

PERSEPSI GURU TK TERHADAP KEGIATAN OUTBOUND DALAM MEMPENGARUHI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI

Muhammad Andri Setiadi¹, Mubiar Agustin²

¹ Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

² Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

¹andrysetiady91@gmail.com, ²mubiar@upi.edu

ABSTRACT

The main occupation in childhood is playing. Therefore, education in early childhood is done with a variety of fun games. Outbound activities are one alternative learning activities for early childhood. This activity consists of various games that are fun and have benefits in early childhood development. Teachers as instructors must have knowledge related to the right games in outbound activities to be appropriate in helping the child's growth and development. This study aims to reveal the kindergarten teacher's perception of outbound activities in influencing the complex intelligence of early childhood in the form of linguistic intelligence, mathematics, music, visual-spatial, naturalist, interpersonal, and intrapersonal. This research is a survey research with quantitative approach. The population and sample in this study were kindergarten and PAUD teachers in Greater Bandung. The sample technique used is snowball sampling. The questionnaire used to obtain data was arranged using a Likert scale. Research data were analyzed using proportion analysis and mode analysis. The results showed the interpretation of teachers' perceptions of outbound activities in influencing compound intelligence of early childhood is positive.

Keywords: Educational Game Tools, Used Goods, Intelligence

ABSTRAK

Pekerjaan utama pada masa kanak-kanak adalah bermain. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini dilakukan dengan berbagai permainan yang menyenangkan. Kegiatan outbound adalah salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini. Kegiatan ini terdiri dari berbagai permainan yang menyenangkan serta memiliki manfaat dalam perkembangan anak usia dini. Guru sebagai pengajar harus memiliki pengetahuan terkait permainan yang tepat dalam kegiatan outbound agar sesuai dalam membantu tumbuh kembang anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan persepsi guru taman kanak-kanak terhadap kegiatan outbound dalam mempengaruhi kecerdasan majemuk anak usia dini berupa kecerdasan linguistik, matematika, music, visual-spasial, naturalis, interpersonal, serta intrapersonal. Penelitian ini merupakan penelitian survey dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah guru taman kanak-kanak dan PAUD di Bandung Raya. Teknik sample yang digunakan adalah *snowball sampling*. Angket yang digunakan untuk memperoleh data di susun menggunakan *skala likert*. Data penelitian di analisis menggunakan analisis proporsi dan analisis mode. Hasil penelitian menunjukkan interpretasi persepsi guru terhadap kegiatan outbound dalam mempengaruhi kecerdasan majemuk anak usia dini bernilai positif.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif , Barang Bekas, Kecerdasan.

PENDAHULUAN

Untuk mempersiapkan generasi yang cerdas, tentu perlu dimulai sedini mungkin. Pendidikan anak usia dini merupakan lahan yang paling penting dan tempat untuk meningkatkan kecerdasan anak, jika sejak dini anak mendapatkan pembelajaran yang baik, untuk mendapatkan pembelajaran yang baik pastinya perlu media atau alat permainan yang baik. Dan perlunya guru yang berkemampuan baik untuk menjadikan anak yang cerdas, inovatif, dan kreatif.

Kecerdasan yang sering kita dengar di masyarakat luas. Orang yang dianggap cerdas adalah orang yang pintar disekolahnya dan selalu memiliki nilai yang baik. Tetapi sebaliknya jika seseorang memiliki nilai yang rendah disekolahnya selalu dianggap kurang dalam berpikir atau lamban. Menurut David Wechsler dalam Soepandi. dan Pramudya. (2018 : 43) kecerdasan adalah kemampuan individu untuk berpikir abstrak dalam keseluruhan, menyesuaikan diri dengan lingkungan secara efektif dan bertindak secara terarah.

Tugas guru dalam pembelajaran sangat penting, maka seharusnya setiap guru mempunyai kemampuan dalam membuat media bukan hanya dalam mengasuh anak. Karna dengan media atau alat permainan yang bersifat mengajar akan sangat membantu untuk keberhasilan pembelajaran, maka dengan adanya guru yang berkualitas dan dengan adanya media atau alat permainan yang memadai sekolah akan menghasilkan anak yang cerdas; menjadikan anak yang cerdas tidak bisa dipisahkan dari media. Menurut Maemunah. (2015 : 46) peran media dalam pembelajaran sangat penting ; karena dalam pembela-

jan anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan agar anak dapat belajar secara kongkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini yaitu harus belajar secara nyata. dan menjadikan anak yang cerdas.

Prinsip tersebut menandakan perlunya media atau alat permainan untuk menyalurkan atau menstimulus perkembangan anak. Seorang guru pada saat berjalannya pembelajaran atau pada saat menginformasikan kepada anak harus menggunakan media supaya informasi tersebut dapat diterima oleh anak.

Mengingat perlunya alat permainan untuk anak dalam pembelajaran, itu semua tidak akan lepas dari dana. disinilah banyak guru yang tidak sanggup menciptakan alat permainan karena memerlukan dana dan dananya tidak menutup kemungkinan sangat besar. sehingga di PAUD Tunas Bangsa yang berada di Kabupaten Cianjur alat permainan anak hanya menggunakan media yang ada. Dan medianya hasil membeli dari toko yang cenderung mahal . Sehingga anak hampir tiap hari menggunakan alat permainan yang sama. Padahal alat permainan edukatif tidak harus membeli baik mainannya maupun bahannya, untuk alat permainan edukatif kita bisa membuat sendiri bahkan bahannya kita bisa menggunakan barang bekas yang ada di sekeliling kita; sehingga tidak memerlukan biaya besar atau kalau gurunya kreatif tidak menutup kemungkinan tidak memakai biaya. Dan anak pun bisa membuat alat permainan edukatif sendiri sehingga bisa meningkatkan kecerdasan anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan karna perlunya memperbaiki pembelajaran di di

kelompok B di PAUD Tunas Bangsa di Kabupaten Cianjur, karena masih monoton dalam pembelajaran sehingga sulit untuk menumbuhkan kecerdasan anak. Tujuan dari Penelitian ini apakah pembelajaran dengan alat permainan edukatif dari barang bekas bisa meningkatkan kecerdasan anak usia dini. Penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui perbandingan menggunakan media dari toko yang cenderung itu itu saja dengan media atau alat permainan edukatif dari barang bekas lebih meningkat mana untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini pada kelompok B di PAUD Tunas Bangsa.

Dengan peneliti memilih judul ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI BARANG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KECERDASA ANAK USIA DINI di harapkan hasilnya dapat memperbanyak pengetahuan bagi peneliti dan di harapkan penelitian ini dapat bermangfaat juga bagi anak sehingga anak dapat menggunakan alat permainan edukatif dengan mudah tanpa harus membelinya,, bagi guru menambah wawasan tentang alat permainan edukatif yang bias di buat dari barang bekas untuk meningkatkan kecerdasan anak, dan bagi peneliti sendiri

METODOLOGI

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau men-erangkan saling hubungan dan memiliki wawasan yang luas dan mendalam.

Sugiyono dalam Hendriana. dan Afrilianto. (2017 : 17)

Penelitian ini menjabarkan kegiatan yang sudah berjalan, untuk meneliti kecerdasan anak dengan media alat permainan edukatif dari barang bekas pada kelompok B di PAUD Tunas Bangsa. Penelitian ini dilakukan selama 4 minggu dengan 4 kali kelapangan. subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B PAUD Tunas bangsa yang berjumlah 20 orang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan dan orang tua untuk di wawancarai. Penelitian ini dilakukan dengan tahap persiapan, tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan.

Dalam tahap persiapan peneliti mencari atau mengidentifikasi permasalahan yang ada d sekolah dan mengumpulkan bahan untuk referensi. Tahap perencanaan peneliti dan guru mengumpulkan barang bekas untuk pembuatan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kecerdasan anak. Tahap pelaksanaan mengimplementasikan rencana yang sudah disusun seperti memberikan pembelajaran membuat dengan membuat alat permainan edukatif dari barang bekas.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya menggunakan tehnik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada siswa pada kelompok B di PAUD Tunas Bangsa yang dijadikan subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran langsung tentang pelaksanaan perkembangan kecerdasan melalui alat permainan edukatif dari barang bekas. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Teknik wawancara ini digunakan oleh penulis untuk memperoleh infor-

masi/data yang lebih lengkap lagi yang tidak bisa dilakukan dengan menggunakan teknik observasi. Wawancara yang di lakukan kepada orang tua wali murid untuk mengetahui seberapa meningkatnya kecerdasan anak dengan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif dari barang bekas.

Teknik dokumentasi berguna untuk menambah informasi dan memberikan bukti-bukti tentang kedisiplinan yang dilakukan anak didik.. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, dan lain-lain. Dokumentasi dengan berbentuk tulisan misalnya data-data, peraturan, kebijakan. Dokumen dengan berbentuk gambar misalnya foto, sketsa, dan lain-lain. Data yang mau dihimpun dalam penelitian ini adalah dokumen yang berbentuk gambar.

Teknik Analisis data yang di gunakan peneliti adalah pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarik kesimpulan. Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan subjek ialah guru kelas kelompok B yang bernama ibu Irma Suryani, peserta didik kelompok B yang berjumlah 20 orang di PAUD Tunas Bangsa.

Dalam reduksi data yaitu proses merangkum data ada satu hal yang tidak bisa dipisahkan yaitu dengan membuat abstraksi.display data atau penyajian data menjelaskan penelitian dengan teks atau naratif karna penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Penarikan kesimpulan merupakan langkah terakhir dari analisis data kualitatif.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah dalam pemanfaatan barang bekas untuk membuat media atau hasil karya, bahwa mampu untuk meningkatkan kecerdasan atau ide-ide baru yang dimiliki setiap anak disaat dilingkungan sekolah maupun saat dirumah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setiap anak bermain pasti memerlukan media, media tersebut harus sesuai dengan kebutuhan anak, dan aman buat anak, dengan media atau alat dapat merangsang proses belajar dengan baik. Sehingga alat permainan itu harus yang berfungsi menghibur dan mendidik. Seperti halnya alat permainan edukatif menurut Hijriali. (2017 : 61) alat permainan edukatif adalah alat bermain yang bias berfungsi menghibur dan mendidik. Artinya tanpa anak menyadari dia menggunakan alat permainan edukatif baik yang menggunakan teknologi modern maupun sederhana bahkan bersifat tradisional sekalipun.

kegiatan pemanfaatan barang bekas yang di jadikan alat permainan edukatif untuk meningkat kan kecerdasan anak usia dini. Penelitian ini dilakukan pada kelompok B di PAUD Tunas Bangsa pada bulan januari 2020. Penerapan alat permainan edukatif di PAUD Tunas Bangsa dari hasil penelitian sangat berkembang pesat dan anak-anak sangat menyukainya dan selalu ingin mencoba membuat media itu. Karena dengan bermain bereksplorasi sendiri anak mendapatkan pengetahuan, keterampilan, pengalaman tersendiri dengan menggunakan media atau alat permainan edukatif.

Penelitian ini terlihat dapat meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan anak pada kelompok B di PAUD Tunas Bangsa kab.Cianjur, alat permainan edukatif yang dibuat sangat aman bagi anak dan ramah lingkungan. Karena alat permainan edukatif yang dibuat harus memiliki fungsi mendidik dan menghibur bagi anak. Dan alat permainan edukatif tersebut tidak berbahaya bagi anak, sesuai kebutuhan anak, memiliki desain sederhana, menarik dan mengembangkan daya fantasi, yang terpenting bahannya mudah dan tidak selalu harus membeli.

Penelitian ini di susun dalam bentuk subtema, setiap subtema dalam pembelajaran harus ada pembuatan alat permainan edukatif yang berbeda setiap pembelajarannya. Melalui pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif anak dapat meningkatkan kecerdasannya tanpa anak sadari, karna dengan bermain menggunakan alat permainan edukatif dalam penelitian ini dilihat anak sangat senang dan betah berada diruangan bermain, anak juga tidak bosan atau jenuh pada saat pembelajaran dan selalu ingin cepat-cepat bersekolah.

Tahapan pembelajarannya, setiap pembelajaran berlangsung guru harus sudah punya alat permainan edukatif yang sudah jadi, untuk menginformasikan kepada anak kegiatan hari ini, dan untuk membuat antusias anak agar lebih siap dalam kegiatan belajar. Adapun penelitian yang dilakukan pada kelompok B di PAUD Tunas Bangsa kab.Cianjur. dalam empat kali pertemuan, dalam masing- masing pertemuan yang disajikan dalam subtema guru seperti biasa menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPPH dan dalam penelitian ini menggunakan SOP seperti

biasanya. Dalam empat kali pertemuan setiap pertemuan membuat alat permainan edukatif yang berbeda dan selaras dengan subtema yang disajikan.

Adapun alat permainan yang dihasilkan selama empat kali pertemuan yaitu :

1. Sandal dari kardus

Bahan yang digunakan kardus bekas, kerta bekas yang berwarna, lem, gunting, pensil, sandal untuk buat pola. Adapun cara pembuatannya pertama, kita tempelkan sandal di atas kardus untuk membuat pola jiplak sesuai bentuk sandal dengan pensil, buat pola kanan dan kiri sandal. Buat lagi pola sandal yang sama pada kertas yang berwarna, Setelah ada gambar pola di kardus gunting pola mengikuti garis yang ada di kardus, buat persegi panjang dari kardus yang tipis untuk talinya, tuangkan lem pada sandal kardus dan tempel gambar pola sandal dari kertas pada sandal kardus, tempelkan tali sandal dengan lem. Sehingga menjadi sandal kardus yang lucu dan bias di pake bermain oleh anak.



Gambar 1
Hasil Kegiatan Pertemuan 1



Gambar 2

Hasil Kegiatan Pertemuan 1

2. Ikan

Bahan yang digunakan kardus yang sudah ada pola ikan, kertas bekas yang macam-macam warnanya, pensil, lem. Sepidol hitam. Adapun cara pembuatannya: buat sisik ikan dari kertas, buat ekor dan sirib ikan dari keras, tempelkan lem pada pola di bagian badanya lalu tempelkan sisik ikan pada bagian badan ikan sampai penuh, tempelkan ekor ikan pada bagian pola ekor ikan dengan menggunakan lem, beri mata pad bagian mata dengan spidol hitam, jadi deh ikannya.



Gambar 3

Hasil Kegiatan Pertemuan 2

3. Bunga dari tutup botol

Bahan yang digunakan tutup botol bekas, kardus bekas dengan

pola bunga, lem, pensil warna. Adapun cara pembuatannya: tempelkan tutup botol pada bagian pola bunga yang ada di kardus dengan menggunakan lem, warnai bagian tangkai dengan bagian daun dengan pensil warna. Jadilah bunga yang cantik.



Gambar 4

Hasil Kegiatan Pembuatan APE
Bunga dari Tutup Botol



Gambar 5

Hasil Kegiatan Pertemuan 3

4. Pesawat terbang

Bahan yang digunakan kertas bekas atau kertas warna, lem. Cara membuatnya: anak mengikuti ibu guru cara melipat dan dan di perkuat dengan lem

sehingga jadi pesawat yang bias jadi media anak dalam bermain



Gambar 6

Hasil Kegiatan Pembuatan Pesawat Terbang dari Kertas



Gambar 7

Hasil Kegiatan Pertemuan 4

Selama berlangsungnya pembelajaran, alat permainan edukatif yang dibuat guru dan anak menjadi pendukung dalam pembelajaran. Alat permainan edukatif yang dibuat guru membantu guru dalam pembelajaran sehingga anak mengerti dan mempunyai pengetahuan yang baru, dan menstimulus semua perkembangan anak, karena anak dengan melihat alat permainan edukatif bisa menjadi bukti kongkrit untuk menerangkan pembelajaran. Dan anak bisa melihat, memegang, bertanya, dan bisa meniru atau mempraktekan alat permainan edukatif yang sudah di buat guru.

Karena alat permainan edukatif yang dibuat menggunakan barang bekas, sehingga anak dapat meniru alat permainan edukatif buatan gurunya tanpa kekhawatiran dengan bahan. Ini semua membuat semangat anak tinggi pembelajaran sehingga menumbuhkan kreativitas dan bakat anak dalam meningkatkan kecerdasan anak pada kelompok B di PAUD Tunas Bangsa kab. Cianjur.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini pembelajaran dengan alat permainan edukatif dari barang bekas bisa meningkatkan kecerdasan anak usia dini. Dan perbandingan menggunakan media dari toko yang cenderung itu itu saja dengan media atau alat permainan edukatif dari barang bekas lebih bisa meningkatkan kecerdasan anak usia dini pada kelompok B di PAUD Tunas Bangsa. Hal ini dibuktikan dengan antusiasnya anak dengan hasilnya sesuai harapan yang diinginkan dalam meningkatkan kecerdasan anak.

Karena pada dasarnya kecerdasan anak sangat berkaitan dengan pembelajaran anak, jika pembelajaran atau stimulasi anak baik maka kecerdasan anak akan berkembang baik begitu pula sebaliknya jika stimulasi kurang baik maka kecerdasan anak tidak baik dan akan susah dalam menghadapi masalah yang dihadapi. Sebagai mana yang di ungkapkan menurut Soepandi. dan Pramudya. (2018 : 43) Yaitu kecerdasan menggambarkan kepintaran atau kemampuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Dalam meningkatkan kecerdasan sangat berkaitan dengan pembelajaran, dalam melaksanakan pembelajaran anak, tidak bisa di pisahkan dengan media.

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.4 | Juli 2020

Media yang digunakan harus bersifat mendidik seperti alat permainan edukatif. Dengan alat permainan edukatif pembelajaran bisa sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Rohmalina (2016 : 45) Alat permainan edukatif adalah alat atau media yang bias digunakan sebagai sarana yang mempunyai nilai pendidikan untuk mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak sekalipun medianya terbuat dari bahan bekas.

Bahan bekas tersendiri mudah sekali ditemukan di sekeliling kita, sehingga untuk pembuatan alat permainan edukatif dari barang bekas sangat efektif . karena selain mudah ditemukan barang bekas juga tidak memerlukan biaya yang besar. Maka dari itu sekolah PAUD Tunas Bangsa tidak mempunyai alasan lagi untuk tidak menggunakan alat permainan edukatif dari barang bekas.

Hasil penelitian inipun sesuai yang diharapkan. Pertama guru semakin kreatif dalam menyediakan alat permainan edukatif tanpa beban biaya besar. Dan anak pun semakin berkembang, semangat, dalam pembelajarannya dan menjadikan anak semakin meningkat dalam kecerdasannya. Dan bagi peneliti menemukan teori teori baru untuk menghadapi pendidikan dimasa yang akan datang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dicapai, maka ditarik kesimpulan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif bisa mencerdaskan anak. Alat permainan edukatif sendiri bias dibuat dari barang bekas yang di pandang tidak berguna lagi dan mengganggu kebersihan bisa di dimanfaatkan menjadi alat permainan edukatif untuk pembela-

jaran, sehingga tidak ada kata tidak ada biaya untuk sekolah atau guru, untuk menyediakan bahan untuk membuat alat peraga.

Contonya telah terbukti dari hasil penelitian ini yang dilakukan pada kelompok B di PAUD Tunas Bangsa Kab.Cianjur telah berhasil membuat anak antusias dalam belajar dan menjadikan anak yang kreatif dan cerdas. Dan menjadikan guru yang kreatif dalam membuat alat permainan edukatif .

DAFTAR PUSTAKA

- Maemunah, S. (2015). *Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam. Majalah Ilmiah Pawiyatan*, XXII(3), 45-56.
- Soepandi, I. dan Pramudya, A. (2018). *Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta : Bee Media Pustaka.
- Hendriana,H. dan Afrilianto, M. (2017). *Langkah Peraktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Hijriati, H. (2017). PERANAN DAN MANFAAT APE UNTUK Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59-69.
- Rohmalina, R. (2017). 3R “(Reduce, Reuse, Recycle)“SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PAUD DALAM MENYONGSONG INDONESIA BEBAS SAMPAH DI PAUD SIAGA KOTA CIMAH. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 2(2), 43-53.

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.3 | No.4 | Juli 2020

Anderson, L. M., Shinn, C., Fullilove, M. T., Scrimshaw, S. C., Fielding, J. E., Normand, J., Carande-Kulis, V. G. [2008]. The Effectiveness of Early Childhood Development Program. *American Journal of Preventive Medicine*, 24 (3), pp. 32-46.