Pd. ; perancang cover dan ilustrasi, Tim Gramedia ; penyunting, Prof. Ir. Tian Belawati, M.Ed., Ph.D. ; penata letak, Tim Gramedia

Edisi : 1 | Cetakan : 1

Deskripsi : Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2023 | 122 halaman ; 23 cm (termasuk daftar referensi)

ISBN: 978-623-153-324-1 e-ISBN: 978-623-153-325-8

Subyek : 1. Pendidikan, Pengajaran

2. Teaching

Nomor klasifikasi : 371.102 [23]

202300233

Dicetak oleh PT. Gramedia

KATA PENGANTAR

Sesuai dengan Keputusan Presiden Nomor 41 Tahun 1984, misi utama yang diamanatkan kepada Universitas Terbuka (UT) adalah menyediakan program pendidikan tinggi yang mudah diakses masyarakat. Sejak saat itu UT berkomitmen untuk meningkatkan pemerataan akses pendidikan tinggi yang berkualitas bagi seluruh Warga Negara Indonesia dimanapun berada. UT sebagai pelopor Perguruan Tinggi Jarak Jauh (PTJJ) di Indonesia secara konsisten hadir dan terus berupaya meningkatkan kecerdasan dan martabat bangsa Indonesia tercinta, termasuk membangun profesionalitas guru.

Salah satu wujud kontribusi yang berkelanjutan bagi masyarakat dan bangsa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UT pada tahun 2023 menerbitkan 2 (dua) buah buku. Pertama, buku yang mengeksplorasi praktik pembelajaran berdasarkan hasil pengalaman yang mendalam dan transformatif pada pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar. Buku ini mengangkat judul *Experiential Learning in Action: Inovasi Pembelajaran Guru FKIP-UT*. Kedua, buku yang menggali kisah inspiratif dan perjuangan dari para guru selama menjadi mahasiswa dan sekaligus menjadi guru di berbagai pelosok tanah air dan luar negeri. Buku ini mengangkat judul *Nyala Daya Juang Para Guru Bangsa: Kisah Inspiratif Mahasiswa FKIP UT*. Buku ini merupakan karya dosen-dosen FKIP-UT yang digali melalui proses wawancara dengan para mahasiswa dan alumni.

Selaku Rektor, saya menyambut baik diterbitkannya buku ini dengan harapan bermanfaat bagi para guru untuk dapat berinovasi dalam pembelajaran, dan memelihara semangat perjuangan guru untuk mencerdaskan anak bangsa. Saya mengucapkan selamat atas penerbitan seri pertama buku ini.

Pondok Cabe, 18 November 2023

Rektor,



Prof. Ojat Darajat, M.Bus., Ph.D.

PRAKATA

Dalam lanskap pendidikan yang berkembang cepat, di mana paradigma pedagogis baru muncul dan berkembang, satu aspek yang tetap tidak tergoyahkan adalah peran penting pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar dalam membentuk masa depan masyarakat kita. Periode ini, sering disebut sebagai “*the golden age*,” adalah fase transformatif dalam kehidupan seorang anak, membentuk fondasi untuk perjalanan belajar sepanjang hayat mereka. Pada masa inilah pikiran anak paling reseptif, ingin tahu, dan mampu melakukan kreativitas tanpa batas. Sebagai pendidik, orang tua, dan pengasuh, adalah tanggung jawab kita bersama untuk memastikan bahwa kita memanfaatkan potensi luar biasa ini sepenuhnya.

Buku ini mengeksplorasi praktik pembelajaran berdasarkan pengalaman yang mendalam dan transformatif pada anak usia dini dan pendidikan dasar. *Experiential learning*, pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang berakar pada pengalaman langsung dan mendalam, memegang kunci untuk membuka pertumbuhan intelektual, emosional, dan sosial anak-anak kita. Ini adalah pendekatan yang menempatkan anak-anak di pusat perjalanan pendidikan mereka sendiri, memelihara keingintahuan bawaan mereka, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan memecahkan masalah.

Pada titik kritis dalam perkembangan anak ini, sangat penting bagi kita untuk menumbuhkan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kecintaan untuk belajar. Dalam kompleksitas abad ke-21, keterampilan ini tidak hanya diperlukan tetapi juga merupakan yang terpenting untuk sukses di dunia yang terus berubah. *Experiential learning*, pada dasarnya, mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi, mempertanyakan, menemukan, dan menerapkan pengetahuan dengan cara yang bermakna dan kaya konteks. Ini memberdayakan mereka untuk menjadi peserta aktif dalam pendidikan mereka, mempromosikan pemahaman yang mendalam tentang konsep dan semangat abadi untuk belajar seumur hidup.

Buku ini menguraikan beberapa praktik dan contoh dunia nyata tentang bagaimana pembelajaran berdasarkan pengalaman dapat diterapkan secara efektif di lingkungan pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar. Praktik yang mengeksplorasi manfaat menggunakan alam, seni, sains, dan pengalaman dunia nyata untuk melibatkan dan menginspirasi anak-anak, menumbuhkan rasa kagum dan pertumbuhan intelektual mereka. Dengan bimbingan guru yang berdedikasi, kita akan menyaksikan kekuatan transformatif dari pengalaman belajar seperti yang terungkap di kelas dan seterusnya.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka (FKIP-UT), sebagai salah satu LPTK yang mendidik dan telah meluluskan jutaan guru Indonesia, merasa terpanggil untuk menampilkan inovasi dan pendekatan pembelajaran yang telah dikembangkan oleh mahasiswa dan alumninya, yang kemudian dituliskan secara kolaboratif oleh dosen dan mahasiswa atau alumni. Contoh-contoh inovasi pembelajaran dalam buku ini akan menunjukkan strategi dan metode praktis, serta pendekatan inovatif yang dapat digunakan guru untuk menumbuhkan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan perkembangan sosio-emosional pada anak-anak.

Buku ini adalah bukti keyakinan bahwa setiap anak berhak mendapatkan kesempatan untuk memulai perjalanan pendidikan yang kaya dan bermakna. Adalah harapan kami bahwa wawasan, penelitian, dan saran praktis yang dibagikan dalam buku ini akan menginspirasi dan membimbing para guru, orang tua, pembuat kebijakan, dan semua orang yang berdedikasi untuk kesejahteraan dan pengembangan holistik generasi berikutnya.

Tangerang Selatan, November 2023



Dekan FKIP Universitas Terbuka
Prof. Ucu Rahayu

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Prakata	v
Selayang Pandang	1
Tentang <i>Experiential Learning</i> Pada Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar <i>Tian Belawati</i>	
Inovasi Pembelajaran 1	15
Permainan Jemuran Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Pra-Membaca Siswa TK <i>Amalia Sapriati & Nur'Asiah</i>	
Inovasi Pembelajaran 2	37
Permainan Dojadu: Pembelajaran Diferensiasi Berkearifan Lokal <i>Mukti Amini & Murni</i>	
Inovasi Pembelajaran 3	67
Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Melalui Media <i>Loose Parts</i> Untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini <i>Siti Aisyah & Ida Ayu Cintiya Nurina</i>	
Inovasi Pembelajaran 4	85
Buku Tera Untuk Pembelajaran Anak Dengan Autisme <i>Andy Sapta & Cendana Kesuma Putri</i>	
Inovasi Pembelajaran 5	101
Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Kegiatan Meronce Dengan Daun-Daunan <i>Rif'at Shafwatul Anam & Istianah</i>	



Selayang Pandang
TENTANG *EXPERIENTIAL LEARNING*
PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN DASAR

Tian Belawati

The 21st century's Fourth Industrial Revolution, driven by digital technology, automation, and AI, has reshaped job requirements, necessitating skills like creativity, adaptability, and critical thinking. Traditional education focused on rote learning and standardized tests is now deemed insufficient. In response, experiential learning, rooted in direct experience, reflection, and active engagement, has gained prominence. This approach, often associated with David A. Kolb's Experiential Learning Cycle, aligns with constructivist learning theories, fostering deep understanding and long-term retention. It's particularly valuable in early childhood and primary education, stimulating sensory experiences, curiosity, problem-solving, and social-emotional growth. Incorporating experiential learning equips children with 21st-century skills and a lifelong love for learning.

Pendahuluan

Abad ke-21 telah mengantarkan kita pada Revolusi Industri Keempat (Industri 4.0) yang ditandai dengan konvergensi teknologi digital, otomatisasi, kecerdasan buatan, dan analitik data (McKinsey, 2022). Revolusi teknologi ini memiliki dampak besar pada lanskap dunia kerja dan jenis pekerjaan secara global, dan mengubah jenis keterampilan dan kompetensi yang dituntut oleh pasar kerja. Otomasi dan robotika menggantikan manusia untuk melakukan tugas-tugas rutin secara otomatis, mengambil alih tugas yang selama ini dikerjakan oleh tenaga kerja manusia. Dampak dari Industri 4.0 ini jauh melampaui teknik-teknik operasi sektor industri di lantai-lantai pabrik, tetapi merasuk ke seluruh tatanan kehidupan masyarakat, mendefinisikan kembali sifat pekerjaan dan keterampilan yang dibutuhkan agar sukses berkarir di dunia kerja modern. Karena tugas-tugas yang biasa dilakukan oleh manusia semakin otomatis, maka tenaga kerja manusia ditantang untuk membedakan dirinya dari mesin melalui kualitas manusia yang unik — kualitas yang menekankan pada kreativitas, inovasi, kecerdasan emosional, dan kemampuan untuk berkolaborasi secara efektif dengan manusia dan mesin.

Dalam lanskap pekerjaan yang berubah ini, model pendidikan tradisional, yang sering memprioritaskan perolehan hafalan pengetahuan dan pengujian standar, dinilai tidak lagi sesuai untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan tenaga kerja abad ke-21. Demikian juga, munculnya teknologi digital, globalisasi, dan jejaring pengetahuan yang terus berkembang telah mengubah kebutuhan tidak saja pada ‘apa’ yang perlu kita pelajari tetapi juga pada ‘bagaimana’ kita belajar. Di era kelimpahan informasi ini, di mana fakta ada di ujung jari



<https://www.rawpixel.com/image/3395329>

kita, fokus pendidikan telah bergeser dari menghafal ke aplikasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Akibatnya, kebutuhan akan pendekatan pedagogis yang dapat secara efektif memenuhi kebutuhan belajar yang berkembang ini menjadi lebih mendesak dari sebelumnya. Keterampilan yang sangat dibutuhkan — pemikiran kritis, pemecahan masalah, kemampuan beradaptasi, dan komunikasi yang efektif — paling baik dikembangkan melalui pendekatan pedagogis yang memprioritaskan pembelajaran aktif, pengalaman langsung, dan penerapan pengetahuan dalam konteks dunia nyata.

Dalam konteks inilah pendekatan *experiential learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman muncul sebagai salah satu strategi yang tepat dan penting untuk menjembatani kesenjangan antara pendidikan tradisional dan tuntutan abad ke-21.

Apa yang dimaksud dengan *Experiential Learning*?

Abad ke-21 telah membawa pergeseran dalam cara kita mengakses, memproses, dan memanfaatkan informasi, utamanya karena proliferasi teknologi digital. Internet, perangkat seluler, kecerdasan buatan, dan platform *online* telah mendemokratisasikan pengetahuan, membuatnya dapat diakses oleh khalayak global. Meskipun transformasi digital ini menawarkan potensi yang sangat besar, transformasi ini juga menimbulkan tantangan signifikan bagi model pendidikan tradisional yang sering mengandalkan hafalan dan pengujian standar.

Dalam era informasi ini, kemampuan untuk memperoleh, mengevaluasi secara kritis, dan menerapkan informasi menjadi lebih penting dari sebelumnya. Di dunia di mana informasi dapat dengan cepat menjadi usang, fokus telah bergeser dari ‘apa’ yang kita ketahui ke ‘apa’ yang dapat kita lakukan dengan informasi/pengetahuan tersebut. Peserta didik tidak lagi menjadi penerima pengetahuan pasif tetapi peserta aktif dalam membangun pemahaman mereka. Pergeseran paradigma ini memerlukan pendekatan pedagogis yang memberdayakan peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah yang kompleks, bekerja secara kolaboratif, dan beradaptasi dengan lanskap yang selalu berubah.

Experiential learning secara unik cocok untuk memenuhi kebutuhan pendidikan kontemporer ini karena menekankan keterlibatan aktif, mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks dunia nyata, dan memprioritaskan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, pengalaman belajar memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, menumbuhkan kemampuan beradaptasi, dan memupuk kemampuan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan di berbagai pengaturan — keterampilan penting di era yang ditandai dengan inovasi teknologi yang cepat dan pasar kerja yang berkembang. *Experiential learning* adalah pendekatan pedagogis yang berakar pada pengalaman langsung, refleksi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Cliffs, 2006). *Experiential learning* telah mendapatkan pengakuan luas karena efektivitasnya untuk mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan retensi pengetahuan dan keterampilan jangka panjang.

Experiential learning didasarkan pada dasar filosofis konstruktivisme, sebuah teori belajar yang menekankan peran aktif pelajar dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman pribadi. Premis utama dari belajar berbasis pengalaman ini adalah bahwa individu belajar paling baik ketika mereka terlibat dalam pengalaman langsung dan bermakna dan merefleksikan pengalaman-pengalaman itu untuk mengekstrak makna, wawasan, dan pemahaman. Akar filosofisnya sebenarnya dapat ditelusuri kembali ke filsuf dan praktisi pendidikan yang mengakui nilai belajar melalui pengalaman seperti John Dewey, seorang filsuf dan pendidik Amerika terkemuka di awal abad ke-20, menganjurkan pembelajaran berdasarkan pengalaman sebagai sarana untuk menghubungkan pendidikan dengan situasi kehidupan nyata. *Experiential learning* juga sejalan dengan gagasan Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik beradaptasi dan membangun pengetahuan berdasarkan interaksi mereka dengan lingkungan.

Model *experiential learning* yang paling dikenal luas adalah Siklus *Experiential Learning* karya David A. Kolb yang mengidentifikasi empat tahap kunci dalam proses pembelajaran (dalam Cliffs, 2006) sebagai berikut.

- (1) Pengalaman Konkret: Tahap ini melibatkan partisipasi aktif dalam pengalaman dunia nyata, seperti aktivitas langsung, tugas pemecahan masalah, atau proyek.
- (2) Observasi Reflektif: Setelah pengalaman, peserta didik terlibat dalam refleksi, menganalisis tindakan, pikiran, dan emosi mereka selama pengalaman. Mereka mempertimbangkan apa yang berhasil, apa yang tidak, dan mengapa.
- (3) Konseptualisasi Abstrak: Pada fase ini, peserta didik mengintegrasikan pengamatan dan refleksi mereka ke dalam konsep dan teori yang lebih luas. Mereka berusaha memahami prinsip-prinsip dasar dan generalisasi yang terkait dengan pengalaman.
- (4) Eksperimen Aktif: Peserta didik menggunakan pengetahuan dan wawasan baru mereka untuk membuat keputusan berdasarkan informasi dan mengambil tindakan. Mereka menerapkan pembelajaran mereka ke situasi baru, yang mengarah pada pengalaman konkret lebih lanjut.

Proses siklus pembelajaran berdasarkan pengalaman ini berkelanjutan dan berulang, karena setiap pengalaman baru dibangun di atas yang sebelumnya, memperdalam pemahaman dan menyempurnakan keterampilan.



<https://www.needpix.com/photo/553875/>

Experiential learning telah terbukti dan diakui memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik dan juga pendidik. Pendekatan pedagogis ini secara langsung mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, mempromosikan keterlibatan dan motivasi yang lebih besar (Putri et al., 2022). Keterlibatan dan keaktifan langsung peserta didik juga mendorong proses pembelajaran yang bermakna sehingga memudahkan peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan kerangka

mental yang telah dimilikinya. Hal ini meningkatkan retensi jangka Panjang karena melibatkan tingkat pemrosesan dan pemahaman yang lebih mendalam. *Experiential learning* juga mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan memecahkan masalah, karena peserta didik menghadapi tantangan dunia nyata. Peserta didik dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari untuk situasi praktis, meningkatkan kemampuan mereka untuk mentransfer pengetahuan ke konteks baru. Keseluruhan pengalaman belajar dan berinteraksi langsung dengan sesama peserta didik dalam *experiential learning* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melibatkan emosional, dan hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kecerdasan emosional dan kesadaran diri.

***E*xperiential Learning dalam Konteks Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar**

Experiential learning sangat relevan digunakan pada pendidikan tingkat awal seperti pada tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD) dan pendidikan dasar karena sejalan dengan kebutuhan perkembangan dan gaya belajar anak-anak. Anak-anak kecil secara alami selalu ingin tahu dan bersemangat untuk menjelajahi lingkungan mereka, dan *experiential learning* memberikan kesempatan untuk keterlibatan aktif, memungkinkan mereka



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Permainan_congkak.jpg

untuk menyentuh, memanipulasi, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Pendekatan langsung ini sangat efektif dalam menangkap minat mereka dan mempertahankan fokus mereka (Twinkl, 2023; American Academy, 2023). Keterlibatan aktif anak-anak dalam belajar ini memberikan banyak manfaat untuk perkembangan anak, khususnya dalam beberapa aspek berikut ini (Muliasari, 2017; Calles, 2019; Varman et al., 2021, Respire, 2023).

- (1) Stimulasi Sensorik: Pembelajaran berdasarkan pengalaman melibatkan banyak indera, seperti sentuhan, penglihatan, suara, dan bahkan rasa dan bau. Pendekatan multisensori ini meningkatkan retensi memori dan memperdalam pemahaman, membuat pembelajaran lebih bermakna bagi pelajar muda.
- (2) Mendorong Keingintahuan: *Experiential learning* mendorong anak-anak untuk mengajukan pertanyaan, melakukan pengamatan, dan mencari jawaban. Ini menumbuhkan rasa ingin tahu dan penyelidikan yang sangat penting untuk pembelajaran seumur hidup.
- (3) Mendorong Pemecahan Masalah: *Experiential learning* sering melibatkan pemecahan masalah kehidupan nyata. Ketika anak-anak menghadapi tantangan atau hambatan selama kegiatan langsung, mereka belajar untuk berpikir kritis dan menemukan solusi. Keterampilan ini sangat penting untuk kesuksesan akademis dan kehidupan.
- (4) Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Emosional: Banyak kegiatan pembelajaran berdasarkan pengalaman bersifat kolaboratif, mempromosikan interaksi sosial dan kerja tim. Pengalaman ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi, kerja sama, dan empati. Selain itu, mereka belajar tentang regulasi emosional melalui keberhasilan dan kegagalan.
- (5) Meningkatkan Retensi Jangka Panjang: Pembelajaran berdasarkan pengalaman meningkatkan retensi memori karena melibatkan tingkat keterlibatan dan pemahaman yang lebih dalam. Konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung lebih mungkin diingat dari waktu ke waktu.
- (6) Memupuk Kemandirian: Melalui pengalaman belajar, anak-anak dapat mengambil kepemilikan atas proses belajar mereka. Mereka belajar untuk membuat pilihan, menetapkan tujuan, dan mengeksplorasi topik minat pribadi, menumbuhkan rasa kemandirian dan tanggung jawab.
- (7) Mendorong Eksplorasi: *Experiential learning* memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi berbagai mata pelajaran, minat,

dan bakat. Eksplorasi ini dapat mengarah pada penemuan gairah dan kekuatan mereka.

- (8) Meningkatkan Kecakapan Hidup: Di luar pengetahuan akademis, pembelajaran berdasarkan pengalaman mengajarkan keterampilan hidup praktis seperti pengambilan keputusan, pemecahan masalah, manajemen waktu, dan tanggung jawab, yang sangat berharga seiring kemajuan anak-anak melalui pendidikan dasar dan seterusnya.

Memasukkan pengalaman belajar ke dalam pendidikan masa kanak-kanak dan dasar dapat menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan efektif yang tidak hanya membangun fondasi akademis yang kuat tetapi juga memelihara keterampilan hidup yang penting, cinta untuk belajar, dan pengembangan menyeluruh selaras dengan keterampilan abad-21, yaitu: kemampuan menjadi pembelajar sepanjang hayat, kemampuan adaptasi, kecakapan digital, kemampuan bekerja sama dan berkolaborasi, kemampuan berinovasi dan memecahkan masalah, dan mengasah kecerdasan emosional.



<https://rare-gallery.com/877089-asian-fog-sitting-boys-little-girls.html>

Singkatnya, mengembangkan keterampilan abad ke-21 sejak usia dini tidak hanya relevan tetapi juga penting untuk mempersiapkan anak-anak berkembang di dunia yang berubah dengan cepat. Keterampilan ini memberdayakan anak-anak untuk menjadi pembelajar seumur hidup, pemecah masalah yang mudah beradaptasi, komunikator yang efektif, dan warga global yang bertanggung jawab. Paparan awal terhadap keterampilan ini tidak hanya menguntungkan individu tetapi juga berkontribusi pada masyarakat yang lebih inovatif, sadar sosial, dan saling berhubungan.

Aplikasi *Experiential Learning* pada Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar

Aplikasi pendekatan *experiential learning* untuk pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar sangat beragam, baik dalam bentuk maupun formatnya. Prinsip utama yang diperhatikan adalah memberikan pengalaman secara langsung, sehingga materi pembelajaran dapat diterima siswa sebagai sesuatu yang menyatu dengan kehidupan kanak-kanak mereka.

Salah satu bentuk yang banyak dilakukan adalah dengan melakukan eksperimen sains langsung dimana siswa mengeksplorasi konsep-konsep ilmiah, mempelajari metode ilmiah, dan mengembangkan keingintahuan alami tentang dunia. Misalnya, eksperimen sederhana seperti menanam tanaman, atau mengamati serangga. Pengalaman langsung juga dapat dilakukan dengan melakukan kunjungan lapangan seperti mengunjungi museum, kebun binatang, kebun raya, peternakan, atau situs bersejarah memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Mereka dapat melihat, menyentuh, dan berinteraksi dengan objek dan lingkungan dunia nyata, membuat pembelajaran lebih menarik dan berkesan.

Bentuk aplikasi lain dapat dilakukan dengan melakukan eksplorasi alam di luar ruangan. Pembelajaran berdasarkan pengalaman alam mendorong siswa kanak-kanak untuk menjelajahi alam bebas, belajar tentang ekosistem, dan menghargai lingkungan. Kegiatan seperti jalan-jalan alam, identifikasi pohon, dan mengamati burung menumbuhkan pemahaman tentang dunia alami dan pengelolaan lingkungan.

Experiential learning juga dapat diterapkan melalui mendongeng dan drama yang dapat membantu anak-anak secara aktif terlibat dengan sastra dan sejarah. Mereka dapat memerankan cerita, peristiwa sejarah, atau karakter, mengembangkan kreativitas dan pemahaman narasi yang lebih dalam. Bentuk aplikasi melalui seni juga dapat dilakukan melalui melukis dan menggambar ataupun membuat kerajinan tangan bahkan memahat. Proyek seni seperti ini memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan keterampilan motorik halus. Mereka dapat mengeksplorasi kreativitas mereka dan bereksperimen dengan berbagai bentuk seni.

Experiential learning juga sangat lazim dilakukan melalui permainan. Permainan bisa menjadi cara yang sangat baik dan menarik untuk menerapkan pengalaman belajar dalam pendidikan anak-anak. Beberapa permainan yang sangat edukatif misalnya permainan Monopoli, permainan kartu, *puzzle*, permainan kata, serta permainan gambar yang bisa mengajar anak-anak untuk berpikir strategik dan kreatif, serta mengambil keputusan.

Cakupan dan Tujuan Penulisan Buku

Berdasarkan latar belakang tentang pendekatan *experiential learning* dan relevansinya bagi kepentingan pendidikan anak agar mereka mampu mengembangkan keterampilan Abad 21, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka (FKIP-UT) sebagai salah satu LPTK yang mendidik guru merasa terpanggil untuk mendokumentasikan beberapa inovasi pembelajaran terkait penerapan *experiential learning* yang digagas dan dilakukan oleh guru-guru mahasiswa dan lulusan FKIP-UT.

Artikel pertama pada buku ini menyajikan inovasi pembelajaran yang dilakukan di TK Negeri Pembina Simpang Tiga, Pidie, Nanggroe Aceh Darussalam. Artikel ini membahas inovasi pembelajaran guru TK menggunakan pendekatan *experiential learning* melalui permainan Jemuran Kartu Kata untuk meningkatkan kemampuan pra-membaca anak-anak Kelompok B pada TK selama tahun ajaran 2017/2018. Implementasi pembelajaran dilakukan dalam dua siklus yang berlangsung selama dua bulan. Berdasarkan data, persentase anak yang mampu



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Art_in_Education.jpg

membaca dengan baik meningkat sebesar 25% dari Siklus I ke Siklus II. Kesimpulannya adalah bahwa inovasi permainan Jemuran Kartu Kata yang dilakukan dapat membantu kemampuan pra-membaca siswa taman kanak-kanak.

Artikel kedua menyajikan inovasi guru taman kanak-kanak di TK Tunas Bangsa, Cilacap, Jawa Tengah. Inovasi yang dilakukan adalah penggunaan permainan “Dojadu” (*Dolanan Jaman Dulu*) sebagai wujud pembelajaran berdiferensiasi menggunakan bahan alam yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar. Hasil implementasi pembelajaran memperlihatkan bahwa permainan Dojadu mampu memfasilitasi minat bakat anak, meningkatkan potensi anak, dan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Permainan Dojadu juga bermanfaat bagi guru karena guru menjadi lebih terampil dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan bahan alam serta mampu memilih dan menata ragam permainan sesuai dengan kondisi di kelas.

Artikel ketiga mengidentifikasi dan menjelaskan inovasi yang dilakukan dalam rangka penerapan kurikulum merdeka di TK Sai Prema Kumara Denpasar, Bali. Artikel melaporkan hasil penelitian yang bertujuan untuk mengkaji penggunaan media *loose-parts* dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka di TK Sai Prema Kumara Denpasar telah dan sedang dilaksanakan dengan optimal, walaupun proses pelaksanaannya masih tetap memerlukan penyempurnaan. Penggunaan *loose-parts* sebagai media untuk memberikan pengalaman belajar berdasarkan pengalaman langsung dalam rangka penerapan Kurikulum Merdeka ditengarai dapat menunjang keterampilan berpikir kreatif siswa jenjang pendidikan TK.

Artikel keempat menyajikan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* yang diberi nama Buku Tera untuk pembelajaran peserta didik berkebutuhan khusus dengan ketunaan autisme. Peserta didik dengan Autisme memiliki tingkat fokus yang sangat rendah sehingga sangat membutuhkan cara khusus untuk menarik perhatian mereka dalam situasi belajar. Buku Tera yang dikembangkan didasari oleh pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan anak dengan autisme. Mulai dari pemilihan huruf dan kata yang umum dan sering didengar oleh anak autisme, maupun pemilihan gambar yang benar-benar nyata sering dilihat oleh mereka. Hasil penggunaan media pembelajaran yang diberi nama Buku Tera ini menunjukkan bahwa Buku Tera dapat meningkatkan kecepatan ingatan peserta didik.

Artikel terakhir dalam buku ini membahas pentingnya meronce dengan daun-daunan sebagai salah satu metode untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak usia dini. Usia dini, atau yang dikenal sebagai usia emas, adalah masa kritis dalam perkembangan anak, di mana anak memiliki potensi luar biasa untuk belajar dan tumbuh. Fokus pada perkembangan motorik halus menjadi krusial pada tahap ini. Melalui kegiatan meronce, anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, yang meningkatkan kreativitas, konsentrasi, dan keterampilan motorik halus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meronce dengan daun-daunan efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Ini juga mendorong perkembangan ekspresi diri, rasa

percaya diri, dan motivasi anak-anak. Oleh karena itu, integrasi kegiatan meronce dalam pendidikan anak usia dini sangat dianjurkan karena memberikan dampak positif pada perkembangan anak, membantu mereka bersiap untuk tahap perkembangan selanjutnya, dan menciptakan pengalaman belajar yang positif.

Pengalaman para guru yang disajikan pada buku ini selain mencerminkan upaya gigih para guru dalam mendidik anak tetap juga memperlihatkan daya inovasi guru dalam mengajar di tengah-tengah keterbatasan yang dihadapi mereka di lingkungan pembelajaran yang ada. Semoga buku ini bermanfaat dan dapat menginspirasi guru-guru lain di seluruh tanah air.

Referensi

- American Academy. (2023). What is experiential learning and how does it benefit students? <https://www.xaa.edu.sg/blog/students/experiential-learning-benefits/#>
- Colb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as a source of learning and development. Second edition*. Pearson Education.
- Cliffs, E. (2006). *Experiential learning : experience as the source of learning and development. 1984*.
- Twinkl. (2023). *Experiential learning for early years*. <https://www.twinkl.co.id/teaching-wiki/experiential-learning-for-early-years#:~:text=Experiential learning for early years is a pedagogical approach to,their experiences and by doing.>
- Mckinsey. (2022). *What are Industry 4.0, the Fourth Industrial Revolution, and 4IR?* <https://www.mckinsey.com/featured-insights/mckinsey-explainers/what-are-industry-4-0-the-fourth-industrial-revolution-and-4ir#/>
- Muliasari, D. N. (2017). *Promoting Critical Thinking through Children 's Experiential Learning*. 58, 482–486.

- Putri, R., Budiarti, N., Rulyansah, A., Rihlah, J., & Rizqina, R. (2022). *Pelatihan Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar : Sebuah Experiential Learning sebagai Upaya Mewujudkan Potensi Pembelajaran Aktif. November.*
- Varman, S. D., Cliff, D. P., Jones, R. A., Hammersley, M. L., Zhang, Z., Charlton, K., & Kelly, B. (2021). *Experiential Learning Interventions and Healthy Eating Outcomes in Children : A Systematic Literature Review.*
- Calles, S. (June 5, 2019). *The benefits of experiential learning for preschoolers.* Carpediem Private Preschool. <https://www.carpediempreschool.com/the-benefits-of-experiential-learning-for-preschoolers/>
- STEAM Education. (2023) *The benefits of experiential learning for children's education and development.* <https://respirelearning.com/the-benefits-of-experiential-learning-for-childrens-education-and-development/>

Inovasi Pembelajaran 1

PERMAINAN JEMURAN KARTU KATA

UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PRA-MEMBACA SISWA TK

Amalia Sapriati & Nur'Asiah

This article discusses a study conducted at TK Negeri Pembina Simpang Tiga, Pidie, Nanggroe Aceh Darussalam, during the 2017/2018 school year. The study focused on improving the pre-reading abilities of kindergarten children and followed a four-stage process involving preparation, execution, observation, and reflection. Findings revealed a 25% increase in pre-reading abilities from Cycle I to Cycle II. The study concluded that using word cards as a teaching medium significantly enhances pre-reading skills in kindergarten students.



Pendahuluan

Mengajak anak usia dini untuk belajar mengenal huruf bukan kegiatan yang mudah dilakukan. Seorang guru harus memahami siswa-siswa yang diajarnya, harus mengetahui cara-cara dan media-media untuk mengenalkan huruf tersebut, harus kreatif memilih cara dan media yang tepat, harus kreatif memodifikasi atau menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan pembelajaran, dan harus sabar dan telaten mengenalkan huruf kepada siswa-siswa. Pengenalan huruf ini terkait dengan kemampuan pra-membaca yang berkaitan pula dengan upaya awal dari siswa untuk memahami bahasa tulis. Lingkungan dan stimulasi literasi di rumah dan di sekolah akan berpengaruh terhadap kemampuan pra-membaca (Sinaga, et.al, 2021).

Anak-anak, terutama anak usia dini, masih berada pada masa senang bermain, senang mendapatkan hal baru, senang mengeksplorasi sesuatu, namun cepat bosan dengan hal yang monoton. Mengajak anak usia dini untuk belajar akan sangat baik jika melalui permainan atau sambil bermain. Moedt & Holmes (2020) mengajukan cara dengan melakukan permainan setelah membacakan buku cerita dan temuannya menunjukkan manfaat bermain yang bertujuan memberikan pengalaman belajar siswa di sekolah. Pembelajaran berbasis bermain memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembangnya kemampuan kognitif dan sosial, pembangunan emosional, serta pertumbuhan dan perkembangan fisik (Heang et.al, 2021). Pembelajaran berbasis bermain dapat digunakan untuk mengajarkan literasi, misalkan untuk pengembangan kata-kata atau membaca insidental dan kosa kata (Omaga, & Alieto, 2019; Strauss & Bipath, 2020). Pembelajaran berbasis bermain pada dasarnya adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk *hands-on* dan berbasis pengalaman atau *experiential learning*.

Strategi yang digunakan guru untuk mengenalkan membaca kepada siswa, diantaranya memanfaatkan pojok baca, kartu bergambar, bermain peran, game keaksaraan, permainan tebak kata, berkisah, menciptakan lingkungan kaya Bahasa (Setyaningsih, 2022). Berbagai penelitian telah banyak dilakukan untuk mengajak siswa mengenal huruf. Yuli, & Ruswandy (2019) menggunakan permainan Huruf Berantai dengan memodifikasi kartu domino dan hasil penelitiannya menunjukkan siswa lebih mudah dan gembira mengenal huruf dengan cara bermain yang

menyenangkan, belajar dengan gaya belajar masing-masing, dan belajar saling membantu. Cara pengenalan lain adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer yang menantang guru untuk berinovasi dan kreatif membuat aplikasi interaktif, berupa model animasi untuk pengenalan huruf hijaiyah sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan, menarik minat siswa untuk memahaminya cara membaca huruf hijaiyah yang baik dan benar (Dharmawati & Destiana, 2019). Cara lainnya adalah dengan menggunakan media Kartu atau kartu Gambar (Azizah et.al, 2023; Widat et.al., 2022; Teni, 2019), *Big-Book* (Mazidah et.al, 2023; Oktaviana, 2019), Buku Alfabet (Agustina, & Yeni, 2023; Koniah & Reza, 2023; Syam et.al, 2022), Papan Pintar (Sukma, et.al, 2022), Media Kartu Huruf (Ason, & Dasmawarti, 2021; Syariany, 2022), Pohon Huruf (Slow et. al, 2023), Media Alphabet *Smart* (Sukma et. al, 2020), Media *Glowing City* sebagai alat permainan yang edukatif dan dirancang khusus (Cania et. al, 2020), *Alphabet Box* (Ningtyas et.al, 2023).

Tulisan ini menguraikan salah satu inovasi pembelajaran yang dilakukan di TK Negeri Pembina Simpang Tiga, Kabupaten Pidie, Nanggroe Aceh Darussalam (NAD). Inovasi yang dilakukan adalah pengembangan dan penerapan pembelajaran melalui permainan dengan Jemuran Kata untuk meningkatkan kemampuan pra-membaca siswa Kelompok B .

Kondisi Awal Pembelajaran

TK Negeri Pembina Simpang Tiga, Kabupaten Pidie, Nanggroe Aceh Darussalam (NAD) merupakan sekolah sekolah tempat guru melakukan inovasi pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar, sekitar lebih dari 70% siswa TK B di sekolah tersebut tidak terlibat secara aktif selama kegiatan pembelajaran dilakukan. Di samping itu, sebagian besar siswa TK B tersebut belum memperoleh hasil belajar sesuai kriteria yang ditetapkan. Berdasarkan tersebut, guru melakukan analisis dan refleksi tentang yang telah dilakukan selama pembelajaran. Hasil pembelajaran tersebut muncul dari kebiasaan guru mengajarkan membaca dengan cara memperkenalkan huruf satu per satu terlebih dahulu dan menghafalkan bunyi huruf tersebut. Langkah pembelajaran selanjutnya adalah menghafal bunyi rangkaian huruf-

huruf menjadi sebuah suku kata. Cara seperti ini menjadikan siswa TK B menemui kesulitan merangkaikan bunyi huruf-huruf antara yang satu dengan huruf yang lainnya.

Mengajar dengan cara seperti diuraikan tersebut bahkan ditengarai terkadang membuat siswa merasa takut mengikuti pembelajaran dan enggan untuk bersekolah. Berdasarkan analisis situasi ini, guru mengidentifikasi tindakan apa yang dapat dilakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa TK yang asih senang bermain, antusias dengan hal baru, senang mencari tahu jika menemukan hal baru, cepat merasa bosan jika mendapatkan hal yang berulang-ulang. Bermain dan bergerak sambil belajar merupakan strategi pembelajaran yang perlu digunakan. Pembelajaran berbasis bermain diharapkan dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional serta pertumbuhan dan perkembangan fisik. Penggunaan Media Kartu seperti yang dilakukan Dini (2020) dapat dijadikan solusi. Media Kartu Kata dapat digunakan dengan disesuaikan dengan kondisi sekolah setempat dan diintegrasikan dalam skenario pembelajaran yang menarik bagi siswa TK B.

Media dan Skenario Pembelajaran Model Jemuran Kartu Kata

Media utama yang digunakan pada pembelajaran berupa Gambar dan Kartu Kata yang disiapkan oleh guru. Gambar dan Kartu Kata ini digunakan dalam pembelajaran dengan menempelkan (mengaitkan) pada tali jemuran. Model pembelajaran ini diberi nama Model Jemuran Kartu Kata. Model jemuran digunakan atas dasar pemikiran bahwa seorang guru adalah sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran di kelas. Model ini digunakan oleh guru untuk menarik perhatian, meningkatkan minat karena model jemuran menarik, serta membentuk membangun rasa ingin tahu, kerja keras, disiplin, dan menghargai prestasi serta gemar membaca siswa. Dengan tertariknya siswa terhadap model ini diharapkan dapat mempermudah guru melaksanakan pembelajaran dan memperkenalkan kata-kata yang dikaitkan dengan gambarnya. Gambar dan kartu kata dijadikan sebagai media pembelajaran yang dilakukan. Karakter-karakter tersebut diharapkan dapat terbentuk melalui pengenalan, latihan dan pembiasaan yang dilakukan selama pembelajaran berbasis permainan.

Secara garis besar, skenario pembelajaran dilakukan dengan tahapan sebagai berikut. Pertama, guru menyampaikan apa yang diharapkan dilakukan oleh siswa selama pembelajaran. Kedua, guru memberikan apersepsi terkait tema yang akan diajarkan. Ketiga, guru menggantung Gambar Kartu Kata pada tali jemuran yang sudah dipasangkan, sehingga posisi gambar-gambar tersebut seperti sedang dijemur. Keempat, guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait gambar-gambar sesuai tema pembelajaran. Kelima, guru meminta siswa mencari Kartu Kata yang tersedia, yang sesuai dengan gambar yang dipasang pada jemuran. Keenam, siswa memasang Gambar Kartu Kata yang telah ditemukan pada jemuran tersebut. Ketujuh, guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja siswa.

Tujuan penggunaan model pembelajaran ini adalah untuk (1) meningkatkan keaktifan belajar dan (2) kemampuan pra-membaca siswa kelompok B pada TK Negeri Pembina Simpang Tiga, Kabupaten Pidie, NAD. Pelaksanaan penggunaan Model Jemuran Kartu Kata dilakukan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui empat langkah tindakan, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi atau pengamatan, serta (4) analisis dan refleksi. Sebagai PTK, pelaksanaan model pembelajaran ini dilaksanakan dalam 2 (dua) Siklus yang dilaksanakan pada tahun pelajaran 2017/2018 di TK Negeri Pembina Simpang Tiga, Kabupaten Pidie, NAD, selama 3 bulan. Siswa kelompok B TK Negeri Pembina yang diajar berjumlah 20 orang (satu kelas). Observasi pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi (pengamatan) di setiap pertemuan pada Siklus I dan II. Hasil belajar diukur dengan menggunakan lembar pengamatan yang diisi oleh guru sejawat.

Implementasi Pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan mengikuti 4 tahapan penelitian tindakan kelas (PTK). Tahapan yang dilakukan meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan tindakan yang direncanakan pada pembelajaran observasi atau pengamatan dan analisis, serta refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Empat tahapan kegiatan pada

pembelajaran tersebut disebut sebagai satu siklus dari implementasi tindakan yang direncanakan. Kegiatan yang paling penting pada tahap perencanaan pembelajaran adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan menyiapkan media serta alat bantu pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru mengimplementasikan rencana tindakan pada pembelajaran. Pelaksanaan observasi atau pengamatan dibantu oleh teman sejawat. Teman sejawat tidak hanya melakukan pengamatan, namun juga melakukan diskusi dan refleksi dengan guru yang melaksanakan penelitian PTK tersebut. Hasil analisis dan pemikiran di tahap refleksi digunakan untuk membuat atau menyempurnakan RPP untuk pembelajaran siklus selanjutnya atau untuk menghentikan implementasi pembelajaran yang didasarkan pada PTK tersebut. Implementasi pembelajaran yang dideskripsikan pada artikel ini telah dilakukan sebanyak 2 (dua) siklus implementasi pembelajaran

Siklus I

Pada tahap perencanaan pembelajaran Siklus I, pertama, guru membuat Rancangan Pembelajaran Kemampuan Berbahasa Tahap Pra-Membaca dengan menggunakan 'Media Gambar dan Kata' dengan 'Model Jemuran'. Guru memilih indikator pencapaian pembelajaran yang tercantum pada KD 3.12 - 4.12, yaitu menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, serta guru membuat aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan tema tugas-tugas yang diberikan pada siswa berupa tugas individual dan kelompok. Kedua, guru menyiapkan 'Lembar Pengamatan' untuk mencatat aktivitas dan hasil belajar yang ditunjukkan oleh para siswa. Ketiga, guru juga melakukan observasi awal di kelas untuk lebih mengenal karakter siswa. Keempat, guru menyiapkan bahan-bahan untuk pembelajaran seperti gambar-gambar yang akan relevan dengan materi yang diajarkan, Kartu-kartu kata sesuai gambar tersebut, tali jemuran, kursi untuk mengikatkan tali jemuran, dan lembar pengamatan. Gambar 1.1 memperlihatkan ilustrasi tentang rencana penggunaan 'Jemuran Kartu Kata' tersebut.

Pada Tahap Pelaksanaan Pembelajaran di Siklus I yang dilakukan secara klasikal dan kelompok, pertama, guru menjelaskan tentang rumah dan bagian-bagian rumah. Kedua, guru mengajak siswa untuk mengamati ruangan kelas, serta menanyakan bagian-bagian ruangan

kelas (pintu, jendela, dinding, lantai). Ketiga, guru juga mengajak siswa menyebutkan huruf awal dari kata pintu, jendela, dinding, dan lantai. Keempat, guru menempelkan gambar-gambar dari bagian-bagian rumah yang disebutkan tersebut, serta menempelkan 'Kartu Kata' di bawah gambar tersebut. Kelima, guru menyebutkan kata yang tertulis pada 'Kartu Kata' dan meminta siswa membaca 'Kartu Kata' tersebut. Keenam, guru memilih gambar-gambar yang akan dikenalkan dan diajarkan kepada siswa serta menempelkannya dengan menggunakan penjepit jemuran pada tali jemuran yang sudah dipasang di dalam kelas. Ketujuh, guru memberi tugas kepada siswa untuk menghubungkan gambar dengan kata-kata pada 'Kartu Kata' yang dikaitkan pada tali jemuran, yaitu dengan meminta beberapa orang siswa mengambil 'Kartu Kata' yang huruf awalnya sama dengan gambar yang sudah ditempelkan pada tali jemuran oleh guru.

Gambar 1.1
Penggunaan Jemuran Kartu Kata



Pada paham observasi (pengamatan), teman sejawat guru melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru selama mengajar dan kegiatan serta perilaku siswa selama belajar. Hasil observasi mengidentifikasi bahwa guru mengajar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat, seperti menjelaskan tentang rumah dan bagian-bagian rumah dan semua siswa memperhatikan serta merespon hal-hal yang ditanyakan oleh guru. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pada saat siswa diminta membaca 'Kartu Kata', sebagian siswa sudah dapat membaca dengan benar. Selanjutnya, untuk tugas menghubungkan gambar dengan 'Kartu Kata', sebagian siswa juga telah dapat mencocokkan kata dengan benar dan telah dapat membaca 'Kartu Kata' dengan benar. Namun, hasil

pengamatan juga menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum terlibat secara aktif pada permainan yang dilakukan sehingga belum dapat membaca 'Kartu Kata' secara benar.

Gambar 1.2
Kegiatan Guru dan Siswa pada Pelaksanaan Pembelajaran
Siklus I



Selanjutnya, pada Siklus I ini, guru melakukan analisis. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 11 orang siswa (55%) yang sudah turut berpartisipasi secara aktif melakukan kegiatan bermain menjemur kartu kata. Kesebelas siswa tersebut juga menunjukkan telah mampu membaca secara baik. Dengan demikian, masih ada 9 orang siswa (45%) yang belum terlibat secara aktif pada kegiatan pembelajaran tersebut. Hal tersebut kemungkinan karena siswa belum berkonsentrasi terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga belum memahami tentang hal yang harus dilakukannya. Berdasarkan hasil analisis tersebut, guru bersama-sama dengan teman sejawat melakukan refleksi dan diskusi. Hasil refleksi mengarahkan bahwa perlu ada perbaikan dalam memberikan penjelasan pada pembelajaran dan perubahan pola pendampingan kepada siswa selama pembelajaran, yaitu siswa perlu didorong untuk lebih berani

terlibat dalam kegiatan, pembelajaran dengan memberikan *reward* berupa pujian yang relevan yang dapat memberi motivasi. Gambaran keaktifan dan kemampuan berbahasa padatahap pra-membaca siswa pada Siklus I (Pertemuan 1 dan 2) dapat dilihat pada Tabel 1.1 dan pada grafik dalam Gambar 1.3.

Tabel 1.1
Hasil Pengamatan dan Analisis Siklus I

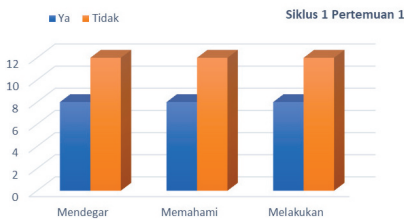
Kode Anak	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan Siklus I
001	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Masih Bingung
	Melakukan	Belum Mampu
002	Mendengar	Sudah bagus
	Memahami	Sudah baik
	Melakukan	Mau melakukan
003	Mendengar	Belum mau mendengar
	Memahami	Masih Bingung
	Melakukan	Belum Bisa
004	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Masih Bingung
	Melakukan	Belum Mau Melakukan
005	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Bingung
	Melakukan	Belum mau melakukan
006	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Masih Bingung
	Melakukan	Belum Mampu
007	Mendengar	Sudah bagus
	Memahami	Sudah baik
	Melakukan	Mau melakukan
008	Mendengar	Belum mau mendengar
	Memahami	Masih Bingung
	Melakukan	Belum Bisa

Kode Anak	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan Siklus I
009	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Masih Bingung
	Melakukan	Belum Mau Melakukan
010	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Bingung
	Melakukan	Belum mau melakukan
011	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Masih Bingung
	Melakukan	Belum Mampu
012	Mendengar	Sudah bagus
	Memahami	Sudah baik
	Melakukan	Mau melakukan
013	Mendengar	Belum mau mendengar
	Memahami	Masih Bingung
	Melakukan	Belum Bisa
014	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Masih Bingung
	Melakukan	Belum Mau Melakukan
015	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Bingung
	Melakukan	Belum mau melakukan
016	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Masih Bingung
	Melakukan	Belum Mampu
017	Mendengar	Sudah bagus
	Memahami	Sudah baik
	Melakukan	Mau melakukan
018	Mendengar	Belum mau mendengar
	Memahami	Masih Bingung
	Melakukan	Belum Bisa

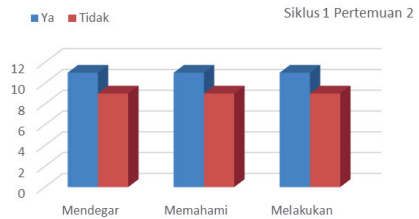
Kode Anak	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan Siklus I
019	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Masih Bingung
	Melakukan	Belum Mau Melakukan
020	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Bingung
	Melakukan	Belum mau melakukan

Gambar 1.3
Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa

(Siklus I, Pertemuan 1)



(Siklus I, Pertemuan 2)



Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, guru mengadakan perbaikan pembelajaran di Siklus II, yaitu memperbaiki penjelasan pada pembelajaran dan mendorong siswa agar lebih berani tampil dan berperan aktif selama pembelajaran. Untuk membangkitkan keberanian siswa tampil ke depan kelas dan aktif dalam pembelajaran, guru memberikan *reward* berupa pujian yang konstruktif dan memotivasi. Pemberian pujian dilakukan setiap kali siswa berhasil menunjukkan perilaku atau kinerja sesuai yang diminta oleh guru. Pemberian pujian tersebut diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Pada Siklus II, guru membuat perencanaan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa (pra-membaca) dengan masih menggunakan media gambar dan kartu kata dengan model jemuran. Guru memilih materi dan menyusun perangkat pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Materi pada Siklus II adalah tema tentang tanaman (tumbuhan, sayur-

sayuran, buah-buahan). Indikator pencapaian yang digunakan yang tercantum pada KD 3.12 - 4.12, yaitu menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Kegiatan yang dilaksanakan pada Siklus II sama dengan kegiatan pada pembelajaran di Siklus I.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara klasikal dan kelompok. Kegiatan yang dilakukan meliputi, pertama, guru menjelaskan tentang nama-nama buah, warna, dan sebagainya. Kedua, guru mengajak siswa menyebutkan nama buah dan mengajak membaca ‘Kartu Kata’ yang ada di bawah gambar, menyebutkan huruf dari kata apel, jeruk, dan sebagainya. Ketiga, sambil menjelaskan kepada siswa, guru menempel Kartu Kata di bawah gambar yang ditunjukkan. Keempat, guru menyebutkan kata yang tertulis pada Kartu Kata dan meminta siswa membaca ‘Kartu Kata’ tersebut. Kelima, guru memilih gambar buah-buahan yang akan dikenalkan dan diajarkan kepada siswa. Ketujuh, guru memberi contoh menempelkan gambar dan kemudian ‘Kartu Katanya’ digantungkan (menggunakan penjepit jemuran) pada tali jemuran yang sudah dipasang di dalam kelas. Kedelapan, guru memberi tugas kepada para siswa menghubungkan gambar dengan ‘Kartu Kata’-nya, yaitu dengan meminta para siswa mengambil gambar dan kartu katanya untuk ditempelkan pada tali jemuran

Gambar 1.4

Kegiatan Guru dan Siswa pada Pelaksanaan Tindakan Siklus II



Pada tahap observasi (pengamatan), teman sejawat guru melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru selama mengajar dan kegiatan serta perilaku siswa selama belajar. Hasil observasi mengidentifikasi bahwa guru menjelaskan tentang buah apel dan jeruk, dan semba siswa memperhatikan dan merespon hal-hal yang ditanyakan oleh guru. Pada saat guru meminta siswa membaca kartu kata, tampaklah bahwa sebagian

besar siswa telah dapat membaca dengan benar. Jumlah siswa yang dapat mencocokkan dan membaca gambar dengan 'Kartu Kata' pada Siklus ini lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa pada saat Siklus I. Penambahan jumlah siswa yang dapat mencocokkan kata dengan tepat dan membaca kartu kata dengan benar sebesar 25%. Walaupun demikian, berdasarkan pengamatan ternyata masih ada beberapa siswa yang masih belum berpartisipasi secara aktif pada kegiatan pembelajaran, dan dapat dikatakan masih belum dapat mencocokkan kata dengan tepat dan belum dapat membaca dengan benar.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mendengarkan penjelasan guru dan memahaminya secara baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan terdapatnya 16 siswa (80%) yang sudah aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan kemampuan membaca kata dengan baik. Namun, masih terdapat 4 orang siswa (20%) yang masih belum terlibat aktif sehingga tampaknya siswa tersebut belum memahami hal yang diajarkan. Sebagai gambaran tentang keaktifan siswa pada Siklus II (Pertemuan 1 dan 2) dapat dilihat pada Tabel 1.2 dan melalui grafik 1 pada Gambar 1.5.

Tabel 1.2
Hasil Pengamatan Siklus II

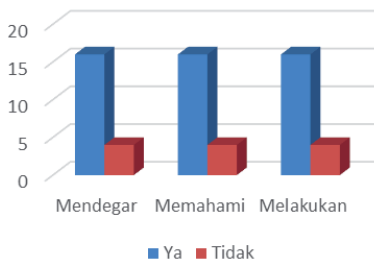
Kode Anak	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan
001	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Sudah mulai memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan
002	Mendengar	Sudah bagus
	Memahami	Sudah baik
	Melakukan	Mau melakukan
003	Mendengar	Sudah mau mendengar
	Memahami	Sudah mulai memahami
	Melakukan	Belum mau melakukan
004	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Sudah memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan

Kode Anak	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan
005	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Sudah memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan
006	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Sudah mulai memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan
007	Mendengar	Sudah bagus
	Memahami	Sudah baik
	Melakukan	Mau melakukan
008	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Sudah mulai memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan
009	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Sudah memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan
010	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Sudah memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan
011	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Sudah mulai memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan
012	Mendengar	Sudah bagus
	Memahami	Sudah baik
	Melakukan	Mau melakukan
013	Mendengar	Sudah mau mendengar
	Memahami	Sudah mulai memahami
	Melakukan	Belum mau melakukan
014	Mendengar	Sudah baik
	Memahami	Sudah memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan

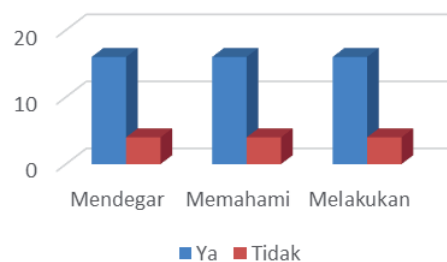
Kode Anak	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan
015	Mendegar	Sudah baik
	Memahami	Sudah memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan
016	Mendegar	Sudah baik
	Memahami	Sudah mulai memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan
017	Mendegar	Sudah bagus
	Memahami	Sudah baik
	Melakukan	Mau melakukan
018	Mendegar	Sudah baik
	Memahami	Sudah memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan
019	Mendegar	Sudah baik
	Memahami	Sudah mulai memahami
	Melakukan	Sudah mau melakukan
020	Mendegar	Sudah bagus
	Memahami	Sudah baik
	Melakukan	Mau melakukan

Gambar 1.5
Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa

(Siklus II, Pertemuan 1)



(Siklus II, Pertemuan 2)



Manfaat Permainan Jemuran Kartu Kata untuk Kemampuan Pra-membaca Siswa TK

Hasil studi yang dilaporkan pada artikel ini mengindikasikan bahwa permainan dengan media 'Jemuran Kartu Kata' dapat meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar siswa TK Kelompok B selama pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Setyaningsih (2022) yang menyatakan bahwa guru dalam mengenalkan membaca kepada siswa dapat memanfaatkan pojok baca, kartu bergambar, bermain peran, permainan keaksaraan dan tebak kata, cerita, lingkungan kaya Bahasa. Temuan ini juga selaras dengan hasil studi guru lain yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar atau kartu huruf (Ason, & Dasmawarti, 2021; Azizah, et.al, 2023; Widat et.al., 2022; Syariany, 2022;Teni, 2019), penggunaan *Big-Book* (Mazidah et.al, 2023; Oktaviana, 2019), penggunaan 'Papan Pintar' (Sukma, el.al, 2022), dan pemanfaatan teknologi komputer (Dharmawati & Destiana, 2019) dapat meningkatkan kemampuan pra-membaca anak.

Secara konseptual, belajar yang dikemas sambil bermain akan menarik perhatian siswa TK sehingga mereka akan aktif dalam pembelajaran. Peran aktif siswa dalam pembelajaran memudahkannya memahami materi yang diajarkan. Pendekatan bermain tersebut juga telah dilakukan oleh Moedt, & Holmes (2020) dan Heang, et.al (2021) yang mengkonfirmasi tentang manfaat bermain dalam memberikan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional serta pertumbuhan fisik. Pembelajaran berbasis bermain tersebut juga disebutkan dapat digunakan dalam pengajaran literasi, termasuk pra-membaca (Omega, & Alieto, 2019; Strauss & Bipath, 2020).

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan terbentuknya kemampuan siswa dalam pembaca tahap pra-membaca (hasil belajar pra-membaca) kemungkinan karena permainan menjemur sesuai dengan karakteristik sehingga menarik perhatian siswa. Di tambah lagi, penggunaan media 'Kartu Kata' menimbulkan keingintahuan, mendorong kerja keras untuk bermain dengan benar, menimbulkan rasa menghargai hasil sendiri dan temannya (karena mendapat punjian), dan mengarahkan pada perilaku gemar membaca. Hal-hal yang muncul tersebut sesuai dengan dan pemikiran-pemikiran terdahulu dari Ason, & Dasmawarti (2021); Azizah, et.al (2023); Hardyana (2016), Heang, et.al

(2021), Moedt, & Holmes (2020), Omega, & Alieto (2019); Strauss & Bipath (2020), Syariany (2022);Teni (2019); dan Widat et.al. (2022).

Model permainan dengan ‘Jemuran Kartu Kata’ diperkirakan dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa dan menjadikan siswa dapat berkembang dan berkreasi. Siswa cenderung akan lebih semangat belajar membaca melalui permainan menggunakan gambar dan kartu kata dengan model jemuran, sejalan dengan penelitian-penelitianterdahulu seperti yang dilakukan oleh Hardyana (2016), Kartini et,al (2020), dan Setyaningsih (2022). Siswa dilaporkan menunjukkan kemampuan yang meningkat dalam membaca, sesuai dengan yang disampaikan peneliti-peneliti terdahulu seperti Azizah, et.al (2023); Fatimatuzza’rah et.ak (2022), Kusumaningtyas (2022), Siregar (2019), dan Teni (2019),). Sehubungan hal tersebut, guru harus kreatif dan inovatif mengembangkan berbagai bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan siswa untuk mengajarkan pra-membaca.

Kesimpulan

Penggunaan ‘Model Bermain dengan Jemuran Kartu Kata’ dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar dan kemampuan bahasa tahap pra-membaca dari siswa kelompok B pada TK Negeri Pembina Simpang Tiga, Kabupaten Pidie, NAD. Model pembelajaran tersebut menarik perhatian dan menimbulkan keingintahuan siswa TK Kelompok B, sehingga dalam suasana bermain, mereka aktif selama pembelajaran. Siswa mendapatkan atau mendengar temannya mendapatkan *reward* berupa pujian yang konstruktif sehingga mereka dapat menjadi semangat belajar, bekerja keras mengerjakan tugas, menghargai prestasi, dan semangat belajar membaca. Aktivitas siswa dalam belajar dengan rasa senang dan tidak merasa terpaksa serta adanya rasa ingin tahu dapat lebih memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan, sehingga menunjukkan perilaku yang diharapkan pada tahap pra-membaca siswa TK. Suasana belajar yang diberikan tersebut akan memberikan pengalaman belajar untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional serta mendukung pertumbuhan fisik.

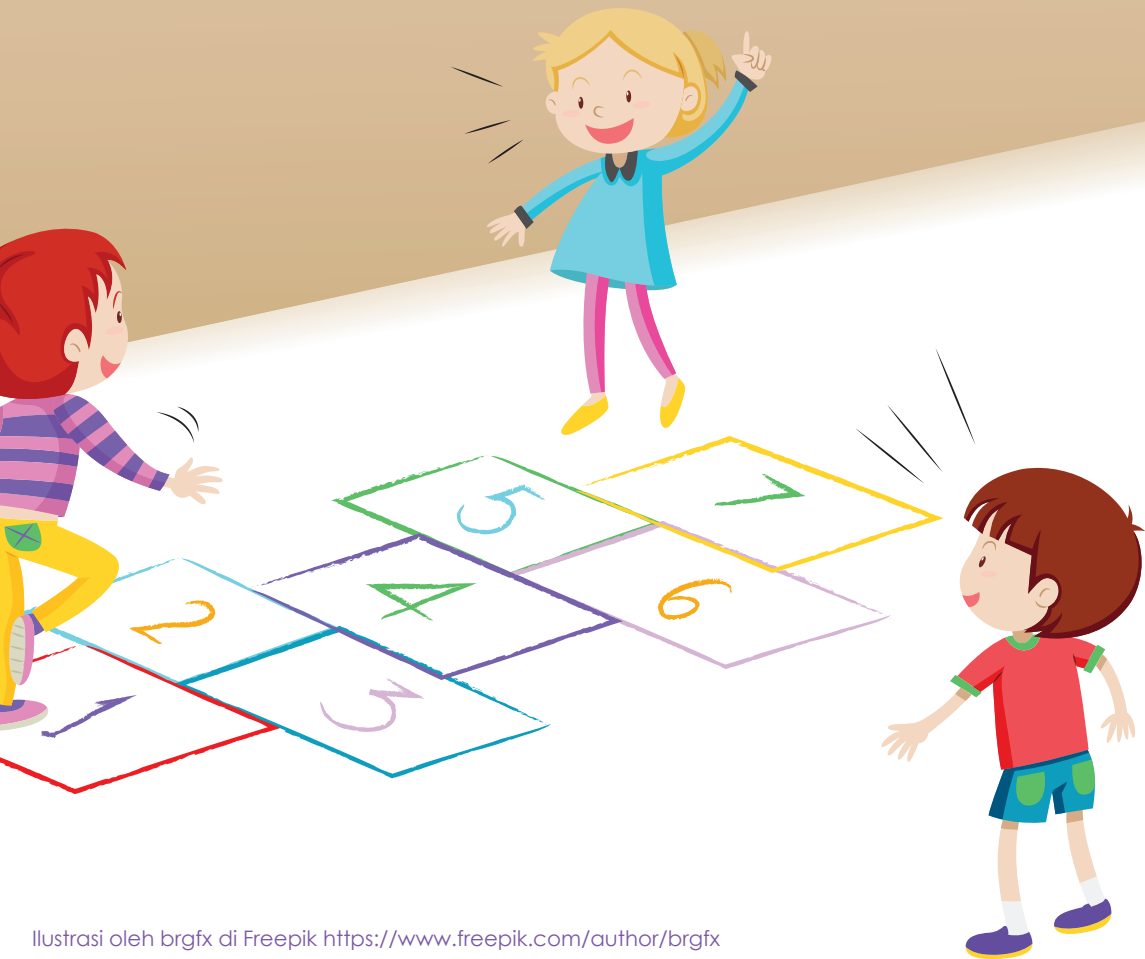
Referensi

- Agustina, S. P. & Yeni, I. (2023). Efektivitas penggunaan media buku alfabet terhadap pengenalan usia dini di taman kanak-kanak Bundo Kandang Nagari Sibarambang Kecamatan X Koto Diatas. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 4(1), 115-121. <https://doi.org/10.37216/aura.v4i1.752>
- Ason, A., & Dasmawarti, D. (2021). Peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan media kartu huruf pada siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri 08 Muara Pawan Kabupaten Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 316-325. <https://doi.org/10.46368/jpd.v9i2.552>
- Azizah, W., Bachtiar, M. Y., & Musi, M. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di KB Gembira Ria Bonto-Bonto. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 142-150. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.157>
- Cania, S., Novianti, R., & Chairilisyah, D. (2020). Pengaruh media glowing city terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 53-60. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.54>
- Dharmawati, R., & Destiana, H. (2019). Interactive animation design of hijaiyah letters in early age children at Al-Hidayah Kindergarten Bekasi. *Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 3(2), 89-96. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v3i2.10033>
- Fatimatuzza'rah, S., Habibi, M. M., Astawa, I. M. S., & Rachmayani, I. (2022). Penggunaan kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di PAUD Samara Lombok Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(1), 8-13. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i1.3533>
- Hardyana, S. E. (2016). Animasi interaktif pengenalan hewan khas pulau indonesia berbasis android pada TK Kupu-Kupu Mungil Bekasi. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 9-21.

- Heang, T. M., Shah, N. M., Hashim, N. W., & Aliah, N. (2021). Play-based learning: A qualitative report on how teachers integrate play in the classroom. *City University EJournal of Academic Research*, 3(2), 62-74. <https://www.city.edu.my/CUeJAR>
- Koniah, L., & Reza, M. (2023). Efforts to improve the ability to recognize letters through alphabet mini book media in Pembina II Public Kindergarten in Surabaya. *Wahana*, 75(1), 57-68.
- Kusumaningtyas, N. F. ., Astini, B. N., Fahrudin, & Rachmayani, I. (2022). Pengaruh penggunaan kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2373>
- Mazidah, N., Putro, K. Z., Naimah, N., Suyadi, S., & Anam, S. (2023). Media big book alphabet recognition in early childhood. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 2349-2357. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2898>
- Moedt, K., & Holmes, R.M. (2020). The effects of purposeful play after shared storybook readings on kindergarten children's reading comprehension, creativity, and language skills and abilities. *Early Child Development and Care*, 190(6), 839–854. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1496914>
- Ningtyas, D. P., Karyadi, A. C., & Utami, S. A. (2023). Improving letters memorize ability through the alphabet box media using the playing method. *Edutechnium Journal of Educational Technology*, 55-65.
- Oktaviana, W. (2019). Asesmen kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui media bigbook. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(2).
- Omaga, J. F., & Alieto, E. O. (2019). Teaching Literacy through Play: Perspective from Filipino *Early Childhood Teachers*. *Online Submission*, 31(3), 477-481.
- Setyaningsih, U. (2022). Strategi pengembangan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3701–3713. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2240>

- Sinaga, E. S., Dhieni, N., & Sumadi, T. (2021). Pengaruh lingkungan literasi di kelas terhadap kemampuan membaca permulaan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 279-287. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1264>.
- Siregar, R. A. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata di TK Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2(1), 54-69. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v2i1.22>
- Slow, L., Budhiarti, Y., & Susana, E. (2023). Peningkatan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini dengan media pohon huruf. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 21-26. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i1.1028>
- Strauss, A.M. & Bipath, K., 2020, Expanding vocabulary and sight word growth through guided play in a pre-primary classroom. *South African Journal of Childhood Education*, 10(1), a738. <https://doi.org/10.4102/sajce.v10i1.738>
- Sukma, I., Amalia, D., & Nessa, R. (2022). Pengembangan media papan pintar untuk pengenalan huruf alfabet pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).
- Sukma, A., Kurnia, R., & Febrialismanto, F. (2020). Pengaruh media alphabet smart terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 29-35. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.50>
- Syam, N., Afif, A., & Damayanti, E. (2022). The role of alphabet book in improving preschool children's letter recognition. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 5(1), 59-72. <https://doi.org/10.26555/jecce.v5i1.3991>
- Syariany, L. (2022). Upaya Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu Huruf Di Ra di Lome Kabupaten Pinrang. *Al-Athfal: Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 33-44.

- Teni, E. (2021). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media kartu kata bergambar pada siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 4(1), 15-22.
- Widat, F., Al Anshori, H. A., Amir, A., Istiqamah, N., & Litfiyati, L. (2022). Pengenalan budaya membaca pada anak usia dini melalui media permainan kartu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2573-2582. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2028>
- Yuli, E., & Ruswandy, I. (2019). Modification of domino card game as an alternative to the introduction of letters for early age children. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 8(2), 135-142. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v8i2p%25p.1167>



Inovasi Pembelajaran 2
PERMAINAN DOJADU:
PEMBELAJARAN DIFERENSIASI BERKEARIFAN LOKAL

Mukti Amini & Murni

During the Covid-19 pandemic, learning in all education units was forced to be carried out online including at the early childhood education level. When the pandemic ends and learning resumes face-to-face, the impact of online learning for children is still felt, becoming a new problem that requires solutions. The application of the game "Dojadu" is expected to be an alternative solution to the above problems. Dojadu is a game that is applied as a form of differentiated learning using natural materials that are easily available in the environment, hence they are inexpensive and very attractive to children. After trials, it was proven that Dojadu games were able to facilitate children's talent interests, increase children's potential, and were able to create fun learning. This can be observed from the facts in class, where 'no more children crying for going home', 'no more children asking to be accompanied by their mothers', 'children are more excited to go to school', and 'children begin to be responsible for the applicable rules'. Dojadu is also beneficial for teachers because teachers become more skilled in the application of differentiated learning using natural materials and are able to choose and arrange a variety of games according to the conditions in the classroom.

Pendahuluan

Anak lahir dengan beragam karakteristik dan keunikannya, sehingga minat dan kebutuhannya dalam belajar juga beragam. Kebutuhan dan minat belajar ini tentu harus dapat dilayani oleh guru, termasuk guru PAUD. Salah satu peran guru adalah sebagai fasilitator belajar agar potesni anak dapat berkembang optimal. Oleh karena itu, guru PAUD harus mampu memastikan bahwa setiap anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar dengan cara terbaik yang sesuai untuk mereka.

Selama pandemi Covid-19 dan anak-anak PAUD hanya belajar dari rumah (BdR), dan tampak ada beberapa dampak yang dapat diamati. Pembiasaan baik yang sebelumnya sudah dilatihkan di sekolah, tidak semuanya dapat diterapkan saat anak-anak mengikuti BdR. Akibatnya, anak menjadi lebih terbiasa bermain *gadget*, atau menonton televisi dalam waktu lama. Jadwal keseharian anak seperti untuk makan dan mandi menjadi tidak teratur, cara berpakaian anak selama BdR pun tidak berseragam seperti halnya jika anak datang ke sekolah. Seringkali anak mengikuti BdR tidak memakai seragam sekolah, tidak bersepatu dan tidak berkaos kaki, walaupun anak melakukan kegiatan seperti yang diarahkan guru. Kebiasaan-kebiasaan baik yang sudah dilatihkan di sekolah pun banyak yang hilang.

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Tunas Bangsa, Cilacap, Jawa Tengah, setelah Pembelajaran Tatap Muka (PTM) boleh diberlakukan kembali, beberapa anak mengalami masalah perilaku. Ada anak yang mudah menangis atau mudah mengamuk karena ingin main *gadget* atau menonton kartun kesukaanya. Ada empat diantara 20 anak di kelas yang meminta ditunggu ibunya selama bersekolah. Ditemukan juga anak yang tidak bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, atau anak yang bermain menirukan adegan kekerasan dari tokoh kartun yang biasa mereka tonton selama pandemi. Hal ini juga dipicu oleh dominannya jumlah anak laki-di dalam kelas, yang berjumlah 15 anak, sedang anak perempuan hanya 5 anak.

Melihat kenyataan tersebut, maka guru berupaya mencari solusi dan melakukan inovasi agar anak berminat lagi untuk belajar di sekolah, dengan tetap mempertahankan berbagai kebiasaan baik yang biasa dilatihkan.

Salah satu inovasi yang dilakukan melalui adalah dengan melakukan pembelajaran melalui permainan ‘Dojadu’ atau *Dolanan* Jaman Dulu. Guru melakukan modifikasi dari berbagai permainan *dolanan* yang ada di masyarakat dengan memasukkan unsur-unsur edukasi sesuai tumbuh kembang anak. Pembelajaran dengan permainan merupakan salah satu pendekatan yang biasa dilakukan dalam pendekatan *experiential learning*, yang dipercaya dapat meningkatkan minat belajar anak karena adanya keterlibatan langsung yang bersifat *hands-on*. Pembelajaran dengan permainan Dojadu juga merupakan bentuk pembelajaran berdiferensiasi yang didasarkan pada kearifan lokal (Yuningsih, 2019).

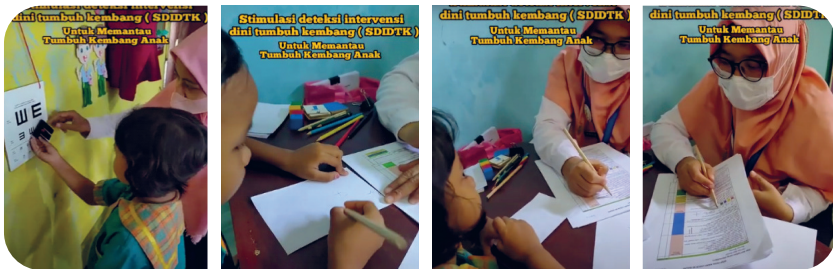
Artikel ini melaporkan hasil *Research and Development* (R&D) permainan Dojadu sebagai metode pembelajaran berdiferensiasi yang berkearifan local yang dilakukan di TK Tunas Bangsa, Cilacap, Jawa Tengah. Metode R&D yang dilakukan meliputi langkah mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk, dan mengkaji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Tulisan ini dimulai dengan menguraikan (1) beberapa alasan pemilihan “Dojadu” dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi yang berkearifan local, (2) data implementasi “Dojadu” yang dapat digunakan untuk guru maupun anak dalam memfasilitasi penerapan pembelajaran berdiferensiasi yang berkearifan local, (3) tingkat keberhasilan “Dojadu” dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi yang berkearifan local, (4) kendala-kendala yang terjadi dalam implementasi “Dojadu” dalam pembelajaran berdiferensiasi yang berkearifan local, dan (5) faktor- faktor yang mendukung penggunaan “Dojadu”.

Apa Yang Perlu Dilakukan Sebelum Penerapan?

Berdasarkan latar belakang di atas, maka langkah pertama yang dilakukan guru adalah berdiskusi dengan rekan guru dan Kepala TK tentang rencana pengembangan Dojadu. “Dojadu” merupakan akronim dari “*Dolanan* Jaman Dulu” yang diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas sebagai penerapan pembelajaran berdiferensiasi berkearifan local. Pembelajaran ini terinspirasi dari pengalaman masa kecil yang

menyenangkan, merasakan betapa konsep-konsep bermain jaman dulu begitu bermakna dan jadi satu ide untuk mengaplikasikannya di kelas. Melalui komunikasi dan koordinasi tersebut diharapkan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai karena adanya satu arah pandangan yang akan dituju. Berdasarkan hasil koordinasi dan komunikasi, langkah kedua adalah melakukan kerja sama dengan puskesmas, mendatangkan tenaga kesehatan terlebih dahulu untuk melakukan pemeriksaan sebagai asesmen diagnostik awal dengan tujuan untuk mengetahui lebih dini tentang tumbuh kembang peserta didik. Hasil diagnostik awal tidak ditemukan hal yang menyimpang. Semua anak tumbuh dan berkembang sesuai tahap usianya

Gambar 2.1
*Asesmen Diagnostik Awal dengan Kegiatan SDIDTK
Bekerjasama dengan Puskesmas*



Langkah ketiga adalah melakukan pemetaan analisis kebutuhan anak. Analisis ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara rinci. Hal yang pertama dilihat adalah kesiapan belajar anak. Tujuan melakukan pemetaan kebutuhan belajar anak berdasarkan tingkat kesiapan belajar adalah untuk memodifikasi tingkat kesulitan pada media pembelajaran yang digunakan, sehingga dipastikan murid terpenuhi kebutuhan belajarnya. Berdasarkan kesiapan belajar anak, maka Tabel 2.1 menyajikan pemetaan kebutuhan yang teridentifikasi.

Tabel 2.1
 Pemetaan Kebutuhan Belajar
 Berdasarkan Kesiapan Belajar (*Readiness*)
 Sesuai Materi yang Akan Diajarkan (*Diferensiasi Materi/ Konten*)

Kategori Kesiapan Belajar (<i>Readiness</i>)	Anak mampu mem-bilang sampai 20 dengan benda-benda, paham lambang bilangan dan mampu mencontoh lambang bilangannya	Anak mampu membilang sampai 10 dengan benda-benda, paham dengan lambang bilangan, tetapi tidak mampu mencontoh lambang bilangannya	Anak mampu membilang tidak sesuai jumlah bendanya, tidak paham lambang bilangan dan belum dapat mencontoh lambang bilangannya
Nama Murid	Hil, Naf, Jih, Zah, Gag, Bar, Alt, Azz, Rai, Eds	Mah, Tys, Dzu, Adm, Nar, And, Wah, Lay	Rum, Can, (usia 4 tahun)
Proses	Menyediakan material <i>loosepart</i> untuk berhitung (yang merupakan <i>dolan</i> an masa lalu/ pasar pasaran) dan piring angka yang bertuliskan angka 10 sampai 20 atau lebih, lalu mencontoh lambang bilangan dengan berbagai media (kertas HVS, krayon, spidol, pensil) sesuai kemampuan anak.	Menyediakan material <i>loosepart</i> untuk berhitung (yang merupakan <i>dolan</i> an masa lalu/ pasar pasaran) dan piring angka yang bertuliskan angka 1 sampai 10 lalu membuat bentuk lambang bilangan dengan media bulu mersi	Menyediakan material <i>loosepart</i> untuk berhitung (yang merupakan <i>dolan</i> an masa lalu/ pasar pasaran) sesuai kemampuan anak dan kertas HVS yang sudah ditulisi lambang bilangan lalu menyusunnya di atas lambang bilangan tersebut. Lebih intens dibimbing dan dimotivasi guru

Pemetaan kebutuhan selanjutnya adalah berdasarkan minat anak dalam belajar. Anak-anak memiliki minat yang beragam. Ada murid yang minatnya sangat besar dalam bidang seni, matematika, sains, drama, memasak, dsb. Minat belajar akan menjadi motivasi intrinsik bagi anak untuk mau terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan minat anak, maka dapat dibuat pemetaan kebutuhan sebagai berikut.

Tabel 2.2
Pemetaan Kebutuhan Belajar Berdasarkan Minat

Minat		Berkreativitas	Menari	Bercerita
Nama Murid (bukan nama sebenarnya)		Alt, Jih, Zah, Gag, Bar, Azz, Rai, Eds, Mah, Tys, Dzu, Adm, Nar, And, Wah, Lay, Rum, Can,	Gag, Naf	Naf, Eds, Hil
Produk		Membuat wayang-wayangan dari daun nipah (yang merupakan <i>dolanan</i> masa lalu) lalu digambari sesuai kreativitasnya dengan spidol warna warni.	Membuat wayang-wayangan dari daun nipah (yang merupakan <i>dolanan</i> masa lalu) lalu menari menirukan gerakan wayang cakil (tarian cakilan).	Membuat wayang-wayangan dari daun nipah (yang merupakan <i>dolanan</i> masa lalu) bercerita menirukan dalang.

Pemetaan kebutuhan berikutnya adalah berdasarkan profil belajar anak. Profil ini terkait dengan banyak faktor seperti bahasa, budaya, kesehatan, keadaan keluarga, dan kekhususan lainnya. Selain itu juga akan berhubungan dengan gaya belajar seseorang. Menurut Tomlinson (dalam Hockett, 2018) profil belajar murid ini merupakan pendekatan yang disukai murid untuk belajar, yang dipengaruhi oleh gaya berpikir, kecerdasan, budaya, latar belakang, jenis kelamin, dan lain lain.

Tabel 2.3
Pemetaan Kebutuhan Belajar Berdasarkan Profil Belajar Anak

Minat		Berkreativitas	Menari	Bercerita
Nama Murid (bukan nama sebenarnya)	Alt, Jih, Zah, Gag, Bar, Azz, Rai, Eds, Mah, Tys, Dzu, Adm, Nar, And, Wah, Lay, Rum, Can,	Gag, Nau	Nau, Eds, Hil	
Produk	Membuat wayang-wayangan dari daun nipah (yang merupakan <i>dolanan</i> masa lalu) lalu digambari sesuai kreativitasnya dengan spidol warna warni.	Membuat wayang-wayangan dari daun nipah (yang merupakan <i>dolanan</i> masa lalu) lalu menari menirukan gerakan wayang cakil (tarian cakilan).	Membuat wayang-wayangan dari daun nipah (yang merupakan <i>dolanan</i> masa lalu) lalu bercerita menirukan dalang.	

Mari Kita Bermain Dojadu

Setelah melakukan pemetaan kebutuhan anak, langkah keempat yang dilakukan adalah guru berdiskusi dengan Kepala TK dan rekan guru untuk membuat perencanaan pembelajaran dengan topik imajinasiku sub topik profesi di lingkunganku, menentukan tujuan pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan belajar anak yang telah dipetakan. Kemudian, disusun juga rubrik asesmen capaian perkembangan anak, yang meliputi catatan anekdot, hasil karya, foto berseri dan *checklist*.

Langkah kelima adalah menata lingkungan main dengan menggunakan model pembelajaran area dan menyiapkan beragam main menggunakan bahan-bahan *loose-part* dan bahan alam seperti daun nangka, daun nipah, pelepah pisang, tembuluk, karet dan sebagainya.

Gambar 2.2
Penataan Area Bermain dan Media yang Digunakan



Kegiatan penerapan Dojadu diawali dengan pelaksanaan topik imajinasiku sub topik profesi (Dalang). Dalang adalah seseorang yang menjadi sutradara sekaligus narator dalam pertunjukan wayang. Guru menyediakan tiga area yaitu area seni membuat wayang dari daun nipah, area matematika menghitung wayang yang telah dibuat serta menghitung *loose-part*, dan area drama yaitu memainkan pertunjukan wayang. Anak yang suka bercerita akan berperan sebagai dalang, anak yang suka musik akan menabuh musik perkusi, anak yang suka menari akan menari tari Cakilan. Membuat wayang dari daun nipah mudah sekali caranya karena hanya melipat bagian ujung daun sebagai kepala, lalu membuat bentuk tangannya dengan cara menyobek bagian tepi sisi-sisi daun nipah (Gambar 2.3).

Gambar 2.3
 Cara Membuat Wayang dari Daun Nipah



Setelah wayang dibuat, ditambahkan gambar-gambar di daun wayang tersebut dengan gambar mata dan hidung serta coretan lainnya pada wayang sesuai imajinasi. Kemudian, anak-anak berbagi peran. Anak-anak bisa bermain drama memainkan pertunjukan wayang yang terbuat dari daun nipah tersebut (Gambar 2.4).

Gambar 2.4
 Permainan Pertunjukan Wayang dan Tarian Cakilan



Ada banyak manfaat dari pembelajaran wayang, diantaranya nilai agama dan budi pekerti melalui karakter baik dan buruk dari tokoh-tokoh wayang, kemudian anak-anak dapat membedakan perbuatan baik dan buruk yang dapat diperoleh dari cerita wayang yang dimainkan (Qomariyanti et al., 2018). Dari segi capaian pembelajaran jati diri, permainan wayang ini juga dapat mengembangkan motorik halus anak dengan membuat wayang menggunakan jari-jarinya lalu menghias wayang tersebut membutuhkan koordinasi mata dan tangan, selain itu anak-anak dilatih penuh kesabaran dalam membuat wayang, saling bekerjasama dengan anak yang lain dalam bermain drama (Nugroho & Andreas, 2021). Dalam Capaian Dasar-dasar literasi dan STEAM permainan wayang ini tentu saja juga banyak memberikan stimulasi terhadap kosakata anak untuk dapat bercerita tentang wayang yang dimainkan, membutuhkan imajinasi untuk berkreasi menghias wayangnya serta melengkapi wayang yang dibuatnya dengan mata, tangan, batikan dll. Anak yang berperan sebagai penabuh perkusi juga harus bisa menyesuaikan dengan dengan wayang yang sedang dimainkan, dalam menabuh alat perkusi dibutuhkan jiwa seni anak untuk dapat selaras dengan alur cerita wayangnya. Begitu juga dengan anak yang berperan sebagai penari cakilan (Kustianawati, 2020). Tari Cakilan merupakan sebuah tarian dari Jawa Tengah yang ceritanya diambil dari Epos Mahabarata. Tarian itu menggambarkan adegan peperangan antara ksatria Pandawa melawan Cakil seorang tokoh raksasa.

Kegiatan topik profesi ini dilanjutkan pada hari berikutnya dengan sub topik profesi Tentara (Gambar 2.5). Melalui sub topik Tentara, di area seni anak-anak diajak membuat *Pretekan* (alat permainan tembak-tembakan yang dibuat dari pelepah pisang), di area bahasa anak-anak diajak mencontoh tulisan Tentara menggunakan media *loose-part*, dan di area drama anak-anak bermain peran tentara-tentaraan menggunakan senjata dari pelepah pisang. Bermain perang-perangan dengan *pretekan*, membuat anak lebih realistis, dan mampu mengenalkan pada nilai agama dan budi pekerti bagaimana mereka bersyukur disediakan berbagai bahan alam yang tersedia di sekitar.

Gambar 2.5
 Cara Membuat Pretekan dan Bermain Perang-perangan
 Menirukan Tentara



Dalam bermain peran tentara mereka akan tahu bagaimana sikap seorang kesatria yang jujur dan bertanggung jawab membela negara, siap menerima kekalahan atau memiliki daya juang tinggi untuk meraih kemenangan (Fazalani, 2022). Selain itu permainan ini dapat menstimulasi motorik kasar pada anak yang jadi capaian jati diri melalui gerakan yang dilakukan sehingga anak lebih tangkas dan lincah. Sementara proses pembuatan senapan dari pelepah daun pisang dapat merangsang daya cipta dan kreativitas anak yang mampu mengembangkan kemampuan dasar-dasar literasi dan STEAM (Megasari et al., 2022). Cara membuat *pretekan* sangat mudah yaitu dengan mengiris tipis di sisi-sisinya, tapi tidak sampai terlepas. Kemudian dibunyikan dengan menempelkannya kembali dengan tangan sekaligus.

Kegiatan dilanjutkan pada hari ketiga membahas sub topik profesi penjual gasing. Melalui tema ini, di area seni anak-anak membuat alat bermain gasing tradisional dari *bluluk* (bakal buah kelapa yang masih kecil), di area matematika anak-anak diajak menghitung putaran gasing, dan di area sains anak-anak melakukan uji coba dan mengamati perputaran gasing yang dimainkan. Peralatan yang dibutuhkan untuk membuat Gasing *Bluluk* Kelapa adalah *bluluk* satu buah, karet gelang satu buah, dan potongan lidi panjangnya 3 – 4 cm. Cara membuat gasing *bluluk* tersebut hanya berupa *bluluk* yang diberi karet gelang yang ditahan dengan tusukan lidi, setelah itu mainan tradisional gasing *bluluk* sudah selesai dan siap dipakai mainan. Cara memainkan Gasing *Bluluk* Kelapa sangat mudah, yaitu *bluluk* cukup diputar berkeliling di lantai atau tanah, sehingga karet gelang yang terpasang kemudian terpilin rapat. Kalau sudah terpilin, angkat dan ambangkan karetnya di udara, maka kita akan melihat *bluluk* tersebut berputar di udara sampai pilinan karetnya habis dan kembali seperti semula (Gambar 2.6).

Gambar 2.6
Bermain Gasing Bluluk



Dari segi capaian pembelajaran jati diri, permainan Gasing *Bluluk* ini juga dapat mengembangkan motorik halus anak dengan memutar karetnya menggunakan jari-jarinya lalu menusukkan lidi kedalam *bluluk* tersebut membutuhkan koordinasi mata dan tangan (Fatimah & Aslamiah, 2021). Selain itu anak-anak dilatih penuh kesabaran dalam membuat Gasing *Bluluk* agar hasil gasingnya dapat berputar dengan baik. Dalam capaian Dasar-dasar literasi dan STEAM permainan Gasing *Bluluk* ini tentu saja juga banyak memberikan stimulasi terhadap pengetahuan sains anak, untuk dapat membuat putaran gasing lebih cepat dan bertahan

lama mereka harus memutar cukup lama sampai tali karet nya habis dan kencang sehingga setelah diangkat akan berputar dengan cepat dan tentu berputar lebih lama. Permainan gasing *bluluk* membutuhkan imajinasi untuk memilih besar kecilnya *bluluk* agar putarannya tidak lambat, biasanya anak-anak akan memilih *bluluk* yang tidak terlalu besar sehingga tidak berat dan dapat berputar cepat.

Kegiatan berikutnya membahas sub profesi pembuat *ecoprint*. Melalui tema ini, di area drama anak bermain sebagai pengrajin *ecoprint*, di area matematika anak-anak diajak menyebutkan bentuk maca-macam daun yang digunakan dalam *ecoprint*, dan di area Bahasa anak-anak diminta menceritakan hasil *ecoprint* yang telah dibuatnya.

Gambar 2.7
Membuat Batik Ecoprint dengan Teknik Pounding (Pukul)



Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang mendunia dan perlu dilestarikan, jadi sangatlah penting mengenalkan batik *ecoprint* ini. *Ecoprint* merupakan salah satu metode pembuatan batik dengan memanfaatkan bahan alam yaitu dedaunan dan bunga untuk diambil warnanya, kemudian daun atau bunga tersebut diletakkan pada sehelai kain berwarna putih (Afrahamiryo, Roza, Dewi, Wati, Hanafi, & Amri, 2022). *Ecoprint* sendiri dapat dilakukan dengan tiga teknik yaitu dengan

teknik steaming (dikukus), teknik *pounding* (dipukul) dan juga teknik fermentasi daun. Dalam hal ini anak-anak dikenalkan membuat batik *ecoprint* dengan teknik *pounding* dengan cara memukul-mukul daunnya diatas kain yang dilapisi plastik (Marnengsih & Irdamurni, 2022). Pembuatan batik *ecoprint* dengan teknik *pounding* (dipukul) ini sendiri dapat melatih dan meningkatkan aspek nilai agama dan budi pekerti dengan adanya rasa syukur terhadap warisan budaya dan keindahan daun serta bunga Ciptaan Tuhan. Capaian perkembangan jati diri anak dari aspek perkembangan fisik motorik yaitu kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan memukul dapat terstimulasi. Selain itu melatih kerja sama anak dalam menata daun, melatih kesabaran dalam memukul daun hingga dapat terjiplak dengan baik. Selain itu kegiatan ini dapat meningkatkan capaian perkembangan dasar-dasar literasi dan STEAM, karena dengan membatik *ecoprint* ini anak akan belajar menata pola daun dan bunga yang sesuai, memukul daun untuk mengeluarkan warnanya memberikan mereka tentang warna, serta menceritakan hasil karya yang dibuatnya (Hikmawati, Takasun, & Mahdiati, 2022). Dalam pembuatan batik *ecoprint* ini, anak-anak terkembangkan kreativitas seninya.

Kegiatan di akhir pekan dilakukan dengan membawa anak-anak belajar di luar kelas, yaitu membawa anak ke kampung budaya yang sangat luas halamannya di sekitar TK. Di kampung tersebut anak-anak bermain sunda manda, lompat tali, *unclang* karet dan *lumbungan* menggunakan kerang yang dikaitkan dengan profesi atlet. Selama proses pembelajaran guru selalu sigap dalam mendampingi anak-anak, membimbing proses belajar sesuai tahap perkembangannya.

Sunda Manda atau sura manda merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak (Gambar 2.8). Permainan ini dilakukan oleh beberapa anak dan tidak memerlukan alat kecuali potongan genteng (di Cilacap disebut *kreweng* atau *gaco*) serta kapur untuk menggambar bentuk geometri sebagai tempat untuk melompat (Horunisa & Cahyati, 2020). Awal permainan dilakukan hompimpa untuk menentukan pemain pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Lalu anak membuat garis berbentuk kotak atau bisa bentuk geometri lingkaran dan trapesium. Untuk mengawali permainan, setiap anak harus melempar potongan genteng ke kotak yang pertama, lalu anak melompat dengan satu kaki ke kotak yang kedua sampai keenam.

Pada kotak yang ketujuh berhenti dengan kedua kaki rapat dan posisi kembali ke kotak pertama. Kemudian Kembali melompat dengan satu kaki mulai dari kotak ketiga, lalu kedua. Pada saat di kotak kedua, masih dengan posisi satu kaki mengambil *kreweng* di kotak yang pertama, anak melompat ke luar kotak di tempat posisi awal sebelum bermain.

Gambar 2.8
Permainan Sunda Manda



Capaian perkembangan jati diri anak dari aspek perkembangan fisik motorik yaitu kemampuan motorik kasar peserta didik melalui kegiatan melompat dengan satu dapat terstimulus dalam permainan sunda manda ini, keseimbangan anak sangat dibutuhkan, selain itu melatih melatih kesabaran dalam melempar *kreweng* (potongan genteng) agar tepat pada kotak yang dituju sehingga tidak jatuh pada garis tepi kotak. Selain itu kegiatan ini dapat meningkatkan Capaian perkembangan dasar-dasar literasi dan STEAM, karena dengan menggambar pola geometri untuk tempat bermainnya membutuhkan kreativitas seni anak, membuat aturan main dan membuat kesepakatan, serta berkomunikasi dengan teman dalam permainan ini sangat dibutuhkan.

Lumbungan adalah permainan semacam congklak (Gambar 2.9). Bedanya, congklak membutuhkan wadah untuk meletakkan biji-bijian sedangkan *lumbungan* hanya dengan gambar lingkaran sebagai wadah. Congklak merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang populer pada jaman dahulu. Permainan ini menggunakan papan kayu yang memiliki 14 hingga 16 lubang dengan dua lubang di ujung papan. Dimainkan dengan biji-bijian atau batu kecil yang dipindahkan dari satu lubang ke lubang lainnya memutar secara berurutan. Congklak dimainkan oleh dua orang yang berhadapan di sisi belakang papan congklak. Saat permainan dimulai, setiap lubang-lubang kecil pada papan congklak diisi 5 hingga 7 biji yang terbuat dari biji sawo atau kerang atau bisa juga menggunakan batu kecil. Sementara itu dua lubang besar yang terdapat di ujung papan dibiarkan kosong.

Gambar 2.9
Permainan *Lumbungan/Congklak*



Cara bermain *lumbungan* dimainkan oleh dua orang yang berhadapan di sisi belakang gambar bulatan yang dibuat sebagai papan. Saat permainan dimulai, setiap lubang-lubang kecil pada gambar *lumbungan* diisi 5 hingga 7 biji yang terbuat dari biji sawo atau kerang atau bisa juga menggunakan batu kecil. Sementara itu dua lubang besar yang terdapat di ujung papan dibiarkan kosong. Saat permainan berlangsung, kedua pemain akan memindahkan biji-biji tersebut dari satu lubang satu ke lubang lainnya secara berurutan dan bergantian. Cara memindahkan biji-biji congklak ini dilakukan searah dengan jarum jam. Di mana satu lubang diisi oleh satu biji begitu seterusnya hingga biji yang digenggam pada tangan habis. Permainan ini terus berlangsung hingga satu pemain kehilangan biji. Namun permainan bisa juga dihentikan ketika kedua

pemain ingin berhenti. Saat itu, pemain akan menghitung jumlah biji yang dimiliki. Pemain yang memiliki jumlah biji paling banyak maka dialah pemenangnya.

Manfaat dari permainan *lumbungan* pada capaian nilai agama dan budi pekerti yaitu melatih sikap jujur dalam bermain di mana masing-masing pemain tidak tahu berapa jumlah biji yang dijatuhkan, konsisten dalam permainan. Dalam hal capaian jati diri yaitu melatih fisik motorik halus karena memerlukan koordinasi mata dan tangan dalam menaruh biji-bijian atau kerang yang digunakan, melatih kesabaran dalam memilih lumbung yang isinya dapat dimainkan agar tidak jatuh pada lumbung atau lobang yang kosong, melatih kesabaran di mana masing-masing pemain harus sabar menunggu hingga gilirannya tiba. Sebab, permainan ini dilakukan secara bergantian dan tidak bisa berebut, serta taat pada aturan permainan. Dalam mengembangkan capaian dasar-dasar literasi dan STEAM manfaat bermain *lumbungan* yang perlu diketahui antara lain melatih kemampuan berhitung pada anak. Melatih kemampuan berpikir anak untuk menyusun strategi terbaik untuk memenangkan permainan.

Gambar 2.10
Permainan Lompat Tali



Permainan lompat tali juga menarik untuk dilakukan anak-anak. Permainan ini dapat dimainkan oleh minimal tiga orang. Dua orang bertindak sebagai pemegang tali sedangkan yang lainnya bertindak sebagai pelompat (Gambar 2.10). Permainan lompat karet membutuhkan banyak ruang, jadi yang terbaik adalah di halaman. langkah-langkah permainannya dalah yang pertama siapkan tali karet yang sudah dianyam sebelumnya. Lakukan suit atau hompimpa. Permainan lompat karet bisa dilakukan minimal oleh tiga orang, dua orang sebagai penjaga atau yang

memegang karet, dan satu orang yang akan memainkan permainan. Maka dari itu hompimpa dilakukan sebelum memulai permainan. Lalu lakukan suit untuk menentukan siapa pemain selanjutnya yang akan melompat. Setelah menentukan siapa pemain yang akan loncat pertama, kedua dan ketiga. Kemudian dua orang yang berjaga harus merenggangkan dan memegang tali karet sesuai level, dan pemain pertama harus melompati karet tersebut tanpa menyentuh atau menyenggol karet tadi. Bergantian memegang karet. Jika pemain satu gagal melewati karet tersebut maka secara otomatis ia harus berjaga dan memegang karet bergantian dengan pemain selanjutnya. Naik level, apabila pemain dapat melewati tali karet tersebut, level permainan akan otomatis berubah dan menjadi tantangan tersendiri bagi pemain, begitu seterusnya jika berhasil melewati, pemain akan berada pada level yang lain. Misalnya tingkat pertama setinggi mata kaki penjaga tali, tingkat kedua tali karet setinggi dengkul, tingkat ketiga setinggi pinggang, tingkat keempat tali karet dinaikkan setinggi dada dan seterusnya sampai merdeka, dimana pada posisinya tali karet dinaikkan setinggi tangan. Ulangi permainan dari awal. Setelah pemain tuntas melakukan semua tingkatan lompat karet, permainan dapat diulang dari awal. Permainan terus berlangsung seperti itu sampai para pemain memutuskan untuk mengakhiri permainan. Disadari atau tidak disadari bahwa permainan tradisional lompat tali memiliki manfaat bagi perkembangan anak, berikut akan dijelaskan manfaatnya.

Permainan ini sangat mengembangkan capaian perkembangan jati diri karena dalam permainan ini aspek motorik kasar anak sangat berperan. Mereka melompat dengan satu dan dua kaki melompati tali karet. Selain itu juga melatih keberanian anak, taat pada aturan serta melatih kesabaran anak. Dalam capaian dasar-dasar literasi dan STEAM anak-anak akan belajar menghitung berapa kali mereka berhasil melompati tali karet, belajar tinggi rendahnya karet dan disesuaikan dengan lompatan. Dalam capaian perkembangan nilai agama dan budi pekerti mereka akan belajar banyak bersyukur dengan kaki dan anggota tubuh yang lengkap sehingga mereka bisa menggunakannya untuk bermain.

Gambar 2.11
Permainan Unclang (Lempar) Karet



Permainan *unclang* (lempar) karet juga tidak kalah menarik untuk dimainkan anak-anak di Taman Kanak-kanak (Gambar 2.11). Permainan *unclang* (lempar) karet mempunyai dua versi, ada yang menggunakan lidi, ada juga yang menggunakan tepi pondasi rumah. Permainan ini dapat dimainkan oleh lebih dari tiga orang. Satu orang sebagai bandar yang siap memberikan karetnya jika sang pelempar berhasil memasukan karet pada lidi yang dia pasang, dan karet yang diberikan banyaknya tergantung pada urutan lidinya, jika masuk di lidi yang ke satu maka dia harus memberikan satu karet, begitu juga jika jatuh pada lidi ke dua dan seterusnya dia harus memberikan karet sejumlah yang tertera di lidi yang mana karet si pelempar jatuh. Permainan *unclang* (lempar) karet membutuhkan banyak ruang, jadi yang terbaik adalah di halaman. langkah-langkah permainannya adalah yang pertama siapkan lidi dan ditancapkan ke tanah, minimal empat lidi. Kemudian anak-anak bersepakat ada yang sebagai bandar ada yang berperan sebagai peng-*unclang* atau pelempar. Kemudian mereka akan menyepakati jarak lemparan dan peng-*unclang* atau pelempar tidak boleh melebihi garis sebagai penanda. Setelah kesepakatan selesai mereka mulai bermain. Karet yang tidak masuk ke dalam lidi akan jadi milik bandar. Dan jika dari peng-*unclang* atau pelempar ada yang masuk maka bandar wajib memberikan karet sejumlah nomor lidi yang kemasukan karet dari si peng-*unclang* atau pelempar. Lain halnya dengan versi yang menggunakan tepi pondasi maka *unclang* atau lemparannya ditujukan pondasinya. Jika karet yang jatuh pada podasi sangat mepet tembok maka dia sebagai pemenangka dan berhak atas karet yang jatuh diatasnya termasuk karet lawannya. Dan yang jatuh di bawah merupakan bagian bandar yang menunggu.

Permainan ini sangat mengembangkan capaian perkembangan jati diri karena dalam permainan ini aspek motorik kasar dan halus anak sangat berperan. Mereka mengayunakan tangan untuk melempar gelang karet, memungut karet yang tidak masuk lidi maupun yang masuk lidi. Selain itu juga melatih keberanian anak untuk menanggung resiko jika karet tidak masuk ke lidi, taat pada aturan serta melatih kesabaran anak dalam melempar karet. Dalam capaian dasar-dasar literasi dan STEAM anak-anak akan belajar menghitung karet yang dilempar dan perolehan karet yang masuk lidi, belajar banyak sedikit. Dalam capaian perkembangan nilai agama dan budi pekerti mereka akan belajar banyak bersyukur dengan kaki dan anggota tubuh yang lengkap sehingga mereka bisa menggunakannya untuk bermain *unclang* karet tersebut.

Di akhir pekan guru melakukan refleksi bersama anak untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya. Hasil refleksi memperlihatkan bahwa anak masih sangat antusias sehingga di pekan berikutnya masih melanjutkan topik imajinasiku. Penulis selaku guru juga berkoordinasi dengan orang tua terkait topik yang dipelajari anak di sekolah. Orang tua dilibatkan dalam penyediaan bahan main, karena bahan tersebut mudah di dapat di sekitar lingkungan rumah anak. Keterlibatan orang tua semacam ini sangat diperlukan agar terjadi sinergi antara Pendidikan di rumah dengan di TK (Kurniawati & Masnival, 2021).

Apa Manfaat Nyata Bermain Dojadu?

Hasil pengamatan dari pelaksanaan pengembangan pembelajaran dalam penggunaan Dojadu pada anak kelompok B TK Tunas Bangsa Desa Adirejakulon Kecamatan Adipala Kabupaten, Cilacap yang berjumlah 20 anak (5 anak perempuan dan 15 anak laki-laki) menunjukkan hasil yang menggembirakan. Tabel 2.3 memperlihatkan data frekuensi dan prosentase peningkatan kemampuan anak dalam capaian nilai agama dan budi pekerti, jati diri, literasi dan STEAM dari sebelum dan sesudah menggunakan Dojadu.

Dari Tabel 2.3 terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase anak yang sudah menunjukkan kemampuan dasar agama dan perilaku akhlak mulia dari hanya 20% menjadi 90%. Dengan diterapkannya aturan

dalam setiap permainan mereka dapat memahami dengan baik mana yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan. Bermain tidak dengan saling berebut, menghormati teman serta berkata dengan santun kepada teman. Hanya 2 anak atau 10% yang masih membutuhkan arahan karena usia mereka yang baru menjelang 4 tahun. Kebetulan di TK Tunas Bangsa anak yang usia masih 4 tahun hanya ada dua anak sehingga dicampur dengan anak-anak usia 5-6 dengan pertimbangan hanya 2 anak dan TK ini menerapkan pembelajaran berdiferensiasi sehingga perkembangan anak dalam pembelajaran tetap dapat diperhatikan sesuai tahap usia anak.

Tabel 2.3
Capaian Pembelajaran Anak Sebelum dan Sesudah Penerapan Dojodu

Capaian Pembelajaran	Sebelum Penggunaan Dojodu				Sesudah Penggunaan Dojodu			
	Belum Muncul		Belum Muncul		Belum Muncul		Belum Muncul	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nilai Agama dan Budi Pekerti (Kemampuan dasar agama dan Perilaku Akhlak Mulia)	4	20	16	80	18	90	2	10
Jati Diri (Fisik Motorik Kasar & halus, Sosial Emosional, Kesadaran Diri)	5	25	15	75	18	90	2	10
Dasar-dasar Literasi & STEAM (Berkarya, Mencipta, Mengkontruksi & Dasar-dasar Numerasi)	5	25	15	75	17	85	3	15

Pada capaian pembelajaran jati diri khususnya kemampuan fisik motorik kasar dan halus, sosial emosional, dan kesadaran diri juga terjadi peningkatan dari hanya 25% yang sudah terlihat mampu untuk mengembangkan kemampuan tersebut menjadi 90%. Pada awalnya 75% anak seringkali bermain dengan tidak ada aturan seperti bermain ayunan naik ke atas, berdesakan, saling dorong, tidak mau mengantri, berkata kasar, main serobot mainan, tidak mau mengembalikan mainan pada tempatnya, membuat kelas berantakan. Banyak anak yang selalu mengatakan capek jika diminta mewarnai gambar pada lembar kerja,

buku paket maupun majalah, ketika kegiatan senam banyak yang tidak bersemangat. Bahkan ada anak yang ketika diantar mengamuk dan ingin pulang lagi karena ingin main game dan menonton animasi di TV, dan ada 4 anak yang selalu minta ditunggu di kelas dan tidak mandiri. Setelah diterapkan permainan Dojadu dan diterapkannya kesepakatan kelas dan aturan dalam setiap kegiatan mereka dapat memahami dan mau melaksanakan kesepakatan bersama yang telah dibuat. Mengembalikan mainan pada tempatnya. Aspek pengembangan motorik kasar dan halus sangat berkembang dengan cara bermain yang menyenangkan dalam permainan Dojadu. Mereka terlihat antusias dan tidak bosan, karena penataan kegiatan serta ragam main dalam Dojadu sangat diperhatikan. Penggunaan lembar kerja sangat diminimalisir sehingga pembelajaran terlihat sangat interaktif dan menyenangkan. Tidak ada lagi anak yang minta ditunggu, anak yang di rumah senang main game ternyata setelah bermain Dojadu mereka senang dan merasakan keasyikan tersendiri. Hanya 2 anak atau 10% yang masih membutuhkan arahan karena usia mereka yang baru mau 4 tahun.

Pada capaian pembelajaran Dasar-dasar literasi dan STEAM khususnya kemampuan berkarya, mencipta, mengkonstruksi dan dasar-dasar numerasi juga meningkat dari 25% yang sudah terlihat mampu untuk mengembangkan kemampuan tersebut menjadi 85%. Pada awalnya, 75% anak ketika diminta guru untuk mengambil suatu benda masih belum sesuai yang diharapkan, ada yang asal ambil tidak dihitung, ada yang kebanyakan, ada yang sedikit. Ketika diminta untuk menyebut lambang bilangan pun mereka masih banyak yang keliru. Jika diminta membuat konstruksi dari balok atau lego, menggambar mereka mengatakan tidak bisa dan jika pun mau kurang kreatif. Banyak anak yang selalu mengatakan tidak bisa dan hanya asal-asalan dalam mengerjakan lembar kerja bahkan dicoret-coret. Setelah menggunakan Dojadu dapat terlihat 85% sudah meningkat kemampuan dalam capaian pembelajaran Dasar-dasar literasi dan STEAM. Dengan menggunakan *loose-part* permainan literasi dan numerasi menjadi sangat menyenangkan dan memudahkan anak, karena menggunakan benda-benda konkrit yang mudah dipahami anak. Penggunaan piring angka dapat menjadi media yang menarik minat anak untuk belajar berhitung. Penggunaan lembar kerja sangat diminimalisir untuk mengembangkan capaian pembelajaran

dasar-dasar literasi dan STEAM ini. Semua kegiatan dilakukan dengan bermain sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Secara umum, berdasarkan hasil penerapan Dojadu dalam bentuk permainan anak-anak jaman dulu yang dimodifikasi sehingga bernilai edukatif bagi anak-anak, terlihat bahwa permainan ini cukup efektif dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Permainan Suda Manda sangat mengembangkan aspek kognitif dan motorik kasar anak, juga melatih kesabaran anak menunggu giliran. Permainan *lumbungan* memiliki banyak manfaat bagi anak yaitu melatih: (1) kemampuan berhitung pada anak, (2) kemampuan berpikir anak untuk menyusun strategi terbaik untuk memenangkan permainan, (3) sikap jujur dan taat pada aturan, di mana masing-masing pemain tidak tahu berapa jumlah biji yang dijatuhkan, dan (4) kesabaran di mana masing-masing pemain harus sabar menunggu hingga gilirannya tiba. Sementara itu, bermain perang-perangan dengan *pretakan* membuat anak lebih realistis, dan siap menerima kekalahan atau memiliki daya juang tinggi untuk meraih kemenangan. Selain itu permainan perang-perangan ini dapat menstimulasi motorik kasar pada anak melalui gerakan yang dilakukan sehingga anak lebih tangkas dan lincah (Ashar & Inrawulan, 2021). Sementara proses pembuatan senapan dari pelepah daun pisang dapat merangsang daya cita dan kreativitas anak (Damayanti, Rahmatunnisa, Astari, & Rahayani, 2022). Permainan Gasing *Bluluk* Kelapa juga sangat bermanfaat bagi anak, yaitu: (1) melatih kesabaran, (2) meningkatkan kreativitas dalam menggunakan barang-barang yang sudah tidak terpakai, dan (3) meningkatkan rasa tanggung jawab dan disiplin serta percaya diri.

Berdasarkan bahasan di atas, terlihat bahwa penerapan Dojadu banyak sekali manfaatnya bagi anak. Apalagi sebelumnya anak-anak tersebut belajar di masa pandemik yang mau tidak mau juga menerapkan pembelajaran online dengan memanfaatkan gadget. Akibatnya, saat pandemic Covid 19 sudah terlewati dan pembelajaran Kembali normal secara tatap muka, beberapa anak masih sulit melepaskan diri dari bermain gadget. Permainan dojadu ini menjadi salah satu alternatif baik bagi anak untuk bergerak aktif dan mengurangi kecanduan gadget pada anak (Puspitasari, 2019)

Dojadu terbukti memiliki keunggulan dan kebaruan. Keunggulan karena berupaya mempertahankan dan memanfaatkan kekayaan serta kearifan budaya lokal yang hampir punah dan tidak dimanfaatkan (Saden, 2022). Kebaruan karena penerapan Dojadu ini mempertimbangkan dan memadukan perkembangan ilmu pendidikan terkini yang berbasis IKM (Implementasi Kurikulum Merdeka) dengan memodifikasi *dolanan* jaman dulu menjadi permainan yang kreatif dan memiliki nilai edukasi (Hasiana, 2018). Masyarakat sangat mengharapkan pendidikan TK yang berkualitas dan harapan tersebut dapat terwujud melalui pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas dengan penyediaan metode pembelajaran TK yang memadai dan menyenangkan dengan bahan-bahan yang mudah di dapat dilingkungan sekitar. Karenanya, pengembangan Dojadu yang berbasis *Dolanan* anak merupakan kegiatan yang memiliki nilai penting dan strategis. Dengan melaksanakan pengembangan DOJADU berbasis *Dolanan* anak, selain memanfaatkan potensi budaya adiluhung di daerah Adipala, Cilacap khususnya Desa Adirejakulon, juga akan dihasilkan metode pembelajaran TK yang sangat diperlukan oleh praktisi pendidikan TK, terutama guru-guru TK.

Keuntungan yang diperoleh bagi guru dengan adanya penerapan Dojadu antara lain adalah: (1) memahami bahwa daerah yang ditinggali memiliki kekayaan *Dolanan* anak yang dapat dipergunakan untuk wahana pembelajaran dan pengasuhan anak TK (Simamora & Nugrahanta, 2021), (2) mampu mengeksplorasi dan mengelaborasi berbagai *Dolanan* anak yang potensial untuk dijadikan wahana pembelajaran dan pengasuhan di TK (Hasanah, 2022), (3) menyediakan media dan wahana pembelajaran yang kreatif dengan kearifan lokal dan sesuai dengan karakteristik dan budaya bangsa Indonesia agar mampu menyiapkan tumbuh kembang anak TK secara optimal dan menyeluruh (Afrianingsih, Saadah, Astuti, Salsabillah, Junaidi, Farida, Hidayah, & Musdalifah, 2021). Berbagai keuntungan yang didapatkan guru tersebut dapat dimanfaatkan untuk: (1) mendorong agar *dolanan* anak menjadi primadona dan dimainkan kembali dalam pembelajaran masa kini, (2) dengan beraktivitas bermain Dojadu dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan yaitu bahasa, kognitif, social emosional, moral dan nilai agama, fisik motorik, dan seni (Hasanah, 2022), (3) Guru TK memiliki banyak pilihan ragam main dalam penyelenggaraan proses pembelajaran dengan mempergunakan

Dojadu yang berbasis *Dolanan* anak (Fasha & Hibana, 2023), dan (4) mengembangkan proses pembelajaran dan pengasuhan yang sesuai dengan karakteristik tumbuh kembang anak, sehingga tumbuh kembang anak menjadi lebih optimal.

Implementasi Dojadu sebagai wujud pembelajaran diferensiasi berkearifan lokal membawa dampak yang positif. Dampak tersebut antara lain adalah: (1) Anak-anak sangat tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena menemukan hal yang baru yang belum pernah mereka alami, (2) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga tidak ada lagi anak yang menangis minta pulang karena ingin bermain gadget dan sudah tidak anak yang minta ditunggu orang tuanya di kelas, (3) anak mendapatkan banyak kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman-temannya sehingga mengasah kecerdasan interpersonal mereka (Budury, Khamida, & Huda, 2022), dan (4) pembelajaran kelas kondusif dengan adanya kesepakatan dan aturan kelas yang disosialisasikan pada anak di awal kegiatan (Farhani, 2016). Pada akhir kegiatan, guru dapat merefleksikan perasaan anak setelah bermain dengan menggunakan papan emosi, sehingga guru dapat melakukan evaluasi permainan mana yang paling disukai atau kurang disukai anak (Karnaen & Royanto, 2019).

Penerapan Dojadu ini juga mengalami beberapa kendala. Kendala-kendala yang terjadi antara lain kekhawatiran baju anak kena getah pelepah pisang, dan hal ini dapat diatasi dengan memotongnya dan menginapkan semalam sehingga tidak bergetah lagi. Kendala lainnya adalah daun-daun yang dipakai dalam *ecoprint* ternyata tidak semua dapat berbentuk. Hal ini jadi pengalaman guru untuk lebih teliti dalam memilih daun yang sesuai. Kendala selanjutnya adalah gasing dari tembuluk kelapa yang disemat lidi menggunakan karet yang dibuat anak mudah lepas sehingga anak banyak yang mengeluh. Hal ini dapat diatasi melalui bantuan guru dalam menyematkan lidi dalam-dalam sehingga lebih kuat dan tidak lepas lagi.

Kesimpulan

Permainan Dojadu dilatarbelakangi oleh prinsip belajar belajar melalui pengalaman langsung yang mengacu pada tahap perkembangan anak dan diterapkan melalui pembelajaran berdiferensiasi menggunakan kearifan lokal. Anak usia dini yang berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional memerlukan stimulasi yang tepat dan nyaman menuju tahapan berikutnya yakni pemikiran operasional konkret. Melalui Dojadu, anak belajar dari hal-hal yang konkrit untuk membantunya mencapai tahapan pemikiran yang abstrak pada tahapan berikutnya.

Hasil yang dicapai melalui penerapan berdiferensiasi berkearifan lokal dengan menggunakan Dojadu sangat terlihat jelas dari hasil yang dicapai. Tidak ada lagi anak yang menangis minta pulang karena ingin bermain gadget, anak lebih mudah bersosialisasi, tidak ada lagi anak yang minta ditunggu di kelas, anak-anak lebih aktif dalam pembelajaran, dan kondisi kelas kondusif dengan adanya kesepakatan kelas.

Implementasi Dojadu yang diterapkan dalam pembelajaran berdiferensiasi menggunakan kearifan lokal telah menginspirasi untuk bisa diterapkan di Taman Kanak-kanak di sekitar penulis. Hal ini terbukti dengan media sosial penulis yang diikuti 10 ribu lebih pengikut dan diundang Direktorat Guru PAUD dan Dikmas Kemdibudristek untuk mensosialisasikan Dojadu.

Kendala yang terjadi dalam implementasi Dojadu dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi berkearifal lokal yaitu adanya kekhawatiran baju anak kena getah pelepah pisang, daun-daun yang dipakai dalam *ecoprint* ternyata tidak semua dapat berbentuk, dan gasing tembuluk yang disemat lidi menggunakan karet yang dibuat anak mudah lepas.

Faktor-faktor yang mendukung penerapan dojadu antara lain adalah (1) anak antusias dalam pembelajaran sehingga mereka melakukan kegiatan dengan ceria dan semangat karena sesuai minat bakat yang mereka miliki, (2) anak memiliki ketertarikan yang besar terhadap Dojadu karena diterapkan dalam pembelajaran berdiferensiasi yang sangat menarik. (3) Dojadu terbukti mampu memotivasi anak dalam belajar karena permainan-permainannya dirancang sangat menarik, (4) pihak sekolah mendukung inovasi pembelajaran ini dengan memberikan support dan ruang gerak untuk berinovasi lebih lanjut.

Referensi

- Afrahamiryano, A., Roza, H., Dewi, R. K., Wati, D. D. E., Hanafi, I., & Amri, C. (2022). Edukasi dan pemanfaatan bahan alam untuk pembuatan *ecoprint*. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 1209–1213. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.5714>
- Afriangsih, A., Saadah, I., Astuti, I. P., Salsabillah, A. P., Junaidi, M. H., Farida, N., Hidayah, F. N., & Musdalifah, A. (2021). Kegiatan pembelajaran TK Bumi Ukir berbasis kearifan lokal budaya di Jepara. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 8(1), 62–68. <https://doi.org/10.36706/jtk.v8i1.13771>
- Ashar, A., & Inrawulan, I. (2021). Peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tradisional petak umpet di taman kanak-kanak. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 8. <https://doi.org/10.26858/tematik.v7i1.20701>
- Budury, S., Khamida, K., & Huda, N. (2022). Mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dengan bermain permainan tradisional. *Wisanggeni: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 25–30. <https://doi.org/10.25217/wisanggeni.v2i1.2163>
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., Astari, T., & Rahayani, S. (2022). Peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan tradisional dari pelepah daun pisang siswa kelas b paud bintang kartika. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1470>
- Farhani, T. N. (2016). Peningkatan keterampilan sosial melalui penerapan aturan main pada kegiatan bermain sentra kelompok A2 TK ABA Jogokaryan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i2.12390>
- Fasha, A. K., & Hibana, H. (2023). Pemahaman guru tentang penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran anak usia dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728>
- Fatimah, M., & Aslamiah, A. (2021). Mengembangkan aktivitas belajar, kreativitas dan aspek motorik halus anak menggunakan model explicit instruction, permainan puzzle dan kegiatan melipat pada

- kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 34. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i2.4298>
- Fazalani, R. (2022). Upaya meningkatkan kognitif anak dengan media bahan alam sekitar pada anak PAUD di Praya Lombok Tengah. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1), 40. <https://doi.org/10.30651/lf.v6i1.11810>
- Hasanah, N. (2022). Pengembangan permainan dadu tematik berbasis kearifan lokal papua untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif, bahasa dan motorik anak TK Kelompok B di TK Al Hikmah Merauke. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 2(6). <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i6.392>
- Hasiana, I. (2018). Mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 11(21). <https://doi.org/10.36456/bp.vol11.no21.a1412>
- Hikmawati, H., Takasun, & Mahdiati. (2022). Kegiatan finger painting untuk melatih kemampuan motorik halus anak di TK Al-Hidayah Barabai. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 1–7. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i3.1858>
- Hockett, J. (2018). *Differentiation handbook: strategies and examples: Grades 6–12*. The Tennessee Department of Education.
- Horunisa, P. S., & Cahyati, N. (2020). Media permainan sunda manda robot bercahaya untuk kemampuan keseimbangan anak. *Jurnal Golden Age*, 4(01). <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.1668>
- Karnaen, S. M. N., & Royanto, L. R. M. (2019). Story telling menggunakan boneka tangan oleh guru: dapatkah meningkatkan keterampilan regulasi emosi anak TK A? *Journal of Psychological Science and Profession*, 3(2), 75. <https://doi.org/10.24198/jpsp.v3i2.21648>
- Kurniawati, A. I., & Masnipal, M. (2021). Peran orang tua dalam meningkatkan kemandirian anak pada kegiatan belajar di rumah di TK X. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 1(2), 69–74. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i2.385>

- Kustianawati, S. (2020). Meningkatkan keterampilan berkomunikasi melalui metode bercerita dengan alat peraga wayang pada anak kelompok B TK Dwijorini Tretep. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 14(1), 35–44. <https://doi.org/10.26877/mpp.v14i1.5531>
- Marnengsih, Y., & Irdamurni, I. (2022). Efektivitas teknik *pounding* melalui pembuatan *ecoprint* untuk keterampilan memberi motif kain bagi anak tunagrahita ringan. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 895–899. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3318>
- Megasari, M., Amal, A., & Nilawati, A. (2022). Mengembangkan kreativitas seni anak melalui kegiatan membuat bingkai foto keluarga dari stik eskrim. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(4), 230. <https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i4.26894>
- Nugroho, J. A., & Andreas, A. (2021). Pelatihan membuat wayang milenial dengan media eva foam untuk anak berkesulitan belajar di Talenta Jakarta. *VISUAL*, 16(1). <https://doi.org/10.24912/jurnal.v16i1.11160>
- Puspitasari, N. D. (2019). *Penerapan permainan tradisional sebagai wujud nyata untuk mengurangi kecanduan dalam penggunaan handphone bagi anak di bawah 12 tahun dan untuk meningkatkan jiwa bersosialisasi dalam diri anak*. OSFPreprint. <https://doi.org/10.31219/osf.io/67jwn>
- Qomariyanti, V. I., Wahono, W., & Kurniawati, T. (2018). Revitalisasi cerita rakyat berbasis wayang kardus untuk pemahaman nilai moral anak usia 4-5 tahun Di Tk 'Aisyiyah 3 Surabaya. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 62. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1943>
- Saden, S. (2022). *PAK kontekstual dalam menghidupkan kembali budaya toraja yang hampir punah namun memiliki arti dan makna yang sangat baik yaitu ma'tendeng atau senandung menidurkan anak sebagai upaya penanaman nilai pendidikan karakter terhadap anak*. OSFPreprint. <https://doi.org/10.31219/osf.io/39sba>

- Simamora, M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusinya untuk karakter toleransi anak. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 635–648. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1410>
- Sugiyono. (2010). *Quantitative, Qualitative and R&D Research Methods*. Alfabeta.
- Yuningsih, E. (2019). UTE (ular tangga edukatif): Permainan edukatif matematika berbasis kearifan lokal sebagai upaya menciptakan penunjang pembelajaran yang menyenangkan dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Didactical Mathematics*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1669>



Inovasi Pembelajaran 3

IMPLEMENTASI
KURIKULUM MERDEKA BELAJAR
MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS*
UNTUK MENUMBUHKEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF ANAK USIA DINI

Siti Aisyah & Ida Ayu Cintiya Nurina

This article describes how Kurikulum Merdeka (Emancipated Curriculum) was put into effect in Sai Prema Kumara Kindergarten in Denpasar, Bali. The institution was picked since it is one of the driving schools implementing the government-initiated emancipated curriculum. This article addresses a study that looked at how loose parts media can develop young children's capacity for creative thinking. The study employed a qualitative descriptive methodology, which summarises the circumstances and data gathered through observations before analysing it to produce helpful, understandable information. This study presents an overview of the implementation of an emancipated curriculum in schools that use a variety of loose parts media teaching tools.

Pendahuluan

Kurikulum adalah salah satu perangkat penting pada proses pembelajaran guna ciptakan pendidikan yang berkualitas. Kurikulum disusun dengan tujuan pendidikan dapat terlaksana dengan baik. Pada pendidikan anak usia dini, pendidikan bertujuan membangun setiap potensi yang dimiliki pada anak. Pendidikan anak usia dini berbeda dengan pendidikan untuk anak pada usia di atasnya. Pada anak usia dini, pendidikan yang dilakukan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak, yaitu merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Pada sistem belajar anak saat ini, berbagai kemampuan baru menjadi suatu hal krusial yang patut diterapkan pada saat mendidik anak. Sebagaimana disebutkan dalam *Partnership for 21st Century Skills*, terdapat empat jenis keterampilan yang perlu dipelajari oleh anak yakni cara berpikir kritis, cara berkomunikasi, cara berkolaborasi atau membangun kerja sama tim, cara berpikir kreatif dan inovatif. Keempatnya disebut sebagai 4C dan dianggap sebagai hal yang diperlukan di abad-21.

Dengan kebutuhan akan generasi muda yang kritis, kreatif, dan komunikatif maka perlu adanya perubahan pada sistem pendidikan, salah satunya pada sistem kurikulum. Di Indonesia, dinamika kurikulum pendidikan anak usia dini memiliki perubahan baru untuk mendorong generasi muda yang dapat berpikir kreatif dan inovatif. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, menyebutkan adanya ketetapan baru penggunaan kurikulum di Indonesia untuk Pendidikan Anak Usia Dini dengan tiga alternatif, yakni: (1). Kurikulum 2013 untuk pendidikan anak usia dini dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar secara utuh, (2) Kurikulum 2013 untuk pendidikan anak usia dini dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang disederhanakan, atau (3). Kurikulum Merdeka untuk pendidikan anak usia dini secara utuh.

Dari ketiga alternatif kurikulum, Kurikulum Merdeka menjadi kurikulum yang paling berbeda, kurikulum ini menggunakan pengajaran dengan metode sederhana bermodalkan media belajar yang beragam. Keberadaan Kurikulum Merdeka disinyalir dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa, kemampuan akademik, dan minat mereka,

dalam bentuk pembelajaran terdiferensiasi (Tomlinson, 2014). Tak hanya itu, kurikulum ini bila digabungkan dengan media pembelajaran berupa *loose parts* dapat menumbuhkan daya pikir kreatif yang mempengaruhi hasil belajar kognitif mereka. *Loose parts* merupakan sekumpulan material yang dapat diperoleh dari mana saja dan memiliki potensi untuk dapat diubah menjadi kreasi bervariasi. Pada upaya mendalami keterampilan berpikir kreatif anak, dasar pemahaman yang dapat kita selami ialah kreativitas berpikir. Nicholson (dalam Gull, Bogunovich, Goldstein, & Rosengarten, 2019) menjelaskan teori *loose parts* sebagai kesempatan anak untuk mengekspresikan kreativitas dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mampu dimanipulasi, diubah, dan diciptakan dengan permainan yang dapat dipandu sendiri. Keberadaan media *loose parts* dapat membantu untuk memberikan bimbingan sekaligus memfasilitasi anak mereka dalam melampiaskan imajinasi kreatif mereka. Dengan kata lain, pemanfaatan media *loose parts* dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk mengeksplorasi rasa ingin tahunya sesuai dengan konsep *experiential learning*.

Memahami hasil implementasi Kurikulum Merdeka yang menggunakan medium *loose parts* dalam rangka menghasilkan generasi muda yang kreatif dilakukan dengan melakukan pendalaman pada TK Sai Prema Kumara Denpasar. TK tersebut merupakan salah satu sekolah penggerak angkatan pertama di wilayah Denpasar Utara yang menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar serta menggunakan media pembelajaran *loose parts* sejak tahun 2021. Kurikulum yang digunakan berfokus pada kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler yang beragam dengan tujuan untuk menarik minat anak dalam melestarikan budaya daerah dan melatih kemampuan nilai agama, moral, fisik motorik, kognitif dan emosi sosial.

Artikel ini diangkat berdasarkan berdasarkan penelitian kualitatif, dimana penulis melakukan observasi kejadian apa adanya di lapangan yang bersumber pada aktivitas subjek penelitian. Pendekatan kualitatif dipilih sebab dapat memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara holistik dan dengan mendeskripsikan ke dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah (Moleong, 2006). Peneliti merupakan instrumen kunci dalam penelitian ini. Analisis data dalam penelitian kualitatif bersifat induktif dan hasil penelitian lebih

menekankan makna daripada generalisasi. Sedangkan dalam upaya pengumpulan data, penulis menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai bukti pengambilan informasi. Penelitian ini menggunakan guru-guru TK Sai Prema Kumara Denpasar pada saat wawancara dilakukan. Tak hanya itu penulis juga menggunakan subjek siswa B1 & B2 pada saat melakukan observasi untuk pengumpulan data. Analisa data sendiri dilakukan dengan proses pengumpulan data, reduksi, penyajian data, dan verifikasi data. Prosedur persetujuan data dalam penelitian menggunakan strategi triangulasi data dengan menganalisis kebenaran data pada sumber lain seperti kepala sekolah dan yayasan.

Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pada artikel ini karena yang dikaji keterampilan berpikir, maka perlu diketahui perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun. Berdasarkan karakteristik perkembangan kognitif, periode anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan periode perkembangan lainnya. Menurut Piaget dalam Papalia & Olds (1990), anak usia 2 sampai 7 tahun berada dalam tahapan kognitif praoperasional, dan telah dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan orang, tempat atau peristiwa. "*Child develops a representational system and uses symbols such as world to represent people, places, and event.*"

Prinsip perkembangan kognitif anak menurut Piaget adalah berubah seiring dengan pertumbuhan anak. Perkembangan kognitif anak tak hanya tentang mendapatkan pengetahuan, anak juga harus mengembangkan atau membangun mental mereka. Piaget memperkenalkan *schema, the basic cognitive unit*, yang merupakan unit dasar kognisi berdasarkan kategori pengetahuan dan proses memperoleh pengetahuan itu. *Schema* terbagi menjadi 2 bagian, yaitu: (1) *sensorimotoric schema*, yaitu anak belajar mengembangkan pemahaman tentang lingkungan sekitarnya melalui koordinasi pengalaman sensorik (melihat, mendengar) dengan tindakan motorik (menggapai, menyentuh), dan (2) *cognitive schema*, yaitu kerangka atau konsep kognitif yang membantu mengatur dan menafsirkan informasi. Pengembangan *schema* tersebut merupakan suatu proses interaksi yang terus menerus antara lingkungan dan kondisi manusia yang disebut dengan adaptasi (Papalia & Olds,

1990). Dua mekanisme adaptasi terkait dalam setiap tindakan yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses mengabsorpsi informasi dan pengalaman baru ke dalam skema yang sudah dimiliki, sedangkan akomodasi adalah proses mengabsorpsi pengalaman-pengalaman baru dengan memodifikasi skema yang ada bahkan membentuk pengetahuan yang benar-benar baru.

Selanjutnya Papalia & Olds menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak usia prasekolah (3-6) tahun memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- (1) *Semiotic Function*
- (2) Anak pada tahap ini sudah dapat menggunakan simbol-bahasa berupa gambar, tanda atau *gesture* untuk menggambarkan perbuatan atau objek mental.
- (3) *Reversible Thinking*
- (4) Anak pada tahap ini tidak dapat berpikir dengan cara yang berurutan dalam suatu masalah dan lalu mundur kembali, tetapi haruslah dimulai kembali dari awal. Mereka mendapat kesulitan dalam menghubungkan antara bagian awal dan akhir dari suatu situasi.
- (5) *Conservation*
- (6) Anak pada tahap ini anak mengalami kesulitan bahwa sesungguhnya karakteristik dari sebuah objek tetap sama meskipun berubah penampilan.
- (7) *Decentering*
- (8) Anak pada tahap ini cenderung hanya memperhatikan pusat dari satu aspek dalam suatu situasi dan mengabaikan hal lain yang lebih penting.
- (9) *Egocentric*
- (10) Memahami dunia dan pengalaman orang lain dari sudut pandangnya sendiri.
- (11) *Collective monologue*
- (12) Cara berbicara pada anak pada suatu kelompok tetapi tidak benar-benar terjadi interaksi atau berkomunikasi.

Menyimak perkembangan kognitif anak usia dini, nampak bahwa perkembangan tersebut unik dan perlu optimalisasi potensi melalui stimulasi oleh pendidik. Pengembangan semua potensi perlu dilakukan melalui suatu proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara anak dengan lingkungannya. Salah satu upaya mengembangkan kemampuan kognitifnya adalah dengan menggunakan keterampilan berpikir. Diharapkan melalui peningkatan keterampilan berpikirnya segenap potensi berpikir anak dapat berkembang secara optimal.

Menurut pendapat Harnadek (1980) terdapat beberapa strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

- (1) Ajarkan keterampilan dalam konteks kehidupan nyata anak didik. Gunakan lingkungan terdekat anak sebagai konteks kegiatan dalam membahas topik atau tema yang disajikan atau sedang hangat dibicarakan, sehingga anak dapat mengikuti dengan antusias alur berpikir yang dilakukan oleh gurunya.
- (2) Variasikan konteks dalam menggunakan keterampilan berpikir yang baru diajarkan. Perkenalkan konteks yang beragam untuk memberikan keleluasaan kepada anak didik untuk mengaitkan konteks atau materi yang disampaikan dengan tingkatan berpikir tertentu. Misalnya, ketika mengajarkan tentang manfaat buah-buahan bagi tubuh guru tidak langsung mengatakan kegunaan buah-buahan, tetapi diawali dengan memperkenalkan jenis buah tertentu lalu meminta anak mencoba atau menjelaskan rasa buah tersebut (mengetahui) dilanjutkan dengan menjelaskan manfaat buah tersebut. Dengan demikian setiap tahapan berpikir dilakukan dengan proses pembelajaran atau konteks yang berbeda.
- (3) Optimalkan setiap kesempatan untuk membangun keterampilan berpikir kreatif.
- (4) Tuntun anak untuk dalam penyampaian materi berdasarkan latar belakang yang sudah dimiliki oleh anak. Bantu anak dengan memberikan informasi yang diperlukan dan pertanyaan yang menantang keingin-tahuan mereka. Semakin banyak anak mendapatkan informasi tentang dunia di sekitar mereka, maka akan lebih banyak informasi yang dapat digunakan ketika memecahkan masalah.

- (5) Klasifikasikan materi dalam kategori-kategori. Sajikan materi dengan dilipih dalam beberapa kategori. Misalnya huruf awal, huruf akhir, vocal atau konsonan untuk memudahkan anak mempelajari materi yang dibahas.
- (6) Atur beberapa item dalam beberapa dimensi dan dorong anak untuk dapat menentukan pilihannya berdasarkan beberapa dimensi atau kategori. Misalnya mengajarkan tentang perbuatan baik dan buruk. Pada saat sajian guru harus menjelaskan kedua dimensi tersebut yang disertai dengan contoh. Lalu dapat dilanjutkan dengan meminta anak menentukan suatu perbuatan dapat dikatakan baik atau buruk dan meminta anak menjelaskan jawabannya tersebut.
- (7) Buat kesimpulan sementara. Ajak anak untuk dapat membuat kesimpulan sementara apabila sesuatu dilakukan. Hal ini dapat dilaksanakan dengan mengajukan pertanyaan. Apa yang akan terjadi apabila.....?
- (8) Gambarkan kesimpulan. Penarikan kesimpulan diawali dengan gambaran bagaimana proses suatu kejadian terjadi. Contohnya: setelah kita membaca buku tentang ‘Salah Tujuan’ “pengalaman apa yang terjadi pada Bagas?”
- (9) Lakukan analisis kedalam komponen. Misalnya, dalam kegiatan pengenalan bunyi huruf guru mengatakan: “apakah bunyi huruf pertama kata “mama” bagaimana cara menuliskannya? Pada kegiatan ini anak menganalisis sesuatu kemudian mengkategorikannya ke dalam pengetahuan yang sudah dimiliki.
- (10) Dorong anak untuk memecahkan masalah. Pemecahan masalah dapat di desain untuk setiap level dan materi yang disajikan.
- (11) Dorong anak untuk berpikir tentang strategi berpikir yang mereka gunakan. Pada pembelajaran anak usia dini, hal ini dapat dilakukan dengan melibatkan anak untuk berpikir misalnya mengapa saya perlu membaca buku ini dan apa manfaat yang dapat saya peroleh? Cara lainnya adalah dengan meminta anak untuk berpikir mengapa peraturan perlu ada dan dilaksanakan, apa akibatnya apabila peraturan dilaksanakan atau dilanggar.

Implementasi Kurikulum Merdeka Dan Daya Pikir Kreatif Anak

Persiapan

TK Sai Prema Kumara Denpasar adalah salah satu sekolah yang mendapatkan kesempatan menjadi Sekolah Penggerak di Bali dan dibimbing oleh Kemendikbud selama tiga tahun. Sebelumnya, sekolah ini menggunakan Kurikulum 2013 dan kemudian berubah menjadi Kurikulum Merdeka setelah menjadi sekolah penggerak. Pada Kurikulum Merdeka di TK Sai Prema Kumara Denpasar kegiatan terbagi dalam dua yakni penentuan rencana pembelajaran dan eksekusi pembelajaran. Guru-guru mendapat pelatihan untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi terkait kurikulum baru. Pada kegiatan sebelum belajar mengajar, guru dan kepala sekolah melakukan perumusan tujuan pembelajaran dan rancangan kegiatan dengan merujuk CP (capaian pembelajaran). Penyisipan elemen sekolah pun dilakukan untuk memberikan kegiatan pada anak yang sesuai dengan visi, misi, dan tujuan sekolah. Pada pemilihan media ajar, guru menggunakan media *loose parts* sebagai pilihan. Dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak, guru memberikan stimulasi pada perkembangan anak dengan kegiatan yang melatih kreativitas mereka, sehingga media *loose parts* yang terdiri dari beragam material adalah media ajar yang relevan dengan model pembelajaran TK Sai Prema Kumara Denpasar.

Capaian Pembelajaran pada TK Sai Prema Kumara Denpasar terdiri dari CP elemen moral dan budi pekerti, elemen jati diri, elemen literasi dan STEAM, dan P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). Kegiatan yang dilakukan untuk mencapai pelatihan elemen moral dan budi pekerti pada anak dilakukan dengan menstimulasi karakter baik dengan lebih mengenal diri sendiri maupun kegiatan di lingkungan sekitar. Guru pun menerapkan elemen ini dengan mengajarkan PNK (Pendidikan Nilai Kemanusiaan). Guru juga memastikan anak benar-benar terlibat langsung pada aktivitas yang diberikan pada mereka, dengan begitu anak akan mengenal identitas diri seperti budaya, kedaerahan, dan identitas negara sehingga membangun rasa cinta tanah air. Penerapan elemen literasi dan STEAM, guru menerapkan kegiatan yang disisipi oleh pertanyaan terbuka sebagai pemantik ide kreatif anak. Misalkan pada kegiatan membangun dengan media *loose parts*, guru memberikan

pertanyaan pemantik yang menyoroti permasalahan mereka. Dengan berfokus pada pertanyaan terbuka ‘mengapa, apa, dan bagaimana’ anak memperdalam jawaban mereka dan anak mentelah ide mereka sehingga menjadi jawaban yang mendalam memiliki runtutan pemikiran yang jelas. Pada kegiatan P5, guru pertama-tama membuat modul ajar yang dirancang oleh semua guru dan kepala sekolah. Kegiatan penerapan P5 di TK Sai Prema Kumara Denpasar yakni dengan guru melakukan proyek kunjungan anak ke panti jompo, anak membagikan sembako di lingkungan sekitar, melakukan pameran buku yang dibuat oleh anak, serta melakukan pementasan budaya lokal dan hasil karya anak.

Penerapan Kurikulum Merdeka pada proses pembelajaran di TK Sai Prema Kumara Denpasar diawali dengan guru melakukan asesmen diagnostik. Asesmen diagnostik adalah penilaian pertama di semester awal berupa wawancara dengan wali siswa agar guru dapat memahami karakter, bakat, dan minat anak. Asesmen ini dilakukan sebanyak tiga kali saat di awal tahun ajaran, tengah semester dan asesmen sumatif. Lalu guru menentukan media belajar sesuai kebutuhan, berupa pertanyaan terbuka, buku, *loose parts*, dan video pemantik. Para guru menentukan material *loose parts* yang digunakan berdasarkan beberapa bahan asal yakni bahan plastik, logam, kayu, bambu, kain, benang, kaca, dan hal-hal lainnya yang berasal dari alam. Contoh material adalah uang logam koin, kayu balok, sekrup, piring *stainless steel*, gelas plastik, botol bekas dari kaca atau plastik dan masih banyak lagi. Material yang dipilah disesuaikan dengan usia anak, bermanfaat, memiliki tekstur/bentuk, aman digunakan dsb. Guru pun melakukan pencarian material dari area terdekat sekolah, bahkan para orang tua sering berkontribusi untuk memberikan material seperti botol kaca bekas, kardus bekas, kain perca, benang. Penggunaan *loose parts* tersebut, dimanfaatkan anak untuk membuat bangunan, bermain peran sehari-hari (misalkan pedagang, memasak), *eco enzym*, bunyi-bunyian, dan berbagai hal lainnya sesuai imajinasi anak.

Setelah menyiapkan bahan, guru memberikan invitasi kegiatan pada anak sehingga anak dapat memilih satu sampai tiga kegiatan yang telah disiapkan guru. Guru kemudian memberi penjelasan terkait tema kegiatan hari tersebut serta memberikan informasi media *loose parts* yang disiapkan dalam kegiatan main. Anak-anak pun diajak berdiskusi tata tertib bermain bersama sehingga pelaksanaan dapat berjalan dengan

baik. Pada saat anak berkegiatan, guru melakukan pengamatan pada kemampuan anak. Saat menghadapi masalah, guru akan memberikan pertanyaan pemantik yang mendorong anak memikirkan penyelesaian masalah mereka secara mandiri.

Penerapan Kurikulum Merdeka

Kurikulum adalah pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (UU No 20 tahun 2003). Sehingga, dinamika perubahan sistem pembelajaran dan kurikulum merupakan hal yang biasa terjadi. Menurut Prameswari (2020) perubahan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka ialah salah satu langkah awal mendukung terwujudnya tujuan pendidikan nasional berkualitas. Perubahan paradigma ini dapat menimbulkan penguatan kemerdekaan guru untuk memegang kendali dalam proses pembelajaran, melepaskan kontrol standar yang mengikat dan menuntut proses pembelajaran yang homogen di tempat mereka mengajar (Fitriyah & Wardani, 2022).

Gambar 3.1
*Siswa TK Sai Prema Kumara Denpasar
Menggunakan Loose parts*



Pada penerapan Kurikulum Merdeka, TK Sai Prema Kumara Denpasar menggunakan prinsip pembelajaran berpusat pada anak, sehingga anak diberikan kebebasan memilih kegiatan yang diminatinya sesuai dengan tujuan pembelajaran (terdiferensiasi). Dengan dasar penerapan materi esensial sesuai kebutuhan siswa. Hal ini menurut Fitriyah & Wardani (2022) menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka dapat mewujudkan hak dan kemampuan siswa

untuk menentukan proses pembelajarannya sendiri, sehingga siswa dapat menetapkan langkah proaktif dan bertanggung jawab untuk kesuksesan dirinya sendiri. Sebagaimana telah disampaikan sebelumnya, implementasi kurikulum ini juga memungkinkan guru untuk bertindak sebagai fasilitator sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (teacher centered), tetapi lebih berpusat pada anak (*student-centered*). Secara garis besar pelaksanaan bermain *Loose parts* pada Kurikulum Merdeka dapat dilihat sebagaimana disajikan pada Gambar 3.2.

Gambar 3.2
Pelaksanaan Bermain *Loose parts* pada Kurikulum Merdeka

Strategi Bermain <i>Loose-parts</i>	Sumber Memperoleh <i>Loose-parts</i>	Ukuran <i>Loose-parts</i> untuk toddlers
 <p>Strategi Bermain Loose Parts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gulungan kain : kado-kado • Spal besar : kado literik • Bus bus : berpelik • Kraya/koranyang : kado buak • Kain perca : panyakik • Kacamata saler : panyakik salur • Kerang : pantai • dll 	 <p>Sumber memperoleh Loose Parts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gulungan kain : kado-kado • Spal besar : kado literik • Bus bus : berpelik • Kraya/koranyang : kado buak • Kain perca : panyakik • Kacamata saler : panyakik salur • Kerang : pantai • dll 	 <p>Perhatikan usia anak</p> <p>Semakin kecil usia anak maka ukuran <i>loose parts</i> lebih besar jumlahnya sedikit-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toddler 1,5-3 tahun jumlah 10 koranyang @ 1 koranyang • Kelompok Bermain 3-4 tahun jumlah 10 koranyang @ 1 koranyang
Ukuran <i>Loose Parts</i> untuk Usia TK	Fokus Pembelajaran <i>Loose Parts</i>	Memulai <i>Loose-parts</i>
 <p>Perhatikan usia anak</p> <p>Semakin kecil usia anak maka ukuran <i>loose parts</i> lebih besar jumlahnya sedikit-</p> <ul style="list-style-type: none"> • TKA (4-5 tahun) jumlah 10 koranyang @ 1 koranyang • TK B (6 tahun ke atas) jumlah 10 koranyang @ 1 koranyang 	 <p>Fokus kita Bukan pada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berasanya • Material <p>Fokus pada mind/pemikiran anak</p> <p><i>Loose Parts hanya sarana</i></p>	 <p>Memulai Loose Parts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenalkan satu jenis benda dalam jumlah yang terbatas • Tenang dalam memilih yang menarik • Dengan rasa ingin tahu anak • Gigitan anak berakaplorasi • Berakaplorasi dengan anak • Mengapresiasi penemuan materi
Peran Orang Dewasa dalam bermain <i>Loose-parts</i>	Aktifitas Anak Bermain <i>Loose-parts</i>	Teknik Beres-Beres <i>Loose-parts</i>
 <p>Peran orang dewasa saat anak bermain Loose Parts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi • Mendampingi & memantau • Menghormati • Mendukung • Memfasilitasi 	 <p>Aktifitas anak bermain Loose Parts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak memainkan LP menurut ide anak • Aktifitas main sesuai ide anak berdasarkan inisiatif • Salahkan LP yang variatif 	 <p>Teknik Beres-beres</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersama membersihkan dan mengigitkan • Bertanya pada anak perasaannya • Bersama anak membuat kesimpulan

Guru-guru TK Sai Prema Kumara Denpasar dalam melaksanakannya diantaranya dengan memberikan pembelajaran dengan media yang beragam untuk mendorong dan memotivasi perkembangan akademik anak. Di TK Sai Prema Kumara Denpasar, pembelajaran dilakukan menggunakan alat ajar sesuai rencana pembelajaran dan kebutuhan anak dengan difasilitasi media *loose parts*. Saepudin dkk (2017)

menyatakan bahwa media yang beragam dapat dipergunakan untuk mengenali adanya kebutuhan dan kemampuan untuk menemptatkan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dengan efektif.

Pada implementasi Kurikulum Merdeka di TK Sai Prema Kumara Denpasar, berbagai karakteristik utama kurikulum merdeka telah terpenuhi. Karakteristik pertama dimana Kurikulum Merdeka berfokus pada materi-materi esensial, guru-guru TK melakukannya di berbagai tujuan kegiatan kelas yang merefleksikan capaian pembelajaran. Dalam hal ini guru memanfaatkan kemerdekaan dalam mengajar dengan memberi kegiatan-kegiatan bervariasi agar dapat menyesuaikan bakat dan kebutuhan siswa. Bahkan tidak jarang bagi guru TK Sai Prema Kumara Denpasar untuk membuat ruang berdiskusi langsung dengan siswa terkait kegiatan kelas, sehingga mereka dapat menyampaikan pendapat dan keinginan mereka. Praktik tersebut sekaligus menjadi contoh karakteristik kurikulum yang fleksibel. Pada karakteristik terakhir, guru memfasilitasi siswa dengan perangkat ajar yang beragam. Dalam hal ini, TK Sai Prema Kumara Denpasar menggunakan *loose parts* sebagai media ajar.

I mplementasi Kurikulum Merdeka Belajar dengan *Loose parts*

Loose parts sebagai bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dipasang kembali, diangkut, digabungkan, disejajarkan, dipindah-pindahkan, dan dapat dipakai sendiri atau dikombinasi. Dalam hal ini kemudahan menemukan barang-barang di lingkungan kehidupan sehari-hari menjadi poin utama. Keberadaan media *loose parts* ini dapat membantu anak mencapai aspek perkembangan dengan bermain barang-barang berbagai jenis bentuk, ukuran, dapat dibongkar pasang sesuai keinginan dan imajinasi anak. Bila dikaitkan dengan Kurikulum Merdeka, media *loose parts* menjadi medium yang tepat untuk diberikan kepada siswa saat menerapkan Kurikulum Merdeka, karena keduanya sama-sama memiliki unsur kebebasan dan kesederhanaan dalam memfasilitasi kebutuhan belajar, eksplorasi dan berpikir kreatif.

Penggunaan *loose parts* Di TK Sai Prema Kumara Denpasar disepakati karena kebutuhan akan alat ajar yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir anak usia dini. Tak hanya itu dengan diterapkannya

Kurikulum Merdeka, alat tersebut juga diharapkan dapat membuat anak melakukan eksplorasi mandiri secara kreatif. Dalam hal ini *loose parts* menjadi media yang tepat untuk mendorong kebebasan anak bermain dan belajar sesuai tujuan sendiri. Setelah menentukan media *loose parts*, kesiapan sekolah dalam menyediakan media *loose parts* yang beragam dan sesuai minat/kebutuhan siswa menjadi hal terpenting pada penerapan Kurikulum Merdeka di kelas. Oleh karena itu guru berdiskusi bersama-sama kebutuhan media alat ajar, memilih jenis benda, dan pemanfaatan benda tersebut.

Guru TK Sai Prema Kumara Denpasar berdiskusi bersama siswa dalam memilih media ajar. Guru memberi stimulasi dengan pertanyaan pemantik agar siswa dapat menentukan kegiatan belajar apa yang diinginkan dan media *loose parts* sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain pertanyaan, guru juga memberikan video-video pelajaran untuk menjadi pemantik. Setelah pemilihan kegiatan dan media *loose parts* yang tepat, guru kemudian menyiapkan material. Di TK Sai Prema Kumara Denpasar material yang dikumpulkan untuk media belajar berdasarkan komponen *loose parts*, yang pertama jika bahan alam maka akan seperti pasir, kayu-ranting, batu; kemudian bahan plastik, seperti boneka, gelas plastik, botol plastik; yang berbahan logam seperti uang logam, dan baut besar; bahan kayu/bambu seperti kertas, sumpit bambu, bambu yang telah dihaluskan, atau balok kayu; bahan benang dan kain seperti bekas kain atau benang jahit; bahan bekas kemasan akan seperti kardus bekas, botol bekas, gulungan tisu; terakhir, dari bahan kaca seperti botol minuman bekas.

Pada saat menerapkan Kurikulum Merdeka sambil menggunakan media *loose parts*, guru TK Sai Prema Kumara Denpasar mengajarkan berbagai jenis hal seperti pembuatan karya seni, berkebun hidroponik, eco enzim, dan masak-memasak dsb. Dari kegiatan ini guru mengajarkan cara berhitung bahan, menggunakan bahan bekas untuk berkarya, memperkenalkan material, dan menstimulasi anak dengan memperkenalkan objek-objek seni seperti barang, jembatan, pura. Guru juga membiarkan anak mencari bahan media *loose parts* menurut kreativitas siswa saat melakukan eksplorasi di area terdekat sekolah. Kegiatan ini pun menunjukkan kebermanfaatannya bagi siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan mereka, seperti saat melukis mereka bereksplorasi dengan

warna yang terbatas untuk menciptakan warna baru dan saat membuat bangunan namun runtuh mereka dapat mencoba berbagai jenis material agar bangunan menjadi kokoh.

Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dengan *Loose parts* dan Keterampilan Berpikir Kreatif Anak

Pada keterampilan yang dibutuhkan di abad 21, terdapat empat jenis keterampilan yang perlu dipelajari oleh anak yakni cara berpikir kritis, cara berkomunikasi, cara berkolaborasi atau membangun kerja sama tim, cara berpikir kreatif dan inovatif. Keempat keterampilan tersebut disebut 4C, yakni keterampilan *Critical Thinking, Creative Thinking, Communicating, and Collaborating* (Siskawati & Herawati (2021). Keterampilan abad 21 selaras dengan yang ingin ditumbuhkan saat menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. Pada kurikulum ini, 4C merupakan keterampilan fundamental yang ingin diwujudkan pada anak. Keterampilan berpikir kreatif adalah dasar ilmu pengetahuan yang krusial untuk anak membina kreativitas dan akademik anak (Hadzigeorgiou, 2014). Pada saat ini penggunaan Kurikulum Merdeka yang telah menerapkan media *loose parts* di pembelajaran kelas dapat mengakomodir kebutuhan anak kreatif-inovatif.

TK Sai Prema Kumara Denpasar pun menggunakan landasan yang sama. Pada penggunaan Kurikulum Merdeka, sekolah ingin menumbuhkan keterampilan berkelanjutan yang seperti berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif. Dalam mencapai hal tersebut sekolah memanfaatkan media yang telah diterapkan di Kurikulum Merdeka, yakni *loose parts*. Siantajani (2020) memaparkan kegunaan utama menggunakan *loose parts* adalah (1) pengembangan keterampilan inkuiri anak saat mengumpulkan informasi; (2) menganalisis dan mempertimbangkan; (3) mengajarkan anak untuk mampu bertanya, mengembangkan berbagai aspek anak, dan mengembangkan imajinasi; (4) serta kreativitas tanpa batas. Media *loose parts* di TK Sai Prema Kumara Denpasar digunakan untuk mencapai kompetensi akademik (STEAM dan literasi) juga P5, nilai-nilai moral, dan jati diri.

Apabila ditelaah melalui capaian 4C, anak TK Sai Prema Kumara Denpasar telah memanfaatkan media *loose parts* yang disediakan, untuk menumbuhkan aspek-aspek sebagai berikut.

- (1) Daya pikir kreatif, hal ini terlihat dari berbagai hasil cipta karya anak yang mencerminkan imajinasi dan keunikan masing-masing anak, seperti membangun jembatan, lukisan, atribut tari, dsb. Daya pikir kreatif juga terlihat dari kemampuan anak untuk memecahkan masalah dan melakukan penalaran pada karya yang akan dibuat tanpa membutuhkan pengarahannya guru. Melalui alat-alat yang telah disiapkan, anak dapat membuat barang dari kardus bekas, kursi dari plastik bekas, dan mencampur warna yang dibutuhkan untuk melukis.
- (2) Keterampilan komunikasi, anak melakukan beragam kegiatan sesuai imajinasi mereka saat menyusun material *loose parts* dan menyampaikan pada guru hasil karya yang mereka buat. Mereka pun menyampaikan temuan mereka saat berhasil menyelesaikan masalah, seperti membuat jembatan yang kokoh dengan kayu yang tersusun dari besar ke kecil.
- (3) Daya kolaborasi dan naluri empati anak terstimulasi saat saling membantu teman yang mengalami kesulitan, selain itu ditunjukkan juga dengan sikap terbuka saat bermain bersama seperti saat menari atau kegiatan kelompok lainnya. Anak terlihat dapat menghasilkan karya kreatif dengan saling berbagi kepada teman dan membantu teman lainnya. Bagian ini berisi tentang implikasi dari inovasi yang telah dikembangkan. Merupakan jawaban atau penegasan terhadap temuan serta aspek kebaruan (*novelty*) temuan, serta implikasinya praktek dan pengembangan teori selanjutnya.

Kesimpulan

Implementasi Kurikulum Merdeka diterapkan sepenuhnya dengan memenuhi karakteristik-karakteristik Kurikulum Merdeka. Guru melakukan pembelajaran berbasis siswa dengan memanfaatkan media ajar berupa *loose parts*. Media tersebut memudahkan guru dan sekolah karena merupakan benda-benda sederhana yang mudah ditemui, tak

hanya itu dengan mengumpulkan benda-benda yang cenderung memiliki ragam warna, tekstur, bahan, dan berat yang beda membantu anak untuk bereksplorasi menghasilkan karya yang beragam dari gagasan mereka. Pada pengaplikasian *loose parts* agar menumbuhkan berpikir kreatif anak, dapat dilihat dari perilaku anak saat diberikan pertanyaan pemantik. Guru mendorong anak menyelesaikan masalah mereka menggunakan pertanyaan terbuka, anak pun menunjukkan antusiasme untuk mencari tahu secara mandiri dan berdiskusi dengan guru saat mendapat kesulitan. Tak hanya itu, anak juga dapat menceritakan ide imajinasi mereka secara rinci dan detail pada guru. Anak memvisualisasikan ide mereka dengan beragam fasilitas *loose parts* yang disediakan. Anak pun melakukan percobaan sendiri sesuai dengan gagasan mereka, seperti membuat bangunan tidak hanya dengan balok kayu, namun plastik dan bambu.

Dampak diterapkannya Kurikulum Merdeka membuat guru berperan penting untuk menginspirasi anak agar dapat memecahkan masalah dengan sudut pandang mereka sendiri. Anak diberikan kebebasan menginterpretasi gambar/video pemantik yang diberikan guru. Daya berpikir kreatif anak-anak TK Sai Prema Kumara Denpasar dalam menggabungkan beberapa gagasan menjadi ide sederhana terlihat dimanfaatkan mereka untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka terlihat secara jelas. Mereka terbuka dalam menyampaikan ide pikiran dan mampu melakukan eksplorasi bila diberikan tantangan ataupun pertanyaan pemantik. Keberanian mereka dalam bereksplorasi juga ditunjukkan untuk saat mereka membuat berbagai hasil karya/aktivitas lainnya. Dengan pembelajaran yang terbuka dan berpusat pada anak membuat anak lebih mengapresiasi tindakan-tindakan sederhana yang membuahkan hasil karya. Hal ini menunjukkan bahwa anak memiliki kemampuan dalam menentukan pilihan mereka sendiri dari berbagai media *loose parts* yang diberikan, sehingga mereka memahami kemampuan ataupun bakat mereka dan secara kreatif mengekspresikan hal tersebut.

Referensi

- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243
- Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. (2019). Definitions of loose parts in early childhood outdoor classrooms: A scoping review. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(3), 37–52. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1225658>.
- Hadzigeorgiou, Y. (2014). Reclaiming the value of wonder in science education. In K. Egan, A. Cant, & G. Judson (Eds.), *Wonder-Full Education: The Centrality of Wonder in Teaching and Learning across the Curriculum* (pp. 60-84). Routledge.
- Harnadek, A. (1980), *Critical thinking book two*. Midwest Publication.
- Moleong, L. (2006). Metodologi penelitian kualitatif. PT Remaja Rosdakarya.
- Papalia, D.E. & Olds, S.W. (1990). *A child's world infancy through adolescence*. McGraw-Hill Pub. Company.
- Prameswari, T. (2020). *STEAM based learning strategies by playing loose parts for the achievement of 4c skills in children 4-5 years*. PG-PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Siantajani, Y. (2020). *Loose parts. Material lepasan otentik stimulasi PAUD*. PT Sarang Seratus Aksara.
- Siskawati & Herawati. (2021). Efektivitas media loose parts di paud kelompok A pada masa belajar dari rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41–47. <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.4629>
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners*. Ascd.



Ilustrasi oleh brgfx di Freepik
[https://www.freepik.com/
author/brgfx](https://www.freepik.com/author/brgfx)

Inovasi Pembelajaran 4

**BUKU TERA UNTUK PEMBELAJARAN
ANAK DENGAN AUTISME**

Andy Sapta & Cendana Kesuma Putri

Buku Tera is a learning media designed for students with special needs who have autism. Because of their low level of focus, these students are particularly difficult to engage in learning activities. Because it features learning games, the Tera book can also be utilised by other children. The Tera book was created using a qualitative methodology and an observational approach to the academic progress of autistic students. Three students, ranging in age from five to nine, made up the sample group. The sample size is particularly representative for qualitative research since researchers pay careful attention to each student's learning process. The findings indicated that the interactive Tera book can help students in the study sample remember things more quickly. We can draw the conclusion that using Tera books can help students concentrate more during class.

Pendahuluan

Anak-anak masa kini tampaknya semakin tertarik dan terlibat dalam berbagai aspek teknologi, terutama dalam hal teknologi visual yang berasal dari perangkat komputer dan gawai (Astuti & Dewi, 2021; Handayani, 2019). Perkembangan teknologi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar, menghadirkan berbagai peluang dan tantangan baru di dunia pendidikan. Generasi muda, khususnya anak-anak, cenderung lebih akrab dengan teknologi daripada generasi sebelumnya (Ahmad & Nurhidaya, 2020). Mereka tumbuh dengan perangkat-perangkat canggih seperti komputer, tablet, dan *smartphone* yang membantu mereka terhubung dengan dunia dalam cara yang belum pernah terjadi sebelumnya. Salah satu dampak terbesar dari perkembangan teknologi adalah akses yang lebih mudah dan cepat terhadap informasi. Dulu, anak-anak harus pergi ke perpustakaan atau mengandalkan buku teks untuk mencari jawaban atas pertanyaan mereka. Sekarang, cukup dengan menelusuri kata kunci dari pertanyaan tersebut, mereka dapat menemukan jawaban dalam hitungan detik. Ini dapat membantu mempercepat proses pembelajaran dan memberikan pemahaman yang lebih baik pada berbagai topik.

Selain itu, teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam metode pengajaran. Pendidik kini memiliki akses ke berbagai alat pembelajaran *online* yang dapat membantu mereka menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Wijaya, Arifin & Badri, 2021). Ini mencakup penggunaan video pembelajaran, simulasi, perangkat lunak pembelajaran, dan platform belajar daring yang memungkinkan siswa untuk belajar di luar kelas secara mandiri.

Dalam era modern yang kita hadapi saat ini, tidak bisa disangkal bahwa teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan kita sehari-hari. Salah satu bidang yang paling terpengaruh oleh perkembangan teknologi adalah dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi cukup memberikan perubahan yang signifikan dan cukup mendominasi (Widianto, 2021). Namun, jika penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi terlalu dominan, ada risiko bahwa aspek-aspek penting lainnya dari pendidikan, seperti interaksi sosial dan keterampilan interpersonal, dapat terabaikan. Siswa mungkin menjadi terlalu fokus pada layar komputer mereka dan kurang berinteraksi

dengan teman-teman mereka atau berpartisipasi dalam kegiatan luar ruangan. Disamping itu, ada juga permasalahan terkait kesenjangan akses teknologi. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat komputer dan internet yang diperlukan untuk pembelajaran *online* (Atsani, 2020). Hal ini dapat menciptakan ketidaksetaraan dalam pendidikan, di mana beberapa siswa memiliki akses lebih baik daripada yang lain.

Salah satu masalah utama yang dihadapi pada era teknologi ini adalah kurangnya pengawasan dan penggunaan teknologi yang tidak tepat oleh anak-anak. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar komputer atau gawai dapat mengganggu proses pembelajaran dan kesehatan fisik anak-anak (Sartika, Ginting, Puspitasari, & Anggraini, 2023). Pendidik dan orang tua perlu bekerja sama untuk mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak dan memastikan bahwa mereka menggunakannya secara produktif. Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini, pendidik dan pemangku kepentingan lainnya perlu bekerja sama untuk mengembangkan pedoman dan kebijakan yang memastikan penggunaan teknologi yang bijak di sekolah. Selain itu, perlu ada upaya untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan internet. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah sebuah kenyataan yang tidak dapat dihindari. Anak-anak masa kini tumbuh dalam lingkungan yang dibanjiri oleh teknologi, dan menjadi tanggung jawab kita untuk memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkannya secara positif dalam proses pembelajaran mereka. Dengan pendekatan yang bijak dan berkelanjutan, kita dapat menggabungkan potensi teknologi dengan nilai-nilai pendidikan yang penting untuk menciptakan generasi yang terampil dan terdidik.

Guru memiliki peran yang sangat signifikan dalam membimbing siswa menuju pemahaman yang lebih dalam dan keterampilan yang lebih baik. Dengan dunia pendidikan yang terus berkembang, guru harus tetap relevan dalam metodenya termasuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (Hastini et al., 2020). Oleh karena itu, guru harus memahami potensi teknologi untuk meningkatkan pembelajaran. Salah satu cara memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan *platform* pembelajaran *online* (Elpana, Riswandi, & Ristiawan, 2022). *Platform* ini memungkinkan guru untuk membuat

materi pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses oleh siswa. Guru dapat mengunggah video, gambar, dan materi lainnya ke *platform* ini, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih interaktif. Mereka dapat mengeksplorasi materi dengan lebih bebas, mengikuti tutorial video, dan bahkan berpartisipasi dalam diskusi *online* dengan sesama siswa. Selain itu, melalui *platform* ini juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih cepat kepada siswa. Dengan menggunakan perangkat lunak asesmen *online*, guru dapat dengan mudah mengukur kemajuan siswa dan memberikan rekomendasi yang sesuai untuk perbaikan. Ini memungkinkan siswa untuk merasa lebih terlibat dalam pembelajaran mereka dan mengambil tanggung jawab atas kemajuan mereka sendiri.

Pemanfaatan teknologi juga dapat mengubah peran guru dalam kelas menjadi lebih sebagai fasilitator pembelajaran yang membantu siswa mengeksplorasi konsep-konsep dengan lebih mandiri. Mereka dapat memberikan panduan dan dukungan saat diperlukan, tetapi siswa memiliki lebih banyak ruang untuk mengemukakan ide-ide mereka sendiri dan belajar secara mandiri. Selain itu, teknologi juga memungkinkan pembelajaran berpusat pada siswa. Guru dapat menggunakan berbagai alat dan aplikasi untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa (Kuswinardi, Rachman, Taswin, Pitra, & Oktiawati, 2023). Misalnya, dengan menggunakan program pembelajaran adaptif, guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan tugas dan materi untuk setiap siswa. Ini memungkinkan siswa yang lebih cepat belajar untuk tidak merasa terhambat, dan siswa yang memerlukan waktu lebih lama untuk memahami konsep dapat belajar dengan lebih nyaman.

Teknologi juga memungkinkan kolaborasi antara siswa. Mereka dapat bekerja sama dalam proyek-proyek *online*, berbagi ide, dan memberikan umpan balik satu sama lain. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial siswa, tetapi juga mengajarkan mereka pentingnya bekerja dalam tim. Namun, penting untuk diingat bahwa teknologi hanya merupakan alat. Guru masih memiliki peran penting dalam merancang pengalaman pembelajaran yang efektif. Mereka harus memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang mereka ajarkan dan cara menyampaikannya dengan baik kepada siswa. Mereka juga harus dapat mengelola kelas dengan efisien dan menciptakan lingkungan

pembelajaran yang aman dan inklusif. (Alimuddin, Juntak, Jusnita, Murniawaty, & Wono, 2023)

Pentingnya mengembangkan media pembelajaran tidak bisa diabaikan. Seiring dengan kemajuan teknologi, kita sekarang memiliki akses yang lebih banyak ke berbagai aplikasi dan perangkat lunak yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Aplikasi-aplikasi pembelajaran memungkinkan guru untuk menghadirkan fitur-fitur canggih dan gambar-gambar grafis yang lebih menarik dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi ini, guru bisa mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik (Alisyafiq, Hardiyana, & Dhaniawaty, 2021).

Penggunaan teknologi untuk media pembelajaran juga harus dilakukan dengan bijak. Kita harus memastikan bahwa media pembelajaran yang kita kembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam mengajarkan materi kepada siswa. Terlalu banyak fitur atau gambar grafis yang digunakan tanpa pertimbangan dapat membuat pembelajaran menjadi terlalu rumit dan membingungkan. Selain itu, kita juga harus memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap media pembelajaran yang kita kembangkan. Kita harus memikirkan masalah aksesibilitas sehingga tidak ada siswa yang tertinggal dalam proses pembelajaran.

Tulisan ini menguraikan hasil penelitian dan pengembangan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk digunakan oleh peserta didik berkebutuhan khusus dengan ketunaan autisme. Anak dengan ketunaan autisme ini cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, mereka lebih cenderung tenggelam dalam dunianya dan selalu merasa menguasai dunia tersebut. Selain hal tersebut, anak autisme juga mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain, mereka tidak mampu mengembangkan bahasa yang sesuai dengan baik ataupun menggunakan bahasa tubuh dengan benar. Anak autisme juga memiliki kegemaran untuk melakukan perilaku berulang. Mereka akan fokus pada sesuatu yang mereka senangi dan terus melakukannya berulang-ulang dengan tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya.

Beranjak dari hal tersebut penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis komputer yang dapat mengakomodir kekurangan

yang dimiliki anak dengan autisme, sehingga mampu belajar yang baik terutama dalam hal mengenal huruf dan kata sederhana. Media pembelajaran ini diberi nama Buku Tera dan dikembangkan untuk peserta didik yang memiliki daya konsentrasi sangat rendah sehingga sangat membutuhkan cara khusus untuk menarik perhatian mereka dalam situasi belajar. Namun demikian, Buku Tera ini juga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik tanpa kebutuhan khusus, khususnya mereka pada rentang usia 5-7 tahun.

Buku Tera yang dikembangkan didasari oleh pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan anak dengan autisme. Mulai dari pemilihan huruf dan kata yang umum dan sering didengar oleh anak Autisme, maupun pemilihan gambar yang benar-benar nyata sering dilihat oleh mereka. Dalam Buku Tera ini pembelajaran dirancang untuk dapat dilakukan berulang-ulang sesuai dengan keinginan penggunaannya. Dengan menggunakan Buku Tera ini anak dengan autisme dapat belajar secara mandiri tanpa harus tergantung pada lingkungannya. Anak akan belajar langsung tentang pengenalan huruf dan merangkainya menjadi kata yang sederhana. Buku Tera yang dikembangkan dalam program pada komputer maupun gawai diharapkan akan menjadi daya tarik tersendiri bagi anak Autisme.

Pengembangan Buku Tera

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif dengan metode observasi terhadap proses belajar peserta didik penyandang autis. Jumlah sampel adalah tiga peserta didik dengan rentang usia 5 – 9 tahun. Jumlah sampel ini sangat representatif bagi penelitian kualitatif karena peneliti secara intensif memperhatikan perkembangan belajar setiap siswa.

Tahapan pertama, menentukan sasaran peserta didik yang akan menggunakan media pembelajaran ini. Karena dari awal media ini diperuntukkan untuk peserta didik autisme, maka diawali dengan mengkaji kebiasaan, perilaku serta kebutuhan belajar yang perlu diperhatikan dalam proses belajar peserta didik dengan gangguan autisme.

Media ini juga dipertimbangkan bagi peserta didik PAUD sehingga saya juga mengamati kebutuhan belajar mereka yang ternyata hampir sama.

Tahapan berikutnya adalah penentuan materi pembelajaran. Pemilihan huruf A, C, E, I, M sebagai alfabet awal yang diajarkan pada peserta didik dengan gangguan autisme didasari oleh kemudahan dalam penyebutan abjad tersebut. Pelafalan yang mudah ini bertujuan untuk membantu peningkatan verbal anak autis. Selain mudah diucapkan, juga memberikan kemudahan dalam memberikan pengetahuan abjad dengan baik untuk anak PAUD. Akan lebih terfokuskan pada nama-nama benda yang huruf awalnya mewakili abjad A, C, E, I, M tersebut. Tujuannya adalah untuk memberikan penambahan perbendaharaan kata, juga mengenalkan abjad serta cara membaca sebuah kata. Dari abjad A, C, E, I, M ditentukan masing-masing dua objek yang awalan hurufnya adalah alfabet tersebut dengan jumlah pelafalan hanya dua kali ucapan saja (contoh = a-pel; me-ja, dst.)

Tahapan ketiga setelah menentukan materi, adalah menentukan cara bermain dan navigasi dari permainan tersebut. Dalam permainan ini, perlu diketahui berapa banyak peluang gagal dan peluang berhasil untuk menentukan kata yang tepat. Dalam tahapan ini, perlu untuk *breakdown* setiap kata di word. Hal ini bertujuan untuk memudahkan ketika kita mengaplikasikannya dalam proyek pembuatan media game. Menentukan peluang gagal dan berhasil ini, akan memudahkan dalam menghitung dan menentukan tombol yang sudah atau belum diberi navigasi/*hyperlink*. Serta memudahkan dalam mengetahui peluang kata yang sudah muncul ataupun belum.

Pada tahapan terakhir, materi dan rancangan navigasi materi tersebut dituangkan pada media *power point* sebagai media pembelajaran. Sehingga, Buku Tera dapat dijelaskan sebagai media pembelajaran berbasis *power point* yang dikembangkan berisi materi yang ingin diajarkan, dalam konteks penelitian ini adalah pengenalan alfabet beserta objek untuk permulaan dalam membaca kata.

Implementasi Buku Tera

Implementasi penggunaan Buku Tera diawali dengan pengenalan materi dimana guru memperkenalkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *power point* ini kepada peserta didik. Peserta didik dibimbing untuk mengoperasikan *power point* tersebut. Alat yang digunakan adalah perangkat laptop jenis *Google Chromebook*. Setelah itu guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengoperasikan *power point* secara mandiri. Pada tahapan ini, guru akan menilai tingkat retensi peserta didik terhadap materi.

Observasi dilakukan pada tiga peserta didik yaitu A berusia 10 tahun, F berusia 8 tahun, Y berusia 5 tahun. Kompetensi yang akan dicapai adalah peserta didik mampu menyusun huruf pada kata benda yang telah diberikan contoh. Observasi juga dilakukan terhadap hasil pembelajaran dengan menggunakan kartu (*flashcards*) dari proses belajar semester sebelumnya. Dengan media kartu, peserta didik hanya mampu menyamakan alfabet dengan contoh objek yang tersedia. Peserta didik belum mampu menyusun huruf sesuai nama benda yang ditunjukkan.

Hasil inovasi yang dikembangkan kini menjadi sebuah permainan yang dapat dimainkan pada perangkat manapun. Dapat melalui *Google Slide*, *Microsoft power point* website/aplikasi, di gawai pun melalui *Powerpoint* juga dapat digunakan. Hasil inovasi ini disebut sebagai “Buku Tera 1” yang mengampu 5 abjad yaitu A, C, E, I, M dengan jumlah kata yang diajarkan adalah 10 kata (nama objek perwakilan dari abjad tercantum).

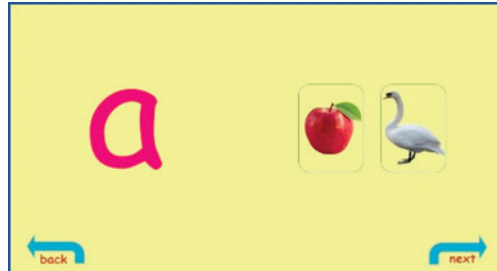
Dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *power point*, peserta didik menggunakan media tersebut agar mereka dapat menyusun huruf sesuai kata benda yang ditampilkan. Penjelasan konsep dan ide media pembelajaran interaktif berbasis *power point* digambarkan sebagai berikut.

Gambar 4.1
Tampilan Awal

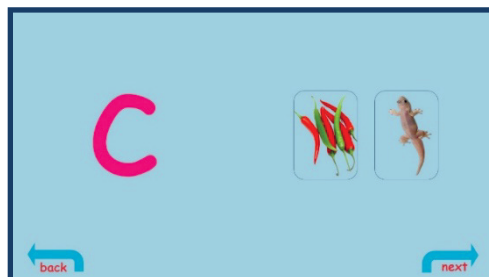


Gambar 4.1 adalah tampilan awal permainan, terdapat alfabet A, C, E, I, M sebagai tombol utama untuk memilih huruf manakah yang akan dipelajari. Setiap alfabet akan diwakili dua objek kata yang akan menjadi permainan peserta didik seperti contoh pada Gambar 4.2 dan Gambar 4.3.

Gambar 4.2.
Tampilan Alfabet "A" dengan objek

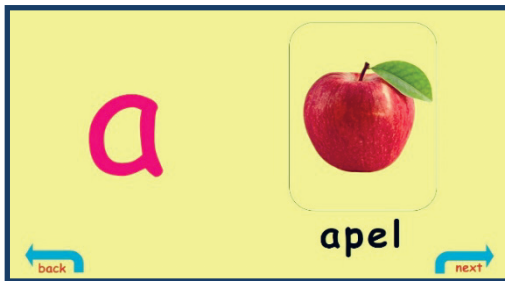


Gambar 4.3.
Tampilan Alfabet "C" dengan objek



Pada Gambar 4.2 dan Gambar 4.3 adalah bentuk masing-masing alfabet dengan visualisasi objek yang dikenal secara umum. Secara otomatis, peserta didik akan lebih dulu mengenal nama-nama objek tersebut dan akan menyebutkannya. Di sebelah gambar objek sudah ada alfabet yang nantinya juga dikenalkan kepada peserta didik. Sedangkan pada Gambar 4.4 adalah contoh dari alfabet, nama objek dan gambar objek yang nantinya akan dipelajari dan disusun setiap hurufnya.

Gambar 4.4.
Tampilan Alfabet, Objek, dan Nama Objek

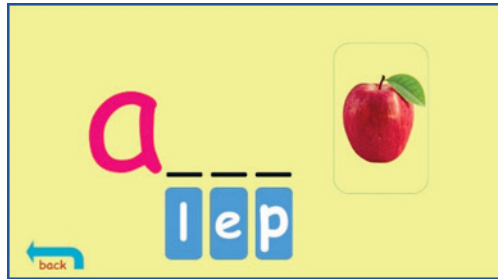


Gambar 4.4 menunjukkan penekanan dan penjelasan kata atau nama objek yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk tahapan permainan selanjutnya. Sedangkan Gambar 4.5 adalah hasil akhir yang harus dicapai oleh peserta didik.

Gambar 4.5.
Tampilan Nama Objek yang harus Disusun

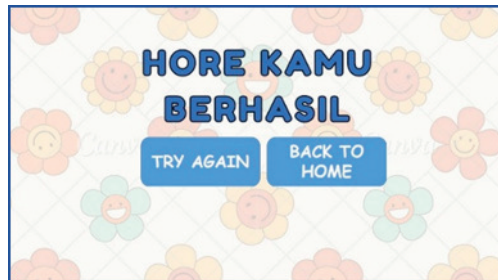


Gambar 4.6.
Tampilan Permainan Susun Kata

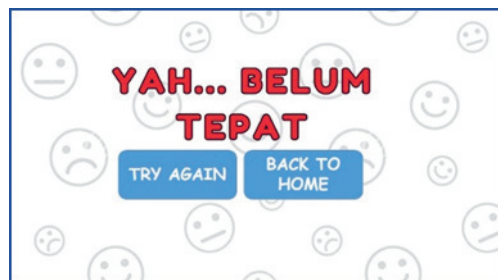


Setelah itu, siswa akan mendapatkan umpan balik atas pengalaman belajar mereka seperti disajikan pada Gambar 4.7 dan 4.8.

Gambar 4.7.
Tampilan Jika Urutan Kata Benar



Gambar 4.8.
Tampilan Jika Urutan Kata Salah



Berdasarkan ujicoba penggunaan Buku Tera ini, diperoleh hasil sebagaimana disajikan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1
 Hasil Observasi Terhadap Responden

No.	Peserta Didik	Durasi fokus	Daya ingat	Jumlah putaran permainan
1.	Siswa A	9 menit 34 detik	Mampu menyusun 10 kata	3 putaran permainan, terdiri dari 1 putaran dengan bimbingan dan 2 putaran secara mandiri
2.	Siswa F	13 menit 54 detik	Mampu menyusun 10 kata	3 putaran permainan, terdiri dari 2 putaran dengan bimbingan dan 1 putaran secara mandiri
3.	Siswa Y	4 menit 19 detik	Mampu menyusun 2 kata	4 putaran, terdiri dari 3 putaran dengan bimbingan penuh dan sesekali dibimbing

Peserta didik kemudian dibimbing dengan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* untuk menyelesaikan permainan dengan menyusun huruf untuk 10 kata di antaranya apel, angsa, cabe, cicak, ember, ebi, ikan, itik, meja, madu. Untuk menguji retensi, fokus, dan konsentrasi, peserta didik dibiarkan secara langsung berinteraksi dengan perangkat media pembelajaran. Dari proses ini terlihat bahwa peserta didik mampu mengoperasikan perangkat gawainya dan menyusun kata dengan tepat. Peserta didik juga menunjukkan adanya ketertarikan pada media pembelajaran. Hal ini terlihat dari tidak adanya perhentian di tengah proses belajar. Peserta didik dapat fokus dan menyusun huruf secara mandiri.

Setelah penggunaan Buku Tera, terdapat beberapa kemajuan yang dicapai peserta didik. Dari aspek daya ingat, peserta didik A memiliki kecepatan ingatan lebih baik dibanding dua siswa lain karena peserta didik A telah belajar lebih lama dari siswa lainnya. Ia juga memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap perangkat digital. Peserta didik F, memiliki kesulitan dalam pengoperasian perangkat sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dan bantuan pengoperasian gawai. Tetapi, dari segi retensi, ia memiliki retensi yang baik. Peserta didik Y yang berusia lima tahun, kemampuan fokusnya sering berubah-ubah karena adanya distraksi. Ia mampu mengikuti dengan durasi yang singkat dan tidak

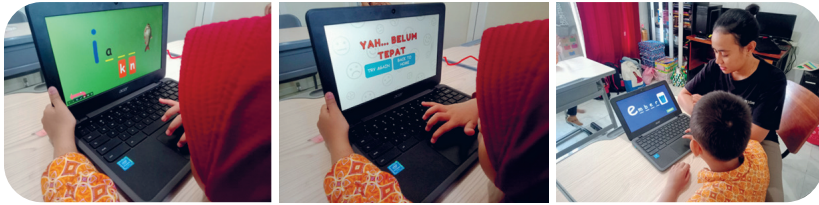
menyelesaikan proses belajarnya secara mandiri. Peserta didik Y juga membutuhkan putaran yang lebih banyak dibanding dua siswa lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat bahwa usia peserta berpengaruh dalam penggunaan multimedia interaktif.

Dari aspek pemanfaatan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *power point* belum efektif digunakan untuk peserta didik usia 5 tahun. Dari penelitian ini didapatkan temuan bahwa peserta didik di atas 7 tahun lebih mudah mengikuti pembelajaran. Peserta didik Y yang berusia 5 tahun, mampu mengingat dua nama objek dan menyusunnya dengan baik meskipun dalam 3 putaran dengan durasi 20 menit. Terlihat bahwa terdapat retensi yang lebih baik dengan penggunaan media pembelajaran Buku Tera.

Selain dari segi perangkat, ditemukan pula beberapa hal yang berkaitan dengan fokus belajar, retensi, dan jumlah putaran permainan. Dari segi fokus, peserta dengan usia 8 dan 10 (siswa F dan A) memiliki kemampuan fokus yang baik sehingga mampu melakukan proses pembelajaran dengan multimedia interaktif dengan baik. Dari segi retensi, karena adanya fokus yang baik, materi yang disajikan melalui media pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Peserta didik juga tidak bosan selama proses belajar yang terlihat dari jumlah putaran yang mereka gunakan untuk belajar. Temuan penting dalam penelitian ini adalah untuk peserta didik dengan usia lima tahun, media ini belum efektif. Meskipun demikian media *power point* ini efektif dalam memberikan retensi yang baik untuk dua objek yang diajarkan.

Permainan yang digunakan sebagai strategi pembelajaran memudahkan peserta didik untuk fokus dalam proses belajar sehingga mampu memberikan kesempatan baginya untuk menangkap informasi sebaik mungkin. Peserta didik perlu untuk dibuat antusias dengan materi pembelajaran dan medianya sehingga peserta didik dapat memberikan atensinya dan menurunkan resiko hilang fokus atau kurang konsentrasi. Dari hasil observasi juga ditemukan bahwa penggunaan gawai *touchpad* laptop tidak semuanya mampu dioperasikan dengan baik oleh peserta didik. Hal ini karena kemampuan motorik halus peserta didik autisme belum berkembang dengan baik. Kesulitan ini dapat diatasi dengan penggunaan mouse atau layar sentuh untuk lebih memudahkan peserta didik belajar.

Gambar 4.9
Penggunaan Buku Tera



Kesimpulan

Anak-anak saat ini tumbuh dengan dunia teknologi yang terus berkembang seperti komputer, tablet, dan *smartphone* yang membantu mereka terhubung dengan dunia. Guru juga memiliki akses ke berbagai alat pembelajaran *online* yang dapat membantu mereka menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Ini mencakup penggunaan video pembelajaran, simulasi, perangkat lunak pembelajaran, dan platform belajar daring yang memungkinkan siswa untuk belajar di luar kelas secara mandiri.

Guru memiliki peran yang sangat signifikan dalam membimbing siswa menuju pemahaman yang lebih dan keterampilan yang lebih baik. Dengan memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Ini memungkinkan siswa yang lebih cepat belajar untuk tidak merasa terhambat, dan siswa yang memerlukan waktu lebih lama untuk memahami konsep dapat belajar dengan lebih nyaman.

Dalam penelitian yang dilaporkan di sini, media yang dikembangkan ditujukan untuk peserta didik berkebutuhan khusus dengan ketunaan autisme yang memiliki tingkat fokus rendah. Karena dari awal media ini diperuntukkan untuk peserta didik autisme, maka diawali dengan mengkaji kebiasaan, perilaku serta kebutuhan belajar yang perlu diperhatikan dalam proses belajar peserta didik dengan gangguan autisme. Hasil penggunaan media pembelajaran yang diberi nama Buku Tera ini menunjukkan bahwa Buku Tera dapat meningkatkan kecepatan ingatan peserta didik. Namun demikian data mengindikasikan bahwa penggunaan Buku Tera sebagai media pembelajaran multimedia interaktif

berbasis *power point* ini belum efektif digunakan untuk peserta didik usia 5 tahun

Referensi

- Ahmad, A., & Nurhidaya, N. (2020). Media sosial dan tantangan masa depan generasi milenial. *Avant Garde*, 8(2), 134–148.
- Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi Dalam pendidikan: membantu siswa beradaptasi dengan revolusi industri 4.0. *Journal on Education*, 5(4), 11777–11790.
- Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Implementasi multimedia development life cycle pada aplikasi pembelajaran multimedia interaktif algoritma dan pemrograman dasar untuk mahasiswa berkebutuhan khusus berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 135–143.
- Astuti, N. R. W., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Implementasi nilai-nilai pancasila dalam menghadapi perkembangan IPTEK. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 41–49.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Elpana, E., Riswandi, R., & Fitriawan, H. (2022). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam penggunaan platform pembelajaran untuk peningkatan mutu blended learning pasca pandemi covid-19. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 10(2), 221–231.
- Handayani, M. (2019). Problematika Pengembangan karakter peserta didik di era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183.

- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran menggunakan teknologi dapat meningkatkan literasi manusia pada generasi z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28.
- Kuswinardi, J. W., Rachman, A., Taswin, M. Z., Pitra, D. H., & Oktiawati, U. Y. (2023). Efektivitas Pemanfaatan aplikasi augmented reality (AR) Dalam pembelajaran di sma: sebuah tinjauan sistematis. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 556–563.
- Sartika, Z., Ginting, E., Puspitasari, C., & Anggraini, F. (2023). Pengaruh dampak perkembangan teknologi terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. *UNES Journal of Scientech Research*, 8(1), 22–31.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224.
- Wijaya, A. M. R., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media pembelajaran digital sebagai sarana belajar mandiri di masa pandemi dalam mata pelajaran sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1–10.

Inovasi Pembelajaran 5

**MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS
PADA ANAK MELALUI KEGIATAN
MERONCE DENGAN DAUN-DAUNAN**

Rif'at Shafwatul Anam & Istianah

This article discusses the importance of 'meronce' with leaves as one method to optimize the fine motor development of early childhood. Early childhood, otherwise known as the golden age, is a critical period in a child's development, during which the child has tremendous potential to learn and grow. A focus on fine motor development becomes crucial at this stage. Through 'meronce' activities, children can learn in a fun way, which improves creativity, concentration, and fine motor skills. The results of the study show that 'meronce' with leaves was effective in improving children's fine motor skills. It also encourages the development of children's self-expression, self-confidence, and motivation. Therefore, the integration of 'meronce' activities in early childhood education is highly recommended because it has a positive impact on children's development, helps them prepare for the next stage of development, and creates a positive learning experience.

Pendahuluan

Usia dini merupakan masa yang sangat baik bagi anak untuk belajar atau biasa dikenal dengan usia emas (*golden age*). Pada masa usia awal kanak-kanak ini anak memiliki kemampuan yang sangat luar biasa untuk belajar (Vanagosi, 2016). Berkenaan dengan itu maka pada usia ini perkembangan anak perlu untuk dioptimalkan secara holistik dari berbagai aspek baik itu dari fisik, kognitif, sosial, dan emosionalnya. Salah satu perkembangan yang relatif mudah untuk diamati pada anak usia dini adalah berkenaan dengan fisiknya. Perkembangan fisik ini dapat kita amati melalui kegiatan motorik yang dilakukan oleh anak-anak (Anggrayni, Lenny, Risman, & Watini, 2023; Oktafiani & Rakimahwati, 2023).

Perkembangan motorik dibagi menjadi dua jenis yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah penggunaan sebahagian atau seluruh anggota tubuh untuk melakukan gerakan. Sedangkan motorik halus adalah gerak tubuh dengan menggunakan sebahagian dari anggota tubuh (Utami, Yeni, & Rakimahwati, 2020). Perkembangan motorik yang menjadi perhatian pada tulisan ini adalah motorik halus, yaitu kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, dan menyusun kelereng. Motoris halus sangat berguna untuk kegiatan yang akan dihadapi oleh setiap individu di masa yang akan datang (Kuswanto, Marsya, Jatmiko, & Pratiwi, 2021; Mustiani, Mahmud, & Hayat 2023).

Manusia dalam beraktivitas sangat perlu gerakan motorik halus oleh karena itu penting untuk distimulasi sejak dini melalui berbagai kegiatan salah satunya dengan kegiatan melatih jari tangan seperti meronce (Sapii & Isnawati, 2022). Selain itu fungsi dari keterampilan motorik halus adalah: (a) melatih kelenturan otot jari tangan, (b) memacu pertumbuhan dan perkembangan motorik halus dan rohani, (c) meningkatkan perkembangan emosi anak, (d) meningkatkan perkembangan sosial anak, dan (e) menumbuhkan perasaan menyanyangi terhadap diri sendiri (Marji, Derasid, Musta'amal, & Jobin, 2023). Keterampilan meronce akan sangat bermanfaat untuk perkembangan anak di masa sekolah nanti, karena akan melatih dan meningkatkan

daya konsentrasi, ketelatenan, dan bahkan daya seni anak (Hera & Latief, 2020). Kegiatan meronce juga dapat membuat siswa belajar sambil bermain sehingga menciptakan pembelajaran yang membuat anak merasa senang, aman, nyaman dan tidak merasa bosan. Hal ini dapat mengoptimalkan belajar anak (Amurwaningsih & Hasanah, 2018). Proses pembelajaran yang menyenangkan dan membuat nyaman anak ini tentu sangat sesuai dengan proses pembelajaran untuk anak usia dini (Muyati, Watini, & Sakti, 2022)

Kematangan motorik halus haruslah dikembangkan untuk anak usia dini karena pada usia ini sekitar 4 – 5 tahun ini mereka hendaknya dapat: (a) melakukan koordinasi mata dan tangan, (b) mengembangkan kelenturan pergelangan tangan, serta (c) meningkatkan kekuatan dan kelenturan jari. Kemampuan ini akan berhubungan dengan perkembangan otot jari dan pergelangan tangan. Kemampuan motorik halus anak meliputi: menggengam, memegang, merobek, mengguting, dan koordinasi mata secara langsung (Anisa, Syafrudin, & Drupadi, 2021). Selain itu indikator pengembangan motorik halus adalah sebagai berikut (Farida, 2017).

- (1) Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan, misalnya makan, mandi, menyisir rambut, memasang kancing, mencuci tangan, dan lainnya.
- (2) Memegang pensil dengan benar.
- (3) Membuat berbagai bentuk dengan plastisin/*playdough*, tanah liat, pasir, dan lain-lain.
- (4) Meniru melipat kertas sederhana (5 – 6 lipatan).
- (5) Meniru membuat garis tegak, datar, miring,
- (6) Menjahit bervariasi (jelujur dan silang) dengan tali rafia, benang wol, tali sepatu dll.
- (7) Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk dan pola
- (8) Meronce dengan berbagai media.

Perkembangan motorik halus pada anak dapat meningkatkan percaya diri untuk melakukan kegiatan dan rasa ingin tahu pada suatu kegiatan yang menyebabkan anak dapat mencapai tujuan pembelajaran

yang diharapkan (Suriati, 2020). Selain itu, kemampuan motorik halus juga dapat menjadi alat untuk melatih penguasaan emosi anak, meningkatkan perkembangan sosial anak, dan menumbuhkan perasaan menyayangi diri sendiri (Cllaudia, WIdiastuti, & Kurniawan 2018; Kuswanto, Marsya, Jatmiko, & Pratiwi, 2021; Rudiyanto, 2016). Oleh karena itu penggunaan kegiatan meronce dalam pembelajaran di anak usia dini perlu untuk dikembangkan lebih lanjut untuk menghasilkan proses pembelajaran yang selain melatih kemampuan motorik halus akan tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan lainnya.

Motorik halus tidak semudah motorik kasar untuk dikembangkan pada anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan kurang antusiasnya anak pada kegiatan seperti mewarnai gambar, menggambar gambar sederhana, menganyam dan menjahit yang menggunakan bahan/media pembelajaran berupa buku atau kertas (Mariati & Puteri, 2016). Walaupun kegiatan ini tidak membutuhkan tenaga, namun kegiatan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Dalam melakukan gerakan motorik halus, anak juga memerlukan dukungan fisik lainnya serta kematangan mental.

Salah satu cara efektif untuk digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus bagi anak usia dini adalah melalui kegiatan meronce. Kata meronce memiliki makna yang sama dengan kata merangkai yang dapat dilakukan dengan cara-cara berikut: menata, menumpuk, menyajajarkan, dan menyusun benda-benda atau pernik menggunakan teknik ikatan. Sebagai contoh, menyusun lauk diatas piring serta memperkirakan posisi sayur dan pendamping lainnya (Oktafiani & Rakimahwati, 2023). Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa meronce dapat meningkatkan motorik halus peserta didik menjadi lebih baik (Pudjawan, 2019; Khayyirah et al., 2020; Jannah, 2019). Kegiatan meronce secara teori dapat dikategorikan sebagai aplikasi kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman dan permainan yang merupakan salah satu cara implementasi *experiential learning*.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pengembangan motorik halus anak terutama dalam kegiatan meronce di kelompok B3 Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TKIT) Baitussalam, dan menemukan masalah rendahnya kemampuan motorik halus anak. Dari siswa yang berjumlah 22 anak, ternyata hanya ada 5 anak yang mampu

melaksanakan kegiatan meronce dengan baik. Berdasarkan permasalahan ini peneliti merasa tertarik untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B3 TKIT Baitussalam dengan menggunakan daun-daunan melalui kegiatan meronce. Peneliti merasa yakin dengan pembelajaran yang menarik dan penggunaan metode yang bervariasi serta pemilihan media yang dekat dengan lingkungan anak, yaitu memanfaatkan sumber belajar dari alam, anak-anak akan bermain dan mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna, sehingga anak lebih semangat belajar dan mencoba sendiri kegiatan yang dilakukan di sekolah. Dengan motivasi dan penjelasan dari guru anak akan bermain sambil belajar melatih motorik halus di rumah.

Artikel ini akan menguraikan hasil penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada siswa kelompok B3 TKIT Baitussalam melalui kegiatan meronce.

Meronce Dengan Daun-Daunan Dalam Proses Pembelajaran

Pada prinsipnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan difokuskan pada kegiatan meronce untuk mengasah kemampuan motorik halus siswa. Meronce merupakan cara pembuatan benda hias atau benda pakai yang dilakukan dengan menyusun bagian-bagian bahan berlubang atau sengaja dilubangi memakai bantuan benang, tali dan sejenisnya. Penggunaan media meronce dalam kajian ini dengan memanfaatkan berbagai macam benda yang akan digunakan (Taib, Arfa, & Hasbin, 2021).

Proses pembelajaran yang dilakukan terdiri dari sembilan tahapan (Ardoin & Bowers, 2020) sebagai berikut: (1) main mengosongkan/mengisi, (2) merangkai yang digunakan sebagai bahan main peran (misal: kalung), (3) merangkai terus menerus, (4) merangkai berdasarkan warna, (5) merangkai berdasarkan bentuk, (6) merangkai berdasarkan pengelompokan bentuk/warna, (7) merangkai berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, (8) membuat pola sendiri, dan (9) membaca pola kartu dari bermacam-macam tingkat kesulitan. Kegiatan meronce tersebut menggunakan media dedaunan dengan cara meronce daun mangga dengan pola 2 -3 dan juga meronce daun coklat menjadi mahkota yang dihubungkan dengan menggunakan lidi.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan Langkah-langkahnya sebagai berikut.

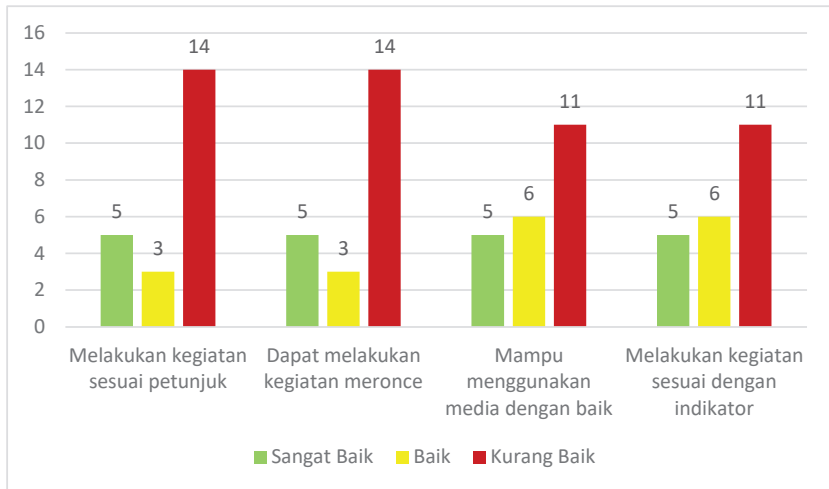
- (1) Pertama dilakukan kegiatan meronce daun mangga dan daun coklat dengan pola 2 sampai 3. Kegiatan ini diobservasi dan dilakukan refleksi atas masalah-masalah yang ditemukan selama pembelajaran berlangsung dan kemudian dilakukan perbaikan.
- (2) Langkah pembelajaran selanjutnya adalah menyusun rencana kegiatan harian yang disesuaikan dengan indikator perkembangan anak usia dini. Tema yang dipilih adalah tanaman dengan sub-tema bagian-bagian tanaman. Kemudian, anak-anak diajak bernyanyi lagu 'pepaya mangga pisang jambu' untuk menarik minat anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan membawa alat peraga yang sesuai. Anak-anak juga diajak bercakap-cakap tentang buah jambu guna meningkatkan kemampuan bahasa anak. Kemudian dijelaskan dan diberi contoh cara meronce daun jambu berbantuan lidi dengan pola I - 2 pada anak.
- (3) Selama proses pembelajaran, dilakukan observasi oleh rekan guru sejawat yang melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan yang ada pada anak. Observasi dilakukan guna mengetahui sejauh mana kegiatan meronce dengan media daun dan lidi mampu meningkatkan motorik halus anak.
- (4) Kegiatan refleksi dilakukan setelah selesai proses belajar mengajar untuk menemukan kelebihan dan kelemahan yang dilakukan dalam tindakan perbaikan pembelajaran.

Hasil Penerapan Pembelajaran

Seperti telah disebutkan, proses pembelajaran menggunakan meronce dengan dedaunan pada kegiatan awal dilakukan dengan anak-anak diajak bernyanyi lagu "Pepaya mangga pisang jambu", guru berdiskusi dengan anak mengenai bagian-bagian tanaman (daun), kemudian membagi siswa menjadi tiga kelompok dengan tugas yang berbeda. Guru memberikan arahan, mendampingi dan mengawasi anak dalam proses pembelajaran, dan memberikan penghargaan pada siswa yang mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lancar dan tertib. Ada lima anak yang dapat menyelesaikan tugas tepat waktu dan sesuai dengan yang diharapkan oleh guru dan ada juga yang tidak dapat melaksanakan tugasnya sama sekali. Hal yang perlu diperhatikan pada pertemuan berikutnya adalah penambahan media daun sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak berebut dan dapat lebih fokus dalam proses pembelajaran. Guru juga perlu untuk melatih anak untuk mulai terbiasa meronce dengan daun dan lidi sehingga anak-anak mudah untuk melakukannya. Hasil dari kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat pada Gambar 5.1.

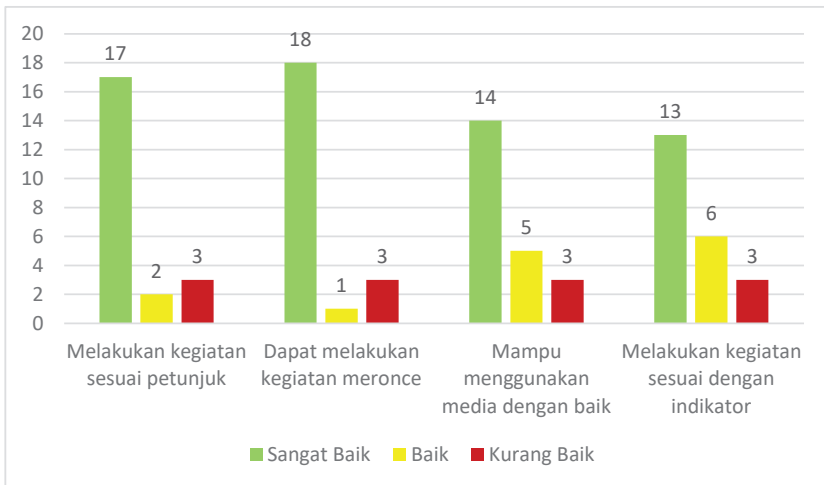
Gambar 5.1
Hasil Penilaian Pembelajaran Pertama



Berdasarkan Gambar 5.1 dapat dilihat walaupun proses pembelajaran berjalan berdasarkan Rancangan Kegiatan Harian (RKH), akan tetapi kemampuan siswa pada indikator yang diamati masih perlu untuk diperhatikan karena masih banyak siswa yang dalam kategori kurang baik. Berdasarkan analisis di atas maka tampaknya diperlukan penjelasan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak, penggunaan metode yang tepat dan bervariasi, dan penggunaan media yang sesuai dengan mencukupi untuk semua anak.

Setelah melakukan analisis dan proses pembelajaran pertama selanjutnya dilaksanakan proses pembelajaran kedua yang dilakukan dengan mempertimbangkan kekurangan dari pembelajaran pertama. Berdasarkan hasil proses pembelajaran kedua ini didapatkan bahwa proses pembelajaran sudah sesuai dengan indikator dan juga sesuai dengan tingkat perkembangan anak, kegiatan pembelajaran ini sudah baik walaupun secara penggunaan waktu kurang begitu efisien. Selain itu, pada pembelajaran ini juga sudah menggunakan metode yang tepat dan bervariasi, penyediaan daun/alat dan bahan ditambahkan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi, dan juga dengan perbaikan tersebut kreativitas anak mulai terbangun. Akan tetapi masih terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran pada pertemuan ini yaitu ada 3 (tiga) anak yang membutuhkan bimbingan dalam kegiatan meronce. Hal ini dikarenakan ketiga anak tersebut lebih fokus dalam memperhatikan temannya dalam kegiatan meronce sehingga waktu pembelajaran berakhir. Data hasil pembelajaran kedua dapat dilihat pada Gambar 5.2.

Gambar 5.2
Hasil Penilaian Pembelajaran Kedua



Berdasarkan Gambar 5.2 dapat dilihat bahwa setelah perbaikan dari pembelajaran pertama terdapat peningkatan pada setiap indikator. Hal tersebut dapat dilihat bahwa jumlah dari anak yang mendapatkan kategori sangat baik makin bertambah banyak dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya dan ini menunjukkan bahwa kegiatan meronce daun-daunan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Kegiatan meronce yang dilakukan di dalam kelas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 5.3.

Gambar 5.3
Kegiatan Meronce dalam Kelas



Hasil dari meronce akan sangat bermanfaat untuk perkembangan anak di masa sekolah nantinya. Selain itu juga dengan berkembangnya kemampuan ini akan melatih konsentrasi dan ketelatenan anak bahkan daya seninya akan sangat berkembang juga (Hera & Latief, 2020). Melalui kegiatan meronce, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga menciptakan pembelajaran yang membuat anak merasa senang, aman, nyaman, dan tidak merasa bosan sehingga anak dapat berkembang atau belajar dengan optimal (Amurwaningsih & Hasanah, 2018). Proses pembelajaran yang menyenangkan dan membuat nyaman anak ini tentu sangat sesuai dengan proses pembelajaran untuk anak usia dini (Muyati, Watini, & Sakti, 2022).

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan meronce dapat memberikan stimulasi untuk mengasah kemampuan motorik halus anak. Selain itu kegiatan ini juga dapat membuat anak belajar berhitung dan menemukan nama benda dari hasil roncean selaras dengan temuan Istanti, Debibik, & Rina (2021). Meronce berpengaruh

kepada motorik halus anak karena melibatkan bagian-bagian tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil dan tidak memerlukan memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus membuat anak dapat berkreasi seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun, seperti temuan penelitian yang dilakukan oleh Istanti et. al (2021) dan Yuyun (202), temuan penelitian ini menunjukkan bahwa tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.

Kesimpulan

Kegiatan meronce dengan daun-daunan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. Selain itu, proses pembelajaran dengan kegiatan meronce daun menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat membuat anak menjadi lebih kreatif dan fokus dalam proses pembelajaran. Peningkatan motorik halus ini pun akan sangat bermanfaat untuk anak usia dini guna menyiapkan mereka dalam kehidupan berikutnya. Pengembangan motorik halus ini juga dapat memberikan ekspresi kepada anak, merangsang anak untuk menumbuhkan keberanian, dan memotivasi anak sehingga perkembangannya menjadi lebih optimal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan meronce dengan daun-daunan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Oleh karena itu, kegiatan meronce daun-daunan atau dengan media lainnya disarankan dalam proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini karena dapat memberikan dampak positif khususnya pada kemampuan motorik halus anak. Perkembangan kemampuan motorik halus ini penting bagi anak usia dini agar dapat bertumbuh-kembang dengan optimal.

Referensi

- Amurwaningsih, L. L., & Hasanah, N. I. (2018). Pengaruh meronce dengan media tutup botol bekas terhadap keterampilan motorik halus anak kelompok B PAUD Terpadu Ar-Rahmah Kertak Hanyar Kabupaten Banjar. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 4(2), 63-70.
- Anggrayni, R., Lenny, L., Risman, V., & Watini, S. (2023). Implementasi model atik dalam meningkatkan motorik kasar melalui permainan engklek di TKIT Bunga Mufidah. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 761-768.
- Anisa, A. N., Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Playing origami dan its impact on fine motor skills development of children aged 4-5. *JECE (Journal of Early Childhood Education)*, 3(1), 22-30.
- Ardoin, N. M., & Bowers, A. W. (2020). Early childhood environmental education: A systematic review of the research literature. *Educational Research Review*, 31, 100353.
- Cllaudia, E. S., Widiastuti, A. A., & Kurniawan, M. (2018). Origami game for mproving fine motor skills for children 4-5 years old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2), 143-148.
- Farida, S. (2017). Pengelolaan pembelajaran PAUD. *Wacana Didaktika*, 5(02), 189-200.
- Hera, A. J., & Latief, F. (2020). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan meronce pada anak kelompok B TK Islam Nurussalam Kabupaten Maros. *Tematik*, 6(2), 99-104.
- Istanti, E., Debibik, D. N. F., & Rina, R. S. (2021). Stimulasi kemampuan berpikir simbolik melalui kegiatan meronce anak usia 4-5. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 205-219.
- Jannah, W. (2019). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan meronce bentuk dan warna pada kelompok b TK Pertiwi Selong. *BINTANG*, 1(3), 232-254.

- Khayyirah, G. K., Sumardi, S., Elan, E., & Gandana, G. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Meronce Menggunakan Manik-Manik Pada Kelompok B2 Di Tk Al-Hamid Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 150-162.
- Kuswanto, C. W., Marsya, D., Jatmiko, A., & Pratiwi, D. D. (2021). Kegiatan meronce untuk perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1), 57-68.
- Kuswanto, C.W, & Pratiwi, D., D. (2020). Pengembangan bahan ajar pendidikan jasmani untuk anak usia dini berbasis tematik. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 6 (1), 55-68.
- Mariati, M., & Puteri, I. A. W. (2016). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan mewarnai pada anak kelompok B di TK Ar-Rahma Muara Badak pada tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(1), 19-32.
- Marji, M. S., Derasid, N. A. C., Musta'amal, A. H., & Jobin, A. A. (2023). Origami as an educational tool and its effect on the development of school students. *Jurnal Scientia*, 12(02), 2011-2018.
- Mustiani, N., Mahmud, M. Y., & Hayat, N. (2023). Kegiatan bermain plastisin dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Journal of Educational Research*, 2(1), 31-44.
- Muyati, E., Watini, S., & Sakti, P. (2022). Implementasi model ATIK untuk meningkatkan literasi numerasi menggunakan bahan loosepart di TK Mutiara Setu. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 652–656.
- Oktafiani, A., & Rakimahwati, R. (2023). Penerapan kegiatan meronce dalam mengembangkan kemampuan motorik halus di lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2257-2262.
- Pudjawan, I. K. (2019). Penerapan metode demonstrasi melalui kegiatan meronce untuk meningkatkan perkembangan motorik halus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 290-297.

- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press
- Sapii, M., & Isnawati, I. (2022). Melatih motorik halus anak melalui kegiatan meronce studi kasus lembaga pendidikan islam di aceh tengah. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 164-183.
- Suriati, D. (2020). Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui mencetak dengan pelepah pisang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (1), 211-223.
- Taib, B., Arfa, U., & Hasbin, H. (2021). Analisis kegiatan meronce menggunakan tutup botol bekas terhadap keterampilan motorik halus anak usia dini 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 3(1), 77-89.
- Utami, F. P., Yeni, I., & Rakimahwati, R. (2020). Efektivitas penggunaan jari tangan dalam mengembangkan motorik halus Anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari 1 Padang. *Journal on Teacher Education*, 1(1), 45–56.
- Vanagosi, K. D. (2016). Konsep gerak dasar untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2(1), 72-79.
- Yuyun, W. (2020). Pengembangan motorik halus anak usia dini melalui ketrampilan melipat kertas origami di ra Diponegoro 26 Kedungbanteng Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas Disertasi, IAIN Purwokerto. <https://repository.uinsaizu.ac.id/9085/>

