

28 307/H/06



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

PERPUSTAKAAN I T S	
Tgl. Terima	15-8-2006
Terima Dari	H
No. Agenda Prp.	220230

TUGAS AKHIR - PD 1581
LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MEDIA AJAR
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR CALISTUNG
SISWA TK B ISLAM AURELLIA**

MIN INDRIATI
NRP 3401 100 067

Dosen Pembimbing
SAYATMAN, S.Sn.
NIP 132 298 628

JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2006

RSOP
745.4
Ind
P-1
2006

**TUGAS AKHIR
PD 1581**

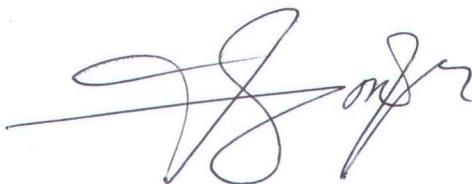
**PERANCANGAN MEDIA AJAR
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR CALISTUNG
SISWA TK B ISLAM AURELLIA**

**MIN INDRIATI
NRP. 3401 100 067**

**Diajukan guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana
pada Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya**

Pada tanggal

Dosen Pembimbing :



**Sayatman, S.Sn.
NIP. 132 298 628**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diajukan di hadapan panitia penguji
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain Produk Industri dan diterima sebagai syarat
guna memperoleh gelar

SARJANA

Pada tanggal

Mengesahkan
Jurusan Desain Produk Industri
Ketua,



Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.
NIP. 131 879 386

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berjudul *Perancangan Media Ajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar CALISTUNG Siswa TK B Islam Aurellia*.

Dalam proses penulisan laporan tugas akhir ini berbagai kendala yang ada, seperti riset dan lain-lain, alhamdulillah dapat diatasi, meskipun banyak kekurangan di dalamnya.

Harapan penulis laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat, tidak hanya untuk mahasiswa desain komunikasi visual namun dapat bermanfaat bagi masyarakat. Penulis juga memohon maaf apabila terjadi kesalahan, baik cara penulisan maupun cara penyampaian dalam laporan tugas akhir ini.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Surabaya, Agustus 2006

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan berakhirnya penulisan tugas akhir ini, penulis ingin berterima kasih kepada semua pihak yang memberikan bantuan dan dukungan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

- Allah SWT atas semua rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan yang telah diberikan untuk menempuh semua ujian hidup ini
- Ketua Jurusan sekaligus Dosen Penguji Bpk. Baroto Tavip, Dosen Wali Bpk. Taufik Hidayat, Dosen Pembimbing Tugas Akhir Bpk. Sayatman, Dosen Penguji Bpk. Rahmatsyam dan Bpk. Djoko yang senantiasa mengarahkan saya dalam proses pengerjaan tugas akhir
- Kepala Sekolah TK Islam Aurellia Ibu Wahyu Nurdiyati, atas ijin dan kesempatan yang diberikannya untuk menjadikan TK Islam Aurellia sebagai studi kasus dalam perancangan tugas akhir ini
- Bunda Indriyati, selaku staf dan pengajar di TK Islam Aurellia, dan semua bunda-bunda yang lain, terimakasih atas semua bantuan dan dukungan yang diberikan selama saya mencari data
- Bapak dan Ibu, serta kakak-kakak yang selalu sayang padaku, selalu ada untukku, mendoakan keberhasilanku, dan support selama hidupku. Maaf semua beban yang sering aku buat
- My Luvyluluhusband, mba Ocha, dan little Garu, eh Kaka. Anugerah paling indah yang diberikan Allah untukku. Berarti sekali setiap detik-detik hidupku bersama kalian
- Kucing Meng, yang selalu dengan nakal menemani hari-hariku dimanapun
- Niniy, Nono, Meme, Lidie, Phuphu, luv u olwes galz!
- Mama Nono & keluarga, atas tempat tinggal dan dukungan yang diberikan di perantauan ini. Makasih banyak Tante! Ko, suwun backdropnya
- Andjrah, atas segala-galanya yang kau curahkan untuk TA-ku ini. Thanx abiss Ndjrah!
- Bendra, Mas Doni, Chiki, Made, Dito, atas semua bantuan tenaga untuk pengerjaan TA ini

- Maritje dan Poe, sebagai sesama makhluk perempuan DKV yang ikut TA semester ini. Makasih banyak bantuannya ya Bu
- Duta & keluarga, atas ijin yang diberikan ketika saya mengerjakan TA di kamar Bendra
- Boro, atas keikhlasannya membuatkan minuman ketika saya mengerjakan TA
- Teman-teman angkatan 2001, atas semua kenangan yang sangat berharga saat kuliah. Untuk Ibu-ibu, ayo arisan
- Teman-teman seperjuangan dari seluruh angkatan yang telah bersama-sama berjuang dari kolokium I hingga sidang berakhir.

Juga banyak-banyak terima kasih dan maaf yang sebesar-besarnya pada semua pihak yang telah membantu tetapi belum tertulis di atas

ABSTRAKSI

Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Kurikulum pendidikan Taman Kanak-kanak yang berstandar Kompetensi ini berdasarkan Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah yang kemudian digunakan sebagai Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal yang dikeluarkan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2004.

Sesuai dengan kurikulum tersebut maka standar kompetensi yang diharapkan dari pendidikan TK dan RA adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Inilah yang kemudian menjadi tugas bagi masing-masing pengajar sekolah TK dan RA untuk menyusun dan menyampaikan sistem pembelajaran yang sesuai kurikulum kepada anak-anak didiknya. Berbagai media dipergunakan sebagai sarana dalam kegiatan belajar-mengajar tersebut, yang di antaranya berupa buku-buku acuan bagi pengajar, buku kegiatan siswa, dan buku aktivitas siswa.

Untuk meningkatkan motivasi belajar CALISTUNG siswa TK B Islam Aurellia dibuat beberapa media antara lain buku belajar menulis, notes belajar membaca dan berhitung, maze belajar membaca dan berhitung, permainan kelompok belajar membaca dan berhitung, dan poster. Semua media itu dikemas secara menarik sesuai segmentasinya dengan warna-warna cerah dan ilustrasi kartun tetapi tetap menonjolkan unsur Islami.

ABSTRACTION

Kindergarten is one of the children education system which provides education for children in ages of 4 to 6 years old. This curriculum is based on Rule No.20 /2003 about National Education System and Government Rules which is later on used as Curriculum 2004 Kindergarten Standard Competence and Raudhatul Athfal which was declared by the Department of Nation Education in 2004.

Based on this curriculum, so the standard competence from educations in kindergarten is to achieve optimal improvement. This, will become the duty of kindergarten an Raudhatul Athfal teachers to pass this teaching system based on the curriculum to their students. A number of varieties of medias are used in the teaching programmes, some of them are guidance for teching and students activity book.

Few medias are created to improve the students studying motivation of Islamic Kindergarten B Aurellia, such as books which learns how to read, notes learning how to write and count, mazes, group play, and poster. All those medias are packed attractive for the target audiences with colorful drawings and cartoon illustrations, yet still shows element of Islam.

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Lembar Pengesahan II	ii
Kata Pengantar	iii
Ucapan Terima Kasih	iv
Abstraksi	vi
Daftar Isi	viii

BAB I

PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Identifikasi Masalah	5
1.3	Batasan Masalah	6
1.4	Rumusan Masalah	7
1.5	Ruang Lingkup Permasalahan	7
1.6	Tujuan Perancangan	8
1.7	Manfaat Perancangan	8
1.8	Kerangka Pemikiran	9

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Motivasi	10
2.2	Standar Kompetensi Tk Dan Ra Berdasarkan Kurikulum 2004 Departemen Pendidikan Nasional	13
2.3	Kompetensi Dasar Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tk Islam Aurellia	18
2.4	Pembelajaran bagi Anak Usia Taman Kanak-kanak	29
2.5	Metode Pendidikan Islam untuk Anak-anak	30
2.6	Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak	32
2.7	Perkembangan Bermain	36

BAB III

TINJAUAN SUBJEK DESAIN

3.1	Penerapan Sistem Pembelajaran Yang Sesuai Dengan KBK Di TK Islam Aurellia	42
3.2	Activity Book TK Islam Aurellia	45
3.3	Praktis Membaca 1A, 1B, 2A, 2B, 3A, dan 3B Mandira	48
3.4	Bermain dan Senang Berlatih, Harmoni	50
3.5	Monopoly Activity Book - Kindergarten Math, Hinkler Books	52
3.6	Tokoh Kartun Yang Disukai Anak-Anak	54

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1	Penelusuran Masalah	57
4.2	Target Audien	59
4.3	Strategi Komunikasi	60
4.4	Strategi Visual	61
4.5	Strategi Media	66

BAB V

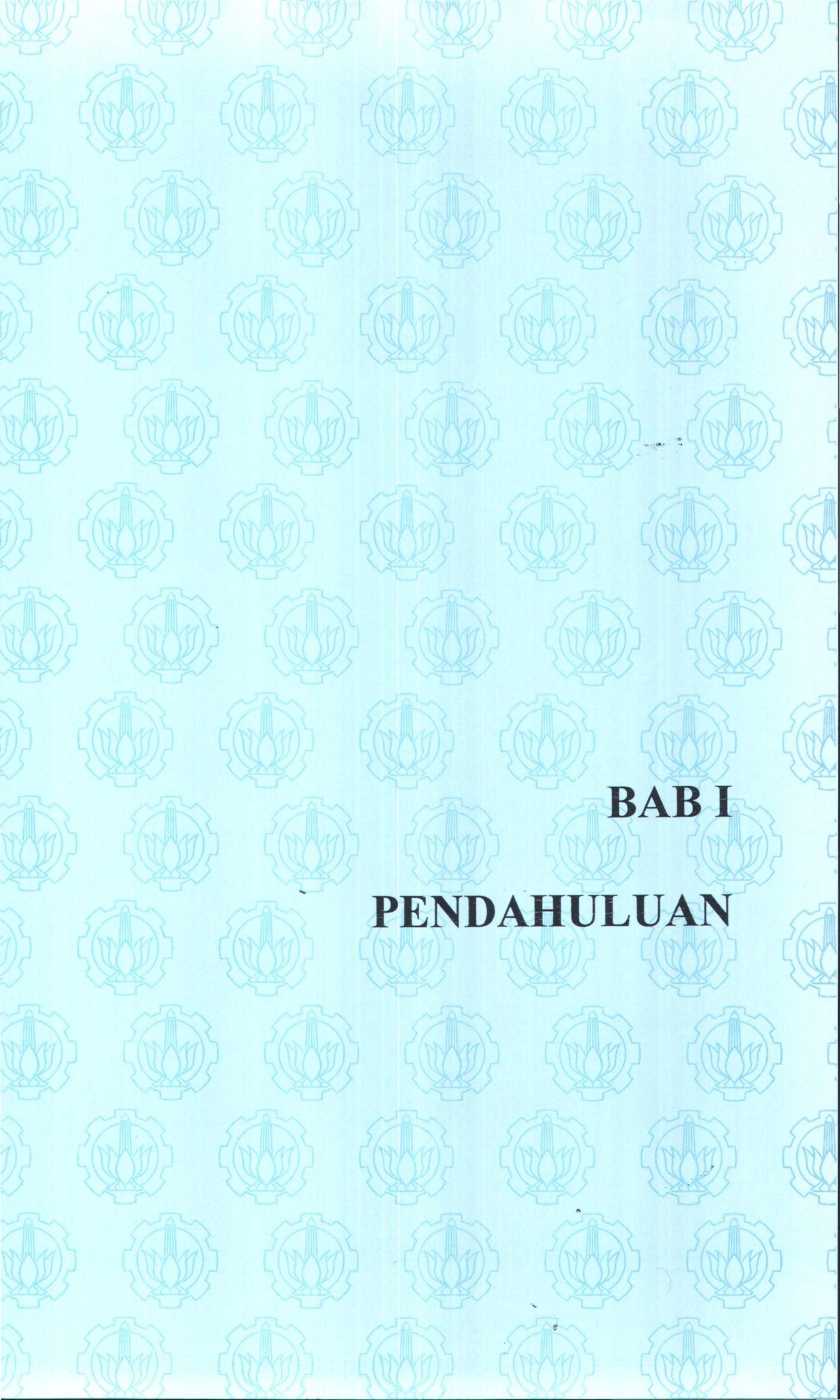
IMPLEMENTASI DESAIN

5.1	Media Belajar Membaca	86
5.2	Media Belajar Menulis	86
5.3	Media Belajar Berhitung	87

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN	88
-----------------------------	-----------

Daftar Pustaka	89
----------------	----



BAB I
PENDAHULUAN

BAB I PENDAHULUAN

I.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Kurikulum Berbasis Kompetensi adalah kurikulum yang mengusahakan selalu berpusat pada anak. Tujuannya agar anak-anak senantiasa menjadi pemikir, perintis, berani membuat pilihan, mandiri, kreatif imajinasi, dan kaya gagasan.

Kurikulum pendidikan Taman Kanak-kanak yang berstandar Kompetensi ini berdasarkan Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah yang kemudian digunakan sebagai Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal yang dikeluarkan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2004.

Sesuai dengan kurikulum tersebut maka standar kompetensi yang diharapkan dari pendidikan TK dan RA adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan tercapai meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

Iniilah yang kemudian menjadi tugas bagi masing-masing pengajar sekolah TK dan RA untuk menyusun dan menyampaikan sistem pembelajaran yang sesuai kurikulum kepada anak-anak didiknya. Berbagai media mereka pergunakan sebagai sarana dalam kegiatan belajar-mengajar tersebut, yang di antaranya berupa buku-buku acuan bagi pengajar, buku kegiatan siswa, dan buku aktivitas siswa.

TK Islam Aurellia Bimbingan Al-Azhar Syifa Budi Jakarta yang telah mendapat Akreditasi A (sangat baik) pada tahun ajaran 2004-2005 juga merupakan salah satu jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum bagi anak usia empat sampai enam tahun, ditambah dengan pendidikan keagamaan Islam. TK Islam Aurellia mengintegrasikan Kemampuan



Dasar Anak - Agama Islam (Spiritualisasi - Teknologi), sehingga akan menjadi dasar yang kuat bagi pembentukan pribadi, moral, dan intelektual anak.

Untuk menyesuaikan dengan sistem pendidikan yang sesuai KBK TK Islam Aurellia mencoba menyusun sendiri beberapa buku kegiatan anak yang telah disesuaikan dengan kurikulum berbasis kompetensi yaitu mencakup bidang pengembangan kemampuan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Buku-buku tersebut terdiri dari **Language Activity Book**, **Creative with Art**, **Cognitive**, **Fun with Mathematics**, dan **Make Line's Activity Book**. Penggunaan buku ini hanya untuk kegiatan belajar di kelas dan dikembalikan lagi kepada pengajar untuk kemudian dievaluasi.

Salah satu bidang kemampuan dasar dalam ruang lingkup kurikulum TK yang cukup dijadikan sorotan bagi pengajar TK Islam Aurellia adalah bidang bahasa dan kognitif, terutama untuk indikator CALISTUNG (membaca, menulis, dan berhitung).

Nurdiyati¹ selaku Kepala Sekolah TA dan TK Islam Aurellia mengatakan bahwa *media atau metode pembelajaran yang baru dalam bidang Calistung sangat diperlukan bagi proses belajar mengajar di TK Islam Aurellia guna mempersiapkan Tes Ujian Masuk SD*, karena meskipun dalam Kurikulum 2004 anak TK tidak diharuskan bisa membaca secara lancar (pra membaca), kebanyakan untuk tes ujian masuk SD anak disyaratkan untuk bisa membaca dan menulis kalimat dengan kata-kata sederhana (2-3 suku kata). Sedangkan untuk berhitung, dalam mengenal konsep bilangan anak juga pertama kali harus dikenalkan dengan bentuk bilangan dan bagaimana penggunaannya, seperti mengenal angka, menyebut angka, menulis angka, sampai kepada cara berhitungnya.

Pemberian materi Baca Tulis Hitung untuk anak TK sebenarnya masih menjadi pro dan kontra, karena ada pihak yang tidak setuju pemberian materi tersebut. Adalah Ki Suprioko yang mengkritisi kebijakan pemerintah yang dinilai akut dalam mempersiapkan anak masuk SD. Menurut beliau, yang juga berdasarkan berbagai penelitian, anak pada usia prasekolah (TK) mempunyai masa keemasan dalam berkembang yang tidak akan terulang.

¹ Nurdiyati, Wahyu, Dept Interview.

Tetapi di SD sendiri nantinya anak diharuskan menguasai hal-hal yang masih asing seperti menulis dan berhitung yang pengajarannya sudah di mulai di kelas satu SD². Inilah kenapa banyak pihak sekolah TK yang menyajikan pelajaran bahasa dan matematika sebagai pelajaran yang terintegrasi.

Salah satu SD yang dijadikan studi perancangan kali ini adalah SD Al-Azhar Syifa Budi Surabaya (satu yayasan dengan TK Islam Aurellia). Dalam Instrumen Penyesuaian Lingkungan Penerimaan Siswa Baru SD Al-Azhar Syifa Budi Surabaya terdapat beberapa pedoman dalam observasi penilaiannya, yakni calon siswa SD yang diterima harus bisa membaca dan menulis. Begitu juga dengan Rekapitulasi Penilaian, kompetensi berhitung dan berbahasa mempunyai skor paling tinggi dibanding kompetensi lainnya.

Sedangkan yang terjadi pada sekolah TK yang menjadi tinjauan subjek kali ini sebaliknya. Dapat dilihat dari hasil laporan Penilaian Akademik dan Non Akademik Siswa TK Islam Aurellia Semester I Untuk Observasi Baca Tulis Hitung (Calistung) berikut ini:

Tabel 1.1
Kelas TK A (jumlah siswa 33 anak)

NO	ASPEK DAN INDIKATOR	NILAI A (SUDAH MENGUASAI)	NILAI B (CUKUP MENGUASAI)	NILAI C (BELUM MENGUASAI)
1	ANGKA			
	Mengenal angka 1-12	14 anak (42 %)	6 anak (18 %)	13 anak (39 %)
	Menyebut angka 1-12	12 anak (36 %)	8 anak (24 %)	13 anak (39 %)
	Menulis angka 1-12	9 anak (27%)	12 anak (36 %)	12 anak (36 %)
	Mengenal konsep bilangan	11 anak (33 %)	11 anak (33 %)	11 anak (33 %)
2	MENARIK GARIS			
	Mengenai garis s/d 0	11 anak (33 %)	9 anak (27 %)	13 anak (39 %)
	Menarik garis s/d 0	10 anak (30 %)	11 anak (33 %)	12 anak (36 %)
3	HURUF			
	Mengenal huruf a-x	10 anak (30 %)	8 anak (24 %)	15 anak (45 %)
	Menyebut huruf a-x	10 anak (30%)	7 anak (21 %)	16 anak (48 %)
	Menulis huruf a-x	9 anak (27%)	9 anak (27 %)	15 anak (45 %)

² Alisjahbana, Anna, 2001, *Siapkah Anak Anda Masuk Sekolah?*, dari Makalah Seminar: Persiapan Anak Masuk Sekolah Dasar, Bandung, 31 Maret 2001.

Tabel 1.2
Kelas TK B (jumlah siswa 23 anak)

NO	ASPEK DAN INDIKATOR	NILAI A (SUDAH MENGUASAI)	NILAI B (CUKUP MENGUASAI)	NILAI C (BELUM MENGUASAI)
1	ANGKA			
	Mengenal angka 1-29	9 anak (39 %)	8 anak (35 %)	6 anak (26 %)
	Menyebut angka 1-29	8 anak (35 %)	8 anak (35 %)	7 anak (30 %)
	Menulis angka 1-29	4 anak (17 %)	10 anak (43 %)	9 anak (39 %)
	Mengenal konsep bilangan	8 anak (35 %)	7 anak (30 %)	8 anak (35 %)
	Bisa penjumlahan 1-20	6 anak (26 %)	9 anak (39 %)	8 anak (35 %)
	Bisa pengurangan 1-20	6 anak (26 %)	7 anak (30 %)	10 anak (43 %)
	Bisa menggunakan tanda = ≠	6 anak (26 %)	7 anak (30 %)	10 anak (43 %)
Bisa menggunakan tanda < >	7 anak (30 %)	6 anak (26 %)	10 anak (43 %)	
2	HURUF/BACA			
	Mengenal 2 suku kata	7 anak (30 %)	8 anak (35 %)	8 anak (35 %)
	Mengenal 3 suku kata	6 anak (26 %)	8 anak (35 %)	9 anak (39 %)
	Mengenal tanda mati "r"	6 anak (26 %)	4 anak (17 %)	13 anak (57 %)
Mengenal tanda mati "s"	4 anak (17 %)	5 anak (22 %)	14 anak (61 %)	

Menurut Indriyati³ selaku Koordinator Tim Litbang di TK Islam Aurellia, keadaan nilai di atas disebabkan kurangnya motivasi belajar Calistung pada anak-anak. Belajar mengenal huruf dan angka merupakan hal yang paling cepat membuat anak-anak bosan. Selain malas mengafal huruf a sampai z, anak-anak juga cenderung lebih suka diajar dengan suasana menyenangkan.

Kurangnya motivasi belajar ini ditunjukkan dengan adanya perilaku-perilaku pada saat mereka diajak belajar Calistung, seperti:

1. ketika pertama kali mendengar akan diajak belajar Calistung, secara spontan mereka akan mengeluhkan "Itu lagi, itu lagi!"
2. ketidak-mauan anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan
3. mau menjawab, tetapi asal jawab (tidak dipikir jawabannya salah atau benar)

³ Indriyati, Dept Interview

4. mau menjawab jika diberi imbalan. Seperti diberikan hadiah untuk yang menjawab paling cepat dan benar, diberikan waktu istirahat lebih cepat jika bisa menjawab dengan benar, atau bahkan waktu pulang lebih cepat
5. anak-anak tidak bisa belajar dengan duduk rapi
6. anak-anak banyak berbicara dengan teman
7. bergulung-gulung di karpet jika mulai merasa bosan (karena di sekolah ini diterapkan penggunaan karpet di kelas jika menyampaikan pelajaran, hal ini untuk membuat anak merasa lebih nyaman dalam belajar. Meja dan kursi digunakan untuk makan dan untuk anak-anak yang merasa lebih mudah menulis jika di atas meja)

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Permasalahan yang dapat diidentifikasi dari fenomena yang berkembang adalah kurangnya ketertarikan dan keseriusan anak dalam pelajaran Calistung. Menurut Indriyati, *belajar mengenal huruf dan angka merupakan hal yang paling cepat membuat anak-anak bosan*. Selain malas mengafal huruf a sampai z, anak-anak juga cenderung lebih suka diajar dengan suasana menyenangkan. Ketidak-tertarikan ini bisa dilihat dari hasil Penilaian Akademik dan Non Akademik Siswa TK Islam Aurellia Semester I Untuk Observasi Baca Tulis Hitung.

Untuk TK A persentase pada kolom siswa yang mendapat nilai C (belum menguasai) jumlahnya hampir sama, sama, bahkan dalam beberapa indikator jumlahnya melebihi jumlah persentase siswa yang mendapat nilai A (sudah menguasai) dan B (cukup menguasai).

Untuk TK B juga demikian, persentase pada kolom siswa yang mendapat nilai C (belum menguasai) jumlahnya hampir sama, sama, bahkan dalam beberapa indikator jumlahnya melebihi jumlah persentase siswa yang mendapat nilai A (sudah menguasai) dan B (cukup menguasai).

Selain itu kurangnya motivasi anak untuk pelajaran Calistung dapat ditunjukkan pada perilaku anak-anak ketika pelajaran berlangsung, seperti yang telah dijabarkan pada latar belakang.

I.3. BATASAN MASALAH

Masalah yang akan ditangani pada kasus ini adalah bagaimana meningkatkan motivasi belajar Calistung pada siswa TK Islam Aurellia, khususnya untuk siswa TK B, karena dirasakan TK B yang paling siap untuk belajar Calistung, hubungannya dengan kesiapan masuk SD. Beberapa hal yang bisa dijadikan tolok ukur untuk menunjukkan adanya motivasi belajar siswa⁴ adalah:

1. absensi atau intensitas kehadiran siswa, baik kehadiran siswa di sekolah maupun kehadiran pada saat pelajaran. Karena pada usia TK jika anak tidak menyukai sesuatu maka ia tidak ingin mendekati hal tersebut, termasuk dalam hal menyukai pelajaran.
2. adaptasi dengan teman dan lingkungannya. Jika anak terlihat sudah mulai bisa beradaptasi dengan sekitarnya, hal ini bisa dijadikan ukuran dalam melihat motivasi untuk belajar.
3. keaktifan selama pelajaran. Anak yang mempunyai motivasi untuk belajar akan serta merta melibatkan diri untuk aktif saat pelajaran berlangsung.
4. kemampuan menyelesaikan tugas. Anak yang termotivasi dalam suatu pelajaran akan berusaha untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan sebaik-baiknya.

Dari beberapa tolok ukur di atas akan lebih difokuskan lagi dalam pengerjaan perancangan kali ini yaitu pada tolok ukur keaktifan selama pelajaran dan kemampuan anak dalam mengerjakan tugas. Hal ini mengacu pada identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu siswa yang cenderung malas ketika belajar Calistung.

Sedangkan beberapa perilaku yang menunjukkan kurangnya motivasi belajar Calistung pada anak dan nantinya dijadikan indikator dalam pengukuran perancangan media ajar kali ini adalah:

1. antipati terhadap kata-kata Belajar Membaca, Menulis, dan Berhitung
2. ketidak-mauan anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan
3. mau mengerjakan atau menjawab pertanyaan tetapi asal jawab (tidak dipikir jawabannya salah atau benar)

⁴ Indriyati, Dept Interview

4. mau menjawab jika diberi imbalan tertentu
5. anak tidak bisa duduk rapi saat pelajaran
6. anak banyak berbicara dengan teman
7. anak mulai bergulung-gulung di karpet jika mulai merasa bosan

1.4. RUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan pengidentifikasian masalah serta batasan masalah yang ada dapat ditarik sebuah simpulan pertanyaan yaitu “Bagaimana merancang sebuah media ajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar Calistung untuk siswa TK B Islam Aurellia?”

1.5. RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Output yang akan menjadi bidang kerja dalam perancangan media ajar Calistung untuk siswa TK Islam Aurellia adalah memberikan desain media ajar (misalnya alat peraga dan lain-lain) yang bisa membantu pengajar TK Islam Aurellia dalam menyampaikan materi pembelajaran Calistung dan menjadikan siswanya menyukai kegiatan belajar Calistung sesuai target pembelajaran yang diharapkan dengan konsep permainan yang sangat disukai anak TK.

Pada media ajar yang dibuat diharapkan dapat mengatasi beberapa perilaku anak pada saat belajar Calistung, seperti:

1. anak-anak tidak lagi antipati terhadap kata-kata Belajar Membaca, Menulis, dan Berhitung
2. anak-anak mau mengerjakan atau menjawab pertanyaan yang diajukan dengan benar
3. anak-anak mau menjawab meskipun tidak diberi imbalan tertentu
4. anak-anak bisa duduk rapi saat pelajaran
5. anak-anak tidak banyak berbicara dengan teman
6. anak-anak tidak mudah merasa bosan

I.6. TUJUAN PERANCANGAN

Beberapa tujuan yang ingin diraih dari kasus ini adalah:

- a. Membantu meningkatkan motivasi belajar Calistung untuk siswa TK B Islam Aurellia
- b. Membantu mempermudah guru TK B Islam Aurellia dalam menyampaikan materi agar anak didiknya suka belajar Calistung
- c. Menurunkan persentase jumlah siswa pada kolom Nilai C dalam Penilaian Akademik dan Non akademik Siswa TK B Islam Aurellia khususnya bidang Observasi Baca Tulis Hitung pada semester berikutnya.

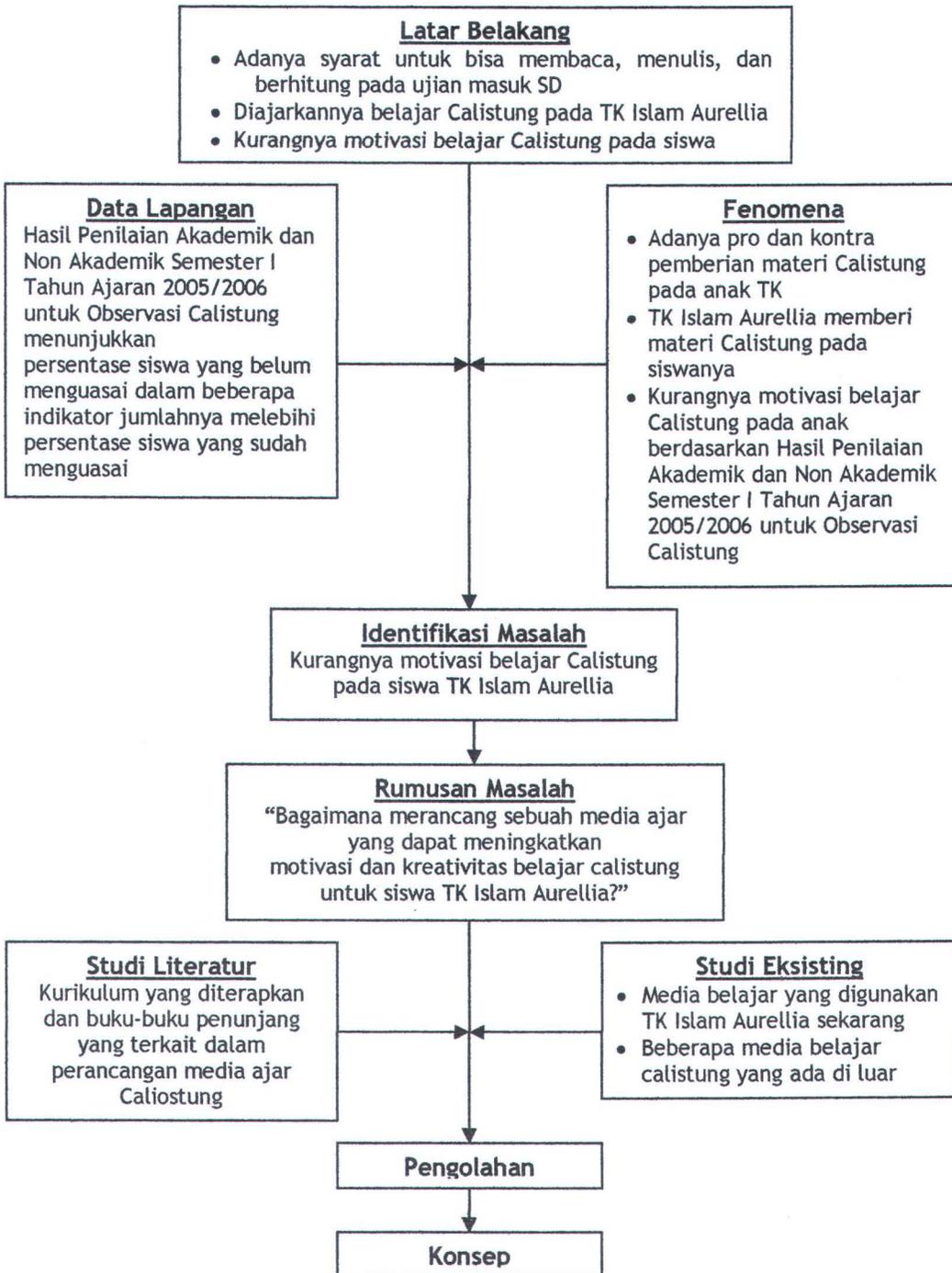
I.7. MANFAAT PERANCANGAN

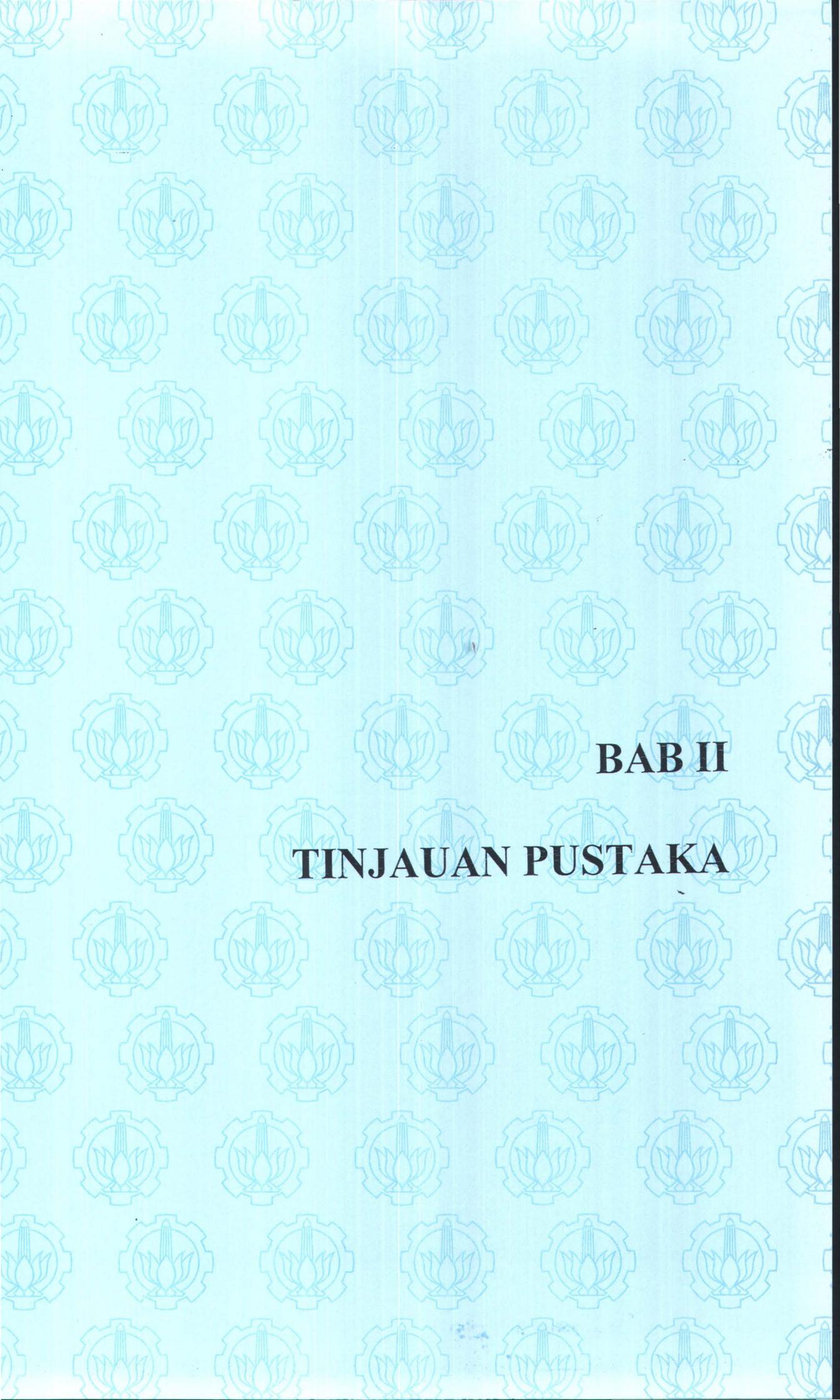
Manfaat dari perancangan media ajar kali ini adalah diharapkan dapat membantu meningkatkan kelancaran suasana belajar mengajar di TK B Islam Aurellia khususnya dalam bidang Calistung sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk belajar membaca, menulis, dan berhitung. Motivasi belajar Calistung tersebut dapat ditunjukkan oleh perilaku anak, seperti:

1. anak-anak tidak lagi antipati terhadap kata-kata Belajar Membaca, Menulis, dan Berhitung
2. anak-anak mau mengerjakan atau menjawab pertanyaan yang diajukan dengan benar
3. anak-anak mau menjawab meskipun tidak diberi imbalan tertentu
4. anak-anak bisa duduk rapi saat pelajaran
5. anak-anak tidak banyak berbicara dengan teman
6. anak-anak tidak mudah merasa bosan

Selain itu juga menjadikan lulusan TK Islam Aurellia bisa membaca, menulis, dan berhitung sehingga memiliki kesiapan masuk Sekolah Dasar.

I.8. KERANGKA PEMIKIRAN





BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1 MOTIVASI

II.1.1 PENGERTIAN MOTIVASI⁵

“Motif” dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “motif” itu maka *motivasi* dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila seorang siswa misalnya, tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, ada masalah pribadi dan lain-lain. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan seperti ini perlu ditemukan penyebabnya untuk kemudian mendorong siswa itu mau belajar. Dengan kata lain siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya.

⁵ M., Sardiman A., 2006, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, edisi pertama, PT RajaGrafindo Perkasa, Jakarta, halaman 73

II.1.2 KEBUTUHAN DAN TEORI TENTANG MOTIVASI

Menurut Morgan dan ditulis lagi oleh S. Nasution, manusia hidup dengan memiliki berbagai kebutuhan:

1. kebutuhan untuk berbuat sesuatu untuk sesuatu aktivitas
hal ini sangat penting bagi anak, karena perbuatan sendiri itu mengandung suatu kegembiraan baginya. Hal ini dapat dihubungkan dengan suatu kegiatan belajar bahwa pekerjaan atau belajar itu akan berhasil kalau disertai dengan rasa gembira
2. kebutuhan untuk menyenangkan orang lain
Banyak orang yang dalam kehidupannya memiliki motivasi untuk banyak berbuat sesuatu demi kesenangan orang lain. Hal ini sudah tentu merupakan kepuasan dan kebahagiaan tersendiri bagi orang yang melakukan kegiatan tersebut. Konsep ini dapat diterapkan pada kegiatan belajar, misalnya siswa rajin/rela belajar untuk orang tua.
3. kebutuhan untuk mencapai hasil
suatu kegiatan belajar akan berhasil baik kalau disertai 'pujian'. Aspek 'pujian' merupakan dorongan bagi siswa untuk belajar dengan giat. Pujian ini harus dikaitkan dengan prestasi yang baik. Dalam kegiatan belajar-mengajar, kegiatan belajar-mengajar harus dimulai dari yang mudah/sederhana dan bertahap menuju sesuatu yang semakin sulit/kompleks.
4. kebutuhan untuk mengatasi kesulitan
sikap anak terhadap kesulitan atau hambatan sebenarnya banyak bergantung pada keadaan dan sikap lingkungan. Sehubungan dengan ini maka peranan motivasi sangat penting dalam upaya menciptakan kondisi-kondisi tertentu yang lebih kondusif bagi mereka untuk berusaha memperoleh keunggulan.

TEORI TENTANG MOTIVASI

Menurut ahli ilmu jiwa dijelaskan bahwa dalam motivasi itu ada suatu hierarki, yakni tingkatan dari bawah ke atas. Dalam hal ini ada beberapa teori tentang motivasi yang selalu bergayut dengan soal kebutuhan:

1. kebutuhan *fisiologis*, seperti lapar, haus, kebutuhan untuk istirahat dan sebagainya
2. kebutuhan akan *keamanan*, seperti rasa aman, bebas dari rasa takut dan kecemasan
3. kebutuhan akan *cinta kasih*: kasih, rasa diterima dalam suatu masyarakat atau golongan
4. kebutuhan untuk *mewujudkan* diri sendiri, yakni mengembangkan bakat dengan usaha mencapai hasil dalam bidang pengetahuan, social, pembentukan pribadi

II.1.3 FUNGSI MOTIVASI DALAM BELAJAR

Dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Di samping itu motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi belajar yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

BENTUK-BENTUK MOTIVASI DI SEKOLAH

Dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Untuk motivasi ekstrinsik, guru harus hati-hati dalam memberikan motivasi bagi kegiatan belajar para anak didik. Sebab mungkin maksudnya memberikan motivasi tetapi justru tidak menguntungkan bagi perkembangan belajar siswa.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah:

1. Memberi angka, yaitu sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya
2. Hadiah, dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian
3. Saingan/kompetisi, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa

4. Ego-involvement, yakni menumbuhkan kesadaran pada siswa agar merasakan pentingnya bekerja keras dalam menerima tantangan
5. Memberi ulangan, para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan
6. Mengetahui hasil, semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi dalam diri siswa untuk belajar
7. Pujian, merupakan bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik
8. Hukuman, merupakan bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi
9. Hasrat untuk belajar, berarti ada unsure kesengajaan, ada maksud untuk belajar
10. Minat, merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berhasil jika disertai dengan minat
11. Tujuan yang diakui, dengan memahami tujuan yang harus dicapai maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

II.2. STANDAR KOMPETENSI TK DAN RA BERDASARKAN KURIKULUM 2004 DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL

(digunakan sebagai standar kurikulum secara nasional dalam perancangan media ajar calistung kali ini)

II.2.1. PENGERTIAN TAMAN KANAK-KANAK DAN RAUDHATUL ATHFAL⁶

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Pada usia ini secara terminologi disebut sebagai anak usia prasekolah. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Selain itu pada usia 4-6 tahun merupakan masa yang peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif,

⁶ Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal, Depdiknas, Jakarta.

bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Peran pendidik (orangtua, guru, dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak usia 4-6 tahun. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan demikian anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan.

Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Atas dasar hal tersebut di atas, maka kurikulum yang dikembangkan disusun berdasarkan karakteristik anak dan dalam rangka mengembangkan seluruh potensi anak.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Sedangkan Raudhatul Athfal (RA) adalah salah satu bentuk Taman Kanak-kanak yang tidak hanya menyelenggarakan program pendidikan umum tetapi juga mengajarkan pendidikan keagamaan Islam di dalamnya.

II.2.2. FUNGSI DAN TUJUAN PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN TK DAN RA

Fungsi pendidikan TK dan RA adalah:

- a. mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak
- b. mengenalkan anak pada dunia sekitar
- c. menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik
- d. mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi
- e. mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak
- f. menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan sekolah dasar

Sedangkan tujuannya adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

II.2.3 RUANG LINGKUP

Ruang lingkup Kurikulum TK dan RA meliputi aspek perkembangan Moral dan Nilai-nilai Agama, Sosial, Emosional dan Kemandirian, Berbahasa, Kognitif, Fisik/Motorik, dan Seni. Untuk menyederhanakan lingkup kurikulum dan menghindari tumpang tindih serta untuk memudahkan pengajar menyusun program pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman mereka, maka aspek-aspek perkembangan tersebut dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup:

1. Bidang Pengembangan Pembiasaan

Pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan kebiasaan meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Dari program pengembangan moral dan nilai-nilai agama diharapkan meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara yang baik. Program pengembangan sosial dan kemandirian dimaksudkan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya dalam rangka kecakapan hidup.

2. Bidang Pengembangan Kemampuan Dasar

Pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh pengajar untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pengembangan kemampuan dasar meliputi:

a. Berbahasa

Pengembangan ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi

secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.

b. Kognitif

Pengembangan ini bertujuan mengembangkan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk dapat mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

c. Fisik/motorik

Pengembangan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

d. Seni

Pengembangan ini bertujuan agar anak dapat dan mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, mengembangkan kepekaan, dan dapat menghargai hasil karya yang kreatif.

II.2.4 STANDAR KOMPETENSI TK DAN RA

Standar kompetensi yang diharapkan dari pendidikan TK dan RA adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

II.2.5 PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN

Pendekatan pembelajaran pada pendidikan TK dan RA dilakukan dengan berpedoman pada suatu program kegiatan yang telah disusun sehingga seluruh pembiasaan dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya. Pendekatan pembelajaran dapat memperhatikan prinsip-prinsip:

1. Berorientasi pada prinsip perkembangan anak, yaitu:

- a. kebutuhan fisik anak terpenuhi dan anak merasakan aman dan tentram secara psikologis
- b. siklus belajar anak selalu berulang
- c. anak belajar melalui interaksi sosial
- d. minat dan keingintahuan anak akan memotivasi belajarnya
- e. memperhatikan perbedaan individu tiap anak

2. Berorientasi pada kebutuhan anak

Berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan masing-masing anak karena pada usia dini anak sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi perkembangan fisik dan psikis.

3. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia TK dan RA. Upaya-upaya pendidikan hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti anak. Bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Pendidik mempunyai peran yang sangat penting dalam pengembangan bermain anak.

4. Menggunakan pendekatan tematik

Kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak. Tema sebagai sarana/alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep pada anak secara mudah dan jelas.

5. Kreatif dan inovatif

Pendekatan ini dapat dilakukan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis dan menemukan hal-hal baru, serta tidak hanya memosisikan anak hanya sebagai obyek, tetapi juga sebagai subyek dalam proses pembelajaran.

6. Lingkungan kondusif

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun luar ruangan. Lingkungan hendaknya tidak memisahkan anak dari nilai-nilai budayanya, baik yang dipelajari di rumah, di sekolah maupun lingkungan sekitar.

7. Mengembangkan kecakapan hidup

Pengembangan ini didasarkan atas pembiasaan-pembiasaan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri, disiplin dan sosialisasi serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

Sedangkan **penilaian** dapat dilakukan melalui pengamatan tingkah laku anak dalam kehidupan sehari-hari untuk mengetahui perkembangan dan sikap anak. Selain itu dapat juga dilakukan pencatatan anekdot yang berupa catatan tentang sikap dan perilaku anak dalam situasi tertentu.

II.3 KOMPETENSI DASAR PEMBELAJARAN SESUAI KURIKULUM TK ISLAM AURELLIA

(digunakan sebagai standar kurikulum perancangan media ajar kali ini sehingga sesuai dengan kurikulum yang dipakai di TK Islam Aurellia, dalam hal ini sebagai subjek desain)

Sekolah Islam Aurellia, khususnya tingkat Taman Kanak-kanak mempunyai Standar Kompetensi Dasar dalam menyampaikan proses pembelajaran pada anak didik. Kompetensi Dasar yang dibuat mengacu pada Kompetensi Dasar yang dikeluarkan Departemen Pendidikan Nasional Kurikulum 2004.

II.3.1 KOMPETENSI DASAR PEMBELAJARAN KELOMPOK TK B

1. Pembentukan Perilaku melalui Pembiasaan

Moral dan Nilai-nilai agama, Sosial, Emosional, dan Kemandirian. Kompetensi dasarnya anak mampu melakukan ibadah, terbiasa mengikuti

aturan dan dapat hidup bersih dan mulai belajar membedakan benar dan salah, terbiasa berperilaku terpuji.

Hasil yang diharapkan pada anak:

a. Dapat berdoa dan menyanyikan lagu-lagu keagamaan

Indikator:

- 1) Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan tertib
- 2) Menyanyi lagu-lagu keagamaan
- 3) Bersyair yang bernafaskan agama
- 4) Menyebutkan bermacam-macam agama yang dikenal
- 5) Terlibat dalam upacara keagamaan

b. Terbiasa melakukan ibadah secara teratur

Indikator: Melaksanakan kegiatan ibadah sesuai aturan

c. Mengenal dan menyayangi ciptaan Tuhan

Indikator:

- 1) Membedakan ciptaan-ciptaan Tuhan
- 2) Berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan
- 3) Mempunyai sahabat

d. Terbiasa berperilaku sopan santun dan mengucapkan salam

Indikator:

- 1) Selalu memberi dan membalas salam
- 2) Berbicara dengan suara yang ramah dan teratur (tidak berteriak)
- 3) Selalu mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu

e. Membedakan perbuatan yang benar dan yang salah

Indikator:

- 1) Menyebutkan mana yang salah dan benar pada suatu persoalan
- 2) Menunjukkan perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah

f. Terbiasa disiplin diri

Indikator:

Ke sekolah tepat waktu dan mentaati peraturan yang ada

g. Terbiasa bersikap/berperilaku saling menghormati

Indikator:

- 1) Menghormati orang tua dan orang yang lebih tua
- 2) Mendengarkan dan memperhatikan teman bicara



h. Terbiasa bersikap ramah

Indikator:

- 1) Berbahasa sopan dan bermuka manis
- 2) Menyapa teman dan orang lain

i. Menunjukkan sikap kerjasama dan persatuan

Indikator:

- 1) Senang bermain dengan teman (tidak bermain sendiri)
- 2) Dapat melaksanakan tugas kelompok
- 3) Dapat memuji teman/orang lain

j. Dapat menunjukkan rasa percaya diri

Indikator:

- 1) Berani bertanya secara sederhana
- 2) Mau mengemukakan pendapat secara sederhana
- 3) Mampu mengambil keputusan secara sederhana

k. Terbiasa menunjukkan kepedulian

Indikator:

- 1) Senang menolong
- 2) Mau memohon dan memberi maaf
- 3) Mengajak teman untuk bermain/belajar

l. Terbiasa menjaga kebersihan diri dan mengurus dirinya sendiri

Indikator:

- 1) Membersihkan diri sendiri tanpa bantuan, misalnya menggosok gigi, mandi, buang air
- 2) Memelihara diri sendiri

m. Terbiasa menjaga lingkungan

Indikator:

- 1) Memelihara lingkungan, misal membuang sampah pada tempatnya
- 2) Menghemat pemakaian air dan listrik

n. Dapat bertanggung jawab

Indikator:

- 1) Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai
- 2) Membersihkan peralatan makan setelah digunakan

2. Kemampuan Dasar

a. Berbahasa

Kompetensi dasarnya anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.

Hasil yang diharapkan pada anak:

- 1) Dapat mendengarkan dan membedakan bunyi suara, bunyi bahasa, dan mengucapkannya dengan lafal yang benar

Indikator:

- a) Membedakan dan menirukan kembali bunyi/suara tertentu
- b) Menirukan kembali 4-5 urutan kata
- c) Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misalnya kaki-kali) dan suku kata akhir yang sama (misalnya nama-sama), dan lain-lain

- 2) Dapat mendengarkan dan memahami kata kalimat sederhana serta mengkomunikasikannya

Indikator:

- a) Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar
- b) Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut

- 3) Dapat berkomunikasi/berbicara secara lisan dengan lafal yang benar

Indikator:

- a) Menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, alamat rumah dengan lengkap
- b) Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana dengan urut

- 4) Memiliki perbendaharaan kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari

Indikator:

- a) Bercerita menggunakan kata ganti aku, saya, kamu, dia, mereka
- b) Menunjuk dan menyebutkan gerakan-gerakan, misalnya duduk, jongkok, berlari, makan, dan lain-lain
- c) Menunjuk dan memberikan keterangan yang berhubungan dengan posisi/keterangan tempat

- d) Membuat gambar dan menceritakan isi gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata
 - e) Mengelompokkan kata-kata yang sejenis
 - f) Bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas
 - g) Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri (4-6 gambar)
- 5) Mengenal bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dengan tulisan (pra membaca)

Indikator:

- a) Membaca buku cerita bergambar yang memiliki kalimat sederhana dan menceritakan isi buku dengan menunjuk beberapa kata yang dikenalnya
- b) Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya

b. Kognitif

Kompetensi dasarnya anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil yang diharapkan pada anak:

- 1) Anak dapat mengenali benda sekitarnya menurut bentuk, jenis, dan ukuran

Indikator:

- a) Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau ciri-ciri tertentu
- b) Mengenal perbedaan kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek, jauh-dekat, banyak-sedikit, tebal-tipis, sama-tidak sama
- c) Membedakan macam-macam suara
- d) Memasangkan benda sesuai pasangannya berdasarkan jenisnya, persamaannya, dan lain-lain
- e) Menyebutkan dan menceritakan perbedaan 2 buah benda
- f) Menunjukkan kejanggalan suatu gambar
- g) Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya

2) Dapat mengenali konsep-konsep sains sederhana

Indikator:

Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika:

- a) Warna dicampur
- b) Proses pertumbuhan tanaman (biji-bijian, umbi-umbian, batang-batangan)
- c) Balon ditiup lalu dilepaskan
- d) Benda-benda dimasukkan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam)
- e) Benda-benda yang dijatuhkan (gravitasi)
- f) Percobaan dengan magnet
- g) Mengamati dengan kaca pembesar
- h) Mencoba dan membedakan bermacam-macam rasa, bau dan suara
- i) Mengungkapkan sebab akibat, misalnya mengapa sakit gigi
- j) Mengungkapkan asal-mula terjadinya sesuatu

3) Dapat mengenal bilangan

Indikator:

- a) Membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20
- b) Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10
- c) Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10
- d) Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)
- e) Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit

4) Dapat mengenal bentuk geometri

Indikator:

- a) Membuat bentuk-bentuk geometri
- b) Mengelompokkan benda tiga dimensi (benda sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat)
- c) Memasangkan bentuk geometri benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran-bola, segiempat-balok)

5) Dapat memecahkan masalah sederhana

Indikator:

- a) Mengerjakan “maze” (mencari jejak) 3-4 jalan
- b) Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping)

6) Dapat mengenali ukuran

Indikator:

- a) Mengukur panjang dengan langkah, jengkal, lidi, ranting, penggaris, meteran
- b) Menimbang benda dengan timbangan buatan atau sebenarnya
- c) Mengisi dan menyebutkan isi wadah (gelas, botol) dengan air, pasir, biji-bijian, beras, dan lain-lain

7) Mengenal konsep waktu

Indikator: Menyatakan waktu yang dikaitkan dengan jam

c. Fisik dan Motorik

Kompetensi dasarnya anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian.

Hasil yang diharapkan pada anak:

1) Dapat menggerakkan jari tangan untuk kelenturan otot dan koordinasi

Indikator:

- a) Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan, misalnya makan, mandi, menyisir rambut, dan lain-lain
- b) Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan plastisin, playdough/tanah liat, pasir
- c) Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran
- d) Meniru melipat kertas sederhana (7 lipatan)
- e) Menjahit bervariasi (jeluju dan silang) 15 lubang dengan tali raffia, benang wol

- f) Menggantung berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang, zig zag, lingkaran, segiempat, segitiga)
 - g) Mencocok bentuk
 - h) Menyusun menara dari kubus minimal 12 kubus
 - i) Membuat lingkaran dan segi empat dengan rapi
 - j) Memegang pensil dengan benar (antar ibu jari dan 2 jari)
- 2) Dapat menggerakkan lengannya untuk kelenturan otot dan koordinasi
- Indikator:
- a) Memantulkan bola besar, bola sedang, dan bola kecil (diam di tempat)
 - b) Melambungkan dan menangkap kantong biji sambil berjalan/ bergerak
 - c) Memantulkan bola besar, bola sedang, dan bola kecil sambil berjalan/ bergerak
 - d) Menangkap, melempar bola besar, bola sedang, dan bola kecil dengan memutar badan, mengayunkan lengan dan melangkah
- 3) Dapat menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, koordinasi, dan melatih keberanian
- Indikator:
- a) Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban
 - b) Berjalan mundur dan ke samping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban
 - c) Meloncat dari ketinggian 30-50 cm
 - d) Memanjat, bergantung, dan berayun
 - e) Berdiri dengan tumit, berdiri di atas satu kaki dengan seimbang
 - f) Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh
 - g) Menendang bola ke depan dan ke belakang
 - h) Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi
 - i) Bermain dengan simpai (digelindingkan sambil berjalan dan berlari)

- j) Senam fantasi bentuk meniru (misalnya menirukan berbagai gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin) dengan lincah
- k) Naik otopet, sepeda roda dua

d. Seni

Kompetensi dasarnya anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan imajinasi dan menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

Hasil yang diharapkan pada anak:

- 1) Dapat menggambar sederhana

Indikator:

- a) Menggambar bebas dengan berbagai media (pensil warna, krayon, arang, dan lain-lain) dengan rapi
- b) Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, lingkaran dan segiempat
- c) Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional
- d) Stempel/mencetak dengan berbagai media (pelepah pisang, batang papaya, karet busa, dan lain-lain) dengan lebih rapi

- 2) Dapat mewarnai sederhana

Indikator:

- a) Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi
- b) Mewarnai benda tiga dimensi dengan berbagai media

- 3) Dapat menciptakan sesuatu dengan berbagai media

Indikator:

- a) Meronce dengan manik-manik sesuai pola (2 pola)
- b) Menciptakan 3 bentuk bangunan dari balok
- c) Menciptakan 3 bentuk dari kepingan bentuk geometri
- d) Menciptakan bentuk dengan lidi
- e) Menganyam dengan berbagai media, misalnya kain perca, daun, sedotan, dan lain-lain
- f) Mambatik dan jumputan

- g) Membuat gambar dengan teknik kolase dengan memakai berbagai media (kertas, ampas kelapa, biji-bijian, dan lain-lain)
 - h) Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk/bahan (segiempat, segitiga, dan lain-lain)
 - i) Membuat mainan dengan teknik menggunting, melipat dan menempel
 - j) Mencocok dengan pola buatan guru atau ciptaan anak sendiri
 - k) Permainan warna dengan berbagai media, misalnya krayon, cat air, dan lain-lain
 - l) Melukis dengan berbagai media (finger painting, kuas, bulu ayam, daun-daunan, dan lain-lain)
- 4) Dapat mengekspresikan diri dalam bentuk gerak sederhana
- Indikator:
- a) Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama musik/ritmik dengan lentur
 - b) Mengekspresikan diri secara bebas sesuai irama musik
 - c) Menari sesuai irama musik yang didengar
 - d) Mengekspresikan diri dalam gerak variasi dengan lentur dan lincah
- 5) Dapat menyanyi dan memainkan alat musik sederhana
- Indikator:
- a) Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak
 - b) Menyanyi lagu anak sambil bermain musik
- 6) Dapat menampilkan sajak sederhana dengan gaya
- Indikator:
- a) Mengucapkan sajak dengan ekspresi yang bervariasi, misalnya perubahan intonasi, gerak, dan lain-lain
 - b) Membuat sajak sederhana
- 7) Dapat mengekspresikan gerakan berdasarkan cerita dan lagu
- Indikator:
- a) Mengekspresikan gerakan sesuai dengan syair lagu atau cerita
 - b) Mengucapkan syair lagu sambil diiringi senandung lagunya

8) Dapat melakukan gerakan pantomim

Indikator:

- a) Mengkomunikasikan gagasan melalui gerak tubuh
- b) Menceritakan gerak pantomim ke dalam bahasa lisan

II.3.2 TARGET PEMBELAJARAN CALISTUNG KELOMPOK TK B

Tabel 2.1
Target Pembelajaran Calistung Kelompok TK B

NO	BULAN	TARGET PEMBELAJARAN		
		Membaca dan Menulis	Menulis Angka	Konsep Bilangan
1	Agustus	2 suku kata	Angka 1-8	Penjumlahan 1-5
2	September	2 suku kata	Angka 9-13	Penjumlahan dan pengurangan 1-5
3	Oktober	3 suku kata	Angka 14-17	Penjumlahan 1-10
4	November	3 suku kata	Angka 18-21	Penjumlahan dan pengurangan 1-10
5	Desember	Tanda mati r & s	Angka 22-25	Penjumlahan dan pengurangan 1-20
6	Januari	Tanda mati n, m, l, h	Angka 26-29	Penjumlahan dan pengurangan 1-25
7	Februari	Tanda mati k, p, t, ng	Angka 30-33	Penjumlahan dan pengurangan 1-30
8	Maret	Diftong au, ai	Angka 34-37	Penjumlahan dan pengurangan 1-35
9	April	Kalimat sederhana	Angka 38-41	Penjumlahan dan pengurangan 1-40
10	Mei	Kalimat sederhana	Angka 41-45	Penjumlahan dan pengurangan 1-45

II.4 PEMBELAJARAN BAGI ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK⁷

(digunakan sebagai acuan pembelajaran dalam proses melakukan perancangan media ajar kali ini)

Pembelajaran merupakan kegiatan yang mencakup kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana yang terorganisir secara sistematis yang mencakup tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran yang mencakup metode dan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan umpan balik evaluasi pembelajaran.

DESAIN PEMBELAJARAN

Proses pembelajaran adalah suatu proses yang perlu direncanakan secara sistematis. Berbagai prinsip yang terkait dengan perencanaan pembelajaran:

1. Prinsip-prinsip dalam mendesain pembelajaran

- a. dapat mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki anak secara optimal
- b. mempunyai tujuan yang jelas dan terukur
- c. dapat memberikan deskripsi tentang materi yang diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah ditetapkan
- d. dapat mendeskripsikan proses yang akan dilaksanakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran
- e. dapat mengidentifikasi dan memperbaiki kelemahan yang ditemukan dalam pencapaian tujuan pembelajaran

2. Aplikasi Desain Pembelajaran

Suatu desain pembelajaran yang sistematis terdiri dari aspek-aspek yang saling terkait, antara lain:

a. Tujuan Pembelajaran

Secara umum tujuan pembelajaran di TK hendaknya mencakup aspek-aspek *pengembangan kemampuan fisik, pengembangan intelegensi, pengembangan kecerdasan emosi, pengembangan kecerdasan spiritual,*

⁷ Jamaris, Martini, 2006, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, edisi pertama, PT Grasindo, Jakarta, hal. 125



penyesuaian diri secara sosial, dan pengembangan bahasa dan komunikasi.

b. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran ditetapkan berdasarkan tujuan pembelajaran, karena merupakan sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Proses Pembelajaran

Terdiri dari penentuan *strategi pembelajaran* (langkah-langkah yang diterapkan dalam proses pembelajaran), *metode pembelajaran* (teknik-teknik yang digunakan dalam menyajikan pembelajaran), dan *pengaturan kelompok*.

d. Pengalokasian waktu

Alokasi waktu pembelajaran sangat ditentukan oleh tujuan pembelajaran, kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran, dan keluasan materi pembelajaran.

e. Pemilihan Sumber, Media, dan Perlengkapan Pembelajaran

Ditentukan oleh tujuan, kegiatan, dan materi yang terkandung dalam suatu pembelajaran.

f. Evaluasi

Suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan masukan bagi peningkatan proses pembelajaran.

II.5 METODE PENDIDIKAN ISLAM UNTUK ANAK⁸

(digunakan sebagai acuan pembelajaran yang berdasar ke-Islaman)

Anak dalam perspektif Islam merupakan amanah dari Allah SWT. Dengan demikian semua orangtua berkewajiban untuk mendidik anaknya agar dapat menjadi insan yang shaleh, berilmu dan bertakwa.

⁸ Awwad, Jaudah Muhammad, 1995, Mendidik anak Secara Islam, Edisi pertama, Gema Insani, Jakarta

II.5.1 KETELADANAN DALAM KEHIDUPAN ANAK

Dalam kegiatan belajar-mengajar, *keteladanan* memberikan pengaruh yang lebih daripada omelan dan nasihat. Jika perilaku orangtua atau guru berbeda atau bertolak belakang dengan nasihat-nasihatnya, niscaya kegiatan belajar-mengajar itu gagal.

Berbagai hal yang mencerminkan keteladanan kepada anak didik:

1. seorang guru harus menjauhkan diri dari sikap dusta agar anak-anak tidak belajar dusta
2. seorang guru tidak boleh memanjangkan kukunya, agar anak tidak meniru
3. seorang guru harus menjaga kebersihan giginya agar anak senantiasa mementingkan kebersihan gigi
4. seorang guru tidak membuang sampah sembarangan
5. bagaimanapun marahnya seorang guru tidak boleh mengeluarkan kata-kata kasar atau umpatan agar anak-anak tidak menirunya
6. seorang guru harus menghindarkan diri dari berdandan yang berlebihan agar tidak menghilangkan kemurnian anak-anak
7. guru-guru harus menghindarkan diri dari obrolan berlebihan antar mereka agar anak tidak terlantar
8. seorang guru harus memiliki sikap toleran terhadap anak didik yang melakukan kesalahan dan menasihatinya dengan bahasa yang lembut agar anak terbiasa memaafkan kesalahan dan berlaku santun terhadap orang lain

II.5.2 KEGIATAN MEMOTIVASI ANAK

Kegiatan ini dilakukan melalui *kegiatan harian awal* seperti menyambut anak dengan wajah ceria, mengucapkan salam, dan memperhatikan keadaan penampilan dan kesehatan anak. Lalu setelah itu melakukan *olah raga pagi* yang memupuk kegesitan, kegembiraan, dan keceriaan anak-anak sehingga anak tidak berpikir bahwa sekolah merupakan kegiatan yang mengungkung kebebasan mereka. Kegiatan selanjutnya adalah *mengajak anak menghafal Al-Quran* melalui membiasakan memulai pelajaran dengan membaca Al-Quran. Guru dianjurkan mempelajari metode praktis dan efisien dalam menghafal Al-Quran, dan agar anak termotivasi untuk juga menghafal Al-Quran, dianjurkan untuk memberi hadiah tepuk tangan, coklat, atau mainan.

II.5.3 ALTERNATIF MENGENALKAN ISLAM PADA ANAK-ANAK

Dua hal yang bisa dijadikan alternatif dalam mengenalkan Islam pada anak-anak adalah melalui nyanyian dan cerita Islami. Anak-anak sebaiknya dijauhkan dari segala bentuk nyanyian yang tidak bermanfaat dan menyesatkan, dan usahakan nyanyian yang diberikan memiliki acuan yang jelas dan sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan.

Sedangkan untuk cerita Islami sebaiknya dikenalkan pada anak-anak sejak awal. Lewat kisah perang misalnya, anak-anak dilatih untuk memiliki keberanian dan kebanggaan terhadap pahlawan-pahlawan Islam. Kisah-kisah tersebut bisa dipergakan dalam berbagai kesempatan, misalnya dalam perayaan tertentu atau ketika bertamasya.

II.6 PERKEMBANGAN DAN PENGEMBANGAN ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK⁹ (digunakan sebagai pengetahuan dan dasar dalam proses perancangan media yang nanti dihasilkan)

II.6.1 PERKEMBANGAN FISILOGIS

Kegiatan fisik dan pelepasan energi dalam jumlah besar merupakan karakteristik aktivitas anak pada usia 4-6 tahun. Hal ini disebabkan oleh energi tersebut memerlukan penyaluran melalui berbagai aktivitas fisik, baik yang berkaitan dengan gerakan *motorik kasar* maupun *motorik halus*.

1. Perkembangan Gerakan Motorik Kasar

Dalam hal ini berkaitan dengan koordinasi gerakan tubuh. Pada usia 4 tahun anak sangat menyukai kegiatan fisik yang mengandung bahaya, seperti melompat dari tempat tinggi atau bergantung dengan kepala di bawah. Sedangkan pada usia 5 atau 6 tahun, keinginan untuk melakukan kegiatan berbahaya akan bertambah.

2. Perkembangan Gerakan Motorik Halus

Dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari-jari tangan. Pada anak usia 4 tahun koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Sedangkan pada anak usia 5 atau 6 tahun koordinasi gerakan

⁹ Op. Cit, Jamaris, hal. 6

motorik halus berkembang dengan pesat, bahkan mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik (gerakan mata dengan gerakan lengan, tangan, dan tubuh)

II.6.2 PERKEMBANGAN KOGNITIF

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Perkembangan kognitif anak pada hakikatnya merupakan hasil proses *asimilasi* (proses penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah ada di dalam struktur kognitif anak), *akomodasi* (proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada), dan *ekuilibrium* (usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu ia menghadapi suatu masalah).

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia 4 Tahun

- a. mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif
- b. mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungan
- c. dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya
- d. proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh pancaindra
- e. semua kejadian yang terjadi di sekitarnya mempunyai alasan, tetapi masih berdasar sudut pandangnya sendiri
- f. mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan

2. Kemampuan Kognitif anak Usia 5 atau 6 Tahun

- a. sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
- b. mulai tertarik dengan huruf dan angka, bahkan ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya
- c. telah mengenal sebagian besar warna
- d. mulai mengerti tentang waktu
- e. mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
- f. pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung

II.6.3 PERKEMBANGAN KEMAMPUAN DASAR MATEMATIKA

Kesadaran terhadap hitungan tidak hanya menyangkut kemampuan untuk menghitung 1, 2, 3, dan seterusnya, tetapi juga berkembang kemampuan untuk memahami bahwa satu objek berhubungan dengan objek lainnya dan dapat dipasangkan.

Pemahaman untuk berhitung juga berhubungan dengan pengetahuan terhadap strategi dalam menghitung, yang berkaitan dengan menjumlah dan mengurangi.

Pengembangan kemampuan dasar menghitung dapat dilakukan dengan membiasakan anak berinteraksi dengan situasi yang berkaitan dengan kegiatan menghitung, seperti menghitung kehadiran anak di sekolah, mencocokkan jumlah benda dengan angkanya, dan menuliskan angka sesuai dengan jumlah bendanya.

II.6.4 PERKEMBANGAN KEMAMPUAN DASAR MEMBACA

Kemampuan membaca dapat dibagi atas tahap perkembangan berikut ini:

1. tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan
2. tahap membaca gambar
3. tahap pengenalan bacaan
4. tahap membaca lancar

MEMBACA¹⁰

Jauh sebelum anak mampu membaca dan sebelum mereka mampu mengerti arti setiap kata kecuali yang sederhana, mereka ingin dibacakan. Sampai apabila anak telah belajar membaca dengan mudah dan baik, mereka beralih pada membaca sebagai bentuk hiburan.

Tema yang Disukai dalam Bacaan Anak

Walaupun keyakinan populer menyatakan bahwa anak kecil menyukai cerita yang sangat imajinatif, terdapat bukti bahwa mereka lebih menyukai cerita tentang hal-hal yang "dapat terjadi". Kebanyakan anak kecil lebih menyukai cerita tentang orang dan hewan yang dikenalnya karena mereka mampu

¹⁰ Hurlock, Elizabeth B., 1997, *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta, hal. 335

mengidentifikasi diri dengan hewan, mereka memperoleh kegembiraan yang besar dari mendengar hal-hal yang dilakukan karakter itu. Karakteristik umum lain dari tema yang lebih disukai dalam bacaan anak adalah adanya preferensi kuat untuk akhir yang bahagia.

Terdapat Tiga Media yang Menyediakan Bacaan bagi Anak

1. Buku

Merupakan media yang paling populer. Anak kecil menyukai buku kecil yang dapat dibawanya dengan mudah. Mereka menyukai buku bergambar orang, hewan, dan benda yang dikenalnya dengan warna yang cerah dan mereka menyukai bahan bacaan yang minimum terutama dengan huruf besar yang dapat dilihatnya dengan mudah tanpa melelahkan mata. Bacaan haruslah sederhana dengan kata-kata yang mudah dimengerti dan menggunakan kalimat singkat.

2. Surat Kabar

Merupakan media terakhir yang diperkenalkan pada anak. Ini jarang terjadi sampai usia 7 tahun.

3. Majalah

Minat membaca majalah seiring dengan minat membaca surat kabar. Pada mulanya anak hanya melihat gambar, selanjutnya mereka membaca beberapa cerita pendek, dan akhirnya tajuk rencana. Pada semua usia mereka lebih menyukai majalah dengan iklan berwarna cerah serta cerita dan artikel pendek yang mudah dibaca dan sesuai dengan jenis kelamin mereka.

Tipe-Tipe Buku Untuk Anak Usia Taman Kanak-kanak¹¹

1. Picture Books

Pada umumnya berbentuk buku setebal 32 halaman untuk anak usia 4-8 tahun. Naskahnya bisa mencapai 1.500 kata, namun rata-rata 1.000 kata saja. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam

¹¹ Redono, Daru, 2005, Tugas Akhir: Perancangan Media Visual dalam Pendidikan Sholat untuk Anak-anak, ITS, Surabaya, hal.66

penyampaian cerita. Cerita nonfiksi dalam format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun, dengan tebal sampai 48 halaman, dan berisi hingga 2.000 kata dalam teksnya.

2. Early Picture Books

Sebentuk dengan picture books, namun dilengkapi sedemikian rupa untuk usia akhir di batas 4 hingga 8 tahun. Ceritanya sederhana berisi kurang dari 1.000 kata. Banyak buku genre ini yang dicetak ulang dalam format board book untuk melebarkan jangkauan pembacanya.

menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca penasaran dan terstimulasi untuk terus membuka bab-bab selanjutnya.

II.6.5 PERKEMBANGAN KEMAMPUAN DASAR MENULIS¹²

Kemampuan menulis dapat dibagi atas tahap perkembangan berikut ini:

1. tahap mencoret
2. tahap pengulangan secara lancar
3. tahap menulis secara acak
4. tahap menulis nama
5. tahap menulis kalimat pendek

II.7 PERKEMBANGAN BERMAIN¹³

Dalam beberapa bidang perkembangan telah terjadi perubahan radikal dalam sikap terhadap pentingnya penyesuaian pribadi dan sosial anak-anak ketimbang dalam bermain. Sejak peralihan abad sekarang telah terjadi perubahan sikap yang radikal terhadap bermain sebagai hasil studi ilmiah mengenai apa saja yang dapat disumbangkan bermain bagi perkembangan anak. Ahli-ahli menganggap bermain sebagai pemborosan waktu, sedangkan para ilmuwan telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga.

Sekolah pun telah mengakui nilai bermain yang mendidik dengan mencakup permainan dan olahraga, seni suara, dan seni rupa yang teratur dalam kurikulum.

¹² Op. Cit, Jamaris, hal.55

¹³ Op. Cit, Hurlork, hal.320

II.7.1 PENGARUH BERMAIN BAGI PERKEMBANGAN ANAK

1. Perkembangan Fisik

Bermain sangat penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan, yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

2. Dorongan Berkomunikasi

Agar anak dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

3. Penyaluran bagi Energi Emosional yang Terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

4. Penyaluran bagi Kebutuhan dan Keinginan

Kebutuhan dan keinginan anak yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain.

5. Sumber Belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal (buku, televisi, atau menjelajah lingkungan) yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.

6. Rangsangan bagi Kreativitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

7. Perkembangan Wawasan Diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

8. Belajar Bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

9. Standar Moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

10. Belajar Bermain Sesuai dengan Peran Jenis Kelamin

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

11. Perkembangan Ciri Kepribadian yang Diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang

II.7.2 FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERMAINAN ANAK

1. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

2. Perkembangan Motorik

Permainan anak setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlihat dalam permainan aktif.

3. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai cenderung lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.

4. Jenis Kelamin

Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan. Tetapi sebaliknya yang terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

5. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang.

6. Status Sosioekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal dibanding kalangan di bawahnya.

7. Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

8. Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, sedangkan dominasi balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang bersifat konstruktif.

Karena peralatan dibutuhkan untuk kebanyakan permainan, maka peralatan yang tidak memenuhi kebutuhan bermain anak karena terlalu rumit atau terlalu sederhana bagi tingkat perkembangannya, terlalu berpusat pada satu bidang permainan, atau berbahaya, akan merugikan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.

Beberapa alasan umum mengapa beberapa peralatan bermain tidak sesuai bagi anak adalah berbahaya, pilihan orang dewasa, terlalu sedikit variasi, pilihan menurut urutan usia, peralatan yang terlalu rumit atau terlalu sederhana bagi anak, dan peralatan yang terlalu rapuh.

II.7.3 KEGIATAN BERMAIN YANG UMUM DI MASA KANAK-KANAK

Karena banyaknya kegiatan bermain, seluruh kegiatan ini akan dibagi ke dalam dua kategori utama, bermain aktif dan bermain pasif atau yang umum disebut hiburan. Umumnya bermain aktif menonjol pada awal masa kanak-kanak, dan hiburan pada masa akhir kanak-kanak.

1. Bermain Aktif

Adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk bermain aktif, tetapi banyaknya waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Variasi permainan

tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kesehatan, penerimaan sosial, tingkat intelegensi anak, jenis kelamin, peralatann bermain, dan lingkungan tempat anak tumbuh.

Beberapai contoh bentuk bermain aktif antara lain bermain bebas spontan, permainan drama, melamun, bermain konstruktif, musik, mengumpulkan (koleksi), dan permainan olahraga.

2. Hiburan

Merupakan bentuk permainan pasif, tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain. Bagi beberapa anak, hiburan jauh lebih menyenangkan ketimbang bermain aktif, tapi bagi anak yang lain berlaku sebaliknya. Bagi semua anak yang mendekati masa puber, kepopuleran hiburan mulai menggantikan bermain aktif.

Beberapa contoh bentuk bermain pasif antara lain membaca, menonton film, mendengarkan radio, mendengarkan musik, dan menonton televisi.

II.7.4 JENIS-JENIS BERMAIN DI TAMAN KANAK-KANAK¹⁴

1. Bermain dengan melakukan pengamatan

Pada kondisi ini sepertinya anak tidak bermain, tetapi pada hakikatnya ia melakukan kegiatan bermain dengan jalan hanya mengamati sesuatu yang menarik perhatiannya

2. Bermain bersama teman

Jenis bermain ini terjadi apabila anak bermain bersama temannya, dan terlibat dalam kegiatan social secara aktif

3. Bermain dalam kelompok

Merupakan aktivitas bermain yang telah mempunyai organisasi dan tujuan. Salah seorang anak akan berfungsi sebagai pemimpin yang mengontrol kegiatan bermain dalam kelompoknya

¹⁴ Op. Cit, Jamaris, hal.118

4. Bermain untuk pengembangan kemampuan kognitif

Aktivitas bermain ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti:

- a. bermain konstruktif
- b. bermain untuk kemampuan dasar ipa
- c. bermain matematika
- d. bermain untuk pengembangan kemampuan bahasa dan psikososial
- e. bermain sebagai latihan koordinasi gerakan motorik



BAB III

TINJAUAN SUBJEK DESAIN

BAB III

TINJAUAN SUBJEK DESAIN

III.1. PENERAPAN SISTEM PEMBELAJARAN YANG SESUAI DENGAN KBK DI TK ISLAM AURELLIA

Kurikulum Berbasis Kompetensi adalah kurikulum yang mengusahakan selalu berpusat pada anak. Tujuannya adalah agar anak-anak senantiasa menjadi pemikir, perintis, berani membuat pilihan, mandiri, kreatif imajinatif dan kaya gagasan. TK Islam Aurellia mengintegrasikan Kemampuan Dasar Anak - Agama Islam (Spiritualisasi-Teknologi) sehingga akan menjadi dasar yang kuat bagi pembentukan pribadi, moral, dan intelektual anak.

Spiritualisasi Pendidikan adalah memasukkan ruh/ajaran Islam ke semua aspek proses belajar mengajar di sekolah. Tujuannya agar anak memiliki keyakinan di dalam hati secara Islami melalui ucapan lisan dan merealisasikan dalam perbuatan.

Sarananya dilakukan melalui:

1. Kurikulum/Akademik

Spiritualisasi Pendidikan diterapkan dalam kurikulum yang dilaksanakan melalui pokok bahasan setiap hari, serta pendidikan perilaku sehari-hari baik secara langsung maupun tidak langsung

2. Kultur Sekolah

Membiasakan anak berbudaya Islami melalui sikap dan tingkah laku di sekolah agar terbawa dalam kehidupan di luar sekolah.

3. Pelatihan Ibadah

Dilakukan menurut tuntunan al-Quran dan as-Sunnah. Contoh kegiatan ini adalah sholat, wudlu, puasa, berinfak dll.

4. Keteladanan Personal

Pada diri setiap guru maupun anak ditanamkan jiwa *uswatun hasanah*, keteladanan baik diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

Pendekatan yang digunakan dalam melakukan Spiritualisasi Pendidikan tidak selalu bersifat formal dan monologis di dalam kelas, tetapi dapat dilakukan juga di luar kelas bahkan setiap kesempatan dimana saja dan melalui media apa saja.

III.1.1 STANDAR OPERASIONAL KEGIATAN SEKOLAH

1. Pembukaan

Kegiatan pengantar proses pembelajaran yang berhubungan dengan tema. Kegiatan ini antara lain: salam, berdoa, bernyanyi, serta dilibatkan dalam membuat tata tertib kelas.

2. Inti

Kegiatan yang mengacu pada tema seperti mengerjakan Lembar Kegiatan, menggambar, mewarnai, menggunting, meronce, dll.

3. Istirahat

Diisi dengan kegiatan makan, bermain bebas baik di dalam kelas maupun di luar kelas dengan pengawasan guru.

4. Penutup

Kegiatan yang bersifat menyenangkan anak, penyimpulan kegiatan hari itu, pengumuman atau merencanakan kegiatan keesokan hari. Bentuknya bisa berupa menyanyi, apresiasi seni, berdoa, dan salam.

III.1.2 PROGRAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

1. Pembentukan Sikap dan Perilaku

Dengan indikator antara lain: Mengenal Allah dan ciptaan-Nya, dapat mengurus diri sendiri, mudah bergaul dengan teman, mau berbagi, melepaskan ikatan emosional berlebihan dengan orang dewasa, sabar menunggu giliran, berani dan punya rasa ingin tahu, dll.

2. Pengembangan Aspek Kemampuan Dasar Anak

Meliputi:

a. Kemampuan Bahasa

Tujuannya adalah agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat Berbahasa Indonesia dan Berbahasa Inggris melalui program Bilingual. **Program Bilingual** yang diterapkan sekolah adalah program pendidikan dua bahasa dengan bahasa utama adalah Bahasa Indonesia dan bahasa pendamping (kedua) adalah Bahasa

Inggris. Dalam prakteknya anak akan dikenalkan dan dilatih untuk terampil menggunakan dua bahasa tersebut.

Indikatornya antara lain: menyebut nama, melaksanakan perintah, latihan pra membaca, mampu mengerti dan mengucapkan kalimat sehari-hari dalam Bahasa Inggris.

b. Kemampuan Kognitif

Tujuannya adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam menemukan alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika.

Indikatornya antara lain: menyebutkan perbedaan dua benda, mengenal ukuran, mengenal konsep waktu, dll.

c. Kemampuan Fisik

Tujuannya adalah mengenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, dan mengontrol gerakan tubuh.

Indikatornya antara lain: mengurus diri sendiri tanpa bantuan (makan, berpakaian, mengikat tali sepatu), menyusun kubus, menjahit sederhana, melompat dengan alat, dll.

d. Kemampuan Seni

Tujuannya agar anak mampu menciptakan sesuatu benda berdasarkan hasil imajinasinya, mengembangkan kepekaan dan dapat menghargai hasil karya.

Indikatornya antara lain: menggambar bebas, mewarnai bentuk, menganyam, dll.

III.1.3 PENERAPAN SISTEM KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI DI TK ISLAM AURELLIA

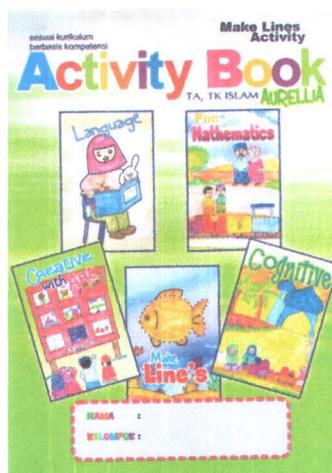
Menurut Indriyati¹⁴, penerapan system KBK di TK Islam Aurellia belum bisa sepenuhnya dilaksanakan, atau dengan kata lain masih setengah-setengah. Tetapi dalam proses pembelajaran yang berlangsung sudah dicoba mempelajari dari hal-hal yang disukai anak-anak, seperti banyak-banyak melakukan permainan.

¹⁴ Indriyati, Dept. Interview

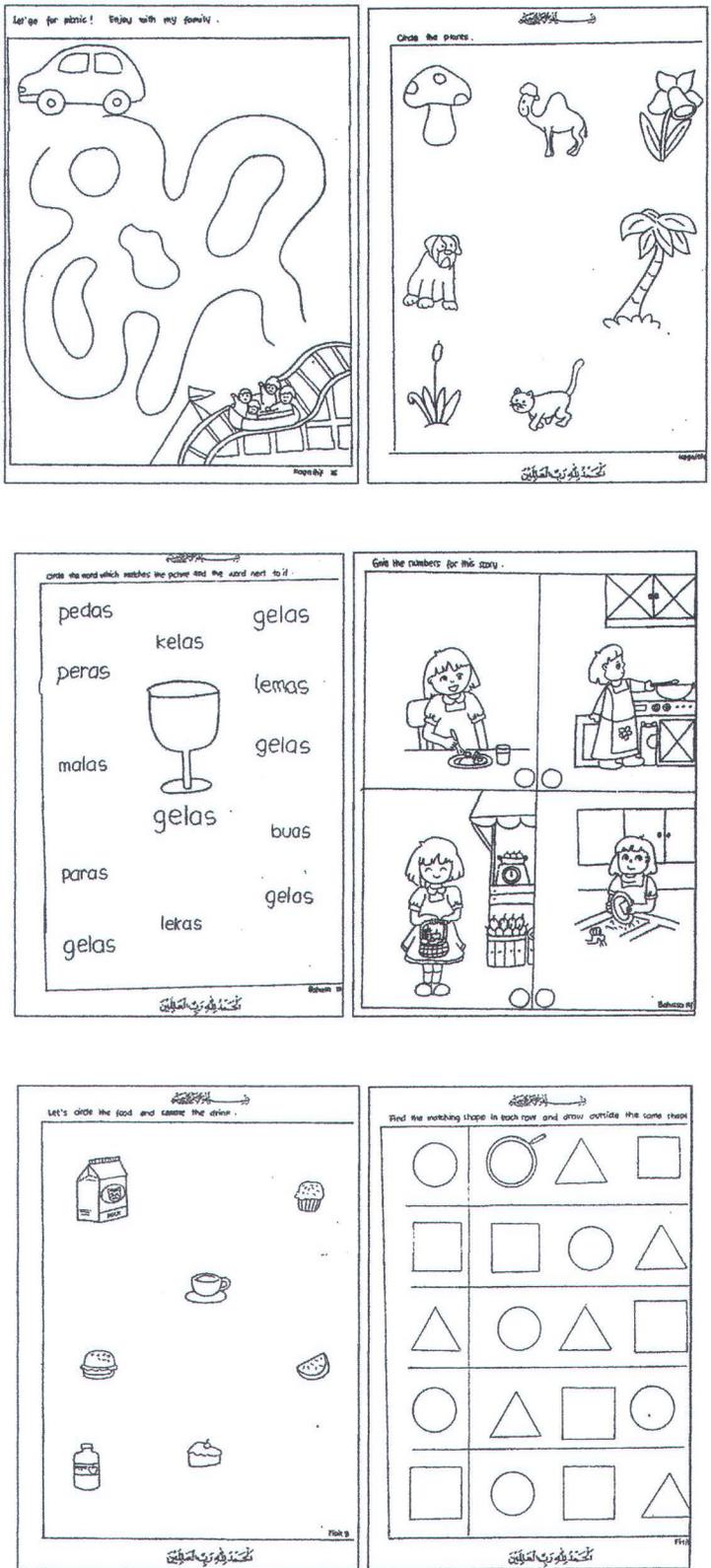
Sedangkan hal yang belum bisa diterapkan adalah pembagian tiga sudut pelajaran dalam satu ruangan TK, yaitu sudut bahasa, sudut matematika, dan sudut seni. Maksud adanya tiga sudut disini adalah untuk tidak memaksakan keinginan belajar anak dengan jadwal yang berlangsung. Pembagian tiga sudut ini belum bisa diterapkan karena keterbatasan ukuran ruangan kelas dan media yang digunakan.

III.2 ACTIVITY BOOK TK ISLAM AURELLIA

Mengacu pada Standar Kurikulum yang Berbasis Kompetensi, TK Islam Aurellia mencoba menyusun sendiri beberapa buku kegiatan anak yang telah disesuaikan dengan kurikulum berbasis kompetensi yaitu mencakup bidang pengembangan kemampuan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Buku-buku tersebut terdiri dari **Language Activity Book**, **Creative with Art**, **Cognitive**, **Fun with Mathematics**, dan **Make Line's Activity Book**. Buku-buku aktivitas tersebut diberi label berbahasa Inggris guna mendukung Program Bilingual yang diterapkan di sekolah, yaitu program dua bahasa dengan bahasa utama adalah Bahasa Indonesia dan bahasa pendamping adalah Bahasa Inggris.



Gambar 3.1 Cover Activity Book TK Islam Aurellia



Gambar 3.2 Beberapa contoh lembar kegiatan dalam Activity Book TK Islam Aurellia

Beberapa kelebihan yang bisa didapat dari buku kegiatan ini adalah:

1. Buku ini disusun sendiri oleh pihak sekolah TK Islam Aurellia, sehingga kurikulumnya sudah disesuaikan dengan target pembelajaran yang dimiliki sekolah
2. Setiap lembar kegiatan sengaja dibuat hitam putih agar kemudian diwarnai sendiri oleh siswa

Tetapi selain beberapa kelebihan di atas, buku kegiatan ini juga mempunyai beberapa kekurangan, yaitu:

1. Perintah tugas yang ada dalam setiap lembar buku ini berupa catatan kecil dari penyusun buku untuk kemudian disampaikan kembali oleh pengajar kepada siswa. Hal ini kurang efektif karena pengajar harus mengatakan berulang-ulang untuk membuat anak mengerti perintah yang dimaksud. Dan kurang bisa memancing reaksi imajinasi anak dalam mengerjakan tugas.
2. Lembar yang dibuat hitam putih memang dimaksudkan untuk membuat anak berkreasi dengan mewarnainya sendiri. Tetapi pada kenyataannya adalah anak tetap sulit untuk menyukai mewarna.
3. Buku kegiatan siswa hanya digunakan oleh anak ketika di sekolah, dan kemudian disimpan kembali oleh para pendidik. Meskipun pada tiap-tiap halaman kegiatan terdapat kolom catatan dari guru, para orang tua wali hanya dapat mengetahui keluhan anaknya jika menanyakan pada guru secara langsung atau melalui hasil evaluasi yang disampaikan secara berkala. Hal ini kurang memudahkan pemantauan aktivitas kegiatan anak di sekolah.

III.3 PRAKTIS MEMBACA 1A, 1B, 2A, 2B, 3A, 3B, MANDIRA



Gambar 3.4 Cover Praktis Membaca 1A dengan contoh isi buku



Gambar 3.5 Cover Praktis Membaca 1B dengan contoh isi buku



Gambar 3.6 Cover Praktis Membaca 2A dengan contoh isi buku



Gambar 3.7 Cover Praktis Membaca 2B dengan contoh isi buku



Gambar 3.8 Cover Praktis Membaca 3A dengan contoh isi buku

Buku PRAKTIS MEMBACA ini disajikan untuk tahap pemula belajar membaca, baik murid Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar kelas 1, maupun khalayak umum yang ingin dapat membaca. Buku ini terdiri dari jilid IA, IB, IIA, IIB, IIIA, IIIB.

Pada buku PRAKTIS MEMBACA jilid IA berisi pelajaran membaca kata-kata yang terdiri atas dua suku kata tanpa akhiran. Sedangkan jilid IB berisi kalimat-kalimat yang merupakan rangkaian kata yang sudah diajarkan pada jilid IA.

Sistematika penyajian buku ini tidak berdasarkan pada urutan abjad sebab tahap pemula belajar sering sulit membedakan huruf, seperti b, dan d, g dan j, m dan n, dan sebagainya. Oleh karena itu, huruf-huruf yang mudah diingat diletakkan di halaman depan.

Pada buku PRAKTIS MEMBACA jilid IIA berisi tentang pelajaran membaca kata-kata berakhiran, kata-kata yang menggunakan huruf sengau dan diftong.

Sedangkan jilid IIB berisi kalimat-kalimat yang merupakan rangkaian kata yang terdapat dalam buku jilid IIA.

Seri terakhir dari buku ini adalah jilid III. Pada buku jilid IIIA berisi latihan membaca kalimat yang terdiri atas empat kata yang merupakan susunan kata-kata yang sudah diajarkan baik pada jilid I maupun jilid II. Sedangkan jilid IIIB berisi latihan membaca kalimat yang diawali dengan huruf kapital.

Cara mengajarkan buku ini adalah dengan menghafal suku kata demi suku kata, seperti ba be bi bo bu, dan sebagainya. Kemudian merangkaikan suku kata tersebut ke dalam bentuk kata, seperti ba-ba, bi-bi, ba-bi, dan sebagainya. Cara belajar seperti ini sudah diterapkan pada banyak murid Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, maupun orang-orang buta huruf, dan hasilnya cukup bagus.

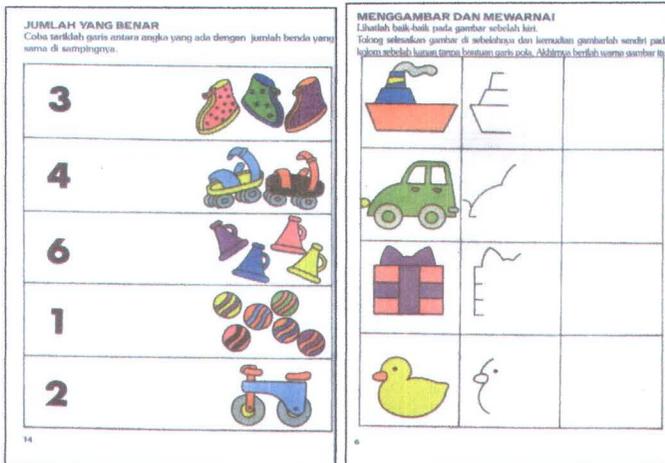
Dari semua kelebihan yang tertulis di atas dapat disimpulkan bahwa buku ini memang bagus jika digunakan sebagai buku panduan untuk pengajar, tetapi bukan untuk pegangan para siswa TK. Karena jika dilihat dari tampilan visualnya, anak TK akan malas untuk belajar menggunakan buku ini.

Kegunaan buku ini pada perancangan kali ini adalah sebagai buku bantuan dalam membuat media belajar membaca.

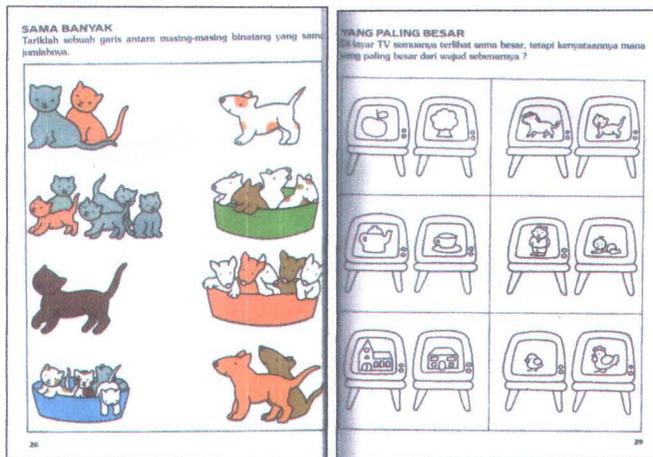
III.4 BERMAIN DAN SENANG BERLATIH, HARMONI



Gambar 3.9 Cover Bermain dan Senang Berlatih, Harmoni



Gambar 3.10 beberapa contoh lembar kegiatan

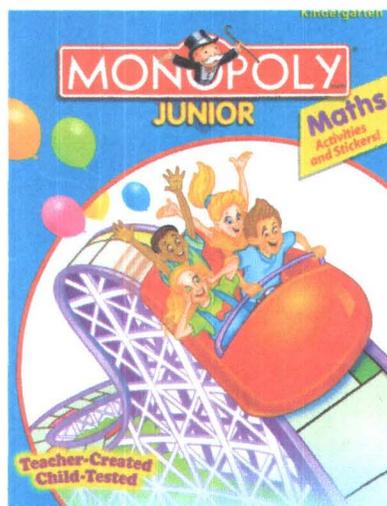


Gambar 3.11 beberapa contoh lembar kegiatan

Sesuai dengan judul dan sub judul yang terdapat pada cover buku ini yaitu **BERMAIN DAN SENANG BERLATIH**, Melatih permainan yang terbaik untuk mempercepat belajar membaca, menulis, dan berhitung, sebenarnya buku impor yang telah diterjemahkan ini sangat tepat dijadikan acuan karena sesuai dengan judul perancangan kali ini. Tetapi ternyata *contentnya* tidak sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di TK, baik kurikulum TK Islam Aurellia maupun kurikulum dari Depdiknas. Buku ini juga tidak jelas penggolongan audiensnya, yaitu kesesuaian untuk anak dari umur berapa sampai umur berapa karena tidak tercantumkan pada cover.

Tetapi jika dilihat dari visual dan permainannya buku ini dapat dikatakan sebagai buku yang menarik untuk anak-anak, gambarnya bagus dan setiap halamannya berwarna walaupun hanya berselang-seling dengan halaman berikutnya.

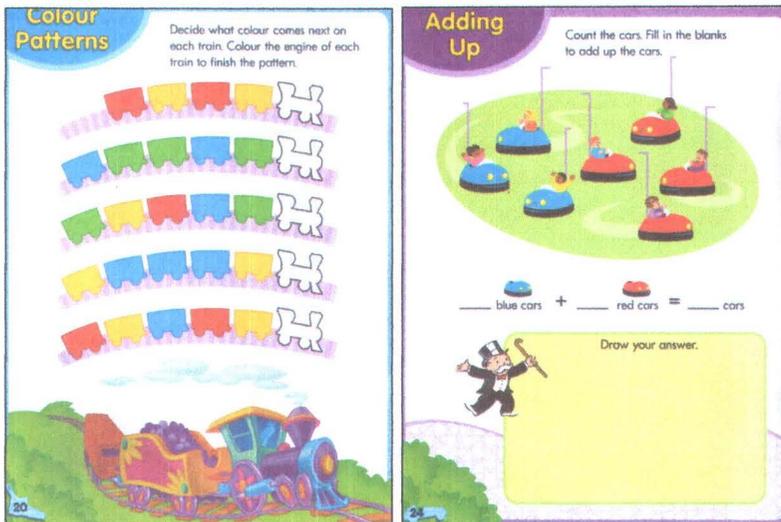
III.5 MONOPOLY ACTIVITY BOOK - KINDERGARTEN MATH, HINKLER BOOKS



Gambar 3.12 Cover Monopoly Activity Book-Kindergarten Math, Hinkler Book



Gambar 3.13 Beberapa contoh lembar kegiatan



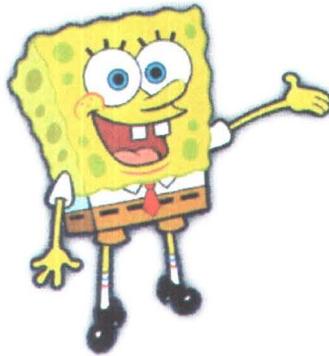
Gambar 3.14 Beberapa contoh lembar kegiatan

Buku kegiatan anak ini kebetulan merupakan buku anak terbitan luar negeri. Kegunaannya dalam perancangan kali ini adalah sebagai tambahan wawasan. Buku kegiatan ini mempunyai sistem permainan yang sama dengan permainan monopoli yang sudah terkenal di dunia, dan pada setiap kegiatannya anak akan ditemani oleh tokoh yang menjadi pemandu permainan yaitu Mr. Monopoly. Sehingga perintah yang ada dalam tiap lembar kegiatan berbeda dan mengandung unsur pelajaran yang berbeda-beda pula, seperti berhitung (kebetulan seri yang dipakai sebagai eksisting kali ini adalah Matematika), mewarna, menulis, bermain logika, menghitung uang, membeli, dan lain-lain. Buku ini dilengkapi dengan berbagai macam stiker yang bisa ditempel anak di tempat yang telah ditentukan, dan juga terdapat sertifikat yang bisa diberikan kepada anak jika telah menyelesaikan seluruh permainan.

Tetapi kekurangan dari buku ini adalah bahwa dalam setiap materinya tidak disesuaikan dengan sistem pembelajaran yang sesuai KBK yang diterapkan di Indonesia saat ini.

III.6 TOKOH KARTUN YANG DISUKAI ANAK-ANAK

III.6.1 SPONGEBOB SQUAREPANTS



Gambar 3.15 Spongebob Squarepants

Komedi "Manusia" dari Dasar Laut / Spongebob SquarePants tayangan Global TV menjadi film kartun yang belakangan ini digemari penonton anak-anak hingga dewasa. Film produksi Nickelodeon ini menjadi kawan sarapan pagi bagi anak-anak sebelum berangkat sekolah. Film kartun itu juga ditunggu pada siang dan petang hari. Ia menjadi bahan obrolan di sekolah. Pasar pun telah merespons fenomena SpongeBob dengan penawaran beragam produk atau merchandise yang berkaitan dengan karakter SpongeBob mulai boneka, tas, sampai kaos.

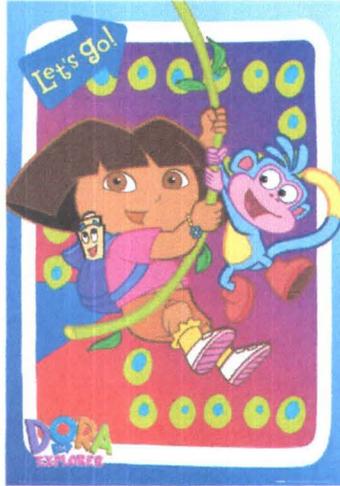
Tokoh SpongeBob adalah spons laut berbentuk kotak berwarna kuning, yang mengenakan celana pendek segi empat. Dia tinggal di dasar laut di rumah dari buah nanas. Dia bersahabat dengan Patrick si bintang laut dan bertetangga dengan Squidward si gurita. SpongeBob dan Squidward bekerja pada rumah makan Krusty Krab milik Tuan Krabs yang menjual Crabby Patty, semacam burger yang digambarkan sangat lezat. Kartun ciptaan Stephen Hillenberg ini dirancang untuk usia dua sampai sebelas tahun. Akan tetapi, nyatanya film itu juga menyedot penonton dewasa usia 18 hingga 50 tahun. Sebuah survei di Inggris menunjukkan, 40 persen dari satu juta penonton SpongeBob berusia di atas 16 tahun. Penggemar kartun memasukkan SpongeBob di antara sepuluh tokoh kartun yang digemari. Belakangan SpongeBob dibuat versi layar lebar-sebuah indikator bahwa film tersebut mempunyai pasar yang mendunia.

Nickelodeon yang memproduksi SpongeBob adalah perusahaan di bawah Viacom yang juga memayungi MTV.

Sebagai tontonan, SpongeBob SquarePants memang membawa kesegaran visual. Film kartun ini menampilkan lanskap bawah laut, yang termasuk jarang digunakan. Karakter film kartun tersebut juga berada di luar perbendaharaan karakter yang selama ini diandalkan produsen kartun besar seperti Walt Disney atau Hanna Barbera. Tokoh kartun era agraris atau zaman negeri dongeng seperti telah dilewatkan di dunia SpongeBob. Tidak ada lagi tokoh binatang rumahan seperti tikus atau kucing-ingat Mickey Mouse, Tom dan Jerry, sampai Pluto, Deputy Dog dan Hongkong Phoeey. Tak ada lagi stok penghuni rimba seperti gajah, macan, singa, kijang. Produsen kartun juga pernah merambah khazanah serangga seperti semut (Atom Ant), lebah (Maya), kepik (Bugs Life), jangkrik, kupu-kupu, dan lainnya. Dunia air belakangan melahirkan tokoh ikan badut Nemo sampai ikan hiu dalam Shark Tale. SpongeBob memilih terra incognita, wilayah tak dikenal, yaitu kehidupan bawah laut. Panggung kehidupan SpongeBob dan kawan-kawan adalah kota Bikini Bottom yang terletak di dasar Samudra Pasifik. . Watak-watak para tokoh adalah watak manusia mulai dari yang polos dan jujur seperti SpongeBob. Ada juga tokoh kaku, egois kurang gaul dan pembenci seperti Squidward. Ada pula tipikal gadis gaul yang lincah seperti Pearl. Ada juga jenis tokoh kikir dan tamak seperti Tuan Krabs, pengusaha yang hanya mementingkan uang. Dalam jagat bawah laut dikenal pula persaingan bisnis hingga ke tingkat nakal-nakalan. Seperti yang terjadi antara Sheldon Plankton yang juga bergerak dalam bisnis makanan. Tokoh ini adalah musuh besar Tuan Krabs. Peralnya, Plankton selalu berusaha mencuri resep rahasia Krusty Krab.

SpongeBob menyodorkan cerita sederhana tentang kehidupan sehari-hari. Panggung kehidupan bawah laut dalam SpongeBob menjadi semacam parodi peradaban manusia darat. SpongeBob malah bisa dinikmati sebagai komedi manusia yang sehari-hari terlihat di sekitar kita, baik itu dalam kehidupan di kampung sampai di pentas politik. Inilah yang menjadikan tontonan ini menarik bagi penonton dewasa. Sementara anak-anak tertawa dalam level pemahaman yang berbeda

III.6.2 DORA THE EXPLORER



Gambar 3.16 Dora The Explorer

Nickelodeon yang memproduksi SpongeBob adalah perusahaan di bawah Viacom yang juga memayungi MTV khusus menggarap tontonan dan pendidikan anak-anak termasuk Dora The Explorer dan Blues Clues yang juga ditayangkan Global TV dan digemari anak-anak. Setelah Spongebob Squarepants, tokoh kartun kedua yang sangat digemari anak-anak saat ini adalah Dora The Explorer. Hal ini bisa dilihat dari penjualan boneka maupun merchandise yang paling laku saat ini. Salah satunya adalah Ibu Euis Sumiati, salah seorang perajin boneka di sentra pembuatan boneka di Kopo Sayati Kabupaten Bandung. Seperti juga persaingan bisnis busana, teknologi, otomotif dan sebagainya, dalam bisnis boneka ia juga harus mengikuti mode yang tengah tren. "Yang sedang diminati anak-anak sekarang adalah boneka Spongebob, Dora The Explorer dan Marsupilami. Berapapun yang kami buat, pada tiga bulan pertama tokoh kartun tersebut muncul di televisi boneka tersebut pasti habis. Selain itu ada Cahya (18), pemuda asal Garut, Jawa Barat, tak mau ketinggalan memanfaatkan peluang bisnis mainan tersebut. Dia meninggalkan kampung halamannya menuju Kota Serang, Banten, dengan berbekal ratusan plastik bergambar tokoh-tokoh film kartun yang digelembungkan dengan alat pompa angin. Boneka-boneka plastik ini bergambar tokoh-tokoh film kartun yang berwarna-warni nan lucu, yang sekarang lagi digemari anak-anak, seperti Dora, SpongeBob Squarepants, Patrick, dan Marsupilami.



BAB IV

KONSEP DESAIN

BAB IV KONSEP DESAIN

IV.1. PENELUSURAN MASALAH

Menurut Standar Kompetensi Kurikulum 2004 yang dikeluarkan Departemen Pendidikan Nasional, CALISTUNG (membaca, menulis, dan berhitung) merupakan salah satu kegiatan pengembangan kemampuan dasar dalam bidang bahasa yang bertujuan agar anak dapat dan mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia, juga merupakan kegiatan pengembangan kemampuan dasar dalam bidang kognitif yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Kompetensi dasar dari pengembangan kemampuan dalam bidang bahasa adalah anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis. Sedangkan untuk pengembangan kemampuan dalam bidang kognitif kompetensi dasarnya adalah anak mampu memahami konsep sederhana dan dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa indikator yang merupakan penerapan dari pengembangan kemampuan dalam bidang bahasa dan kognitif adalah menghubungkan gambar/benda dengan kata, membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana, membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan, dan lain-lain.

Kenyataan yang terjadi, khususnya pada anak-anak TK B Islam Aurellia yang menjadi target perancangan kali ini, masih merasa sangat enggan untuk



belajar Calistung. Menurut Ibu Indriyati¹⁵, selaku pengajar dan Ketua Tim Litbang Sekolah Islam Aurellia, belajar mengenal huruf dan angka merupakan hal yang paling membuat anak-anak cepat merasa bosan. Selain malas mengafal huruf a sampai z, anak-anak juga cenderung lebih suka diajar dengan suasana menyenangkan. Ketidak-tertarikan ini bisa dilihat dari hasil Penilaian Akademik dan Non Akademik Siswa TK Islam Aurellia Semester I Untuk Observasi Baca Tulis Hitung (calistung) berikut ini:

Tabel 4.1
Kelas TK B (jumlah siswa 23 anak)

NO	ASPEK DAN INDIKATOR	NILAI A (SUDAH MENGUASAI)	NILAI B (CUKUP MENGUASAI)	NILAI C (BELUM MENGUASAI)
1	ANGKA			
	Mengenal angka 1-29	9 anak (39 %)	8 anak (35 %)	6 anak (26 %)
	Menyebut angka 1-29	8 anak (35 %)	8 anak (35 %)	7 anak (30 %)
	Menulis angka 1-29	4 anak (17 %)	10 anak (43 %)	9 anak (39 %)
	Mengenal konsep bilangan	8 anak (35 %)	7 anak (30 %)	8 anak (35 %)
	Bisa penjumlahan 1-20	6 anak (26 %)	9 anak (39 %)	8 anak (35 %)
	Bisa pengurangan 1-20	6 anak (26 %)	7 anak (30 %)	10 anak (43 %)
	Bisa menggunakan tanda = ≠	6 anak (26 %)	7 anak (30 %)	10 anak (43 %)
	Bisa menggunakan tanda < >	7 anak (30 %)	6 anak (26 %)	10 anak (43 %)
2	HURUF/BACA			
	Mengenal 2 suku kata	7 anak (30 %)	8 anak (35 %)	8 anak (35 %)
	Mengenal 3 suku kata	6 anak (26 %)	8 anak (35 %)	9 anak (39 %)
	Mengenal tanda mati "r"	6 anak (26 %)	4 anak (17 %)	13 anak (57 %)
	Mengenal tanda mati "s"	4 anak (17 %)	5 anak (22 %)	14 anak (61 %)

Dapat dilihat bahwa persentase pada kolom anak yang mendapat nilai C (belum menguasai) jumlahnya hampir sama, sama, bahkan dalam beberapa indikator jumlahnya melebihi jumlah persentase anak yang mendapat nilai A (sudah menguasai) dan B (cukup menguasai).

¹⁵ Indriyati, Dept. Interview

Selain hasil obsevasi yang ada di atas, ketidak-tertarikan juga dapat diketahui dari perilaku-perilaku yang ditunjukkan anak ketika diajak belajar Calistung. Perilaku-perilaku tersebut seperti:

1. ketika pertama kali mendengar akan diajak belajar calistung, secara spontan mereka akan mengeluhkan “Itu lagi, itu lagi!”
2. ketidak-mauan anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan
3. mau menjawab, tetapi asal jawab (tidak dipikir jawabannya salah atau benar)
4. mau menjawab jika diberi imbalan. Seperti diberikan hadiah untuk yang menjawab paling cepat dan benar, diberikan waktu istirahat lebih cepat jika bisa menjawab dengan benar, atau bahkan waktu pulang lebih cepat
5. anak-anak tidak bisa belajar dengan duduk rapi
6. anak-anak banyak berbicara dengan teman
7. bergulung-gulung di karpet jika mulai merasa bosan (karena di sekolah ini diterapkan penggunaan karpet di kelas jika menyampaikan pelajaran, hal ini untuk membuat anak merasa lebih nyaman dalam belajar. Meja dan kursi digunakan untuk makan dan untuk anak-anak yang merasa lebih mudah menulis jika di atas meja)

Perilaku-perilaku di atas itulah yang nantinya dijadikan indikator untuk mengukur pencapaian keberhasilan perancangan media ajar kali ini.

IV.2. TARGET AUDIEN

Sasaran dari perancangan ini anak-anak TK B TK Islam Aurellia dengan usia antara 5 - 6 tahun. Hal ini juga didasari dari pengertian Taman Kanak-Kanak, yaitu salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun¹⁶. Sasaran ini dilatar belakangi oleh hasil Penilaian Akademik dan Non Akademik Siswa TK Islam Aurellia Semester I Untuk Observasi Baca Tulis Hitung (calistung) yang menunjukkan jumlah persentase pada kolom siswa yang mendapat nilai C (belum menguasai) jumlahnya hampir sama, sama, bahkan dalam beberapa indikator jumlahnya melebihi jumlah persentase siswa

¹⁶ Kurikulum 2004: *Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal*, Depdiknas, Jakarta.

yang mendapat nilai A (sudah menguasai) dan B (cukup menguasai) untuk hampir setiap aspek dan indikator. Juga dari perilaku-perilaku yang ditunjukkan anak ketika diajak belajar Calistung.

IV.3. STRATEGI KOMUNIKASI

Strategi komunikasi yang ditempuh adalah menggunakan bahasa dan simbol-simbol sederhana yang mudah dipahami anak-anak, mengingat kemampuan anak-anak untuk menghafalkan kosakata sangat terbatas. Perancangan media ini akan disampaikan melalui sebuah permainan yang mengandung materi belajar membaca, menulis, dan berhitung dalam berbagai bentuk permainan yang akan disukai anak-anak. Pada beberapa materi permainan akan disisipkan materi-materi spiritualisasi pendidikan secara Islami sesuai dengan sistem pendekatan yang diterapkan pihak TK Islam Aurellia. Materi-materi yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan media ini tidak terlepas dari kurikulum yang sudah disusun dan diterapkan pada proses kegiatan belajar mengajar di sekolah ini, yaitu Target Pembelajaran Calistung Kelompok TK B, yang kemudian dibuat sebuah media ajar yang menggabungkan sistem permainan dalam pendidikan agar anak dapat lebih tertarik dan menyukai dalam belajar calistung.

Selain materi-materi calistung dan materi spiritualisasi juga akan disisipkan beberapa materi dalam bidang fisik, motorik, dan seni yang kegunaannya dalam perancangan kali ini adalah sebagai pendukung sistem belajar sambil bermain.

Tabel 4.2
Target Pembelajaran Calistung Kelompok TK B

NO	BULAN	TARGET PEMBELAJARAN		
		Membaca dan Menulis	Menulis Angka	Konsep Bilangan
1	Agustus	2 suku kata	Angka 1-8	Penjumlahan 1-5
2	September	2 suku kata	Angka 9-13	Penjumlahan dan pengurangan 1-5
3	Oktober	3 suku kata	Angka 14-17	Penjumlahan 1-10
4	November	3 suku kata	Angka 18-21	Penjumlahan dan pengurangan 1-10
5	Desember	Tanda mati r & s	Angka 22-25	Penjumlahan dan pengurangan 1-20
6	Januari	Tanda mati n, m, l, h	Angka 26-29	Penjumlahan dan pengurangan 1-25
7	Februari	Tanda mati k, p, t, ng	Angka 30-33	Penjumlahan dan pengurangan 1-30
8	Maret	Diftong au, ai	Angka 34-37	Penjumlahan dan pengurangan 1-35
9	April	Kalimat sederhana	Angka 38-41	Penjumlahan dan pengurangan 1-40
10	Mei	Kalimat sederhana	Angka 41-45	Penjumlahan dan pengurangan 1-45

IV.4. STRATEGI VISUAL

Visual yang ditampilkan adalah kartun lucu yang yang memunculkan icon atau tokoh yang bertindak sebagai narator yang sifatnya menemani dan menarik minat siswa dalam belajar anak-anak akan lebih mudah dan semangat dalam mengerjakan. Warna-warna yang ditampilkan juga merupakan warna-warna cerah selain dengan menggunakan warna-warna Islami pada beberapa bagian busana tokoh saat menggunakan seragam sekolah. Juga dibuatkan ilustrasi menarik yang akan menunjang kuatnya alur permainan yang disusun.

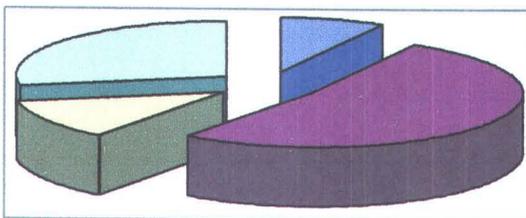
Berikut adalah data yang menunjukkan alasan mengapa dibuat strategi visual seperti penjelasan-penjelasan di atas:

Tabel 4.3

Survei A I O (aktivitas dan minat) pada Siswa TK B Aurellia

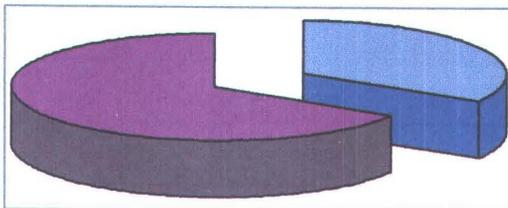
AKTIVITAS

1. Apa yang sering anak lakukan pada saat istirahat sekolah?



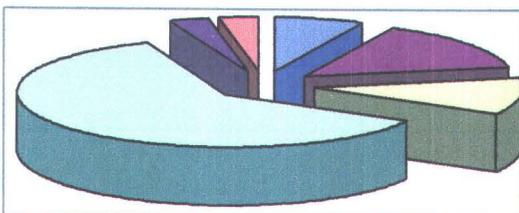
■ Belajar di kelas Sendiri	8 %
■ Belajar di kelas bersama teman-teman	52 %
□ Bermain Sendiri	12 %
□ Bermain bersama teman-teman	28 %

2. Anak berangkat sekolah diantar menggunakan...



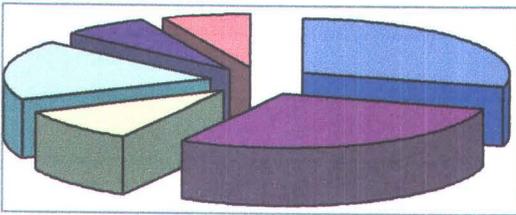
■ Sepeda motor	33,3 %
■ Mobil	66,7 %

3. Apa kegiatan anak yang dilakukan selain di sekolah?

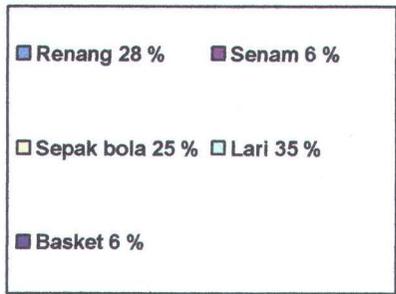
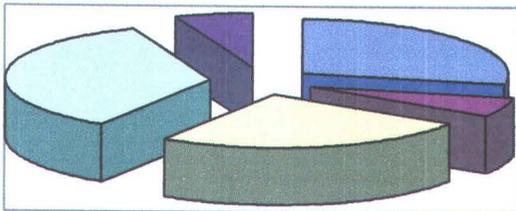


■ Les pelajaran	7 %
■ Les bhs inggris	15 %
□ Les menggambar & mewarnai	11 %
□ Les mengaji	61 %
■ Lain-lain	3 %
■ Tidak ada	3 %

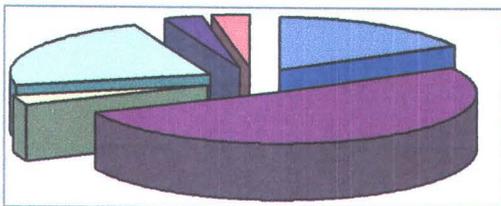
4. Apa kesenangan yang sering dilakukan anak di luar sekolah?



5. Olah raga apa yang sering dilakukan anak di luar sekolah?

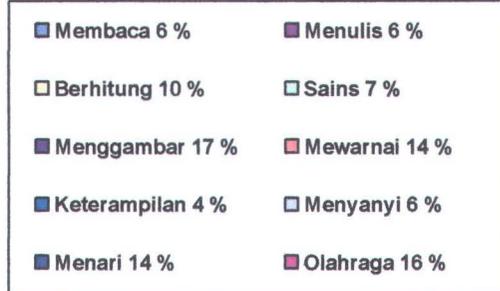
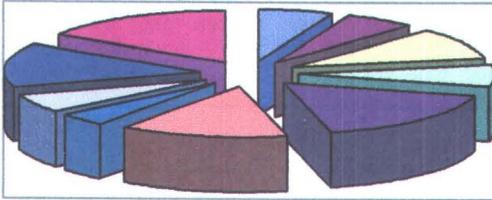


6. Kemana anak akan sering pergi pada saat liburan sekolah?

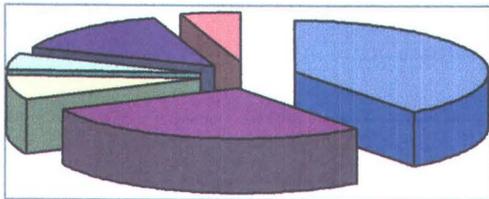


MINAT

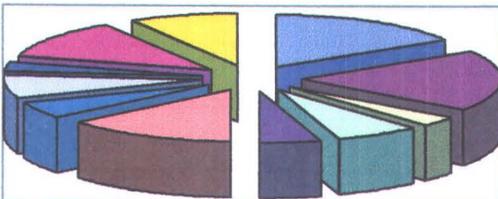
1. Pelajaran apa yang paling disukai anak-anak di sekolah?



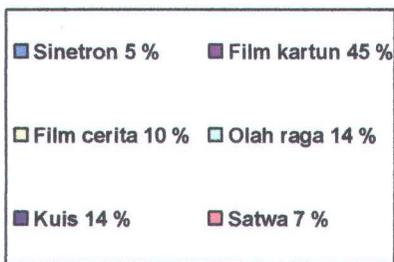
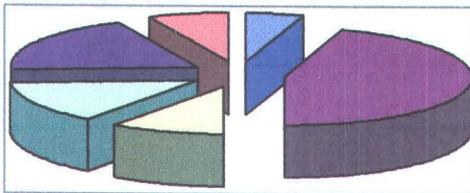
2. Olahraga apa yang paling disukai anak-anak di sekolah?



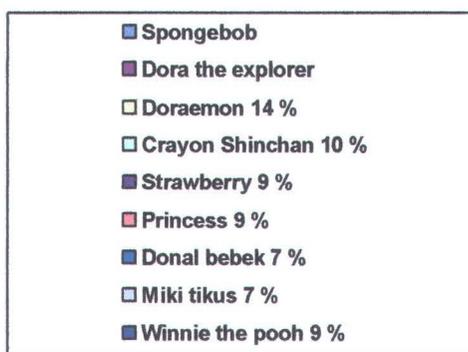
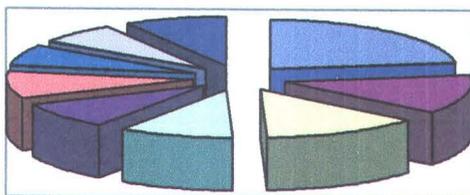
3. Permainan apa yang paling disukai anak-anak?



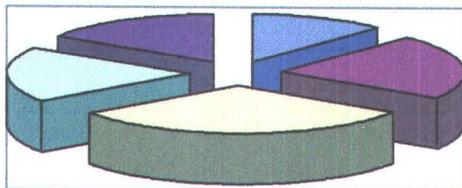
4. Apa acara TV favorit anak-anak?



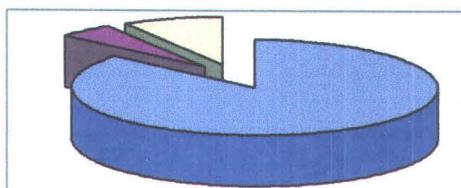
5. Siapa tokoh kartun favorit anak-anak?



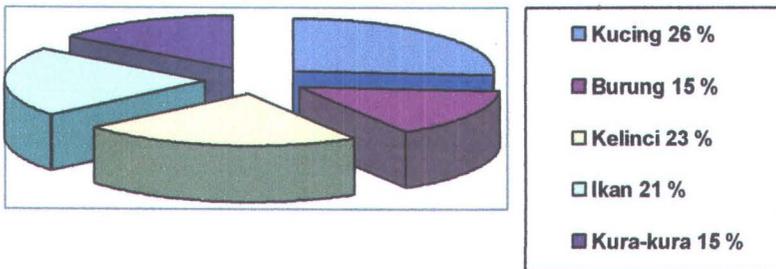
6. Tema cerita seperti apa yang disukai anak-anak?



7. Apa bacaan favorit anak-anak?



8. Binatang apa yang paling disukai anak-anak?



Dua karakter tokoh yang bertindak sebagai narator itu adalah seorang anak TK laki-laki yang bernama Ara dan seorang anak TK perempuan yang bernama Lia. Kedua nama itu merupakan pencerminan nama sekolah yaitu Sekolah Islam Aurellia, yang penggunaannya dalam media-media ini adalah untuk memudahkan mengingat. Selain kedua karakter anak tersebut juga akan ditemani seekor kucing bernama Miu.



Gambar 4.1 Tokoh Narator Ara, Lia, dan Miu

IV.5. STRATEGI MEDIA

Untuk menentukan media yang akan dijadikan output dalam perancangan kali ini, sebelumnya akan dikaitkan dahulu antara konsep pengukuran indikator dengan pencapaian level tertentu dalam penyusunan media belajar sesuai dengan masing-masing mata pelajaran.

Setiap media yang dibuat nantinya diharapkan dapat menjawab permasalahan tentang kurangnya motivasi anak dalam belajar Calistung, atau bisa disebut juga sebagai indikator pengukuran motivasi anak dalam belajar Calistung, seperti:

1. anak-anak tidak lagi antipati terhadap kata-kata Belajar Membaca, Menulis, dan Berhitung
2. anak-anak mau mengerjakan atau menjawab pertanyaan yang diajukan dengan benar
3. anak-anak mau menjawab meskipun tidak diberi imbalan tertentu
4. anak-anak bisa duduk rapi saat pelajaran
5. anak-anak tidak banyak berbicara dengan teman
6. anak-anak tidak mudah merasa bosan.

Sedangkan untuk menunjukkan pencapaian level tertentu dalam perancangan kali ini, setiap media akan dibuat untuk setiap bulan yang materinya akan disesuaikan dengan Target Pembelajaran Calistung Kelompok TK B. Selain itu juga akan dibuat lembar *post test* untuk masing-masing media yang gunanya untuk mengetahui perkembangan hasil belajar setelah media diterapkan pada siswa apakah telah menjawab permasalahan atau indikator yang telah dibuat.

Selain itu, untuk menumbuhkan motivasi pada setiap anak atau kelompok yang memainkan media ini, pada setiap permainan tentunya akan diberikan semacam *reinforcement* berupa nilai atau hadiah kepada anak atau kelompok yang lebih unggul permainannya. Juga untuk memacu anak atau kelompok lain untuk bisa saling mengungguli.

Media-media yang bisa dibuat:

1. untuk pelajaran Membaca

media-media yang bisa dibuat untuk mendukung belajar membaca:

- a. Notes Pintar Membaca

yaitu buku kecil atau notes yang dijilid spiral pada 2 sisi (sisi kiri dan kanan buku) berisi tulisan-tulisan yang hanya terdiri dari 1 suku kata pada masing-masing sisi dan kemudian dapat dirangkaikan menjadi satu kata. Notes ini untuk dimiliki setiap anak dan sebagai media pembantu

akan disediakan gambar-gambar yang digunakan sebagai petunjuk mencari gabungan suku kata.

Kelebihan:

- 1) dapat melatih keterampilan bahasa khususnya kemampuan membaca pada anak dan juga melatih kemampuan motorik
- 2) dapat membuat anak lebih tertarik untuk belajar membaca karena disibukkan untuk merangkai suku kata yang paling benar

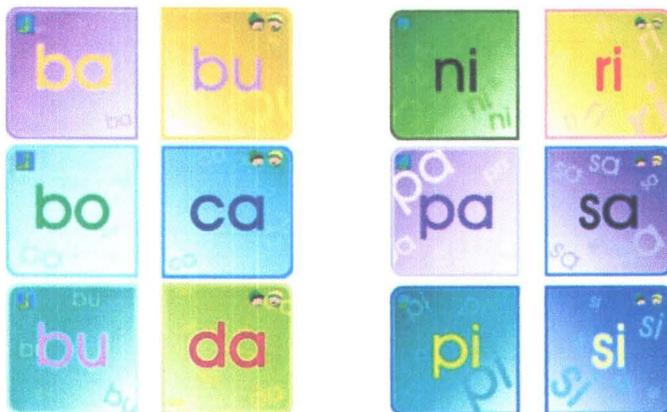
Petunjuk Penggunaan:

- 1) Notes Pintar untuk dibagikan kepada anak, baik per-individu maupun per-kelompok (maksimal 3 anak)
- 2) gambar petunjuknya untuk dipegang Bunda yang nantinya digunakan untuk memberi pertanyaan pada anak
- 3) selain memberi pertanyaan berdasarkan gambar, Bunda dapat memberi pertanyaan lain tetapi tetap berasal dari kata-kata yang bisa disusun dari Notes Pintar (kata-kata abstrak) karena tidak semua kata-kata di Notes Pintar yang dapat dirangkai mempunyai makna
- 4) dibutuhkan lebih dari satu Bunda untuk menemani anak bermain kata-kata ini. Satu Bunda memberi pertanyaan, Bunda lain mengawasi anak yang bermain
- 5) bermain Notes Pintar ini selain digunakan bersama Bunda, anak-anak juga dapat memainkannya bersama teman-teman.

Spesifikasi media:

- 1) Judul cover notes : Notes Pintar Membaca
- 2) Jumlah halaman : 25 halaman di sisi kiri dan 25 halaman di sisi kanan
- 3) Ukuran notes : 7,5 x 15 cm
- 4) Tebal notes : disesuaikan content
- 5) Bentuk notes : dijilid spiral di bagian kiri dan kanan

- 6) Content Notes : notes ini dapat digunakan untuk 2 bulan pertama anak masuk kelas TK B, karena pada 2 bulan tersebut masih mempelajari membaca dengan 2 suku kata. Peningkatan level ditunjukkan oleh pemberian pertanyaan, yaitu pada bulan kedua lebih ditingkatkan kesulitannya.



Gambar 4.2 Notes Pintar Membaca

b. Maze Alphabet

yaitu papan yang dibuat untuk mencari jalan ke bidang yang berisi gambar-gambar yang menunjukkan kegiatan dari kata yang dimaksud
Kelebihan :

- 1) dapat melatih keterampilan bahasa khususnya kemampuan membaca pada anak dan juga melatih kemampuan motorik
- 2) media ini sangat memiliki unsur permainan yang akan membuat anak lebih tertarik untuk belajar membaca



Petunjuk Penggunaan:

- 1) Maze Alphabet ini untuk dipegang atau digunakan oleh anak, sementara Bunda mengawasi apakah letak dan kata-kata yang disusun anak sudah benar atau tidak
- 2) Suku-suku kata yang terletak di bagian kanan dan kiri papan dapat secara bebas digerakkan dan diletakkan di tempat yang diinginkan sesuai dengan jalan atau jalur yang ada
- 3) Anak dituntut untuk menyusun 2 suku kata dan menempatkannya pada gambar sesuai dengan arti dari susunan suku kata tersebut

Spesifikasi media:

- 1) Judul media :
Bulan pertama : Ayo Bermain Kata..!
Bulan kedua : Ayo Belajar Membaca
- 2) Ukuran media :
Bulan pertama : A4 mendatar 21 x 30 cm
Bulan kedua : A3 mendatar 30 x 42 cm
- 3) Tebal media : 3 cm
- 4) Bahan media : bagian atas terbuat dari karton 2mm yang ditempeli gambar *maze* dan pada bagian jalan *maze* dilubangi untuk memberi jalan pada suku kata yang bisa digerakkan.
- 5) Content Maze :
Bulan pertama : menggabungkan 2 suku kata menjadi 1 kata benda sesuai gambar yang ada
Bulan kedua : menggabungkan huruf-huruf menjadi 1 kata benda sesuai gambar yang ada



Gambar 4.3 Maze bulan pertama



Gambar 4.4 Maze bulan kedua

c. Permainan Berkelompok

yaitu permainan belajar membaca yang melibatkan interaksi seluruh anak di kelas.

Kelebihan:

- 1) Permainan yang bersifat kelompok ini akan disukai anak-anak karena ada unsur persaingan di dalamnya.
- 2) Permainan ini selain mengasah kemampuan membaca juga akan melatih kemampuan motorik

Spesifikasi permainan :

- 1) Judul media : Ayo Belajar Membaca
- 2) Ukuran media : Matras ukuran 2 x 2 meter

- 3) Bahan media : terbuat dari karet maket setebal \pm 1 cm, agar anak-anak merasa nyaman saat bermain karena terasa empuk di lantai
- 4) Jumlah pemain : 2 kelompok anak, dengan masing-masing anggotanya berjumlah 5 anak
- 5) Tempat bermain : dalam ruangan kelas
- 6) Alat yang digunakan : 2 set huruf (a-y) yang juga terbuat dari karet maket yang nantinya ditempel pada matras
- 7) Cara bermain :
 - Bunda mengacak huruf di lantai, 1set di kiri matras untuk kelompok A dan 1set di kanan matras untuk kelompok B
 - Dua kelompok anak yang ditunjuk bermain berdiri di sisi kiri dan kanan matras
 - Bunda memberi aba-aba pada pemain untuk mengambil huruf-huruf yang sesuai dengan kata benda yang dimaksud untuk kemudian disusun pada matras
 - Masing-masing kelompok cepat-cepat mencari huruf yang dimaksud dan meletakkannya pada kotak huruf di matras
 - Bunda memberi aba-aba selanjutnya sampai 2 kata di matras terisi semua
 - Kelompok yang paling cepat meletakkan huruf yang dimaksud dengan benar adalah pemenangnya
 - Setelah satu permainan selesai, permainan dapat diulang dengan mengganti semua pemain sampai semua anak di kelas mendapat giliran

Cara bermain bulan 2 : sama seperti bulan pertama, tetapi Bunda dapat meningkatkan kesulitan sesuai dengan target pembelajaran yang sudah ada



Gambar 4.5 Matras permainan membaca

2. untuk pelajaran Menulis

media-media yang bisa dibuat untuk mendukung belajar menulis:

a. Buku Berlatih Menulis

yaitu buku aktivitas atau buku kegiatan yang berisi permainan-permainan yang bisa melatih anak untuk senang belajar menulis.

Kelebihan:

- 1) Buku seperti ini mungkin banyak atau umum digunakan, tetapi untuk melatih kemampuan menulis anak yang bersifat individu memang diperlukan media untuk menuangkan kemampuan menulis, salah satunya adalah buku
- 2) Melatih kemampuan motorik anak, khususnya jari-jari tangan, yang menunjukkan kemampuan anak mengkoordinasikan jari-jarinya untuk menulis huruf atau angka dengan benar

Spesifikasi media:

- 1) Judul buku : Ayo Belajar Menulis
- 2) Ukuran buku : 20 x 25 cm
- 3) Tebal buku : menyesuaikan jumlah halaman
- 4) Jumlah halaman: 16 halaman, yang terdiri dari 2 halaman cover depan dan belakang buku, 2 halaman bagian dalam cover depan dan belakang buku, dan 12 halaman isi.

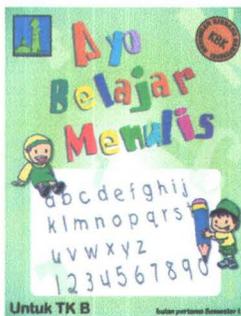
5) Content buku :

Bulan pertama :

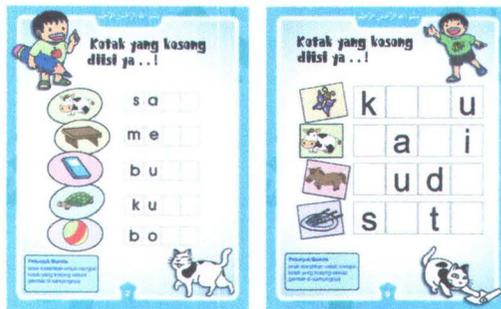
1. menyalin tulisan yang disertai gambar
2. mencocokkan gambar dengan tulisannya
3. menulis angka 1-8
4. maze dari huruf
5. melingkari tulisan yang artinya sesuai gambar
6. menuliskan huruf yang tidak ada pada beberapa kata
7. menuliskan jumlah angka pada gambar

Bulan kedua :

1. menulis suku kata yang hilang, dibantu gambar
2. melingkari kata-kata yang huruf awalnya sama
3. menulis angka 9-13
4. menulis nama benda yang ditunjukkan gambar
5. melingkari tulisan yang artinya sesuai gambar
6. mencocokkan gambar dengan tulisan
7. menuliskan jumlah angka pada gambar
8. maze dari angka



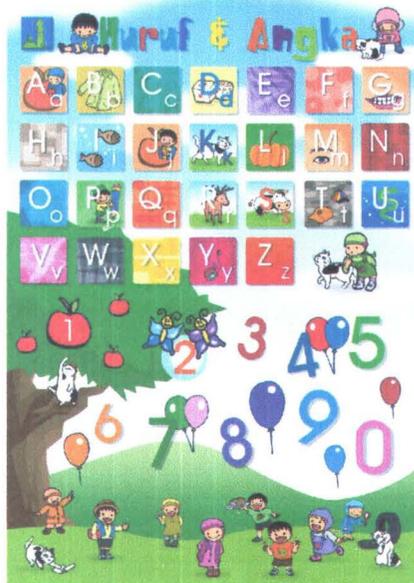
Gambar 4.6 Buku Menulis bulan pertama



Gambar 4.7 Buku Menulis bulan kedua

b. Poster Berlatih Menulis

Yaitu poster yang berisi bentuk-bentuk huruf dan angka. Poster ini akan diletakkan di kelas.



Gambar 4.8 Poster

3. untuk pelajaran Berhitung

media-media yang bisa dibuat untuk mendukung belajar berhitung:

a. Notes Pintar Berhitung

yaitu buku kecil atau notes yang dijilid spiral pada 2 sisi (notes sisi kiri dan kanan buku) dan pada bagian atas untuk notes yang ada di bagian tengah. Notes berisi tulisan angka pada sisi kiri dan kanan, dan tanda penjumlahan (+), pengurangan (-), lebih besar (>), lebih kecil (<), dan sama dengan (=) pada notes bagian tengah. Notes ini untuk digunakan setiap anak dan sebagai media pembantu akan disediakan kartu-kartu berisi angka yang digunakan sebagai petunjuk.

Kelebihan:

- 1) dapat melatih keterampilan berhitung dan pengenalan konsep bilangan pada anak dan juga melatih kemampuan motorik
- 2) dapat membuat anak lebih tertarik untuk belajar berhitung karena disibukkan untuk mencari jawaban yang paling benar

Petunjuk Penggunaan:

- 1) Notes Pintar untuk dibagikan kepada anak, baik per-individu maupun per-kelompok (maksimal 3 anak)
- 2) kartu petunjuknya untuk dipegang Bunda yang nantinya digunakan untuk memberi pertanyaan pada anak
- 3) jumlah angka yang tertera pada kartu bunda adalah jawaban dari pertanyaan yang diajukan Bunda. Misalnya: angka 5 adalah jumlah dari angka 1 dan berapa? Anak harus membuka angka 1 pada notes sisi kiri, kemudian tanda jumlah pada notes tengah, dan mencari angka 4 pada notes sisi kanan sebagai jawaban.
- 4) Bunda tidak harus menggunakan kartu angka sebagai petunjuk, misalnya untuk mencari tanda ">", "<", dan "=" pada dua angka yang disebutkan Bunda untuk notes sisi kiri dan kanan. Misalnya: tanda yang benar untuk angka 4 dan 2 adalah ">"

- 5) dibutuhkan lebih dari satu Bunda untuk menemani anak bermain konsep bilangan ini. Satu Bunda memberi pertanyaan, Bunda lain mengawasi anak yang bermain

Spesifikasi media:

- 1) Judul cover notes : Notes Pintar Berhitung
- 2) Jumlah halaman : 10 halaman di sisi kiri, 5 halaman di sisi tengah, dan 10 halaman di sisi kanan
- 3) Ukuran notes : 7,5 x 17,5 cm
- 4) Tebal notes : disesuaikan content
- 5) Bentuk notes : dijilid spiral di bagian kiri dan kanan, dan bagian tengah atas
- 6) Content Notes : notes ini dapat digunakan untuk 2 bulan pertama anak masuk kelas TK B, karena pada 2 bulan tersebut masih mempelajari konsep bilangan 1-5. Peningkatan level ditunjukkan oleh pemberian pertanyaan, yaitu pada bulan pertama hanya penjumlahan dan penggunaan tanda "=", "<", dan ">". Sedangkan pada bulan kedua mulai diperkenalkan pengurangan.



Gambar 4.9 Notes Pintar Berhitung

b. Maze Berhitung

yaitu papan yang dibuat untuk mencari jalan ke bidang yang berisi angka-angka yang menunjukkan proses penjumlahan dari jumlah angka yang dijalankan.

Kelebihan :

- 1) dapat melatih perkembangan kognitif khususnya kemampuan berhitung pada anak dan juga melatih kemampuan motorik
- 2) media ini sangat memiliki unsur permainan yang akan membuat anak lebih tertarik untuk belajar berhitung

Petunjuk Penggunaan:

- 1) Maze Berhitung ini untuk dipegang atau digunakan oleh anak, sementara Bunda mengawasi apakah angka yang diletakkan oleh anak sesuai dengan jumlah pada gambar atau tidak
- 2) Angka-angka yang terletak di bagian bawah dapat secara bebas digerakkan sesuai dengan jalur yang ada
- 3) Anak dituntut untuk meletakkan dengan benar jumlah angka pada gambar penjumlahan yang ada di papan

Spesifikasi media:

- 1) Judul media : Ayo Berhitung
- 2) Ukuran media : A4 mendatar 21 x 30 cm
- 3) Tebal media : 3 cm
- 4) Bahan media : bagian atas terbuat dari karton 2mm yang ditemplei gambar *maze* dan pada bagian jalan *maze* dilubangi untuk memberi jalan pada angka yang bisa digerakkan.

Content Maze :

Bulan pertama : pengenalan bentuk penjumlahan bilangan 1-5

Bulan kedua : pengenalan bentuk pengurangan bilangan 1-5



Gambar 4.10 Maze Hitung bulan pertama



Gambar 4.11 Maze Hitung bulan kedua

c. Permainan Berkelompok

yaitu permainan belajar berhitung yang melibatkan interaksi seluruh anak di kelas.

Kelebihan:

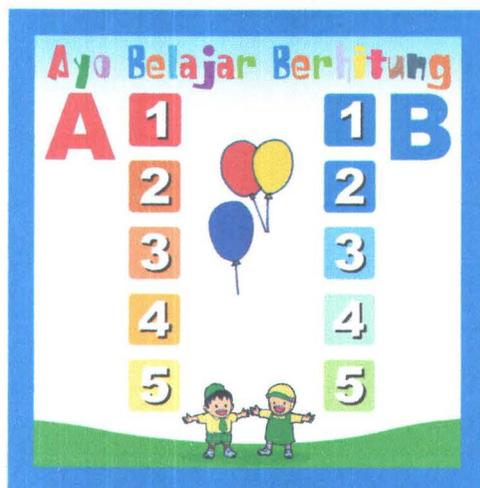
- 1) Permainan yang bersifat kelompok ini akan disukai anak-anak karena ada unsur persaingan di dalamnya.
- 2) Permainan ini selain mengasah kemampuan berhitung (kognitif) juga akan melatih kemampuan motorik

Spesifikasi permainan:

- 1) Judul media : Ayo Belajar Berhitung
- 2) Ukuran media : Matras ukuran 2 x 2 meter

- 3) Bahan media : terbuat dari karet maket setebal \pm 1 cm, agar anak-anak merasa nyaman saat bermain karena terasa empuk di lantai
- 4) Jumlah pemain : 2 kelompok anak, dengan masing-masing anggotanya berjumlah 5 anak
- 5) Tempat bermain : dalam ruangan kelas
- 6) Alat yang digunakan : 1 set kartu angka (angka 1- 5)
- 7) Cara bermain :
 - Bunda memegang semua kartu angka
 - Dua kelompok anak yang ditunjuk bermain berdiri di sisi kiri dan kanan matras
 - Bunda memberi aba-aba pada pemain untuk mengambil benda (sembarang benda yang tersedia di kelas) yang berjumlah sesuai dengan angka pada kartu yang diperlihatkan, tanpa menyebut jumlah angka (hanya boleh menunjukkan kartu)
 - Masing-masing kelompok cepat-cepat mencari benda yang dimaksud dan meletakkannya pada kotak angka di matras sesuai dengan jumlah yang diperintahkan
 - Bunda memberi aba-aba selanjutnya sampai 5 kotak angka di matras terisi semua
 - Kelompok yang paling banyak meletakkan benda yang dimaksud dengan benar adalah pemenangnya
 - Setelah satu permainan selesai, permainan dapat diulang dengan mengganti semua pemain sampai semua anak di kelas mendapat giliran
- 8) Cara bermain bulan 2 : sama seperti bulan pertama, tetapi Bunda dapat meningkatkan kesulitan dengan memasukkan permainan penjumlahan dan pengurangan.

Misal : Bunda memberi aba-aba pada pemain untuk mengambil pensil dengan jumlah dari 2 kartu yang diperlihatkan (misal jumlah dari kartu angka 1 dan angka 2, dengan tetap tanpa menyebut jumlah angka yang tertera)



Gambar 4.12 matras permainan berhitung

4. Media lain yang mencakup pelajaran membaca, menulis, dan berhitung

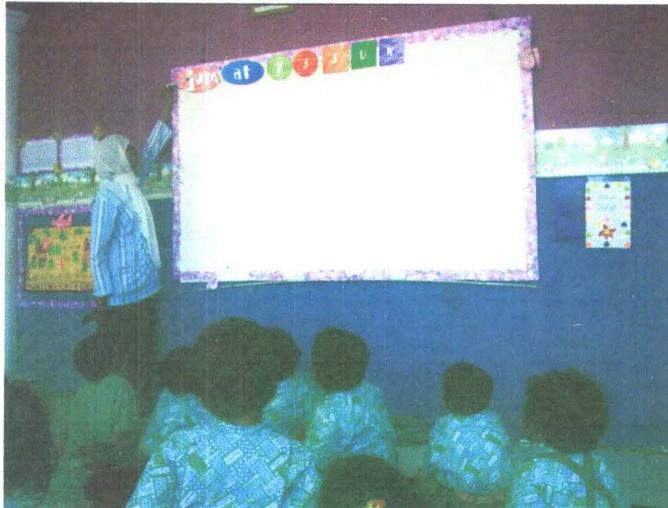
a. Tempelan papan tulis

Merupakan penanda hari dan tanggal, penghias papan tulis, sekaligus sarana belajar membaca dan menghitung tanggal.

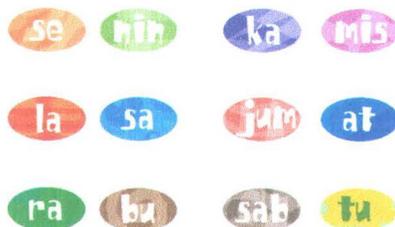
Spesifikasi media:

- 1) Penanda hari : terdiri dari potongan suku-suku kata yang terdapat pada nama hari (misal: se nin)
- 2) Penanda tanggal : terdiri dari angka dan potongan huruf-huruf yang kemudian bisa disusun sebagai tanggal saat itu (misal: 23 Ju ni 2006)
- 3) Bahan media : papan tulis putih dengan ditempeli magnet pada bagian belakang papan sebelah atas untuk menempelkan potongan suku kata dan angka-angka; sedangkan tempelannya terbuat dari karet maket yang ditempeli pada magnet kecil untuk kemudian direkatkan pada papan putih

- 4) Ukuran media : papan tulis putih 150x100 cm, tempelannya panjang sekitar 10cm dengan lebar yang disesuaikan dengan masing-masing content
- 5) Penggunaan : setiap hari ada seorang siswa yang ditunjuk atau sesuai absen bertugas mengganti hari dan tanggal yang sesuai saat itu.



Gambar 4.13 contoh penggunaan Tempelan Papan Tulis



Gambar 4.14 contoh tempelan

b. Tempelan dinding

Merupakan sarana untuk belajar menghitung dan membaca sekaligus sebagai penghias dinding.

Spesifikasi media:

1) Content :

Belajar membaca : terdapat huruf-huruf yang bisa disusun menjadi sebuah kata yang bentuk huruf-huruf tersebut sesuai dengan kata yang dimaksud (misal: huruf a-p-e-l berbentuk buah apel)

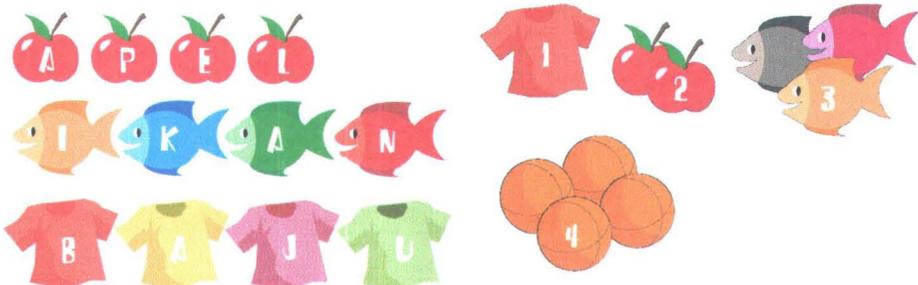
Belajar menulis : terdapat ang-ka-angka yang bisa menunjukkan jumlah dari bentuk-bentuk huruf yang dikumpulkan

2) Bahan media : tempelannya terbuat dari karet maket yang ditempelkan pada magnet kecil untuk kemudian direkatkan pada papan yang juga terdapat magnet didalamnya

3) Ukuran media : papan 150x100 cm, tempelannya panjang sekitar 10cm dengan lebar yang disesuaikan dengan masing-masing content



Gambar 4.15 contoh penggunaan tempelan dinding



Gambar 4.16 contoh tempelan



BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

Setiap media yang dibuat nantinya diharapkan dapat menjawab permasalahan tentang kurangnya motivasi anak dalam belajar Calistung, atau bisa disebut juga sebagai indikator pengukuran motivasi anak dalam belajar Calistung, seperti:

1. anak-anak tidak lagi antipati terhadap kata-kata Belajar Membaca, Menulis, dan Berhitung
2. anak-anak mau mengerjakan atau menjawab pertanyaan yang diajukan dengan benar
3. anak-anak mau menjawab meskipun tidak diberi imbalan tertentu
4. anak-anak bisa duduk rapi saat pelajaran
5. anak-anak tidak banyak berbicara dengan teman
6. anak-anak tidak mudah merasa bosan.

Sedangkan untuk menunjukkan pencapaian level tertentu dalam perancangan kali ini, setiap media akan dibuat untuk setiap bulan yang materinya akan disesuaikan dengan Target Pembelajaran Calistung Kelompok TK B. Selain itu juga akan dibuat lembar *post test* untuk masing-masing media yang gunanya untuk mengetahui perkembangan hasil belajar setelah media diterapkan pada siswa apakah telah menjawab permasalahan atau indikator yang telah dibuat.

Selain itu, untuk menumbuhkan motivasi pada setiap anak atau kelompok yang memainkan media ini, pada setiap permainan tentunya akan diberikan semacam *reinforcement* berupa nilai atau hadiah kepada anak atau kelompok yang lebih unggul permainannya. Juga untuk memacu anak atau kelompok lain untuk bisa saling mengungguli.

Tabel 5.1 Contoh Lembar Post Test

Media	: NOTES PINTAR BERHITUNG	
Nama	: Saskia	
Kelas	: TK B	
Waktu penyajian	: bulan pertama	
Tujuan	: mengukur motivasi belajar CALISTUNG	
Target pencapaian	: penjumlahan angka 1-5	
Pengamat	: Bunda Rani	
	Indikator pengukuran motivasi	Hasil yang dicapai
1	antipati terhadap kata-kata Belajar Membaca, Menulis, dan Berhitung	
2	Mengerjakan dan menjawab pertanyaan dengan benar	
3	mau menjawab meskipun tidak diberi imbalan tertentu	
4	bisa duduk rapi saat pelajaran	
5	tidak banyak berbicara dengan teman saat belajar	
6	Tidak mudah merasa bosan	

V.1. MEDIA BELAJAR MEMBACA

V.1.1 NOTES PINTAR MEMBACA

Notes ini untuk dimiliki setiap anak dan sebagai media pembantu akan disediakan gambar-gambar yang digunakan sebagai petunjuk mencari gabungan suku kata. Pelaksanaan kapan media ini akan digunakan yaitu disesuaikan lagi dengan jadwal pelajaran yang berlangsung, terutama jika anak-anak mulai terlihat bosan dengan cara belajar yang biasa.

V.1.2 MAZE ALPHABET

Seperti juga Notes Pintar Membaca, pelaksanaan media ini disesuaikan lagi dengan jadwal pelajaran yang berlangsung. Tetapi karena media ini ukurannya cukup besar untuk anak usia TK maka untuk penggunaannya tidak harus semua anak memegang media satu persatu, bisa juga digunakan per kelompok dengan maksimal 3 anak. Media ini tidak untuk dimiliki anak, tetapi bisa disediakan oleh pihak sekolah.

V.1.3 PERMAINAN BERKELOMPOK

Permainan ini menggunakan media dalam pelaksanaannya, yaitu matras berukuran 2 x 2 meter yang diletakkan di lantai kelas. Cara belajar ini sangat efektif untuk menarik konsentrasi anak di kelas karena melibatkan interaksi seluruh penghuni kelas.

V.2. MEDIA BELAJAR MENULIS

V.2.1 BUKU BERLATIH MENULIS

Buku seperti ini mungkin banyak atau umum digunakan, tetapi untuk melatih kemampuan menulis anak yang bersifat individu memang diperlukan media untuk menuangkan kemampuan menulis, salah satunya adalah buku. Buku ini selain berisi materi menulis huruf dan angka juga berisi permainan-permainan yang bisa melatih anak untuk senang belajar menulis. Penggunaan buku ini juga sesuai dengan jadwal yang ada, dan setiap jam pelajaran dapat mengisi 1 halaman latihan.

V.2.2 POSTER BERLATIH MENULIS

Poster ini untuk ditempel di kelas TK B Aurellia. Kegunaannya bisa sebagai modul ajar tentang bentuk-bentuk huruf dan angka dasar yang disertai beberapa ilustrasi menarik dengan berbagai warna.

V.3. MEDIA BELAJAR BERHITUNG

V.3.1 NOTES PINTAR BERHITUNG

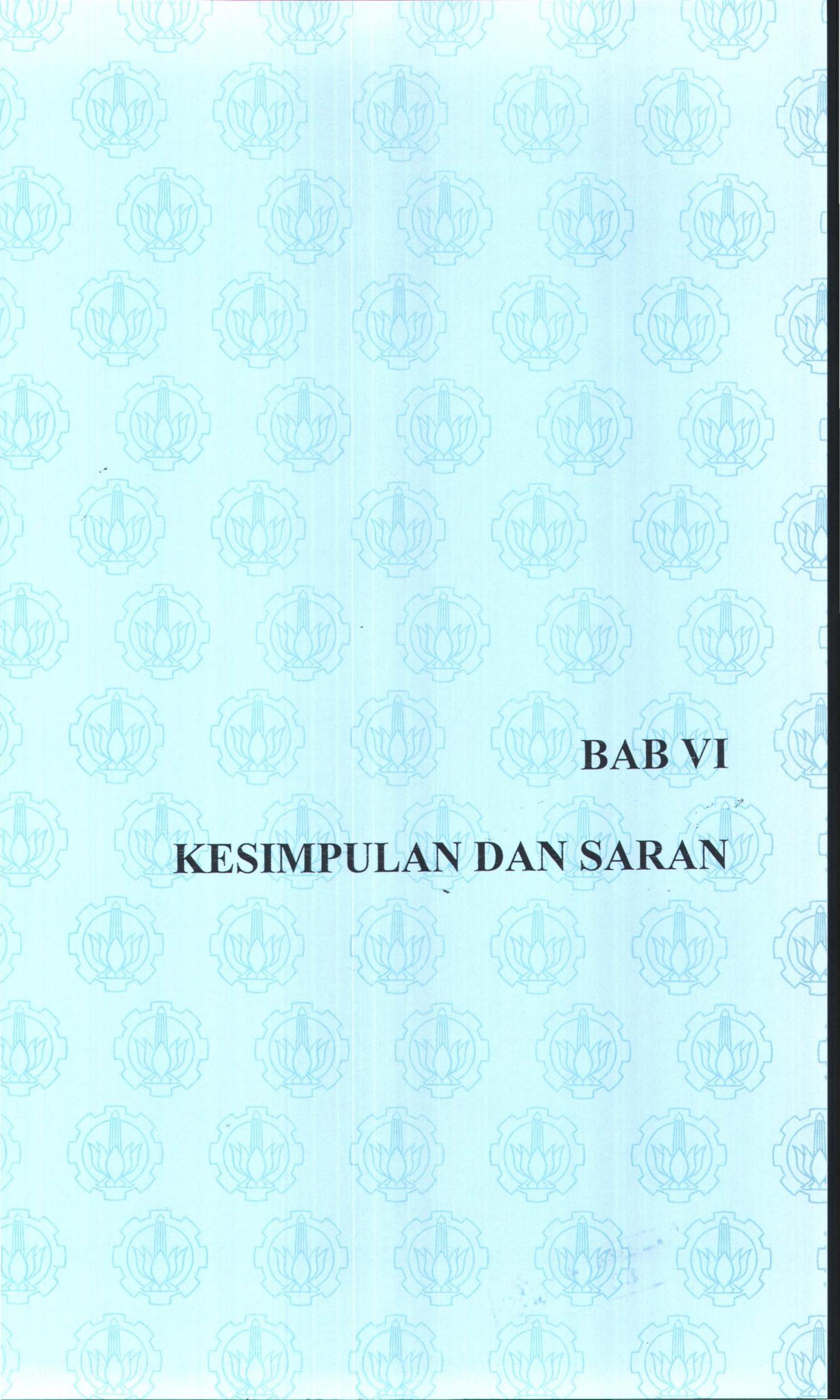
Notes ini untuk digunakan setiap anak dan sebagai media pembantu akan disediakan kartu-kartu berisi angka sebagai petunjuk yang dipegang dan diperlihatkan oleh Bunda. Penggunaan notes ini disesuaikan dengan jadwal yang ada terutama jika anak mulai terlihat bosan dengan belajar berhitung yang biasa diajarkan.

V.3.2 MAZE BERHITUNG

Seperti juga Notes Pintar Berhitung, pelaksanaan media ini disesuaikan lagi dengan jadwal pelajaran yang berlangsung. Tetapi karena media ini ukurannya cukup besar untuk anak usia TK maka untuk penggunaannya tidak harus semua anak memegang media satu persatu, bisa juga digunakan per kelompok dengan maksimal 3 anak. Media ini tidak untuk dimiliki anak, tetapi bisa disediakan oleh pihak sekolah.

V.3.3 PERMAINAN BERKELOMPOK

Permainan ini menggunakan media dalam pelaksanaannya, yaitu matras berukuran 2 x 2 meter yang diletakkan di lantai kelas. Cara belajar ini sangat efektif untuk menarik konsentrasi anak di kelas karena melibatkan interaksi seluruh penghuni kelas.



BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

BAB VI

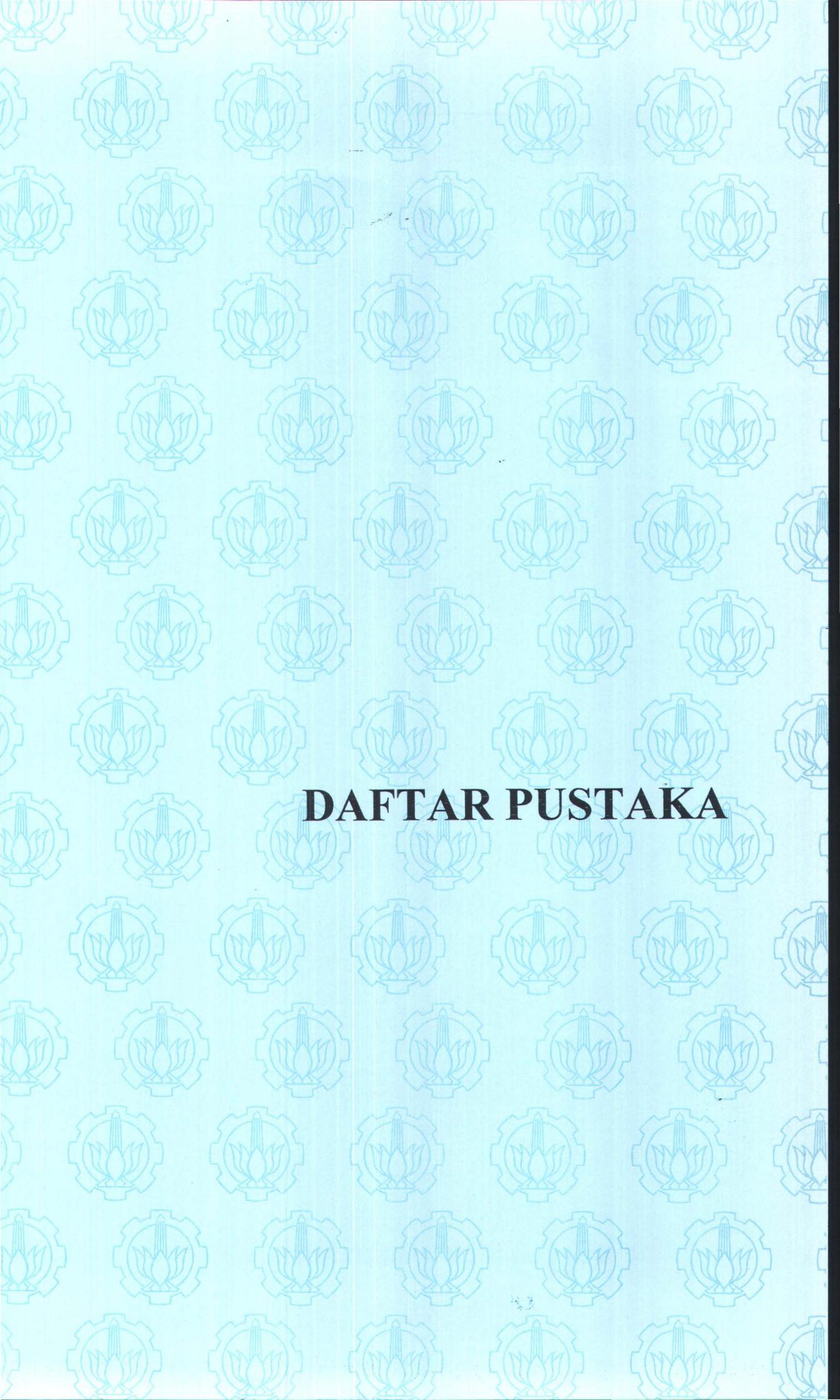
KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan-pembahasan dan perancangan media yang telah dilakukan antara lain:

1. pentingnya menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar membaca menulis dan berhitung (CALISTUNG) pada anak-anak TK guna tercapainya prestasi belajar yang diharapkan, seperti tercapainya target pembelajaran sesuai kurikulum yang telah diterapkan dan dapat memenuhi kriteria masuk SD yang telah ditetapkan.
2. peningkatan motivasi belajar untuk anak TK tidak terlepas dari pentingnya penerapan desain komunikasi visual dalam media yang diberikan dalam pembelajaran. Karena pada usia taman kanak-kanak, komunikasi secara visual merupakan cara yang paling menarik minat anak-anak disamping melalui permainan.

Selain kesimpulan di atas bisa juga ditarik sebuah saran yang dapat digunakan dalam menanggapi permasalahan peningkatan motivasi guna tercapainya target pembelajaran CALISTUNG di TK, yaitu pentingnya peranan pengajar untuk selalu tanggap terhadap keluhan anak dalam belajar dan memperkaya diri dengan berbagai kreativitas dalam memberikan pengajaran. Karena bagaimanapun juga pelaksana pengajaran paling dekat bagi anak-anak adalah para pendidik di sekolah.





DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Alisjahbana, Anna, 2001, *Siapkah Anak Anda Masuk Sekolah?*, dari Makalah Seminar: Persiapan Anak Masuk Sekolah Dasar, Bandung, 31 Maret 2001.
- Awwad, Jaudah Muhammad, 1995, *Mendidik anak Secara Islam*, edisi pertama, Gema Insani, Jakarta.
- Hurlock, Elizabeth B., 1997, *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta.
- Jamaris, Martini, 2006, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, edisi pertama, PT Grasindo, Jakarta.
- Kurikulum 2004: *Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal*, Depdiknas, Jakarta.
- M., Sardiman A., 2006, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, edisi pertama, PT RajaGrafindo Perkasa, Jakarta.
- Redono, Daru, 2005, *Tugas Akhir: Perancangan Media Visual dalam Pendidikan Sholat untuk Anak-anak*, ITS, Surabaya.