

RANCANGAN PROGRAM PEMBELAJARAN DENGAN ORIGAMI DAN BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PADA ANAK USIA DINI DI TK B ANGGUR (PAUD X SURABAYA)

Fithria Ikhlasiyah Az Zahra¹ & Alfiana Indah Muslimah²

¹Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam "45"

Email: alfianaherawan@gmail.com

²Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam "45"

Email: alfianaherawan@gmail.com

ABSTRACT

Concentration of learning is needed by students in participating in learning so that they can understand the material given by the teacher. The existence of an innovative learning program design using folding paper (origami) and finger puppets is expected to increase learning concentration in TK B Anggur students. The results of the learning design trials that have been carried out are that students are more enthusiastic when learning which increases concentration during learning. For further development or improvement of the program, children with special needs may not be invited to interact with finger puppets too often because of distractions when learning to use finger puppets is applied, children with special needs always follow finger movements.

Keywords: *Learning concentration, origami, finger puppets, inclusive PAUD, learning trials, covid-19*

ABSTRAK

Konsentrasi belajar sangat diperlukan murid dalam mengikuti pembelajaran agar dapat memahami materi yang diberikan guru. Adanya inovasi rancangan program pembelajaran menggunakan kertas lipat (origami) dan boneka jari diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada murid TK B Anggur. Hasil uji coba rancangan pembelajaran yang telah dilakukan yaitu murid lebih antusias saat belajar yang meningkatkan konsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Untuk pengembangan atau penyempurnaan program selanjutnya, pada murid ABK mungkin tidak terlalu sering diajak interaksi dengan boneka jari karena adanya distraksi saat pembelajaran menggunakan boneka jari diterapkan, salah satu murid ABK mengikuti gerakan-gerakan jari tangan.

Kata Kunci: Konsentrasi belajar, origami, boneka jari, PAUD inklusif, uji coba pembelajaran, covid-19

1. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia berubah pesat saat adanya Covid-19, para murid yang biasanya belajar tatap muka di sekolah, bertemu langsung dengan guru dan teman-teman kini terpaksa harus mengikuti sekolah dengan sistem *online*/jarak jauh di rumah masing-masing. Lalu, bagaimana dengan sistem pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)? Ternyata sistem pembelajaran *online* ini tidak hanya berdampak pada murid sekolah dasar-mahasiswa saja, namun juga berdampak pada pembelajaran anak usia dini di PAUD Inklusi. PAUD Inklusi merupakan sistem pendidikan yang diselenggarakan kepada semua peserta didik baik yang memiliki kecerdasan dan/bakat istimewa maupun peserta didik pada umumnya (Azizah et al., 2020). PAUD X merupakan salah satu PAUD yang menerapkan pendidikan inklusif yaitu menempatkan anak normal dan anak dengan kebutuhan khusus dalam proses pembelajaran kebersamaan. Murid-murid tipikal dan murid ABK disatukan di kelas yang sama dan mendapatkan pembelajaran yang sama, sehingga tidak ada perbedaan materi maupun tugas yang diberikan.

Murid-murid TK B Anggur di PAUD X adalah salah satu contoh pendidikan inklusif yang dilaksanakan secara *online* saat penulis mengikuti program magang merdeka. Kegiatan

pembelajaran TK B Anggur dilaksanakan secara sinkron dan asinkron. Kelas sinkron melalui *zoom meeting* setiap hari Selasa dan Jumat, dan kelas asinkron melalui *whatsapp* grup keluarga murid setiap hari Senin, Rabu, dan Kamis. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kurang lebih lima hari, dampak dari pembelajaran *online* di TK B Anggur adalah beberapa murid kurang konsentrasi pada pembelajaran yang diberikan oleh guru, baik murid tipikal maupun murid ABK terutama saat pembelajaran *online* melalui *zoom* pada waktu nyata. Seperti contoh, murid kurang antusias saat memperhatikan atau mendengarkan instruksi pembelajaran, murid kurang aktif bercerita dan kurang atensi saat mendengarkan teman bercerita, serta murid kurang tertantang dengan kegiatan pembelajaran.

Maka dari permasalahan hasil observasi yang ditemui, penulis merancang inovasi yang bertujuan agar murid-murid lebih tertarik dan antusias saat belajar secara *online* khususnya saat melalui *zoom* agar murid-murid lebih paham pembelajaran yang diberikan oleh guru, tentunya dengan kegiatan yang lebih menarik agar murid-murid lebih antusias saat menerima materi dan mengerjakan tugas, yaitu dengan metode belajar menggunakan kertas lipat (origami) dan boneka jari. Origami merupakan seni melipat kertas dari Jepang (Nugraha & Muliatsih, 2013). Pola-pola yang menarik dalam melipat kertas origami diharapkan dapat memunculkan antusias dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga murid lebih berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung.

Kusumaningrum (2013) mendapatkan hasil dari penelitian eksperimen bahwa secara signifikan penggunaan media origami berpengaruh pada kreativitas anak. Melipat kertas origami juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Harahap dan Seprina (2019) menemukan bahwa kegiatan melipat kertas origami dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di kelompok B TK Y. Selain origami, penyampaian pembelajaran dapat menggunakan boneka jari. Diana dan Novira (2019) mengatakan bahwa anak usia 3-6 tahun senang mendengarkan dan menceritakan cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami. Dengan dibantu media yang menarik, anak akan lebih termotivasi dalam mendengarkan cerita. Penyampaian pembelajaran boneka jari diharapkan dapat memikat antusias murid dan memotivasi murid agar lebih aktif berinteraksi dengan guru. Penelitian yang dilakukan oleh Chrestiany dan Hasibun (2018) memperoleh hasil bahwa kemampuan berbicara anak berkembang dengan adanya implementasi media boneka jari dalam proses pembelajaran.

Konsentrasi belajar adalah kemampuan berkonsentrasi pada apa yang sedang dipelajari (Setyani & Ismah, 2018). Pemusatan perhatian pada pembelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi yang telah disampaikan.

Menurut Setyani dan Ismah (2018) ada sembilan indikator konsentrasi belajar, yaitu : (a) adanya penerimaan atau perhatian terhadap materi pembelajaran; (b) menanggapi materi yang diajarkan; (c) mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru; (d) mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh; (e) dapat menganalisis pengetahuan yang diperoleh; (f) mampu mengekspresikan ide/pendapat; (g) kesiapan pengetahuan yang didapat segera muncul bisa diperlukan; (h) adanya ketertarikan pada mata pelajaran yang diajarkan; (i) proses pembelajaran yang dilalui tidak membosankan.

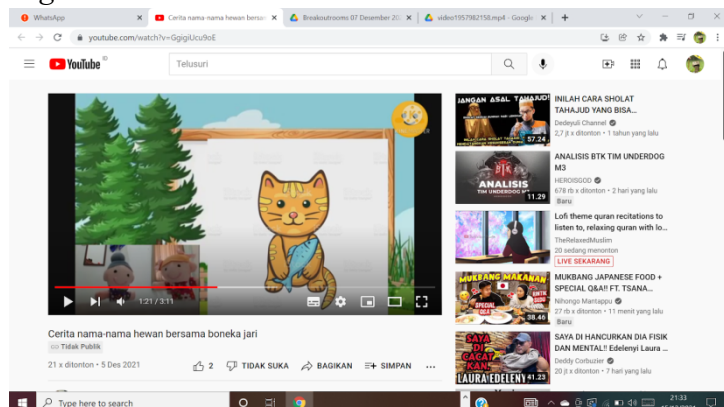
Origami adalah seni melipat kertas dari Jepang, dimana selembar kertas diubah menjadi objek lain yang sudah ada di dunia nyata (Nugraha & Muliatsih, 2013). Menurut Harahap dan Seprina (2019) tata cara melipat adalah sebagai berikut: (a) tahap persiapan, dimulai dengan

persiapan bentuk yang akan dibuat, pemilihan warna, dan ukuran kertas yang akan digunakan untuk melipat; (b) tahap pelaksanaan, lipatan dibuat selangkah demi selangkah sesuai dengan bentuk yang akan dibuat; (c) tahap penyelesaian, melengkapi bagian-bagian tertentu pada hasil lipatan yang sudah dibuat. Melipat lurus dan melipat miring perlu diberikan sebagai dasar kemampuan bagi anak untuk melipat kertas.

Boneka jari adalah boneka berukuran kecil yang dapat dimasukkan ke jari tangan (Chrestiany & Hasibun, 2018).

Gambar 1

Kegiatan hari Senin-Asinkron



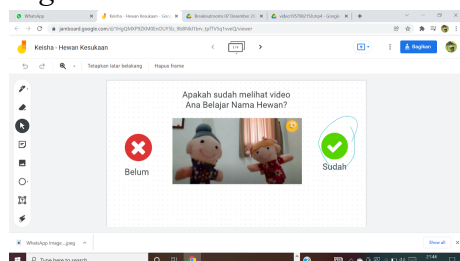
2. METODE PENELITIAN

Program ini dilaksanakan di TK B Anggur PAUD X Surabaya dalam jangka waktu lima hari. Program ini melibatkan seluruh murid TK B Anggur yang berjumlah 9 murid, diantaranya 5 murid tipikal dan 4 murid ABK. Tindak lanjut dari permasalahan yang dihadapi dilakukan secara daring melalui *youtube*, *zoom meeting*, dan *jamboard*.

Mendengarkan cerita nama-nama hewan bersama boneka jari dan Menggambar hewan kesukaan yang ada di video. Fasilitas kegiatan yang diberikan guru adalah video pembelajaran dan contoh gambar. Pada hari Senin, guru mengirimkan video *youtube* pembelajaran dengan menyisipkan boneka jari sebagai pemeran dalam penyampaian materi.

Gambar 2

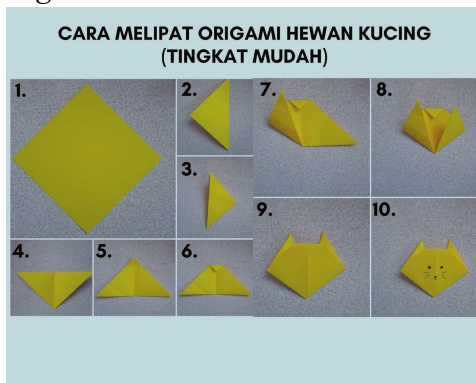
Kegiatan hari Selasa-Sinkron



Menceritakan gambar hewan kesukaan yang telah dibuat pada hari Senin. Fasilitas kegiatan yang diberikan guru adalah ruang zoom. Pada hari Selasa, murid menceritakan hasil karya terkait materi yang diberikan pada hari Senin.

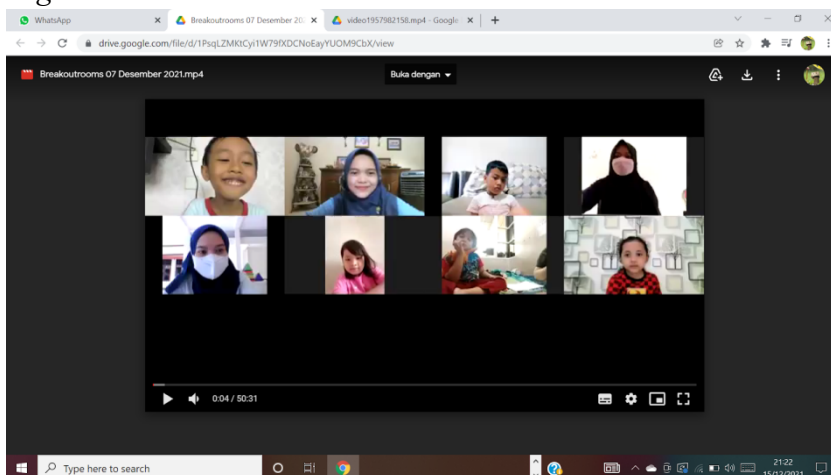
Gambar 3

Kegiatan hari Rabu-Asinkron



Gambar 4

Kegiatan hari Kamis-Asinkron

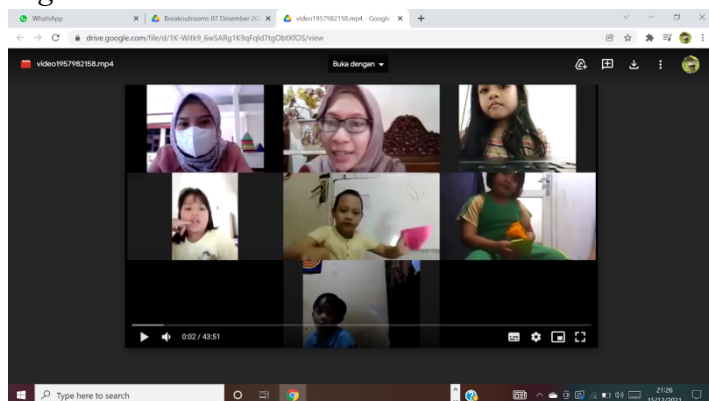


Mengerjakan Jamboard (Memahami informasi dari video). Fasilitas kegiatan yang diberikan guru adalah tautan *Jamboard*. Pada hari Rabu, guru menyediakan lembar *jamboard* yang berisi materi pembelajaran pada hari Senin.

Membuat origami hewan kesukaan. Fasilitas kegiatan yang diberikan guru adalah video pembelajaran, kolase cara pembuatan origami hewan, contoh hasil karya origami hewan.

Pada hari Kamis, guru memberikan video tutorial dan kolase tutorial membuat origami. Ada 2 jenjang tingkat kesulitan origami yang disediakan, yaitu origami tingkat mudah dan origami tingkat sulit. Origami hewan yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan pada hari Senin, ada 3 pilihan origami yaitu origami hewan kucing, origami hewan anjing, dan origami hewan beruang.

Gambar 5
Kegiatan hari Jumat-Sinkron



Menceritakan karya origami hewan yang telah dibuat. Fasilitas kegiatan yang diberikan guru adalah ruang *zoom*. Pada hari Jumat, murid menceritakan hasil karya origami yang diberikan pada hari Kamis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari rancangan program ini murid lebih konsentrasi belajar yang dibuktikan dengan murid lebih antusias melakukan percakapan dan tanya jawab saat pembelajaran berlangsung, murid saling menghargai antar teman dibuktikan dengan murid mendengarkan teman saat bercerita tentang hasil karya teman, dan murid merasa tertantang dalam pembelajaran dibuktikan dengan beberapa murid membuat lebih dari satu origami dengan tingkatan yang berbeda.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Rancangan program yang dibuat dan telah dilaksanakan sangat diterima dengan baik oleh orang tua murid dan pihak sekolah. Adapun evaluasi dari rancangan program yang telah dilaksanakan, yaitu untuk ABK sebaiknya tidak terlalu sering menggunakan boneka jari saat pembelajaran karena dapat menimbulkan distraksi seperti anak tersebut ikut memainkan jarinya yang berakibat tetap tidak memperhatikan instruksi dari guru. Selain itu, diusahakan tidak sampai adanya *miss communication* dengan orang tua murid saat pembelajaran asinkron. Jika *voice note* belum direspon maupun belum didengar, sebaiknya mengirimkan *chat* berisikan teks yang sama dengan yang dibicarakan di *voice note* agar dapat terbaca.

Kelebihan dari rancangan program MBKM yang telah dilaksanakan yaitu program ini merupakan kegiatan pembelajaran pertama TK B Anggur menggunakan media kertas lipat (origami) dan boneka jari, sehingga saat program berjalan murid-murid antusias dalam menerima materi yang disampaikan guru. Selain itu program yang telah dilakukan ini sesuai dengan kebutuhan murid dan memberikan dampak perubahan yang berkelanjutan untuk kelas terutama pada tujuan membuat murid lebih interaktif dengan teman. Kegiatan melipat kertas origami dengan tingkat kesulitan berjenjang menjadi contoh praktik pembelajaran berdiferensiasi yang saat ini sedang diupayakan dalam sistem pendidikan nasional.

Keterbatasan dari program dalam proyek MBKM ini yaitu keterbatasan waktu untuk mengobservasi dan melakukan program, dimana penulis hanya diberikan waktu selama tiga minggu dalam pelaksanaan program ini. Minggu pertama diisi dengan kegiatan diskusi mengenai program apa yang akan dibuat, minggu kedua diisi dengan membuat rancangan kegiatan program, dan minggu ketiga diisi dengan melaksanakan rancangan program.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait atas bantuan, dukungan, kerjasama, dan saran-saran guna peningkatan kualitas penelitian. Semoga sumbangan pemikirannya bermanfaat bagi pengembangan ilmu Psikologi.

REFERENSI

- Azizah, A. N., Adriany, V., & Romadona, N. F. (2020). Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di Lembaga Paud. *Edukid*, 16(2), 109–120. <https://doi.org/10.17509/edukid.v16i2.19830>
- Chrestiany, S., & Hasibun, R. (2018). Implementasi media boneka ari dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini kelompok B di TK Kosgoro Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, 7(1), 1–5.
- Diana, D., & Novira, P. (2019). Inovasi permainan dukatif Melalui oneka jari sebagai alternatif bisnis usaha mahasiswa. *Jurnal Buletin Al-Ribaath*, 16(1), 1. <https://doi.org/10.29406/br.v16i1.1404>
- Harahap, F., & Seprina. (2019). Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Melipat Kertas Origami (Improving Children Fine Motor Ability through Origami Folding Activity). *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 57–62. <https://doi.org/10.32505/atifaluna.v2i2.1284>
- Kusumaningrum, A. D. (2013). Efektifitas penggunaan kertas lipat (origami) dalam meningkatkan kreativitas pada anak. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta*, 4, 10-15. <https://adoc.pub/efektifitas-penggunaan-kertas-lipat-origami-dalam-meningkatk.html>
- Nugraha, S. P., & Muliatsih, D. (2013). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui origami. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2(3), 183–187. <https://doi.org/https://journal.uui.ac.id/ajie/article/download/7875/6884/14601>
- Setyani, M. R., & Ismah, I. (2018). Analisis tingkat konsentrasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika ditinjau dari hasir belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Matemtik*, 2018, 01. <https://doi.org/https://ecampus-fip.umj.ac.id/umj/AmbilLampiran?ref=13829&jurusan=&jenis=Item&usingId=false&download=false&clazz=ais.database.model.file.Lampiran Lain>