

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, teknis analisis data dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data. Setelah peneliti melakukan penelitian di Lembaga PAUD Az-Zahra Preschool, maka sesuai dengan fokus penelitian yang di ambil yaitu tentang pelaksanaan komunikasi efektif dan metode pembelajaran apa yang digunakan dalam proses komunikasi efektif pada pendidikan anak usia dini di Lembaga PAUD Az-Zahra Preschool di Griya Permata Gedangan Sidoarjo, ditemukan fakta-fakta sebagai berikut:

Dapat diketahui bahwa di sebuah lembaga PAUD Az-Zahra Preschool memberikan pelayanan yang berkualitas sebagai upaya untuk memperlancar komunikasi yang efektif antara anak dengan pendidik. Mempersiapkan sebaik mungkin program-program pembelajaran dan menerapkan sistem pembelajaran dengan pendekatan dan metode yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia dini.

Lembaga PAUD Az-Zahra Preschool menerapkan sistem pembelajaran dengan pendekatan sentra dan kurikulum yang dipakai adalah rangkuman dari menu generik (pendekatan sistem, acuan kaidah sesuai Permendiknas No. 58 tahun 2009), dengan metode pembelajaran BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) atau yang biasa disebut dengan pendekatan sentra dan saat lingkaran.

Dalam melakukan layanan pembelajaran guru PAUD dituntut pandai untuk melakukan transformasi pengetahuan terhadap anak dengan pendekatan humanis, sehingga anak dapat terbangun kecerdasannya.

Pada Lembaga PAUD Az-Zahra Preschool memaparkan bahwa pendidikan yang berkualitas, tersedianya sarana dan prasarana serta ketepatan dalam memilih metode pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses terjadinya komunikasi efektif pada pendidikan anak usia dini (PAUD).

Lembaga PAUD Az-Zahra Preschool menggunakan metode pembelajaran yang sinergis dengan strategi belajar sambil bermain, strategi ini sesuai dengan metode pembelajaran BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) atau pendekatan sentra dan saat lingkaran, dimana anak dapat belajar melalui permainan mereka sendiri.

BCCT dianggap paling ideal diterapkan pada PAUD Az-Zahra Preschool karena tidak memerlukan peralatan yang banyak tetapi kecerdasan anak tetap bisa dioptimalkan. Dapat dilihat melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dapat merangsang perkembangan anak baik secara fisik, emosi, kognisi maupun sosialnya. BCCT mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain yang terarah. Setting pembelajaran mampu merangsang anak saling aktif, kreatif dan terus berpikir dengan menggali pengalaman sendiri.

PAUD Az-Zahra Preschool menggunakan pendekatan sentra dan saat lingkaran dimana pembelajarannya berfokus pada anak. Pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran.

Pada sentra main, zona atau area main anak dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak melalui tiga jenis permainan (main sensori motor/fungsional, main peran dan main pembangunan).

Sensori motor bisa dilihat saat anak menangkap rangsangan melalui penginderaan dan menghasilkan gerakan sebagai reaksinya. Anak bermain dengan benda untuk membangun persepsi. Anak sangat perlu memiliki pengalaman sensori motor sebab anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Main sensori motor merupakan respons paling sederhana. Main sensori motor juga di anggap memenuhi kebutuhan anak untuk selalu aktif bereksplorasi dan bereksperimen.

Pada lembaga PAUD Az-zahra Preschool terdapat beberapa macam sentra main, yaitu: sentra main peran, sentra persiapan, sentra bahan alam, sentra pembangunan dan sentra *art and craft*.

Pada main peran atau main simbolik anak bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang mereka miliki. Fungsi main peran menunjukkan kemampuan berpikir anak yang lebih tinggi, sebab anak mampu menahan pengalaman yang didapatnya melalui panca indera dan menampilkannya kembali dalam bentuk perilaku berpura-pura. Main peran membolehkan anak memproyeksikan diri ke masa depan, menciptakan kembali masa lalu dan mengembangkan kembali keterampilan khayalan. Pada main peran mikro, anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili benda-benda berukuran kecil, sedangkan pada main peran makro anak diajak memainkan tokoh dengan menggunakan alat berukuran besar (ukuran sesungguhnya).

Sedangkan pada saat anak bermain pembangunan, anak terbantu mengembangkan keterampilan koordinasi motorik halus. Anak usia dini yang belum punya pengalaman dengan bahan main pembangunan, memulainya dengan kegiatan sensori motor. Anak diajak memegang dan membawa bahan main

pembangunan sampai mereka mengerti penggunaannya. Main pembangunan bertujuan merangsang kemampuan anak mewujudkan pikiran, ide dan gagasannya menjadi karya nyata. “ saat anak menghadirkan dunia mereka melalui main pembangunan, mereka berada di posisi tengah antara main dan kecerdasan menampilkan kembali.

Pada metode BCCT, anak-anak diperbolehkan memilih serangkaian kegiatan main setiap hari yang menyediakan kesempatan untuk terlibat dalam main peran, main pembangunan dan sensori motor.

B. Konfirmasi Temuan dengan Teori

Anak-anak belajar berfikir dan berkomunikasi dengan cara terlibat dalam percakapan. Peneliti menunjukkan bahwa cara mengajar anak yang paling efektif adalah dengan menitikberatkan pada kecenderungan alami mereka untuk belajar melalui permainan. Anak seringkali berkomunikasi dan belajar tentang dunia di sekitar mereka melalui bermain.

Anak-anak belajar banyak hal termasuk berkomunikasi yang dalam hal ini akan menambah pengetahuan mereka dalam berbahasa melalui permainan yang mereka lakukan.

Belajar adalah hak anak, maka belajar haruslah menyenangkan, kondusif dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias. Jadi, memaksa anak untuk belajar, sehingga anak merasa tertekan atau membiarkan anak tidak mendapat pendidikan yang layak adalah tindakan kekerasan.

Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Teori Experiential Learning, Teori Konstruktivisme dan Teori Multiple Intelligences.

1. Belajar menurut Teori Experiential Learning

Anak belajar melalui pengalaman, yang dalam pengalaman itulah anak mempraktekkan suatu metode ilmiah.

- a. Anak sebagai pembelajar, menghadapi pengalaman asli, yakni keterlibatan aktif anak dalam suatu aktifitas yang menarik bagi mereka.
- b. Di dalam pengalaman ini, anak menemukan berbagai masalah yang menstimulasi mereka untuk berpikir.
- c. Anak-anak memproses informasi-informasi yang ada disekitarnya dan melakukan serangkaian dugaan untuk mendapatkan informasi-informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
- d. Anak mengembangkan berbagai kemungkinan solusi atau alternatif yang mungkin dapat menyelesaikan masalah.
- e. Anak menguji alternatif-alternatif solusi tersebut dan menerapkannya pada masalah yang sedang mereka hadapi.

Melalui pengalaman anak telah belajar dan memperoleh pengetahuan. Ini berarti pengetahuan bukanlah wujud informasi yang melekat otomatis pada anak, yang diperoleh tanpa usaha. Pengetahuan merupakan suatu alat untuk menyelesaikan masalah. Kekayaan pengetahuan anak yang diperoleh melalui pengalaman itu dipergunakan anak sebagai materi untuk menyelesaikan masalah.

Pada PAUD Az-Zahra akan selalu kita temukan pengalaman seperti apa yang dikemukakan dalam teori di atas. Setiap sentra mempunyai APE atau alat

peraga *educativ* yang beraneka ragam, namun dari semua ragam permainan yang telah disediakan oleh wali kelas/guru sentra, semua ragam permainan yang ada pada tiap-tiap sentra tersebut dapat digunakan anak-anak sebagai sumber pengetahuan dan alat untuk mencoba belajar menyelesaikan masalah. Contohnya saja dalam sentra bermain peran. Anak-anak di ajak bermain layaknya seorang yang dewasa. Mereka mencoba mengaplikasikan pengalamannya pada permainan yang sedang ia mainkan saat itu. Misalnya: Bermain masak-masakan, berperan sebagai dokter, guru, tukang kayu, penjual, pembeli, koki, sopir, polisi, dan lain sebagainya.

2. Belajar Menurut Teori Konstruktivisme

Belajar, menurut pandangan konstruktivisme merupakan suatu proses mengonstruksi pengetahuan yang terjadi dari dalam diri anak. Artinya, pengetahuan diperoleh melalui suatu dialog oleh suasana belajar yang bercirikan pengalaman dua sisi (kognitif dan afektif). Dengan demikian, belajar harus diupayakan agar anak-anak mampu menggunakan otak mereka secara efektif dan efisien sehingga tidak ditandai oleh segi kognitif belaka, tetapi terutama juga oleh keterlibatan emosi dan kemampuan kreatif (Semiawan, 2002).

Konsep-konsep pandangan konstruktivistik menekankan keterlibatan anak dalam proses belajar. Menurut pandangan ini proses belajar haruslah menyenangkan bagi anak dan memungkinkan anak berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Bermain merupakan media sekaligus cara terbaik anak untuk belajar. Dalam bermain itulah anak belajar melalui proses berbuat dan menyentuh langsung obyek-obyek nyata. Disini anak tidak belajar banyak melalui interpretasi stimulus verbal (kata-kata) dari orang yang lebih dewasa.

Pada PAUD Az-Zahra dapat kita temukan anak-anak yang sedang bermain di sentra pembangunan atau sentra bahan alam. Pada sentra ini anak-anak diajak untuk mencoba menyelesaikan masalah dengan berpikir kreatif untuk menggunakan alat main yang disediakan oleh guru saat di kelas. Apapun bentuk permainan yang disediakan akan selalu menarik perhatian seorang untuk merangkai satu jenis permainan balok, lego, puzzle, hama beads, dan lain sebagainya menjadi bentuk yang menarik bahkan terkadang kitapun tidak pernah berfikir sampai sejauh itu. Mereka akan mencoba berinteraksi dengan mengajak teman lainnya untuk membuat sesuatu seperti apa yang sedang ia buat sehingga ia akan mudah mengkomunikasikan apa yang sedang ia lakukan saat itu.

3. Belajar Menurut Teori Multiple Intelligences

Menurut teori Multiple Intelligences, anak belajar melalui berbagai macam cara. Anak mungkin belajar melalui kata-kata, melalui angka-angka, melalui gambar, warna, nada-nada suara dan melalui interaksi dengan orang lain, melalui diri sendiri, melalui alam dan mungkin melalui perenungan tentang hakikat sesuatu. Meskipun demikian anak pada umumnya belajar melalui kombinasi dari beberapa cara.

Setiap anak adalah unik. Setiap anak memiliki kecenderungan cara belajar yang tidak selalu sama. Kegiatan belajarpun dapat dilakukan dengan berbagai aktifitas. Suatu materi pembelajaran dapat dipahami dari berbagai cara. Cara-cara ini menunjukkan peran kecerdasan yang berbeda pula.

Bermain sambil belajar merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan, yakni belajar yang dilakukan anak melalui bermain. “Bermain sambil belajar” dalam arti ini tidak diartikan sebagai dua kegiatan yakni

bermain dan belajar, yang dilakukan secara bergantian tapi anak belajar melalui bermain. Artinya, aktifitas-aktifitas anak lebih ditekankan pada ciri-ciri bermain. Porsi bermain tampak lebih menonjol dari pada belajar. Kegiatan belajar dalam perspektif “ belajar sambil bermain”, merupakan efek bawah sadar sehingga hasil belajar diidentikkan dengan hasil pemerolehan.

Melalui bermain itulah anak memperoleh berbagai kemampuan seperti kemampuan berkomunikasi, kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi, kemampuan manajemen emosi dan berkemampuan berpikir logis-matematis.

Dalam Lembaga PAUD Az-Zahra Preschool hal ini dapat dijumpai pada tiap-tiap sentra main. Semua jenis permainan yang dihadirkan pada tiap sentra memenuhi semua kebutuhan bermain dan belajar anak karena potensi kecerdasan seorang anak akan berkembang secara optimal bila di kembangkan sejak dini melalui layanan pendidikan yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Dari pemaparan tersebut terlihat bahwa penelitian ini relevan dengan teori belajar (*Teory Experiential Learning, Konstruktivisme and Multiple Intelligences*). Ketiga teori ini mempunyai kesamaan pendapat yaitu belajar adalah proses aktif yang menuntut peran aktif setiap anak.