

PENGARUH FUN BOOK LEARNING TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK

Indri Dwi Isnaini
STKIP Bina Insan Mandiri
Email: Indridwi@stkipbim.ac.id

Abstrak

Pembelajaran PAUD pada hakikatnya adalah belajar seraya bermain, bermain seraya belajar. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, maka aktifitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Untuk itu, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus dalam suasana yang menyenangkan agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai perkembangannya. Pembelajaran yang inovatif efektif dan menyenangkan merupakan pembelajaran yang dibutuhkan anak saat ini. Media pembelajaran *Fun Book Learning* diharapkan mampu mempengaruhi perkembangan anak, baik dari aspek moral agama, bahasa, kognitif, fisik motorik, maupun social emosional. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Fun Book Learning* Terhadap Perkembangan Anak Kelompok A. Dimana seluruh kegiatan yang ada di dalam media pembelajaran *Fun Book Learning* ini sudah disesuaikan dengan capaian perkembangan pada kurikulum 2013. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs* dengan jenis *One-Grup Pretest-Posttest Design*. dengan membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan *Pretest* dan sesudah diberi perlakuan *Posttest*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Sampel dari penelitian ini adalah 15 anak dari seluruh kelompok A. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis statistik nonparametrik dengan Wilcoxon Match Pairs Test (Uji jenjang Bertanda Wilcoxon) Berdasarkan Hasil uji jenjang bertanda wilcoxon menunjukkan Thitung adalah 0 dan Ttabel adalah 20. Dimana Thitung < Ttabel yaitu $0 < 20$ ($\alpha = 0,01$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh signifikan media pembelajaran *Fun Book Learning* terhadap perkembangan anak kelompok A TK Dharma wanita Gedangan Kecamatan Kutorejo Kabupaten Mojokerto

Kata Kunci: fun book learning, perkembangan anak

Abstract

PAUD learning is essentially learning while playing, playing while learning. This is consistent with the characteristics of early childhood who are active and have a high curiosity, so play activities are part of the learning process. For this reason, learning in early childhood education must be in a pleasant atmosphere so that children feel unburdened in achieving their development. Effective and fun innovative learning is learning that children need today. *Fun Book Learning* media is expected to be able to influence children's development, both from the moral aspects of religion, language, cognitive, physical motor, and social emotional. Therefore this study aims to determine the effect of *Fun Book Learning* on Group A Child Development. Where all activities in the *Fun Book Learning* media have been adjusted to the achievements of the 2013 curriculum. The research design used in this study is *Pre- Experimental Designs* with the type of *One-Group Pretest-Posttest Design*. by comparing the conditions before being given pretest treatment and after being given posttest treatment. Data collection methods used are the method of observation, interviews, and documentation. The sampling technique used is saturated sampling technique. The sample of this study was 15 children from all groups A. The analysis technique used was a nonparametric statistical analysis technique with the Wilcoxon Match Pairs Test. The table is $0 < 20$ ($\alpha = 0.01$), so H_0 is rejected and H_a is accepted and it can be stated that there is a significant influence of the *Fun Book*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sebagaimana dikemukakan dalam Standar Pendidikan Anak Usia Dini (Permendikbud, No 137 tahun 2014) adalah proses interaksi antar anak didik dan pendidik dengan melibatkan orang tua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD. Oleh karena itu, tugas guru yang paling utama adalah bagaimana menciptakan lingkungan yang kondusif agar terjadi interaksi yang efektif dengan peserta didik, sehingga terjadi proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, sesuai dengan pertumbuhan dan kebutuhan peserta didik.

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, maka dalam hal belajar dan pembelajaran juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, bahkan dengan anak yang lainnya. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran anak usia dini. Beberapa karakteristik cara belajar anak yang harus dipahami guru adalah anak belajar sambil bermain, setiap anak memiliki cara belajar yang khas, anak belajar dari pengalaman secara alamiah, anak belajar dari hal-hal yang nyata (konkret) menuju hal-hal yang abstrak dan anak belajar paling baik apabila yang dipelajarinya bermakna, menarik, dan fungsional (Mulyasa, 17:2017). Pembelajaran PAUD pada hakikatnya menyajikan konsep belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif dan memiliki rasa

ingin tahu yang tinggi sehingga anak menjadi suka bereksplorasi. Aktifitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran, untuk itu, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus dirancang dengan suasana yang menyenangkan agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai perkembangannya. Pembelajaran yang inovatif efektif dan menyenangkan merupakan pembelajaran yang dibutuhkan anak saat ini. Guru atau orang tua diharapkan bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran, karena anak usia dini belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar.

Fakta yang ditemukan selama observasi lapangan menunjukkan bahwa ada masalah dengan pelaksanaan atau penerapan kegiatan bermain anakkelompok A TK Dharmawanita Gedangan Kecamatan Kutorejo Kabupaten Mojokerto. Pertama, masih ada sebagian guru yang menganggap kegiatan bermain yang diterapkan di kelas hanya sebagai selingan dan bukan sebagai metode pengembangan. Kedua, pembelajaran mengacu pada lembar kerja anak. Ketiga, kegiatan bermain hanya dilakukan untuk mengembangkan kemampuan tertentu saja, dan belum diarahkan untuk mengembangkan berbagai bidang pengembangan.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan sebuah media pembelajaran untuk anak usia dini yaitu melalui *Fun Book Learning*. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada

penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Khadijah,2016:124). Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran untuk mengembangkan 5 aspek perkembangan anak usia dini, khususnya anak usia 4-5 tahun, berdasarkan kurikulum 2013 dan prinsip PAKEM (Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

Fun Book Learning merupakan buku pembelajaran yang menyenangkan. Bahan terbuat dari kain flannel sehingga aman untuk anak. Pembelajaran menggunakan media *Fun Book Learning* ini diharapkan anak merasakan belajar seraya bermain. Perbedaan *Fun Book Learning* dengan buku yang lain adalah selain sudah disesuaikan dengan kurikulum 2013 buku ini juga mengajak anak untuk aktif, karena di dalamnya terdapat banyak kegiatan. Ada kegiatan memberi makan binatang untuk aspek nilai agama moral, bercerita sederhana dengan menggunakan boneka jari untuk aspek bahasa, mengenal bentuk dan warna untuk kemampuan kognitif, mengenal ekspresi senang dan sedih untuk aspek sosial emosionalnya dan menjahit baju untuk melatih fisik motorik halus anak. Berdasarkan masalah di atas peneliti berharap dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Book Learning* dapat berpengaruh terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.

KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran

antara sumber dan penerima (Arsyad, 2011: 4). Media merupakan perantara yang mampu membangkitkan minat anak dalam proses pembelajaran. Tujuan umum media pembelajaran anak usia dini menurut Khadijah adalah untuk membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan tujuan khusus media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini menurut Smaldino (dalam Khadijah, 2015: 22-23) antara lain:

- a. Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahan pemahaman anak dalam mempelajarinya.
- b. Meningkatkan minat anak dalam membahas materi pelajaran.
- c. Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar.
- d. Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan.
- e. Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah didapat melalui materi-materi yang lain dan menjadi proses belajar mendalam dan beragam.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan media pembelajaran anak usia dini adalah untuk membantu proses stimulasi aspek perkembangan anak usia dini.

Perkembangan anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional dan fisik motorik. Perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia antara 4-6 tahun, terdapat pada tingkat dongeng. Tingkat dongeng dimulai dari sejak anak usia 3-6 tahun Jalaludin (2009: 66). Tingkatan konsep mengenai Tuhan lebih banyak dipengaruhi oleh fantasi dan emosi. Perkembangan jiwa beragama juga mengikuti perkembangan jiwa lainnya

seperti sosial dan emosional dan kondisi beragama keluarganya.

Perkembangan bahasa anak TK ditandai dengan meningkatnya ketrampilan berbicara anak. Pada usia TK, anak sangat senang dan aktif berbicara. Anak dapat menggunakan bahasa dengan cara bertanya, berdialog dan bernyanyi. Perkembangan bahasa anak usia dini meliputi, anak sudah menaruh minat baca dan penguasaan kosata anak sangat pesat. Setelah usia enam tahun perkembangan kosa kata anak mencapai sekitar 3000 kata. Perkembangan kosa kata anak mencapai 15000 kata dan anak mempelajari atau memperoleh kata baru dengan kecepatan 10 kata perhari (Masitoh, 2005: 12).

Perkembangan kognitif pada masa prasekolah meliputi, kemampuan berpikir dengan menggunakan symbol, cara berpikir anak masih dibatasi oleh persepsi, cara berpikir anak masih kaku dan anak sudah mulai mengerti dasar-dasar pengelompokan sesuatu atas dasar satu dimensi (Yusuf dalam Masitoh, 2005:9)

Perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah anak mampu melakukan partisipasi dan mengambil inisiatif dalam kegiatan fisik, anak menjadi lebih asertif dan mampu berinisiatif (Masitoh, 2005: 10). Persoalan yang tidak kalah penting dalam pendidikan anak usia dini ialah aspek sosial dan emosional yang merupakan bagian esensial dalam perkembangannya. Kadang-kadang orang tua atau pendidik kurang memperhatikan aspek tersebut dalam tahun-tahun pertama usia anak Taman Kanak-kanak. Seorang anak akan berinteraksi dengan anak lainnya jika ia memiliki kemampuan sosial yang ada di dalam dirinya.

Perkembangan fisik-motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar (gross muscle) dan otot halus (fine muscle),

yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan badan meliputi empat unsur yaitu: kekuatan, ketahanan, kecekatan, keseimbangan (Suyanto, 2005: 51). Perkembangan motorik meliputi perkembangan otot kasar dan otot halus. Otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik. Oleh karena itu gerakan tersebut dikenal dengan gerakan kasar.

Sedangkan perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menali sepatu, dan menggunting. Berbagai kegiatan pembelajaran seperti melipat, mengelem, menggunting kertas melatih motorik halus pada anak. Demikian pula menggambar bebas dengan kuas besar, lalu kuas kecil, dan mewarnai mengembangkan otot-otot halus pada jari tangan. Hal itu akan sangat bermanfaat untuk melatih jari anak agar bisa memegang pensil dan belajar menulis kelak.

METODE PENELITIAN

Metode dalam Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Rancangan penelitian eksperimen yang digunakan adalah one-group-pretest-posttest. Pada rancangan penelitian ini akan ada pre-test dan post-test, dengan demikian hasil perlakuan akan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan

sebelum diberi perlakuan(Sugiyono, 2010:74). Berikut bagan rancangan penelitiannya :



Keterangan :

- O1 = Pre-test atau nilai sebelum mendapatkan Treatment.
- X = treatment atau perlakuan berupa menggunakan media *Fun Book Learning*.
- O2 = Post-test atau nilai sesudah mendapatkan Treatment.

Dalam penelitian ini data yang dianalisis memiliki jumlah subyek 15 dan berupa data ordinal serta tidak berdistribusi normal. Data ordinal merupakan data berjenjang/berbentuk peringkat karena satu data dengan yang lain mungkin tidak sama(Sugiyono 2007:24).

HASIL PENEITIAN DAN PEMBAHASAN

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui metode observasi. Metode observasi adalah suatu

usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandar. Semua metode mempunyai tujuan untuk memperoleh ukuran tentang variabel. Kemudian tujuan yang pokok dari observasi adalah mengadakan pengukuran terhadap variabel(Arikunto, 2010: 265)

Cara untuk memberikan penilaian terhadap subyek menggunakan *Skala Likert*. Sugiyono menyatakan bahwa *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan *Skala Likert*, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indicator variable. Kemudian indicator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban dari setiap item intrumen yang menggunakan *Skala Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Berdasarkan metode observasi yang digunakan untuk mengamati tingkat kecerdasan emosi anak usia 4-5 tahun, maka disediakan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel Ketentuan Skor Lembar Penilaian Observasi

Skor	Keterangan
1	Tidak Pernah
2	Kadang-kadang
3	Sering
4	Selalu

(Sumber: Sugiyono, 2011: 135)

Selanjutnya, data yang terkumpul dihitung nilai totalnya kemudian dihitung jumlah nilai akhirnya dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Nilai akhir = $x \cdot 100$ di mana N merupakan nilai totalnya.

Sehingga nanti akan terdapat tiga kategorial hasil observasi yang akan menunjukkan tingkat kecerdasan emosi anak yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Data hasil perhitungan nilai akhir merupakan nilai per individu subyek penelitian. Sehingga untuk menentukan seorang subyek penelitian termasuk

dalam kategori mana, akan digunakan perhitungan sebagai berikut:

Kategori tinggi = (mean + 1 SD) ke atas

Kategori sedang = (mean - 1SD) sampai (mean + 1 SD)

Kategori rendah = (mean - 1SD) ke bawah

Arikunto mengatakan bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2010:211). Setelah dilakukan uji validitas, untuk selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Penelitian ini menggunakan reliabilitas internal dengan teknik mencari reliabilitas pengamatan atau observasi. Teknik mencari reliabilitas pengamatan atau observasi ini dilakukan oleh dua orang atau lebih.

Hasil uji reliabilitas, diperoleh hasil koefisien kesepakatan yang bernilai 1, hal ini dapat diartikan bahwa lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini reliable untuk digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, peneliti menggunakan uji statistik *non parametris Wilcoxon Matched Pairs Test* dengan tabel penolong *Wilcoxon*. Uji ini dimaksudkan

untuk mengetahui arah dan ukuran perbedaan. Uji *Wilcoxon match pairs test* dilakukan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan (*two paired sample*) dengan data berbentuk ordinal.

Untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan, digunakan teknik pengtesan reliabilitas pengamatan dengan rumus yang dikemukakan oleh H. J. X. Fernandes (dalam Arikunto (2010:244) sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N1+N2}$$

Dengan Keterangan :

KK = Koefisiensi Kesepakatan

S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk obyek yang sama

N1 = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N2 = Jumlah kode jyang dibuat oleh pengamat II

Berdasarkan rumus di atas diperoleh perhitungan dan hasil sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N1+N2} = \frac{2 \times 10}{10+10} = \frac{20}{20} = 1$$

Tabel Penolong Wilcoxon Analisis Sebelum Perlakuan dan Sesudah Perlakuan

No	Subjek	Sebelum Perlakuan (X1)	Sesudah Perlakuan (X2)	Beda X2- X1	Rank Selisih Mutlak	Signed Rank	
						+	-
1	DNS	30	38	+8	13,5	+13,5	-
2	MFD	32	39	+7	10,5	+10,5	-
3	AN	33	42	+9	15	+15	-
4	AL	24	30	+6	6	+6	-
5	AV	32	39	+7	10,5	+10,5	-
6	SL	26	32	+6	6	+6	-
7	AY	27	35	+8	13,5	+13,5	-
8	AN	30	37	+7	10,5	+10,5	-
9	RZ	34	38	+4	1,5	+1,5	-
10	ALD	26	32	+6	6	+6	-
11	ZDN	41	45	+4	1,5	+1,5	-
12	RS	36	41	+5	3	+3	-

13	TLA	28	34	+6	6	+6	-
14	SYR	31	38	+7	10,5	+10,5	-
15	ZHR	34	40	+6	6	+6	-
Jumlah						120	T=0

Berdasarkan tabel hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa nilai T_{hitung} yang diperoleh adalah 0, karena jumlah *Signed Rank* terkecil (positif atau negatif) dinyatakan sebagai nilai T_{hitung} . Kemudian T_{hitung} dibandingkan dengan dengan taraf signifikan 1% dan $N=15$. Dari tabel nilai kritis untuk uji jenjang bertanda *Wilcoxon* bahwa nilai adalah 20. Jika $n <$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan hasil penelitian di atas, diketahui bahwa $n <$ ($0 < 20$) maka hipotesis penelitian di terima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disampaikan simpulan yang menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Simpulan tersebut adalah:

1. Pengaruh media *Fun Book Learning* terhadap perkembangan anak usia 4-5 tahun, dilakukan dengan langkah, yaitu (a) melakukan komunikasi atau pendekatan terlebih dahulu untuk mengetahui apakah selama pembelajaran anak-

anak sudah merasa senang atau belum (b) sampaikan maksud dan tujuan penting peneliti melalui guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Book Learning* dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak, (d) menggunakan kata-kata motivasi yang positif, (e) dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

2. Penggunaan media *Fun Book Learning* ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak usia 4-5 tahun di TK Dharma wanita Gedangan Mojokerto. Hal tersebut berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji tanda berjenjang *wilcoxon* diperoleh $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 23$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang berbunyi "Pengaruh *Fun Book Learning* Terhadap Perkembangan Anak Kelompok A Di Tk Dharma wanita Gedangan Mojokerto" telah terbukti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Jalaludin. (2002). *Psikologi Agama*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Masitoh, Setiasih, & Djoehaeni. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi..
- Mulyasa. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____ (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta..
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta