

PENGEMBANGAN NILAI KARAKTER BUDAYA ANTRI MELALUI KARTU ANGKA DI LOKET TAYYO PADA ANAK USIA DINI KB. AR RAYYAN PARUNG BOGOR

Hj. Anita, S.Ag, S.Pd

Pengelola PAUD Ar Rayyan Parung Bogor
anitaroyani555@gmail.com

Abstrak

Karya nyata ini merupakan konsep strategi pembelajaran media kartu angka di Locket Tayyo. Tujuan penulisan karya nyata ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan kartu angka di loket tayo dalam mengembangkan budaya antri pada anak usia dini, antara lain: mengetahui tingkat efektifitas penerapan metode bermain peran dengan kartu angka di loket tayyo untuk pengembangan karakter budaya antri, bagaimana meningkatkan kesadaran nilai-nilai kebaikan yang terdapat dalam budaya antri, kesediaan anak untuk menahan diri dan sikap anak dalam menunggu giliran dan mendiskripsikan tindak lanjut penerapan metode bermain peran dengan kartu angka di loket tayyo pada kegiatan sehari-hari di KB. Ar Rayyan .

Implementasi Strategi Pembelajaran dengan Perencanaan Pembelajaran, Perencanaan APE Inovatif Locket Tayyo dan Evaluasi Penilaian. Metode Penelitiannya dengan Observasi saat Kegiatan Belajar Mengajar dengan rencana penilaian catatan anekdot dan skala capaian perkembangan anak.

Dalam pengembangan budaya antri dengan kartu angka di loket tayo memang mencakup 6 aspek perkembangan dan penilaian dan penilaiannya bisa dilakukan harian, mingguan atau bulanan. Tetapi untuk mengukur sejauh mana keberhasilan penerapan strategi ini, guru dalam pembiasaan antri mengamati aspek sosial emosionalnya saja (2.7) dengan indikator kesediaan anak untuk menahan diri, sikap anak dalam menunggu giliran dan laporan perkembangannya setiap bulan dengan teknik penilaian ceklis dan anekdot. Ada peningkatan yang signifikan dalam pengembangan budaya antri dengan kartu angka di loket tayyo. Terlihat peningkatan kesadaran nilai-nilai kebaikan yang terdapat dalam budaya antri, kesediaan anak untuk menahan diri dan bersabar dalam menunggu giliran. Metode ini dapat ditindak lanjuti dalam penerapan pada kegiatan sehari-hari di KB. Ar Rayyan.

Kata kunci: Budaya Antri, Kartu Angka

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan melalui bermain untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki dunia pendidikan selanjutnya.

Pada usia 0-6 tahun otak berkembang sangat cepat sehingga 80%. Pada usia tersebut otak menerima dan menyerap berbagai macam informasi sangat cepat sehingga apa yang diberikan kepada anak akan ia serap dengan baik dan ia akan terapkan dalam kehidupannya. Masa keemasan ini sangat efektif sekali untuk menstimulus nilai-nilai karakter. Pembentukan karakter harus di bentuk sejak dini.

Stimulasi nilai karakter budaya antri terintegrasi melalui kegiatan bermain. Anak akan memperoleh pengalaman yang nyata dan bermakna dengan di dukung alat permainan yang edukatif, inovatif, unik dan menarik melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Bagi anak usia dini, kartu adalah bagian dari permainannya. Kartu di tambah

dengan angka, ditambah dengan tulisan huruf angka tersebut ada banyak mengandung aspek-aspek perkembangan anak usia dini, diantaranya aspek Nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional dan aspek seni. Dalam pengembangan karakter, kartu angka ini berfungsi sebagai alat untuk mau bergiliran (yang mencerminkan sikap sabar) sesuai dengan urutan angka yang dimiliki anak. Dan loket Tayyo sebagai media penariknya bagi anak untuk mengambil kartu angkanya dengan Metode Bermain Peran

Dalam aktifitas Pendidikan Anak Usia Dini, dari awal kedatangan, masuk ke kelas, di dalam kelas, mencuci tangan, berwudlu dan di saat akan pulangpun semuanya mengandung kegiatan mengantri. Tetapi dalam kenyataannya ada saja anak yang tidak mau antri, sikap sabarnya ada yang belum berkembang dan mulai berkembang. Dengan kartu angka ini diharapkan anak terbiasa mengantri.

Bagi anak usia 4-5 tahun yang baru memasuki dunia sekolah, sifat egosentrisnya masih tinggi, dalam antri atau berbaris masih ingin paling depan atau lebih cepat dari temannya. Oleh karena itu perlu upaya dari guru untuk membuat permainan

yang bisa membentuk karakter budaya antri. Karena karakteristik anak selalu ingin bermain, maka kami membuat metode pengenalan dan penguatan karakter antri dengan kartu angka di loket tayyo.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan rumusan masalah; bagaimana memanfaatkan kartu angka sebagai permainan anak dalam mengembangkan budaya antri melalui loket tayo di PAUD KB Ar Rayyan Parung-Bogor?

Pembahasan

A. Konsep Strategi Pembelajaran media kartu angka di loket Tayyo

Penanaman budaya antri pada anak usia dini tidak hanya memberi pengetahuan baiknya mengantri dan buruknya bila tidak mau mengantri, tetapi lebih kepada menumbuhkan kesadaran dan menerapkan akan nilai-nilai kebaikan yang terdapat dalam budaya antri dalam kehidupan sehari-hari, kesediaan anak untuk menahan diri dan sikap anak dalam menunggu giliran. Oleh karena itu, penanaman budaya antri ini harus dilakukan dengan menyenangkan dan dimasukkan kedalam rencana pembelajaran yang diterapkan secara berkelanjutan.

Perkembangan sikap mau bergiliran atau budaya antri ini akan terlihat cepat pada anak usia dini, karena semua kegiatan dari berbaris, cuci tangan, berwudlu, maju ke depan semua adalah proses penguatan pembelajaran karakter budaya antri.

Hakikat Anak Usia Dini di PAUD Ar Rayyan

Anak usia dini bersifat unik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, masih kurang pertimbangan dalam bertindak, memiliki daya perhatian yang pendek tetapi masa ini adalah masa keemasan, masa belajar yang paling potensial dalam pengembangan Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional dan Seni. Dalam hal ini sangat baik sekali mengembangkan Karakter antri pada masa ini.

Karakteristik Cara Belajar Anak Usia Dini di PAUD Ar Rayyan

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Demikian juga dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karakter anak satu daerah dengan daerah yang lainpun berbeda. Karakter anak-anak sekitar PAUD Ar Rayyan terbiasa mandiri, main sendiri, berbicara lantang, bercanda fisik. Atas karakter ini, karakteristik cara belajar yang diterapkan dalam penguatan karakter antri dengan cara belajar melalui bermain dalam membangun pengetahuan tentang budaya antri secara alamiah dan bermakna. Kartu angka di loket tayyo ini diterapkan dengan metode bermain peran.

B. Implementasi Strategi Pembelajaran Perencanaan Pembelajaran

Agenda tahun ajaran baru sebelum pembelajaran dimulai, guru membuat perencanaan program pembelajaran yang meliputi program tahunan, program semester, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penerapan permainan dari kartu angka di loket tayo. Penerapan permainan kartu angka di loket tayo berdasarkan RPPM dan RPPH dengan Tema Kendaraan dan Sub Tema Bus untuk anak usia dini 4-5 tahun. Atau bisa di Tema Pekerjaan dengan Sub Tema Petugas Locket dan Sopir dengan metode bermain peran. Kegiatan ini memperkenalkan kepada anak-anak tentang antri di loket bus berdasarkan kartu angka sehingga anak membudayakan antri berdasarkan urutan angka 1,2,3 sampai selesai. (Lampiran 1)

Perencanaan APE Inovatif Locket Tayyo

Kartu angka ini bisa dibuat dengan berbagai macam kreatifitas. Bisa dari kertas karton, kertas origami, kertas folio dan untuk kali ini menggunakan poster mengenal angka yang terdapat lambang bilangan 1-20, di gunting per angka lalu di masukkan kedalam plastic name tag dan diberi pita. Sedangkan loketnya dibuat dari kardus bekas yang di bungkus dengan karton atau kertas apa saja dan di temple gambar tayo yang disimpan diatas meja.

Contoh desain atau spesifikasi APE kartu angka di loket tayo untuk anak usia 4-5 tahun.

Nama APE : Kartu Angka

Program Pengembangan : Sosial Emosional

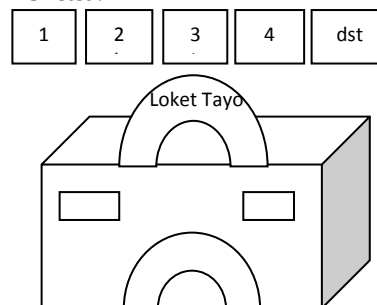
KD : 2.7 (mau menunggu giliran; budaya antri)

Alat : gunting, lem, spidol, pisau cutter

Bahan : poster angka, name tag, pita, stiker tayo, kardus bekas, kertas kokoro, kertas bekas kalender

Cara pembuatan :

1. Kartu angka: poster angka di gunting lalu di dimasukkan ke dalam plastik name tag yang bertalikan pita lalu ditempel stiker tayo.
2. Locket Tayo: kardus di potong di bagian belakang, lalu sisi depan di lobangi $\frac{1}{2}$ lingkaran untuk mengeluarkan kartu tersebut, dan di gunting 2 kotak sebagai jendela
3. Sketsa:



Cara memainkannya:

Kegiatan pelaksanaan yang dilaksanakan oleh guru terdiri dari empat tahapan, pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan main, dan pijakan setelah main.

Diawal pengenalan kartu angka di loket tayyo ini, guru menyiapkan pijakan lingkungan berupa loket dan kartu. Lalu pijakan sebelum main anak-anak berbaris, melakukan gerakan motorik kasar, bernyanyi, tepuk. Lalu circle time, berdoa dan menjelaskan kegiatan main hari ini adalah bermain peran di loket tayyo. Anak dan guru bersama-sama berdiskusi tentang petugas loket, sopir, kartu angka dan aturan bermain. Kemudian pijakan main anak mulai memainkan perannya dan guru mengamati perkembangan anak. Setelah selesai, masuk pada pijakan setelah main.

Lalu hari selanjutnya, di pagi hari ada guru yang bertugas menyambut kedatangan anak dan ada guru piket yang menunggu di pintu kedatangan. Anak datang di sambut oleh bu guru, lalu bersalaman kemudian anak datang ke loket tayo dan di berikan angka berdasarkan kedatangan anak. Anak memakai kartu angkanya sendiri. Yang menjadi petugas loket adalah anak yang datang paling awal. Setelah bel berbunyi, anak baris berdasarkan urutan kartu angka dan masuk ke kelas berdasarkan kartu angka. Untuk antri cuci tangan, berwudlu, bermain dan pulang juga mengantri dengan menggunakan kartu angka. Semuanya berdasarkan urutan angka yang didapati anak.

Dalam kegiatan pijakan setelah bermain, yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Guru menanyakan perasaan anak selama bermain
2. Guru menanyakan kepada anak-anak tentang kegiatan yang paling disukai anak-anak ketika mengantri dan bermain kartu angka
3. Guru memberikan pesan-pesan kepada anak-anak kalau budaya antri itu baik untuk diri sendiri dan juga baik untuk orang lain
4. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Guru menutup kegiatan dengan membaca doa setelah belajar dan memberi salam
6. Pengembangan budaya antri melalui kartu angka di loket layo bagian dari penanaman karakter yang ditanamkan pada anak usia dini dengan Pendekatan Saintifik, yaitu suatu proses pembelajaran yang di rancang agar peserta didik secara aktif dapat mengamati kegiatan mengantri, menanyakan mengapa harus antri, mengumpulkan informasi tentang bagaimana cara antri yang benar dan apa kebaikan dari antri, menalar bahwa antri itu bergiliran sesuai urutan dan mengkomunikasikan bawa antri itu bergiliran dan baik untuk diri sendiri dan orang lain. (Alur kegiatan lampiran 2)

Penanaman budaya antri tidak cukup dilakukan sekali-sekali atau hanya selintas saja, tetapi harus dilakukan terus menerus sehingga menjadi pembiasaan. Pembiasaan yang sudah dilakukan anak pun harus terus dikuatkan sehingga menjadi perilaku

yang menetap atau katakter. Untuk itu perlu 5 langkah serius untuk melakukan pembudayaan, yaitu:

1. Knowing the good (mengetahui yang baik, anak dikenalkan bahwa budaya antri itu baik)
2. Thinking the good (memikirkan yang baik, anak diajak memikirkan dan mengerti mengapa antri itu baik)
3. Feeling the good (merasakan yang baik, anak diajak merasakan manfaat antri)
4. Acting the good (melakukan yang baik, anak diajak melakukan antri dengan baik)
5. Habituating the good (membiasakan yang baik, anak dibiasakan untuk menerapkan antri disetiap kegiatan)

C. Hasil

Dalam pengembangan budaya antri dengan kartu angka di loket tayo memang mencakup 6 aspek perkembangan dan penilaian dan penilaiannya bisa dilakukan harian, mingguan atau bulanan. Tetapi untuk mengukur sejauh mana keberhasilan penerapan strategi ini, guru dalam pembiasaan antri mengamati aspek sosial emosionalnya saja (2.7) dengan indikator kesediaan anak untuk menahan diri, sikap anak dalam menunggu giliran dan laporkan perkembangannya setiap bulan dengan teknik penilaian ceklis dan anekdot.

Ada peningkatan yang signifikan dalam pengembangan budaya antri dengan kartu angka di loket tayyo (*Lampiran 3*). Terlihat peningkatan kesadaran nilai-nilai kebaikan yang terdapat dalam budaya antri, kesediaan anak untuk menahan diri dan bersabar dalam menunggu giliran. Metode ini dapat ditindak lanjuti dalam penerapan pada kegiatan sehari-hari di KB. Ar Rayyan

D. Dampak Implementasi Pembelajaran

Dampak yang terlihat dalam penerapan media kartu angka di loket tayyo ini anak lebih mudah menerima konsep dari kegiatan pembelajaran karena media yang digunakan merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak dan konkret, anak mendapatkan pengalaman bermain yang baru karena sebelumnya permainan kartu hanya bermain saja tanpa ada maknanya, tetapi di kartu angka ini anak diajarkan untuk mengantri dengan kartu angka tersebut.

Ada perubahan yang signifikan pada perkembangan anak akan kesadaran akan kebaikan antri, dalam kesediaan diri dalam menahan diri dan sikap mau menunggu giliran.

E. Kendala dan Solusi

Masalah dan tantangan

Diawal pengenalan strategi ini, membutuhkan waktu yang agak lama karena anak yang bertugas sebagai penjaga loket dan hampir semua anak ingin menjadi penjaga loket dan sopir. Ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti aturan bermain.

Guru kewalahan ketika ada anak yang tidak mau dengan nomor antriannya dan ingin nomor antrian temannya.

Cara mengatasi

Kegiatan Belajar Mengajar ditemakan ke dalam pembiasaan budaya antri di loket bis tayyo. Setelah anak terbiasa dengan strategi ini, kegiatan belajar mengajar berjalan normal kembali. Diberi pengarahan, didekati dan diberi pengertian untuk mengikuti aturan bermain. Guru memberikan reward di waktu-waktu tertentu, kepada anak yang antrinya sudah tertib.

F. Faktor-faktor Pendukung

1. Bahan-bahan yang diperlukan relatif murah, karena bisa di beli dengan harga yang murah atau bisa membuat dari barang bekas.
2. Anak-anak menyukai bermain peran sehingga tanpa disadari belajar antri dengan bermain sesuai
3. Amanah kurikulum 2013 dalam pembelajaran untuk memberikan keluasaan kepada anak
4. Bahan dari kardus dan kertas tersebut aman dan tidak berbahaya.

G. Rencana Pengembangan

Locket Tayyo dan Kartu angka ini dikembangkan dalam arti mentransfer ilmunya atau di ATM kan (Amati, Tiru dan Modifikasi) tidak dikembangkan dalam artian ekonomi PAUD Ar Rayyan adalah Kantor Sekretariat PKG Rafflesia Parung, . sehingga sering diadakan pertemuan gugus, dengan begitu, memudahkan untuk berbagi ilmunya. Locket tayyo ini juga bisa dikembangkan pembuatannya dengan bahan yang permanen dari papan/triplek sehingga pemanfaatannya bisa lebih awet.

Penutup

A. Kesimpulan

Dari hasil pengamatan dalam penguatan pendidikan karakter antri bisa di kembangkan dengan kartu angka di loket Tayyo. Ada perubahan yang signifikan terhadap kesadaran anak akan kebaikan-kebaikan dalam mengantri, kesediaan diri dalam menahan diri, sikap mau menunggu giliran dan sikap mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.

Proses pembelajaran pengembangan budaya antri melalui kartu angka di loket tayo mengembangkan enam aspek perkembangan anak melalui pendekatan saintifik yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter lainnya melalui kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan dengan menyiapkan perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan program semester, RPPM dan RPPH. Melalui alat permainan edukatif kartu angka di loket tayo tersebut dapat meningkatkan penilaian

perkembangan anak sebelum dan sesudah menggunakan kartu angka di loket tayo terjadi peningkatan aspek-aspek perkembangan anak, khususnya pada perkembangan budaya antri.

B. Rekomendasi

1. Untuk pemerintah: diharapkan Pengelolaan PAUD secara umum terus ditingkatkan dengan pelatihan guru-guru PAUD dan juga peningkatan profesional guru dengan pelatihan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik PAUD.
2. Untuk Guru: terus berinovasi dan kreatif dalam menciptakan bahan bermain dan bahan belajar sehingga anak dapat belajar dengan menyenangkan. Dalam penanaman karakter secara umum, jangan pernah berhenti. Karna pada prinsipnya “bisa karena terbiasa” teruslah membiasakan karakter-karakter kebaikan sehingga menjadi budaya dalam diri anak didik kita
3. Untuk orang tua: selalu bersinergi dengan sekolah dalam rangka pembiasaan budaya antri dan penanaman karakter yang lain agar anak kita tumbuh dan berkembang menjadi anak-anak yang memiliki karakter yang kuat.

Riwayat Penulis

Hj. Anita, S.Ag, S.Pd lahir di Bogor, 6 Mei 1978. Alumni jurusan PAI di IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2000 dan jurusan PG PAUD di STKIP Pancaakti Bekasi Tahun 2018. Saat ini mengelola PAUD Ar Rayyan Bogor. Media Pembelajaran ini diangkat sebagai Karya Nyata dalam Kegiatan Lomba Apresiasi GTK PAUD dan DIKMAS tahun 2019. Penulis juga aktif sebagai Relawan KOMED Jabodetabek, Pengurus PKG Rafflesia Parung.

Tulisan ini merupakan karya nyata yang ditulis langsung oleh penulis berdasarkan pengetahuan, ide dan gagasan pribadi penulis sehingga tidak terdapat adanya sumber referensi lain. Semoga karya nyata penulis ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

Kegiatan Penutup , jam 10.30 – 11.00, meliputi: • Guru menanyakan perasaan anak selama bermain • Guru menanyakan kepada anak-anak tentang kegiatan yang paling disukai anak-anak ketika mengantri dan bermain kartu angka di loket Tayyo • Guru memberikan pesan-pesan kepada anak-anak kalau budaya antri itu baik untuk diri sendiri dan juga baik untuk orang lain • Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari • Guru menutup kegiatan dengan membaca doa setelah belajar dan memberi salam			
Rencana Penilaian :			
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama anak
NAM	3.2-4.2	• terbiasa antri sebagai salah satu akhlak mulia	
FM	3.3-4.3	• melakukan koordinasi mata, tangan dan kaki dalam bermain peran • Melingkari angka • Menjiplak angka	
KOG	3.6-4.6 3.7-4.7	• Anak dapat mengurutkan nomor di kartu angka • Anak dapat menghubungkan bentuk geometri di loket Tayyo • Anak dapat menyebutkan kendaraan darat • anak mengenal tempat berhentinya kendaraan darat	
SOSEM	2.5 2.7	• Aku anak berani • Anak terbiasa menahan diri • anak terbiasa mau menunggu giliran	
BHS	3.11-4.11 3.12-4.12	• Anak dapat menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan • Anak dapat merangkai kata “bis” dengan kartu huruf	
SENI	2.4 3.15-4.15	• Anak dapat membuat kreasi bentuk bis dari barang bekas • Anak dapat menyanyikan lagu Tayyo	

B. Lampiran 2

Alur Kegiatan

