



Penggunaan Metode Permainan Tepuk Identitas Negara Untuk Meningkatkan Minat Mengenal Identitas Negara Indonesia Pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Dharma Wanita

Using the National Identity Clapping Game Method to Increase Interest in Knowing Indonesian National Identity in Group B Children of the State Kindergarten of Pembina Dharma Wanita

***Husnul Khatimah**

*TK Negeri Dharmawanita Bangkuang, Barito Selatan, Kalimantan Tengah, Indonesia.

ARTIKEL INFO

Diterima
Agustus 2023

Dipublikasi
September 2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode permainan Tepuk Identitas Negara untuk meningkatkan minat mengenal Identitas Negara Indonesia pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Dharma Wanita Bangkuang Kecamatan Karau Kuala Tahun Pelajaran 2020/2021 sebanyak 20 orang anak. Perbaikan pembelajaran dilaksanakan dalam 2 (siklus) yang dilaksanakan dari tanggal 19 Oktober 2020 sampai dengan 30 Oktober 2020. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi penampilan guru yang diamati oleh teman sejawat yaitu Ibu Indah Puspa Dewi dari awal sampai berakhirnya proses pembelajaran untuk setiap tahap perbaikan. Tahap siklus I selama 5 (lima) hari berturut-turut yaitu dari tanggal 19 Oktober 2020 s/d 23 Oktober 2020 dan tahap siklus II selama 5 (lima) hari berturut-turut yaitu dari tanggal 26 Oktober 2020 s/d 30 Oktober 2020).

Kata kunci: Metode Permainan, Tepuk, Media, Guru, Indonesia.

ABSTRACT

This study aims to determine the use of the State Identity Tapping game method to increase interest in knowing Indonesian National Identity in Group B children at TK Negeri Pembina Dharma Wanita Bangkuang, Karau Kuala District, Academic Year 2020/2021 as many as 20 children. Learning improvement is carried out in 2 (cycles) carried out from October 19 2020 to October 30 2020. The instrument used was an observation sheet on teacher performance which was observed by colleagues, namely Ms. Indah Puspa Dewi from the beginning to the end of the learning process for each stage of improvement. Cycle I stage for 5 (five) consecutive days, from 19 October 2020 to 23 October 2020 and cycle II stage for 5 (five) consecutive days, from 26 October 2020 to 30 October 2020).

*e-mail :
husnulkhatimahdwbkg@gmail.com

Keywords: Game Method, Clap, Media, Teacher, Indonesia

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak adalah salah satu lembaga yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Oleh karena itu sudah selayaknya para pendidik di Taman Kanak-kanak para pendidik di Taman Kanak-kanak dapat memberikan pelayanan secara maksimal kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan sehingga anak mampu beradaptasi dengan lingkungan dan mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Rachmawati, 2010).

Salah satu pelayanan yang diberikan adalah mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tema-tema yang sudah ditentukan. Dalam menyampaikan materi pembelajaran di Taman Kanak-kanak sesuai tema tentu saja membutuhkan metode atau cara yang dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik senang mengikuti kegiatan dan mudah memahami materi yang ingin kita sampaikan (Latif, et al, 2013).

Seperti halnya ketika ingin menyampaikan materi identitas negara Indonesia yang termasuk dalam tema Tanah Airku sub tema Negaraku dengan topik Identitas Negara guru hendaknya bisa merancang metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan (Moeslichatoen, 2004). Selama ini dengan menggunakan metode bercerita masih belum bisa meningkatkan minat murid Kelompok B TK Negeri Pembina Dharma Wanita Bangkuang mengikuti kegiatan mengenal identitas negara Indonesia.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Negeri Pembina Dharma Wanita Bangkuang Kecamatan Karau Kuala Tahun Pelajaran 2020/2021.

I. Permainan

Bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan untuk melepaskan energi yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan dan rasa tanggungjawab, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang berfungsi sebagai pengembangan potensi dan kreatifitas anak (Dimiyati, 2013.).

2. Tepuk Tangan

Perbuatan menamparkan kedua telapak tangan untuk menimbulkan bunyi; 2 bunyi yang dihasilkan oleh kedua tangan yang ditamparkan.

3. Tepuk Identitas Negara

Tepuk Identitas Negara merupakan satu metode permainan yang diciptakan penulis untuk mengenal identitas negara Indonesia yang disampaikan sambil bertepuk tangan. Tepuk Identitas Negara ini termasuk dalam tipe Tepuk Tanya Jawab dimana dalam pelaksanaannya ada pertanyaan dan jawaban yang diselengi dengan tepuk tangan (Sukmadinata, 2009).

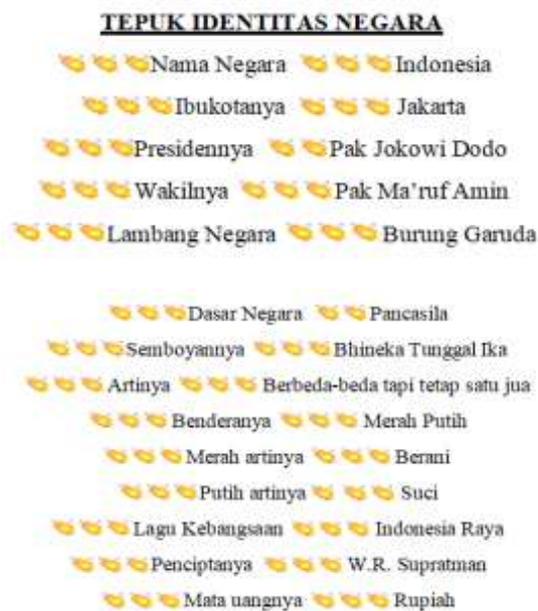
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021 Semester I kelompok B TK Negeri Pembina Dharma Wanita Bangkuang Kecamatan Karau Kuala yaitu pada tanggal 19 Oktober 2020 sampai dengan 30 Oktober 2020. Pelaksanaan perbaikan dilakukan dalam 2 (dua) siklus. Adapun jadwal pelaksanaan perbaikan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

No.	Tema/Sub Tema	Siklus	Waktu Pelaksanaan
1.	Tanah Airku/Negaraku (Identitas Negara)	Siklus I	19 Okt 2020 s/d 23 Okt 2020
2.	Tanah Airku/Negaraku (Identitas Negara)	Siklus II	26 Okt 2020 s/d 30 Okt 2020

Tabel 1. Jadwal Perbaikan Pembelajaran

Tepuk Identitas Negara merupakan satu metode permainan yang diciptakan penulis untuk mengenal identitas negara Indonesia yang disampaikan sambil bertepuk tangan. (Fadlillah, 2014) Tepuk Identitas Negara ini termasuk dalam tipe Tepuk Tanya Jawab dimana dalam pelaksanaannya ada pertanyaan dan jawaban yang diselingi dengan tepuk tangan. Adapun urutan Tepuk Identitas Negara adalah sebagai berikut.



KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Ketika menemukan kendala pada saat mau menyampaikan materi identitas Negara Indonesia pada tema Tanah Airku Sub Negaraku (Identitas Negara), penulis mencoba mencari solusi untuk menyampaikan materi identitas negara Indonesia yang dilaksanakan dalam dua siklus.
2. Pada siklus I penulis mencoba menyampaikan materi identitas Negara Indonesia melalui cerita berjudul Identitas Negara Indonesia, tapi tujuan pembelajaran masih belum terlaksana

karena cara menyampaikan belum bisa membuat anak senang mengikuti kegiatan dan mudah mengenal identitas negara Indonesia. Karena masih ada kekurangan di siklus I, maka penulis mencoba mencari solusi cara lainnya untuk menyampaikan materi identitas Negara Indonesia yang akan dilaksanakan di siklus II.

3. Pada siklus II penulis mencoba menyampaikan materi identitas Negara Indonesia dengan metode permainan Tepuk Identitas Negara. Pada mulanya penulis mencontohkan permainan Tepuk Identitas Negara kemudian guru mengajak anak bertanya jawab tentang materi identitas Negara Indonesia dengan mengulang permainan Tepuk Identitas Negara bersama anak. Guru yang bertanya dan anak yang menjawab diselingi dengan tepuk tangan. Dalam kegiatan ini tampak anak senang mengikuti kegiatan dan mudah mengenal identitas Negara Indonesia. Karena ada kemajuan yang signifikan untuk kegiatan menyampaikan materi identitas Negara Indonesia melalui metode permainan Tepuk Identitas Negara pada siklus II, maka penelitian ini dianggap telah berhasil dan tidak perlu dilakukan perbaikan pembelajaran lagi. Penelitian terhadap perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan Tepuk Identitas Negara untuk meningkatkan minat mengenal Identitas Negara Indonesia pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Dharma Wanita Bangkuang Kecamatan Karau Kuala Kabupaten Barito Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021 dianggap selesai sampai pada perbaikan pembelajaran tahap Siklus II.

Saran

1. Untuk melaksanakan belajar lebih aktif memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang

- benar-benar bisa diterapkan dengan metode tepuk tangan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang maksimal.
2. Metode tepuk tangan dapat digunakan tidak hanya sebatas pada kegiatan mengenal identitas Negara saja, tetapi dalam materi yang lain juga bisa menggunakan metode permainan tepuk tangan, asalkan seorang guru dapat memilih topik yang sesuai, yang akan diajarkan.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Edisi 2). Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Edisi 1). Jakarta: Kencana. Ortiz John, M.
- Rachmawati, Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia*
- Sukmadinata, N. S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taman Kanak-Kanak* (Edisi 1). Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Sudjana. 2001.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, J. 2013. *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya pada Anak Usia Dini* (Edisi 1). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
2002. *Nurturing Your Child With Music*. Diterjemahkan oleh Juni Prakoso. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan* (Edisi 1). Jakarta: Kencana.
- Febrianti, W., Mirnawati, L. B., & Faradita, M. N. (2023). Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Mengikuti Program Literasi: Reading Comprehension Skills Of IV Grade Elementary School Students In Participating In The Literacy Program. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 119–127. <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.4945>
- Fikriyati, M. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima Hidayat, H. 2003. *Aktivitas Mengajar Anak TK*. Bandung: Katarsis
- Latif, Zukhairina, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Aplikasi)*. Jakarta: Kencana.
- Meitasari. T. Jakarta: Gelora Aksara Pratama