



PENGEMBANGAN LINGKUNGAN SEKOLAH UNTUK MELATIH KEMANDIRIAN ANAK TK

Ella Rifka Adhadila

Jl. L.A. Sucipto 5 Malang

email: ella_rifka@yahoo.com

Abstract: The research goal is to develop natural cruising circuit is easy, fun and exercise independence. This natural cruising circuit utilizing the school environment modified by researchers that can be used to train the child's independence on kindergarten group A Pembina 2 Malang. The research design and development using the Borg and Gall were simplified into seven steps. Data collection techniques by observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis technique is easy to perform 90.5% of children natural cruising circuit, 97.1% of children happy doing natural cruising circuit, 100% child safe conduct natural cruising circuit, 96.2% of children self-sufficient in performing natural cruising circuit. While the overall data obtained from ahlo early childhood education has a validity value of 87.5%, a circuit 85%, and 85% expert character education.

keywords: school environment, independence of children

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan lingkungan sekolah sebagai sirkuit jelajah alam yang mudah, menyenangkan dan melatih kemandirian. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tujuh langkah. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil analisis data adalah 90,5% anak mudah melakukan sirkuit jelajah alam, 97,1% anak senang melakukan sirkuit jelajah alam, 100% anak aman melakukan sirkuit jelajah alam, 96,2% anak mandiri dalam melakukan sirkuit jelajah alam. Menurut ahli pembelajaran, sirkuit jelajah alam ini memiliki nilai kevalidan 87,5%, ahli sirkuit 85%, dan ahli pendidikan karakter 85%.

kata kunci: lingkungan sekolah, kemandirian anak

Kelangsungan hidup bangsa ditentukan kualitas anak. Pendidikan memiliki peranan penting di dunia pendidikan dalam menyiapkan anak sebagai generasi penerus bangsa sehingga pendidikan yang diterima anak akan bermakna sesuai dengan tahap perkembangannya. Menurut Wiyani (2013:11) mendeskripsikan bahwa ada empat pilar yang menopang pembangunan bangsa, antara lain pilar ekonomi, pilar politik, pilar kesehatan, dan pilar pendidikan. Pendidikan sebagai merupakan pilar yang paling utama di antara ketiga pilar lainnya, sehingga mempunyai peran sangat penting membangun bangsa ini.

Pendidikan di Indonesia selama ini lebih mengedepankan aspek kognitif dan kurang memperhatikan aspek afektif (karakter), namun seiring berjalannya waktu, kurikulum mengalami perubahan. Kurikulum 2013 sebagai jawaban atas kelemahan kurikulum sebelumnya lebih mengedepankan pendidikan karakter. Kurikulum 2013 ini secara berangsur-angsur diberlakukan ke semua sekolah sesuai dengan potensi dan kesiapannya. Bagi anak usia dini pendidikan karakter ini sangat penting dalam meletakkan dasar pengembangan kepribadian anak. Menurut Wibowo (2012:68), "Pendidikan Karakter adalah pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan karakter-karakter luhur kepada anak, sehingga mereka memiliki karakter luhur, menerapkan dan mempraktikkan dalam kehidupannya."

Anak TK seringkali masih malu-malu saat masuk, namun perlahan lahan bisa bersekolah sendiri tanpa kehadiran orangtua. Kebermaknaan pembelajaran di kelas bagi anak muncul jika ia dapat melaksanakan pekerjaannya sendiri. Pembelajaran kemandirian tidak hanya di kelas namun juga di luar kelas, misalnya saat memakai sepatu, kaos kaki, toilet training. Menurut Wangi,(2005:29) manfaat sekolah itu terletak pada kemampuan menstimulasi kemandirian anak. Anak ke sekolah agar mendapatkan pembelajaran kognitif, afektif dan psikomotor (karakter). "Pembelajaran berbasis kemandirian perlu diajarkan pada anak. Tujuannya agar anak ketika dewasa nanti dapat melakukan aktivitas dengan mandiri tanpa harus bergantung pada orang lain"(Fadlilla & Khoilidah, 2013:119). Wangi,(2005:29) menyebutkan bahwa manfaat sekolah adalah sebuah kemandirian. Anak sekolah agar mendapatkan pembelajaran kognitif dan sekaligus juga afektif (karakter). Pembelajaran berbasis kemandirian sangat penting untuk diajarkan pada anak.

Pembelajaran kemandirian bertujuan supaya anak ketika dewasa nanti dapat melakukan aktivitas dengan mandiri tanpa harus bergantung pada orang lain (Fadlilla & Khoilidah, 2013:119). Sirkuit permainan oleh penelitian sebelumnya (Soehartini, 2012) yaitu pengembangan sirkuit *cave bowling* untuk mengembangkan kecerdasan logis matematika. Permainan itu terdiri atas 3 pos yang harus dilewati anak dan tidak memakai bahan alami di lingkungan sekitar sekolah.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Azharona (2013) yaitu pengembangan Permainan Sirkuit Warna-Warni Ceria dengan menggunakan bahan bekas tapi belum menggunakan bahan-bahan alam di sekitar sekolah dan melatih kemandirian anak. Hasil observasi di TK Negeri Pembina 2 diketahui bahwa 54,8% (23 anak) yang belum mandiri dan 40,4% (17 anak) yang belum mandiri. Terdapat pula 2,4% (1 anak) berkebutuhan khusus dan 2,4 % (1 anak) yang kurang dapat bersosialisasi dengan baik dengan temannya sehingga pertumbuhannya kurang baik. Permasalahan tersebut diupayakan diatasi dengan mengembangkan sirkuit yang memanfaatkan lingkungan sekolah. Sirkuit berbasis lingkungan sekolah ini kontekstual dengan anak sehingga menarik dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk

mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan (Arifin, 2012:126). Penelitian dan pengembangan pendidikan meliputi beberapa tahapan dimana didalamnya suatu produk dikembangkan, diteskan, dan direvisi sesuai hasil tes lapangan. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model *Borg and Gall* yang di modifikasi untuk melaksanakan langkah langkah dalam penelitian. Prosedur pengembangan sirkuit jelajah alam memanfaatkan lingkungan sekolah untuk melatih kemandirian anak TK A ini adalah (1) peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan observasi terhadap dua kelas dan wawancara kepada guru kelas; (2) Proses perancangan dalam pengembangan Sirkuit Jelajah Alam ini meliputi menentukan tujuan, pembuatan RKH, mendesain sirkuit jelajah alam, mengembangkan rancangan pembelajaran; (3) Pengembangan format produk awal. draf awal, yang mencakup penyiapan bahan bahan pembelajaran, *handbooks*, dan alat evaluasi. Format pengembangan program yang dimaksud berupa bahan cetak, berupa buku teks, urutan proses atau prosedur dalam rancangan sistem, yang dilengkapi video uji coba perseorangan, mengembangkan instrumen dan melakukan validasi ahli pendidikan anak usia dini, ahli sirkuit, dan ahli pendidikan karakter terhadap sirkuit jelajah alam; (4) melakukan uji coba kelompok kecil dengan 10 anak; (5) melakukan revisi terhadap produk awal berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil; (6) melakukan uji coba kelompok besar dengan 30 anak; (7) melakukan revisi produk. Instrumen penelitian berupa angket yang berisi produk yang telah dibuat. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif berupa saran saran dari ahli, guru-guru, kepala sekolah sedangkan data kuantitatif berupa persentase hasil ahli, observasi, maupun hasil uji coba kelompok aspek kemudahan, kesenangan, keamanan, dan kemandirian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Pada saat penelitian ditemukan beberapa masalah diantaranya, (1) anak masih sangat bergantung pada guru misalnya belum bisa ke toilet sendiri, saat mengerjakan tugas dikelas masih perlu bantuan guru, anak belum bisa bertanggung jawab, serta anak belum bisa mengarahkan dirinya sendiri; (2) pembelajaran kemandirian pada anak diberikan melalui gambar dan praktik dalam kelas, seperti lomba memakai kaos kaki, mengancingkan baju, dan memakai sepatu sendiri (3) pembelajaran diluar kelas sering kali mengembangkan fisik motorik anak seperti melempar bola, bermain simpai, dan melempar kantong biji (4) pembelajaran kurang memanfaatkan lingkungan sekolah yang sangat luas dan memiliki bahan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil observasi di TK Negeri Pembina 2 menunjukkan bahwa terdapat 54,8% (23 anak) yang belum mandiri dan 40,4% (17 anak) yang belum mandiri. Terdapat pula 2,4% (1 anak) berkebutuhan khusus dan 2,4 % (1 anak) yang kurang dapat bersosialisasi dengan baik dengan anak lainnya yang menyebabkan pertumbuhan dan perkembangan anak kurang baik.

Data hasil wawancara terhadap guru kelompok A di TK Pembina 2 Malang melalui wawancara sebagai berikut (1) kelompok A di TK Pembina 2 Malang terdiri dari 2 kelas A1 dan A2

(2) Pada kelas A1 mayoritas memiliki umur yang lebih muda dari pada kelas A2 sehingga tingkat kemandiriannya berbeda (3) Pembelajaran kemandirian terhadap anak melalui pembiasaan seperti saat cuci tangan, memakai sepatu sendiri, dan lomba kaos kaki. (4) Pembelajaran kemandirian melalui sirkuit permainan belum pernah dilakukan (5) Guru setuju apabila di kelompok A TK Pembina 2 Malang dilakukan sirkuit permainan jelajah alam.

Tinjauan para ahli

Berdasarkan data hasil evaluasi ahli pembelajaran anak usia dini diperoleh rata-rata 87,5%, maka produk Sirkuit “*Jelajah Alam*” tergolong valid dapat digunakan untuk melatih kemandirian anak kelompok . Saran dan masukan dari satu ahli pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah: (1) pertimbangkan tata letak (*setting*) sirkuit jelajah alam ; (2) alur yang jelas untuk perubahan tiap pos; (3) aturan main harus jelas. disampaikan kepada anak; (4) Lem pada pos ketiga diletakkan pada tempat; (5) pasir pada pos 6 di letakkan pada baki agar lebih mudah; (6) pertimbangkan waktu pada saat uji coba. Berdasarkan data hasil evaluasi ahli Sirkuit pada tabel 4.2 diperoleh rata-rata 85%, maka produk Sirkuit “*Jelajah Alam*” tergolong valid dan dapat digunakan untuk melatih kemandirian anak kelompok A. Saran dan masukan dari ahli Sirkuit adalah: (1) diperhatikan keamanan alat dan bahan; (2) Pengambilan gambar jangan memperlihatkan merk produk. Berdasarkan data hasil evaluasi ahli pendidikan karakter diperoleh rata-rata 85%, maka produk Sirkuit “*Jelajah Alam*” dapat digunakan untuk melatih kemandirian anak kelompok A. Saran dan masukan dari ahli Pendidikan Karakter adalah (1) penulisan buku dan pertanyaan pada angket harus sama.

Hasil uji coba kelompok kecil

Hasil ujicoba kelompok kecil terhadap produk sirkuit jelajah alam berdasarkan hasil observasi dalam aspek kemudahan, kesenangan, keamanan, dan kemandirian. Adapun hasil tinjauan uji coba kelompok kecil dalam tabel 1 sampai 4 berikut.

Tabel 1. Data hasil uji coba kelompok kecil aspek kemudahan

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh	
		Mudah	Tidak Mudah
1	Kemudahan dalam mencari daun dan batu sendiri	100 % (10 anak)	0%
2	Kemudahan saat melempar sendiri batu sesuai kotak warna yang disediakan	90% (9 anak)	10% (1 anak)
3	Kemudahan saat menempel daun membentuk sesuatu berdasarkan ide anak	70% (7 anak)	30% (3 anak)
4	Kemudahan saat berlari zig-zag sambil membawa hasil karyanya sendiri	70% (7 anak)	30% (3 anak)
5	Kemudahan dalam melompati 3 pot sendiri	100% (10 anak)	0%
6	Kemudahan dalam menulis namanya atau menulis huruf sendiri di pasir	70% (7 anak)	30% (3 anak)
7	Kemudahan dalam mengikuti arah sirkuit jelajah alam sendiri	70% (7 anak)	30% (3 anak)
RATA-RATA		81,4%	18,6%

Tabel 2. Data hasil uji coba kelompok kecil aspek kesenangan

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh	
		Senang	Tidak Senang
1	Kesenangan dalam mencari daun dan batu sendiri	100% (10 anak)	0%
2	Kesenangan saat melempar sendiri batu sesuai kotak warna yang disediakan	90% (9 anak)	10% (1 anak)
3	Kesenangan saat menempel daun membentuk sesuatu berdasarkan ide anak	80% (8 anak)	20% (2 anak)
4	Kesenangan saat berlari zig-zag sambil membawa hasil karyanya sendiri	100% (10 anak)	0%
5	Kesenangan dalam melompati 3 pot sendiri	100% (10 anak)	0%
6	Kesenangan dalam menulis namanya atau menulis huruf sendiri	100% (10 anak)	0%
7	Kesenangan saat mendapatkan <i>reward</i>	100% (10 anak)	0%
RATA-RATA		95,7%	4,3%

Tabel 3. Data hasil uji coba kelompok kecil aspek keamanan

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh	
		Aman	Tidak Aman
1	Keamanan dalam mencari batu dan daun sendiri	100% (10 anak)	0%
2	Keamanan saat melempar sendiri batu sesuai kotak warna yang disediakan	100% (10 anak)	0%
3	Keamanan saat menempel daun membentuk sesuatu berdasarkan ide anak.	100% (10 anak)	0%
4	Keamanan saat berlari zig-zag sambil membawa hasil karyanya sendiri	80% (8 anak)	20% (2 anak)
5	Keamanan dalam melompati 3 pot sendiri	100% (10 anak)	0%
6	Keamanan dalam menulis namanya atau menulis huruf sendiri di bak pasir	100% (10 anak)	0%
RATA-RATA		96,7%	3,3%

Tabel 4. Data hasil uji coba kelompok kecil aspek kemandirian

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh	
		Ya	Tidak
1	Anak mampu mengarahkan dirinya mengambil batu dan daun di lingkungan sekitar sekolah	100% (10 anak)	0%
2	Anak mampu mengambil keputusan saat melempar batu sesuai kotak yang disediakan	100% (10 anak)	0%
3	Anak bertanggungjawab jika batu tidak masuk dalam kotak warna	100% (10 anak)	0%
4	Anak menempel daun sesuai ide kreatif yang dimiliki	100% (10 anak)	0%
5	Anak berlari zig zag membawa hasil karyanya dengan percaya diri	60% (6 anak)	40%
6	Anak mampu mengarahkan dirinya saat kegiatan melompati pot	70% (7 anak)	30%
7	Anak mampu mengenali dirinya sendiri dengan menulis namanya sendiri di pasir	90%	10%
8	Anak mampu mengambil keputusan untuk mengambil <i>reward</i>	100%	0%
RATA-RATA		90%	10%

Data keseluruhan dari uji kelompok kecil yang dilaksanakan kelompok A TK Pembina 2 Malang tersebut dapat disimpulkan bahwa sirkuit “*Jelajah Alam*” mudah dilakukan, menyenangkan bagi anak, aman bagi anak, dan melatih kemandirian anak kelompok A TK Pembina 2 Malang. Pelaksanaan uji kelompok kecil masih ada beberapa kendala sehingga perlu adanya perbaikan sebelum melakukan uji coba kelompok besar.

Hasil uji coba kelompok besar

Hasil ujicoba kelompok besar terhadap produk sirkuit jelajah alam berdasarkan hasil observasi dalam aspek kemudahan, kesenangan, keamanan, dan kemandirian. Adapaun hasil tinjauan uji coba kelompok kecil dalam tabel 4 sampai 7 berikut

Tabel 4. Hasil uji coba kelompok besar aspek kemudahan

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh	
		Mudah	Tidak Mudah
1	Kemudahan dalam mencari daun dan batu sendiri	93,3% (28 anak)	6,7% (2 anak)
2	Kemudahan saat melempar sendiri batu sesuai kotak warna yang disediakan	93,3% (28 anak)	6,7% (2 anak)
3	Kemudahan saat menempel daun membentuk sesuatu berdasarkan ide anak	93,3% (28 anak)	6,7% (2 anak)
4	Kemudahan saat berlari zig-zag sambil membawa hasil karyanya sendiri	83,3% (25 anak)	16,7% (5 anak)
5	Kemudahan dalam melompati 3 pot sendiri	96,7% (29 anak)	3,3% (1 anak)
6	Kemudahan dalam menulis namanya atau menulis huruf sendiri di pasir	96,7% (29 anak)	3,3% (1 anak)
7	Kemudahan dalam mengikuti arah sirkuit jelajah alam sendiri	76,7% (23 anak)	23,3% (7 anak)
RATA-RATA		90,5%	9,5%

Tabel 5. Hasil uji coba kelompok besar aspek kesenangan

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh	
		Senang	Tidak Senang
1	Kesenangan dalam mencari daun dan batu sendiri	93,3% (28 anak)	6,7% (2 anak)
2	Kesenangan saat melempar sendiri batu sesuai kotak warna yang disediakan	100% (30 anak)	0%
3	Kesenangan saat menempel daun membentuk sesuatu berdasarkan ide anak	93,3% (28 anak)	6,7% (2 anak)
4	Kesenangan saat berlari zig-zag sambil membawa hasil karyanya sendiri	93,3% (28 anak)	6,7% (2 anak)
5	Kesenangan dalam melompati 3 pot sendiri	100% (30 anak)	0%
6	Kesenangan dalam menulis namanya atau menulis huruf sendiri	100% (30 anak)	0%
7	Kesenangan saat mendapatkan <i>reward</i>	100% (30 anak)	0%
RATA-RATA		97,1%	2,9%

Tabel 6. Hasil uji coba kelompok besar aspek keamanan

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh	
		Aman	Tidak Aman
1	Keamanan dalam mencari batu dan daun sendiri	100% (30 anak)	0%
2	Keamanan saat melempar sendiri batu sesuai kotak warna yang disediakan	100% (30 anak)	0%
3	Keamanan saat menempel daun membentuk sesuatu berdasarkan ide anak.	100% (30 anak)	0%
4	Keamanan saat berlari zig-zag sambil membawa hasil karyanya sendiri	100% (30 anak)	0%
5	Keamanan dalam melompati 3 pot sendiri	100% (30 anak)	0%
6	Keamanan dalam menulis namanya atau menulis huruf sendiri di bak pasir	100% (30 anak)	0%
RATA-RATA		100%	0%

Tabel 7. Hasil uji coba kelompok besar aspek kemandirian

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh	
		Ya	Tidak
1	Anak mampu mengarahkan dirinya mengambil batu dan daun di lingkungan sekitar sekolah	93,3% (28 anak)	6,7% (2 anak)
2	Anak mampu mengambil keputusan saat melempar batu sesuai kotak yang disediakan	100% (30 anak)	0%
3	Anak bertanggungjawab jika batu tidak masuk dalam kotak warna	100% (30 anak)	0%
4	Anak menempel daun sesuai ide kreatif yang dimiliki	93,3% (28 anak)	6,7% (2 anak)
5	Anak berlari zig zag membawa hasil karyanya dengan percaya diri	93,3% (28 anak)	6,7% (2 anak)
6	Anak mampu mengarahkan dirinya saat kegiatan melompati pot	96,7% (29 anak)	3,3% (1 anak)
7	Anak mampu mengenali dirinya sendiri dengan menulis namanya sendiri di pasir	96,7% (29 anak)	3,3% (1 anak)
8	Anak mampu mengambil keputusan untuk mengambil <i>reward</i>	96,7% (29 anak)	3,3% (1 anak)
RATA-RATA		96,25%	3,75%

Berdasarkan data keseluruhan dari uji lapangan kelompok besar terhadap 30 anak kelompok A di TK Pembina 2 Malang tersebut dapat disimpulkan bahwa sirkuit “*Jelajah Alam*” ini mudah, menyenangkan, aman bagi anak kelompok A, selain itu sirkuit jelajah alam dapat melatih kemandirian.

KESIMPULAN

Beberapa simpulan dapat ditarik berdasarkan hasil analisis data permainan “*Jelajah Alam*” sebagai berikut. Penerapan permainan sirkuit “*Jelajah Alam*” dalam pembelajaran kemandirian dapat dilaksanakan di TK. Pelaksanaan itu ada di luar kelas dan dimainkan secara bergantian. Hasil validasi dan uji kelompok besar (uji lapangan) diikuti oleh 30 anak. permainan sirkuit jelajah alam di sekitar sekolah dapat dikatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran kemandirian anak di TK

Pengembangan sirkuit “Jelajah Alam” ini juga menyenangkan dilakukan oleh anak dapat dilihat dari hasil uji lapangan 97,1% dengan kriteria anak senang dalam melaksanakan sirkuit “Jelajah Alam” dan 2,9% dengan kriteria anak tidak senang dalam melaksanakan sirkuit “Jelajah Alam”;

Pengembangan sirkuit “Jelajah Alam” aman dilakukan oleh anak terlihat dari diperoleh data uji lapangan 100% dengan kriteria anak aman dalam melaksanakan sirkuit “Jelajah Alam” dan 0% dengan kriteria anak tidak aman dalam melaksanakan permainan sirkuit “Jelajah Alam”;

Pengembangan sirkuit “Jelajah Alam” ini dapat melatih anak mandiri, itu terlihat dari data uji kelompok besar, hasil uji lapangan 96,25% dengan kriteria anak mandiri dalam melaksanakan semua sirkuit “Jelajah Alam” dan 3,75% dengan kriteria anak tidak mandiri (masih perlu arahan dari guru);

Saran pemanfaatan produk pengembangan sirkuit “Jelajah Alam” adalah perlu mempertimbangkan situasi, usia dan tingkat keterampilan anak, dan sesuai dengan materi yang disajikan dalam pembelajaran di kelas. Saran desiminasi dalam penyebarluasan produk pengembangan ke sasaran adalah disesuaikan dengan situasi dan kondisi sasaran yang ingin dituju; sebaiknya disosialisasikan kepada pihak-pihak terkait seperti dinas pendidikan, sekolah-sekolah lainnya yang ada disekitar untuk memperoleh pengakuan dan perijinan untuk penerapan sirkuit “Jelajah Alam” ini.

SARAN

Saran pengembangan penelitian selanjutnya adalah peneliti perlu memperhatikan usia yang menjadi subjek pelaku; guru atau pendidik dapat membiasakan nilai kemandirian anak melalui kegiatan bermain sirkuit; sekolah dapat mengembangkan inovasi, kreatifitas pengembangan permainan yang dapat melatih kemandirian anak di sekitar sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin,Z. 2012. Penelitian Pendidikan. Bandung: Rosda.
Fadlillah, M & Khorida,L.M. 2013. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
Wangi,P.P.2005. Mendidik Anak Prasekolah. Yogyakarta: Damar Pustaka
Wibowo,A. 2012. Pendidikan Karakter Usia Dini. Jogjakarta: Pustaka Pelajar
Widya, D.A . 2004.Belajar Berlatih Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Wiyani, N.A..2013. Bina Karakter Anak Usia Dini. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media