

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak lahir, potensi yang dimiliki oleh manusia siap dikembangkan dan pada setiap rentang usianya memiliki kekhasan. Fase pralahir adalah masa untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan di luar lahir. Fase bayi merupakan masa mulai tumbuhnya kemampuan fisik dan intelektual yang ditandai dengan perubahan pada tubuh dan otak. Fase kanak-kanak awal (2-6 tahun) adalah masa bermain dengan semakin baiknya keterampilan motorik, pemikiran, bahasa, dan pemahaman awal tentang moralitas. Masa sekolah berada pada fase kanak-kanak pertengahan (6-11 tahun) yang ditandai dengan semakin meningkatnya kemampuan fisik, pemikiran dan moralitas. Fase remaja (11-18 tahun) adalah masa pembentukan menjadi manusia dewasa yang mulai berfikir abstrak dan idealis. Masa pengembangan karir dan pembentukan gaya hidup merupakan fase dewasa awal (18-40 tahun). Fase dewasa (40-65 tahun) adalah fase puncak keberhasilan dan menyiapkan anak-anaknya untuk mandiri. Di ujung fase ini kondisi fisik sudah mengalami penurunan (Berk 2012, 10).

Perkembangan periode kanak-kanak yang berada pada usia dua sampai delapan tahun merupakan tahap dalam perkembangan kanak-kanak sedang mudah tumbuh dan berkembang sangat potensial (*golden age*) dimana menjadi dasar untuk pertumbuhan anak yang berkualitas (Yus 2014, 63). Maria Montessori memandang bahwa periode tersebut merupakan periode sensitif atau masa peka terhadap penyempurnaan penggunaan panca indera, semua anak belajar melalui indera dan

pergerakan mereka. Pola perkembangan ini akan tumbuh melalui proses yang dialami oleh anak, terutama pengalaman interaksi pendidikan yang terpadu antara anak dengan lingkungannya sehingga mendorong seorang anak untuk berupaya mengembangkan sensitifitas terhadap lingkungannya, yang berdampak terhadap kemampuan untuk menyerap informasi, bersikap mandiri, mampu bereksplorasi serta berkomunikasi (Yus 2014, 14).

Selama periode prasekolah, keterampilan motorik yang telah diperoleh sebelumnya oleh anak-anak akan dipadukan ke dalam sistem dinamis (*dynamic system*) yang kompleks. Keterampilan baru akan berkembang bersamaan dengan pertumbuhan tubuh mereka yang lebih besar dan lebih kuat, sistem saraf pusat juga berkembang dan tantangan baru hadir dalam lingkungan mereka. Teori Piaget menjabarkan tahap pra-operasional (*preoperational stage*) terbentang selama periode dua sampai tujuh tahun. Pada masa ini peningkatan luar biasa terjadi dalam kegiatan simbolik. Contoh kegiatan simbolik yang paling tepat adalah permainan pura-pura, anak-anak akan menggunakan media yang biasa mereka pakai sehari-hari sebagai simbol tertentu, misalnya mereka bermain telepon menggunakan balok kayu atau bermain kereta api menggunakan lego yang dibuat berjejer kebelakang seperti kereta api. Tahap selanjutnya menggabungkan permainan mereka dengan rekan sebaya dalam sebuah permainan sosiodrama dimana pemahaman anak-anak lebih maju melalui alur cerita, kegiatan ini terlihat saat mereka bermain pura-pura sebagai guru, dimana seorang anak duduk di kursi sambil membacakan cerita dan teman lainnya duduk di karpet mendengarkan cerita tersebut atau seorang anak akan berperan sebagai putri raja dengan menggunakan kostum yang tersedia di sekolah. Permainan sosiodrama banyak menggunakan *hands-on /tools* sebagai alat peraga,

ternyata dapat meningkatkan kecakapan sosial, memori, atensi dengan durasi waktu yang lebih lama, kreativitas, imajinasi, emosi, bahasa, pemikiran logis dan lainnya (Berk 2012,302). Menurut Piaget, anak belajar memadukan dan mempraktekkan keterampilan yang diperoleh saat bermain, seperti keterampilan berbahasa, emosi, sosial dan lain-lain. Semua itu berdampak kepada kecerdasan anak (Tedjasaputra 2001, 8).

The National Association for Education of Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa masa kanak-kanak (*early childhood*) dimulai dari usia nol hingga delapan, sehingga karakteristik yang dimiliki pada tahap perkembangan harus menjadi perhatian pada proses pembelajaran mereka (Susanto 2017, 1). Pendidikan anak usia dini hendaknya diciptakan dengan suasana dan wilayah yang kondusif oleh pembimbing dan ayah ibu sehingga anak dengan pribadinya yang unik dapat mengeksplorasi dirinya melalui pengalaman dengan cara mengamati, meniru dan bereksperimen secara berulang-ulang dengan melibatkan semua potensi dan kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 pasal 5 berkaitan dengan struktur kurikulum PAUD mengembangkan metode pembelajaran yang meliputi penanaman nilai religi dan moral sehingga semua keterampilan fisik, sosial, emosional, seni, pengetahuan serta keterampilan yang selaras dapat berkembang sesuai dengan perkembangan usia anak (Susanto 2017, 16).

Pendekatan pendidikan anak usia dini di Sekolah Bogor Raya sudah sesuai dengan tujuan PAUD yang sebelumnya sudah diuraikan di atas. Perkembangan anak merupakan aspek utama yang menjadi perhatian Sekolah Bogor Raya, dimana rangsangan dan bimbingan melalui proses bermain sangat ditekankan dalam

perkembangan anak. Berbagai aktivitas bermain dilakukan untuk menambah pengetahuan anak, sebagaimana salah satu kekhasan dari anak usia dini, yaitu sebagai individu yang aktif di mana pengetahuan diperoleh dari keanekaragaman aktivitas yang dilakukan oleh anak (Yus 2014, xi). Salah satunya dengan menggunakan pendekatan inkuiri di mana siswa ikut terlibat aktif secara langsung dan bertanggung jawab dalam pembelajaran mereka sendiri (IBO 2018, 42). Siswa akan lebih berkembang apabila didukung oleh *hands-on activity* yang dikombinasikan dalam sebuah permainan. Oleh karena itu pada saat bermain, kegiatan belajar sudah tercakup di dalamnya. Akan tetapi pada kenyataannya aktivitas bermain dilakukan terpisah dari kegiatan belajar, bermain hanya dilakukan pada saat jam istirahat, sedangkan pembelajaran di dalam kelas lebih banyak terfokus pada kegiatan akademik.

Terkait dengan ulasan di atas, sebuah fakta yang merisaukan peneliti ketika memerhatikan kondisi di kelas saat pembelajaran. Beberapa anak yang tidak memerhatikan, bahkan bergurau/bercengkrama dengan temannya, ada yang berlari-lari, sehingga mengganggu anak lainnya. Peneliti menyadari bahwa kurangnya *hands-on activity* menyebabkan anak-anak kurang kreatif dalam mengekspresikan ide-ide mereka. Di kelas peneliti, anak-anak sedang belajar mengenai tanaman. Ketika anak-anak diminta menggambar tanaman sesuai dengan bahan yang dipelajari, mereka mengalami kesulitan membayangkan apa yang harus mereka gambar. Peneliti kemudian mencoba menambahkan *hands-on activity* sederhana. Anak-anak mulai dapat menggambar walaupun masih sangat terbatas. Lebih lanjut, kurangnya *hands-on activity* ini mempengaruhi atensi dari anak-anak didik di kelas peneliti.

Hands-On Activity yang terbatas menyebabkan tidak terakomodasinya siswa dengan kecerdasan yang lebih tinggi. Setelah selesai mengerjakan aktivitas, dikarenakan terbatasnya *hands-on activity*, anak-anak tersebut membuat keributan di kelas dan menyebabkan konsentrasi anak-anak lain terpecah. Kurangnya *hands-on activity* juga mengurangi kesempatan anak-anak untuk menumbuhkan kemampuan sosial mereka yaitu bekerja sama dan berteman.

1.2 Identifikasi Masalah

Fenomena kurangnya *hands-on activity* merisaukan hati peneliti, mungkin ini kesalahan dari peneliti sendiri sebagai guru kelas, sehingga kelas menjadi kurang kondusif. Guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menarik di dalam kelas menyesuaikan kapasitas mereka yang masih berusia 4-5 tahun. Meskipun penuh energi, anak-anak sudah lebih mampu berkonsentrasi untuk jangka waktu yang lebih lama. Memerhatikan hal tersebut, peneliti berpikir untuk mencari alternatif solusi untuk melakukan tindakan perbaikan, oleh karena itu alternatif yang dipilih adalah *hands-on activity*. Kamus Merriam-Webster mendefinisikan *hands-on activity* sebagai kegiatan yang memberikan pengalaman praktis langsung dalam proses pembelajaran; melibatkan atau mengizinkan penggunaan atau sentuhan dengan tangan; ditandai dengan keterlibatan pribadi yang aktif; diperoleh dengan benar-benar melakukan sesuatu daripada belajar tentang hal itu dari buku, ceramah, dan lain-lain (Webster 2019). Pembelajaran langsung adalah *learning by doing* belajar sambil melakukan. Pembelajaran langsung dapat diterapkan dengan banyak cara, menggunakan berbagai macam bahan, dalam berbagai ruang, dan melalui berbagai kegiatan. Dan anak-anak adalah pembelajar langsung yang alami! (Players, 2019). Pembelajaran

hands-on activity merupakan aktivitas yang menyenangkan sehingga dapat memikat perhatian dan mempertahankan fokus siswa (Centre 2004, 7).

Saat kegiatan pembelajaran guru harus berinteraksi dengan siswa baik saat mengamati, memantau bahkan mendokumentasikan aktivitas mereka. Guru juga harus menjalin dan membina relasi positif dengan ayah ibu siswa. Sekolah adalah tempat untuk memberikan dasar yang kuat untuk belajar serta berlatih dalam berperilaku dan bersikap yang baik untuk kehidupan sehari-hari. Siswa merupakan acuan dan pertimbangan yang utama dalam pemilihan serta pendekatan metode pembelajaran. Akan tetapi pada praktiknya di lapangan, siswa masih banyak mengerjakan kertas kerja dan kurang diberi kesempatan banyak untuk bermain, sehingga pada saat pembelajaran atensi siswa berkurang serta pendekatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Menurut (BPSDMP-PMP 2014,1) pembelajaran akan menjadi menyenangkan apabila melibatkan siswa secara aktif dengan model pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM).

Peneliti mengambil fenomena ini sebagai wacana penelitian yang sederhana agar menemukan penjabaran masalah ini dan kemudian pada akhirnya dapat mencari solusi yang tepat dalam menangani fenomena ini. Mengingat atensi dan kreativitas merupakan penentu penting bagaimana siswa akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan setelah proses belajar selesai, maka fenomena ini haruslah mendapat perhatian serius.

Pertimbangan lain mengapa penulis ingin mengangkat atensi sebagai wacana masalah yang patut diteliti adalah karena memahami karakteristik belajar siswa kelas TK A yang berada pada rentang usia empat sampai lima tahun tidaklah

mudah bagi peneliti. Pada uluran empat hingga lima tahun, merupakan jenjang kanak-kanak awal atau pra-operasional di mana anak mulai memunculkan proses secara simbolik yang dicerminkan pada saat berbicara atau melalui coretan pensil (Berk 2012, 300). Pengetahuan mengenai karakteristik belajar siswa penting diterapkan agar guru dapat membuat atensi anak menjadi maksimal ketika mereka belajar. Belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam permainan dan aktivitas yang sedang dipelajari merupakan proses pembelajaran yang paling baik bagi anak-anak. Sekolah memberi siswa cukup waktu untuk bermain dengan teman sebaya. Sebagai contoh, saat bermain balok, siswa bisa belajar tentang kosakata, warna, angka dan bentuk, serta mengembangkan keterampilan sosial serta motorik halus dan kasar (IBO 2018,10).

Melalui identifikasi masalah tersebut sekiranya diperlukan jalan keluar untuk melakukan tindakan perbaikan yang menarik, menyenangkan dan bermakna yaitu lebih banyak memberikan *hands-on activity*. Kegiatan praktik langsung diharapkan dapat menaikkan atensi serta kreativitas siswa dalam pembelajaran. Diharapkan dengan diterapkannya metode ini, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dimana siswa mendapatkan pengalaman melalui interaksi langsung dengan objek dengan penuh perhatian. Belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam permainan dan aktivitas yang sedang dipelajari merupakan proses pembelajaran yang paling baik bagi anak-anak. Pakar keilmuan percaya bahwa ketika anak-anak terlibat langsung dalam sebuah proses pembelajaran dengan menggunakan semua alat indra yang dimiliki akan membantu otak menciptakan jalur yang membuatnya lebih mudah dalam mengingat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan jabaran masalah di atas yang merupakan kekhawatiran guru maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses *Hands-On Activity* dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan atensi, kreativitas dan keterampilan sosial siswa?
- 2) Bagaimana perkembangan atensi siswa selama penerapan *Hands-On Activity*?
- 3) Bagaimana perkembangan kreativitas siswa selama penerapan *Hands-On Activity*?
- 4) Bagaimana perkembangan keterampilan sosial siswa selama penerapan *Hands-On Activity*?
- 5) Kendala apa saja yang dihadapi selama penerapan metode *Hands-On Activity*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah-masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses *Hands-On Activity* dalam kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan atensi, kreativitas dan keterampilan sosial siswa.
- 2) Menganalisis perkembangan atensi siswa selama menggunakan *Hands-On Activity*.
- 3) Menganalisis perkembangan kreativitas siswa selama menggunakan *Hands-On Activity*.
- 4) Menganalisis perkembangan keterampilan sosial siswa selama menggunakan *Hands-On Activity*.
- 5) Mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama penerapan *Hands-On Activity*.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Laporan catatan lapangan ini menghasilkan beberapa faedah, yaitu faedah teoritis dan praktis. Faedah teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperlihatkan kelebihan dari *hands-on activity* sebagai salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membantu siswa dalam mengembangkan atensi dan kreativitas. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk membantu guru dalam meningkatkan kompetensi dan metode pembelajaran di kelas.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penerapan *Hands-On Activity* terutama dalam meningkatkan atensi, kreativitas dan keterampilan sosial siswa.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyajian sistematika laporan penelitian mengenai penerapan *hands-on activity* dalam meningkatkan atensi dan kreativitas peserta didik usia empat sampai lima tahun ini sebagai berikut.

Bab 1 Peneliti memaparkan kekhawatiran kondisi siswa pada saat pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yaitu rendahnya atensi, kreativitas dan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk menerapkan *hands-on activity*. Penelitian tersebut diharapkan dapat menjawab rumusan masalah dan memberikan manfaat sesuai dengan yang telah dijabarkan dalam manfaat penelitian. Secara keseluruhan, sistematika penulisan menjelaskan penyajian penelitian.

Bab 2: Peneliti menampilkan berbagai teori yang berhubungan dengan metode dan variable yang diteliti. Teori yang dipaparkan berkenaan dengan definisi

dan langkah-langkah penerapan *hands-on activity*, atensi, kreativitas, keterampilan sosial, pendekatan pembelajaran anak usia dini, karakter siswa pada usia dua sampai 6 tahun, perkembangan anak usia dini dan penelitian tindakan kelas berdasarkan sudut pandang para ahli. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti juga memaparkan beberapa hasil penelitian sebelumnya terhadap penerapan *hands-on activity*. Dalam Bab 2 dijelaskan juga kerangka berpikir, definisi, konseptual dan definisi operasional.

Bab 3: Peneliti menguraikan rencana kegiatan pengamatan yang berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Bab ini juga menjelaskan tempat, waktu dan subjek penelitian. Tata cara dan perangkat penelitian juga dipaparkan secara terperinci. Peneliti juga menampilkan rencana prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Analisis dan identifikasi data diuraikan pada bab ini.

Bab 4: Peneliti menjabarkan kondisi kelas peneliti untuk memahami hasil penelitian. Hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dipaparkan untuk setiap siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Setelah hasil PTK dijabarkan, peneliti menjabarkan hasil analisis dan interpretasi data setiap variable. Pada akhir Bab 4 peneliti juga mengidentifikasi masalah yang dihadapi selama pelaksanaan penelitian.

Bab 5: Peneliti merumuskan jawaban atas tujuan penelitian menjadi kesimpulan. Peneliti juga menyampaikan saran-saran yang dapat dilakukan dalam menerapkan *hands-on activity*.