

ISSN : 2580 – 4197 (Print)
2685 – 0281 (Online)

E-mail : prodipaudumj@gmail.com



PENINGKATAN SOFT SKILL ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA MINDSCAPE PADA PEMBELAJARAN TERPADU MODEL NESTED DI LEMBAGA PAUD NASYIAH JAKARTA

Ulfah Mawardi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Ulfa.mawardi@gmail.com

Abstrak

Soft skills merupakan bagian keterampilan yang lebih bersifat pada kehalusan atau sensitifitas perasaan anak terhadap lingkungan di sekitarnya. *Soft skills* lebih mengarah pada keterampilan psikologis sehingga dampak yang diakibatkan tidak kasat mata namun tetap bisa dirasakan, misalnya perilaku sopan, disiplin, keteguhan hati, kemampuan bekerjasama, dan membantu orang lain. Aspek-aspek dalam *soft skills* dapat terbentuk jika peserta didik merupakan subjek yang aktif mencari pengetahuan yakni sebagai sentral dari pengajaran. Optimalisasi tumbuh kembang anak usia dini pada faktor afeksi/*soft skill* anak yang mencakup kemampuan psikologis (berpikir kritis, komitmen, motivasi), kemampuan sosial (menghargai orang lain dan kerjasama), dan kemampuan komunikasi (mengutarakan pendapat, menjawab pertanyaan dan bertanya).

Untuk meningkatkan *soft skill* anak usia dini dibutuhkan media pembelajaran yang efektif. *Mindscape* merupakan salah satu media atau alat bantu pembelajaran yang dapat mengorganisasi, mengembangkan, mengkomunikasikan, menonjolkan konsep penting, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik serta keterampilan berpikir berurutan lebih tinggi. Integrasi gambar dan huruf/kata dalam *mindscape* dapat membantu guru dan peserta didiknya saling berkomunikasi dengan menciptakan pengalaman berkesan dan mengena/bermakna. Dengan menggunakan model *nested* Fogarty, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan dan peningkatan *soft skill* anak-anak usia dini dengan media *mindscape* pada pembelajaran terpadu model *nested*.

Penelitian ini merupakan penelitian *action research* terhadap anak di Lembaga PAUD Nasyiah dengan subjek 15 orang anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, catatan lapangan dan studi dokumentasi. Adapun analisis data yang dilakukan dengan teknik *mix methode* (kualitatif & kuantitatif). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1). Pembelajaran melalui media *mindscape* dengan model *nested* dapat meningkatkan *soft skill* anak usia dini di lembaga PAUD Nasyiah. 2) Dari tiga ranah kecerdasan yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik maka Pada pendidikan anak usia dini kecerdasan afeksi (*Soft Skill*) anak belum dikembangkan secara optimal. 3). *Soft skill* anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat seperti media *mindscape* dengan model *nested*.

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menambah wacana (media dan metode) khususnya di bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan menjadi pijakan untuk penelitian lebih lanjut.

Kata Kunci : *Soft Skill Anak, Media Mindscape dan Pembelajaran Terpadu Model Nested.*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan saat ini kurang melibatkan aspek afeksi (*soft skills*) dan cenderung menekankan pendidikan pada segi kognitif (penguasaan pengetahuan/*hard skills*) meskipun konsep pengintegrasian *hard skills* dan *soft skills* dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) telah mendapat perhatian dari berbagai instansi pendidikan tetapi masih kurang optimal dalam pelaksanaannya. *Soft skills* merupakan bagian keterampilan seseorang yang lebih bersifat pada kehalusan atau sensitifitas perasaan seseorang terhadap lingkungan di sekitarnya. *Soft skills* lebih mengarah pada keterampilan psikologis sehingga dampak yang diakibatkan tidak kasat mata namun tetap bisa dirasakan, misalnya perilaku sopan, disiplin, keteguhan hati, kemampuan bekerjasama, dan membantu orang lain.

Kompetensi merupakan serangkaian kemampuan seseorang yang memungkinkannya melakukan sesuatu yang membawa hasil seperti yang diharapkan dalam tujuan (*objectives and goals*), sebagai hasil dari penguasaan atas pengetahuan intelektual yang bersifat kognitif, kemampuan afektif, sikap dan karakter pribadi yang dimilikinya (Pels, 2004; Jarvis, 2006; Winterton et. al., 2005). Berdasarkan definisi tersebut maka para peserta didik diharapkan dapat menguasai pendidikan secara holistik yang mencakup seluruh aspek pembelajaran. Pembelajaran yang holistik itu dapat dicapai dengan partisipasi aktif peserta didik untuk terus meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Pendidik sebagai salah satu komponen utama dalam sistem pembelajaran, memiliki peranan yang penting dalam

menentukan arah dan tujuan dari suatu proses pembelajaran. Para pendidik berkewajiban mengembangkan kemampuan peserta didik lebih dari sekedar *hard skills* yang meliputi ranah kognitif dan psikomotorik yang ditandai dengan penguasaan materi pelajaran dan keterampilan tetapi juga ranah afektif (*soft skills*) peserta didik. Pada saat ini baik sadar maupun tidak para pendidik sebagai salah satu faktor kunci dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu sumberdaya manusia bangsa masih banyak yang lebih mementingkan *hard skills* peserta didiknya.

Aspek-aspek dalam *soft skills* dapat terbentuk jika peserta didik merupakan subjek yang aktif mencari pengetahuan yakni sebagai sentral dari pengajaran. Hal ini didukung oleh Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu bahwa paradigma proses pembelajaran telah bergeser dari yang berpusat pada guru ke pembelajaran yang menitikberatkan perhatian kepada para peserta didik. Dengan pergeseran itu berarti bahwa di dalam PBM para peserta didik terdorong untuk senantiasa berperan aktif dan mandiri mendapatkan pengetahuan dan kemampuan. Hal ini dapat dilihat pada pernyataan berikut.

Kondisi pembelajaran sebagaimana digambarkan diatas, juga terjadi di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Guru belum banyak memanfaatkan media sebagai sarana pembelajaran. Guru tidak mampu merangsang peserta didik untuk terlibat aktif dan mengeluarkan ide-ide atau kemampuan berfikir pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang

demikian menjadikan peserta didik kurang aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Bahkan pada saat guru menyampaikan materi pelajaran dengan ceramah, beberapa peserta didik terlihat menguap, sementara peserta didik lain kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Kadang mereka juga membuat ulah yang negatif dengan mengganggu temannya untuk mengusir kejenuhan atau membuat kegiatan yang tak terkontrol. Ada pula yang mengisi waktu dengan mencorat-coret di atas kertas atau menggambar.

Oemar Hamalik (1994:1) menyatakan bahwa keberhasilan suatu proses belajar mengajar tidak lepas dari peran media, sebab media merupakan bagian integral dari proses pendidikan di sekolah. Media dapat menyampaikan pesan-pesan untuk tujuan pembelajaran, karena tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi. Media *mindscape* merupakan salah satu media atau alat bantu pembelajaran yang dapat mengorganisasi, mengembangkan, mengkomunikasikan, menonjolkan konsep penting, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik serta keterampilan berpikir berurutan lebih tinggi. Integrasi gambar dan huruf/kata dalam *mindscape* dapat membantu guru dan peserta didiknya saling berkomunikasi dengan menciptakan pengalaman berkesan dan mengena/bermakna.

Keberhasilan pembelajaran di PAUD nampak dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif peserta didik, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan ini tidak lepas dari peranan media (termasuk didalamnya adalah penggunaan *mindscape*) yang berfungsi sebagai perantara penguasaan konsep dalam pembelajaran. Untuk mengembangkan kemampuan sosial/*social intelligent* (aspek afektif) anak sangat dipengaruhi oleh: 1) peranan orang tua, 2) teman sebaya, 3) guru, sekolah, figur-figur lainnya di luar rumah, 4) media dan figur media (Albrencht, 2006:256). Dengan tujuan dapat mengembangkan aspek afektif

anak, maka penelitian ini ingin memberikan kontribusi pemikiran dalam pembelajaran Anak Usia Dini (AUD) dengan menggunakan media *mindscape*.

Dengan *mindscape*, diharapkan materi yang diberikan akan mudah diterima, dipahami, lebih lama diingat, lebih mendalam kesannya, lebih dapat memotivasi, membangkitkan gairah belajar. *Mindscape* dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran yang sulit dijelaskan dengan kata-kata atau kalimat tertentu dan keabstrakan konsep dapat dikonkritkan. Dengan demikian anak lebih mudah mencerna dan memahami konsep atau melakukan *cognitive process* daripada tanpa menggunakan gambar visual.

a. Pembelajaran terpadu dengan model Nested digunakan dalam menerapkan media *mindscape* adalah model yang mampu mengoptimalkan pengintegrasian pada sejumlah keterampilan belajar yang ingin dilatih oleh seorang guru kepada peserta didik dalam unit pembelajaran. Ada tiga ranah pembelajaran keterampilan yang akan akan dikembangkan dalam ketercapaian materi pada model nested yaitu : keterampilan berpikir, keterampilan sosial dan keterampilan mengorganisasi. Dari ketiga ranah tersebut sejalan dengan optimalisasi tumbuh kembang anak usia dini pada faktor afeksi/*soft skill* anak yang mencakup kemampuan psikologis (berpikir kritis, komitmen, motivasi), kemampuan sosial (menghargai orang lain dan kerjasama), dan kemampuan komunikasi (mengutarakan pendapat, menjawab pertanyaan dan bertanya). Oleh karena itu dengan menggunakan model *nested* Fogarty, peneliti berharap hasil penelitian dapat menambah wacana khususnya di bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan menjadi pijakan untuk penelitian lebih lanjut pengembangannya.

Fokus Penelitian

Penelitian ini diarahkan pada penggunaan media *mindscape* pada

pembelajaran terpadu model *nested* untuk meningkatkan *soft skills* Anak Usia Dini. Di lembaga PAUD Nasyiah.

Soft skills yang dimaksudkan dalam penelitian ini mencakup kemampuan psikologis (berpikir kritis, komitmen, motivasi), kemampuan sosial (menghargai orang lain dan kerjasama), dan kemampuan komunikasi (mengutarakan pendapat, menjawab pertanyaan dan bertanya).

A. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan adalah “Bagaimana cara menggunakan media *mindscape* pada pembelajaran terpadu model *nested* untuk meningkatkan *soft skills* Anak Usia Dini (AUD) di lembaga PAUD Nasyiah

B. Kajian Teoritik

1. Pengertian *Soft Skills*

Wikipedia (2010) memaparkan *soft skills* merupakan istilah sosiologis yang merujuk pada sekumpulan karakteristik kepribadian, daya tarik sosial, kemampuan berbahasa, kebiasaan pribadi, kepekaan atau kepedulian, serta optimisme. Menurut *Continuous Progress Development* forum (CPD, 2002) *soft skills* merupakan keunggulan personal seseorang yang terkait dengan hal-hal non-teknis, termasuk di antaranya kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi, dan kemampuan mengendalikan diri sendiri. *Soft skills* adalah suatu kemampuan yang bersifat afektif yang dimiliki seseorang, selain kemampuannya atas penguasaan teknis formal intelektual suatu bidang ilmu, yang memudahkan seseorang untuk dapat diterima dilingkungan hidupnya dan dilingkungan kerjanya (Tripathy, 2006; Gunn, 2006; Mirza, 2005; Dev, 2006; Kaipa, 2005; Swiderski, 1987; Cowdery, 1998; Deepti, 2000; Alsop, 2006; Ramsomair, 2003; Nieragden, 2000).

Soft skills merupakan hal yang sifatnya tidak nampak (*intangible*) dan berasal dari

nilai-nilai yang dipegangnya, yang kemudian membentuk sikap yang akan diambilnya dalam suatu situasi tertentu. Meskipun relatif sulit diukur, *soft skills* berpengaruh kuat terhadap kesuksesan seseorang (Dev, 2006; Kaipa, 2005; Swiderski, 1987; Alsop, 2006) karena *soft skills* memperkuat pembentukan pribadi yang seimbang dari segi *hard skills* maupun *soft skills*. Hal ini sesuai dengan karakteristik *soft skills*.

Karakteristik utama *soft skills* yang pertama, yaitu *soft skills* bersifat universal meskipun kadar penguasaan seseorang dapat bervariasi tergantung dari nilai-nilai yang dipegang seseorang (Verschueren, 1998:229; Cruse, 2000:357-358). Apa yang diyakini seseorang sebagai hal yang lebih penting dibanding yang lain, misalnya dari segi kesopanan, akan tampak lebih menonjol dibanding aspek *soft skills* yang lain yang dimilikinya. Seseorang mungkin memiliki keunggulan dalam aspek komunikasi, dan seseorang yang lain mungkin lebih menonjol dalam kemampuan berinteraksinya dengan yang lain.

Karakteristik kedua ialah dalam beberapa hal pengertian *soft skills* tumpang indih dengan kemampuan teknis (*Continuous Progress Development*, 2004:1-2). Hal ini disebabkan karena keduanya saling mempengaruhi dan mendasari. Seperti misalnya seorang peserta didik yang menyelesaikan tugas dengan baik dapat dikategorikan sebagai seseorang dengan *hard skills* tinggi karena intelektualnya yang memadai sehingga tidak terdapat hambatan serius dalam menyelesaikan tugas tersebut. Tetapi hal itu juga disebabkan ia memiliki *soft skills* yang cukup, karena untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu, seseorang memerlukan ketabahan dan kerajinan yang didapat dari pengendalian diri yang baik, di mana faktor yang satu ini termasuk dalam *soft skills*.

Karakteristik ketiga, *soft skills* tergantung pada konteks digunakannya *soft skills* tersebut. *Soft skills* yang dibutuhkan seorang pelajar akan berbeda dengan *soft skills* yang penting dimiliki oleh pekerja. Begitu juga *soft skills* yang dimiliki oleh seorang tenaga pengajar tentu akan berbeda dalam beberapa atau banyak hal dari *soft skills* yang diharuskan dimiliki oleh seorang peneliti.

Secara singkat dapat disimpulkan bahwa *soft skills* adalah kemampuan yang dimiliki seseorang, yang tidak bersifat kognitif, tetapi lebih bersifat afektif yang memudahkan seseorang untuk mengerti kondisi psikologis diri sendiri, mengatur ucapan, pikiran, dan sikap serta perbuatan yang sesuai dengan norma masyarakat, berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan. Meskipun *soft skills* yang dibutuhkan seseorang dapat berbeda-beda, pada dasarnya *soft skills* tidak terikat pada budaya, sehingga dapat dikatakan *soft skills* itu bersifat universal. Perbedaan aspek *soft skills* antar lingkup hanya merupakan perbedaan dalam hal penekanan pada kepentingannya. Pencapaian, pelatihan, dan peningkatan *soft skills* tidak harus dengan suatu latihan khusus dan terpisah dari kurikulum, tetapi merupakan satu kesatuan dari segala kegiatan pendidikan dalam lembaga pendidikan.

2. Komponen Soft Skills

Swiderski (1987) menyebutkan bahwa *soft skills* terdiri atas tiga faktor utama yaitu kemampuan psikologis, kemampuan sosial, dan kemampuan komunikasi.

Kemampuan psikologis

Kemampuan psikologis adalah kemampuan yang dapat membuat seseorang bertindak atas pertimbangan pemikiran sehingga tercipta perilaku yang sesuai dengan apa yang ada dipikirkannya.

Kemampuan sosial

Kemampuan sosial adalah kemampuan seseorang untuk mampu cepat beradaptasi ketika berinteraksi dan membawa diri dalam pergaulan dalam kelompoknya

dimana ia berada. Kemampuan ini meliputi kemampuan menghormati orang lain dan suka menolong.

Kemampuan komunikasi

Kemampuan komunikasi adalah kemampuan yang meliputi upaya penyampaian pesan dan informasi baik yang tertulis, tidak tertulis, verbal maupun non-verbal; kemampuan seseorang dalam mengemukakan maksud dalam berkomunikasi sehingga dapat terhindar dari kemungkinan terjadinya kesalahpahaman yang tidak perlu.

Kemampuan afektif (*soft skills*) merupakan bagian dari hasil belajar dan memiliki peran yang penting. Kemampuan ini berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerjasama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain dan kemampuan mengendalikan diri. Semua kemampuan ini harus menjadi bagian dari tujuan pembelajaran di sekolah, yang akan dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang tepat.

3. Media Mindscape

Mindscape merupakan salah satu dari media berbasis visual, yaitu berupa perwakilan visual ide dengan menggunakan gambar dan kata. Margulies (2005) menggunakan istilah *mindscape* untuk peta visual. Beberapa *mindscape* merupakan metafora atau templates visual seperti gambar orang memanjat gunung mewakili pencapaian tujuan. Sistem yang sama bekerja dengan baik untuk mengkomunikasikan ide kepada orang lain. Proses ini mendorong peserta didik untuk menyadari makna dari apa yang mereka rekam serta hubungan antara ide-ide.

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat juga menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia

nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya informasi.

Media berbasis visual merupakan media komunikasi bersifat visual yang ditampilkan dalam bentuk sketsa, gambar, foto, diagram, tabel, dan benda visual lainnya yang merupakan benda asli atau replikasinya.

Menurut Rose & Nicholl (2002:94) dengan mengidentifikasi kekuatan visual, auditori, dan kinestetik peserta didik mampu memainkan berbagai strategi yang menjadikan pemerolehan informasi lebih mudah daripada sebelumnya. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Robert Ornstein (dalam Rose & Nicholl 2002:136-137) menunjukkan bahwa proses berpikir adalah kombinasi kompleks kata, gambar, skenario, warna, bahkan suara dan musik. Dengan demikian proses menyajikan dan menangkap isi pelajaran dengan peta-peta konsep mendekati operasi alamiah dalam berpikir.

Integrasi gambar dan kata merupakan karakteristik dari *mindscapes*. Gambar dan kata akan menciptakan bahasa visual yang kuat. Kapasitas peserta didik berfikir melalui problem yang kompleks ini ditingkatkan ketika mereka melihat proses di kertas. Setelah ide tertuang di kertas dalam cara yang menunjukkan hubungan satu dengan yang lainnya, ide menjadi lebih jelas dan lebih mudah dimanipulasi (Margulies, 2005:10).

Selain itu, *mindscapes* bermanfaat dalam pemecahan masalah, perencanaan acara, mengatur (dan mencapai) tujuan, dan menyiapkan serta memberikan laporan tertulis atau lisan. Kenyataannya, *mindscapes* dapat memungkinkan pembaca melihat keseluruhan gambar dalam hal informasi yang mereka inginkan untuk dikomunikasikan, namun juga dalam hal hubungan diantara ide.

Belajar bermakna dari Ausubel merupakan teori pembelajaran yang

menjadi landasan penggunaan *mindscapes* pada anak usia dini (AUD). Gagasan pokok dari psikologi teori Ausubel adalah bahwa pelajaran berlangsung dengan asimilasi dari konsep baru ke dalam konsep yang telah dimiliki. Belajar bermakna, menurut Ausubel, terjadi jika informasi pelajaran baru dapat dikaitkan dengan dengan konsep-konsep yang relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. (Hartman 1991:20)

4. Pembelajaran Terpadu Model Nested

Pembelajaran terpadu merupakan pendekatan belajar mengajar yang memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak didik (*Developmentally Appropriate Practical*). Langkah awal dalam melaksanakan pembelajaran terpadu adalah pemilihan pengembangan topik atau tema. Dalam langkah awal ini guru mengajak anak didiknya untuk bersama-sama memilih dan mengembangkan topik atau tema tersebut. Dengan demikian anak didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pembuatan keputusan. (Prabowo, 2000:3).

Model Nested pada pembelajaran terpadu merupakan pengintegrasian kurikulum di dalam satu disiplin ilmu secara khusus melatakan fokus pengintegrasian pada sejumlah keterampilan belajar yang ingin dilatih oleh seorang guru kepada peserta didik dalam unit pembelajaran untuk ketercapaian materi pembelajaran, keterampilan yang akan akan dikembangkan adalah keterampilan berpikir, keterampilan sosial dan keterampilan mengorganisasi.

Kelebihannya guru dapat memadukan beberapa ketrampilan sekaligus dalam suatu pembelajaran di dalam satu mata pelajaran kemudian pembelajarannya mencakup banyak aspek pengembangan atau dimensi, tipe ini dapat memberikan perhatian pada berbagai bidang yang penting dalam satu saat tanpa penambahan waktu. Kelemahannya adalah

para guru tanpa perencanaan yang matang akan berdampak terhadap prioritas pembelajaran. Adapun kegiatan pembelajaran terpadu model nested dengan

menggunakan media *mindscape* yang dapat meningkatkan *soft skill* anak usia dini (AUD) nampak pada tabel di bawah ini:

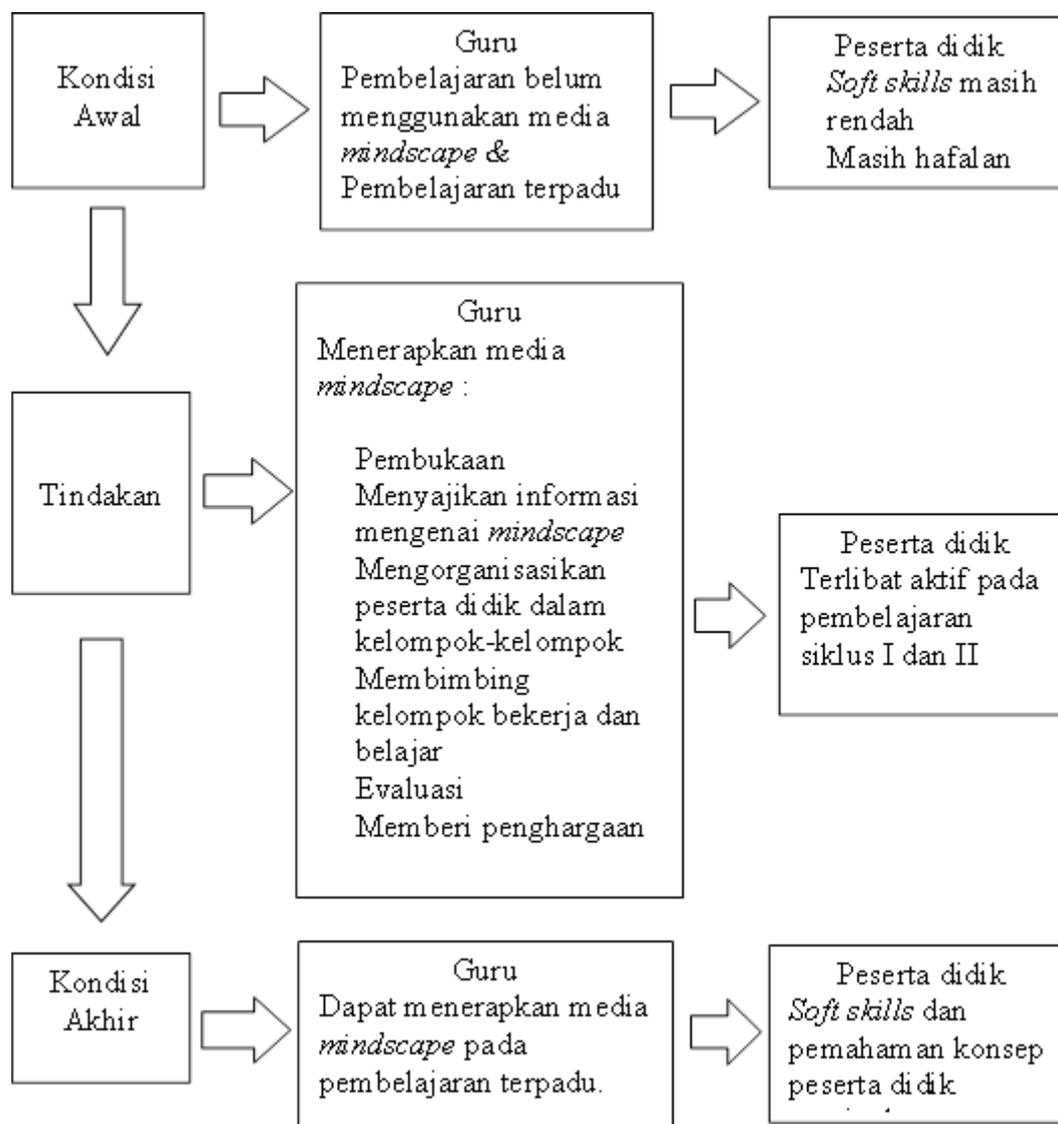
Keterampilan berpikir	Keterampilan sosial	Keterampilan mengorganisasi
Memprediksi	Memperhatikan Pendapat orang lain	Jaringan
Menyimpulkan	Mengklasifikasi	Diagram Venn
Membuat hipotesis	menjelaskan	Diagram Alir
membandingkan	Memberanikan diri	Lingkaran sebab akibat
mengklasifikasi	Menerima pendapat orang lain	Diagram akur
Menggeneralisasi	Menolak pendapat	Kisi-kisi/metric
Membuat skala	menyepakati	Peta konsep
Prioritas	meringkas	Diagram Rangka Ikan
Mengevaluasi		

Soft skills adalah kemampuan yang dimiliki seseorang, yang tidak bersifat kognitif, tetapi lebih bersifat afektif yang memudahkan seseorang untuk mengerti kondisi psikologis diri sendiri, mengatur ucapan, pikiran, dan sikap serta perbuatan yang sesuai dengan norma masyarakat, berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan. Dengan tujuan agar peserta didik dapat berpikir kritis dan logis, rasa ingin tahu, inkuiri (memecahkan masalah) dan keterampilan sosial; komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk.

Pembelajaran melalui media *mindscape* dengan kooperatif, menuntut peserta didik terlibat secara aktif dalam PBM, memberdayakan sumber-sumber

belajar dan media pembelajaran, menuntun peserta didik menemukan konsep dan mengkomunikasikannya, memotivasi untuk berfikir kritis dalam proses sosial dengan peserta didik lain sehingga dapat meningkatkan *soft skills* mereka khususnya kemampuan psikologis (kejujuran, disiplin, motivasi), kemampuan sosial (menghargai orang lain, empati, kerjasama), dan kemampuan komunikasi (mengutarakan pendapat, proaktif, penyampaian gagasan). Hal ini akan berdampak pada peningkatan kemampuan pemahaman materi pada Anak Usia Dini (AUD). Seperti ditunjukkan dalam alur dibawah ini:

Alur logika peningkatan *soft skill* dengan menggunakan media *mindscape* melalui pembelajaran terpadu model *nested*.



Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: *Soft skills* peserta didik meningkat dengan menggunakan media *mindscape* pada Pembelajaran Terpadu Anak Usia Dini (AUD).

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Lembaga PAUD NASYIAH pada bulan Desember 2012 dengan menggunakan penelitian tindakan (*action research*), mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (Suharsimi Arikunto, 2002:83). Penelitian ini

dilaksanakan dalam 2 siklus dengan kriteria kesuksesan 75% . Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik PAUD kelompok B berjumlah 15 anak.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara kolaboratif, artinya dalam penelitian ini peneliti bersama dengan kolaborator (3 orang guru) yang berfungsi sebagai pelaksana tindakan yang dirancang oleh peneliti. Adapun teknik pengumpulan data selain menggunakan teknik kolaboratif juga diperoleh dari : a) Dokumentasi, yang diperoleh dari daftar nilai dan catatan harian peserta didik.

Daftar nilai memuat tentang perkembangan nilai AUD. Catatan harian peserta didik berisi tentang identitas dan latar belakang peserta didik, serta catatan sikap peserta didik. Daftar nilai digunakan untuk menentukan peringkat dan skor dasar sebelum pelaksanaan tindakan, selanjutnya skor dasar ini akan digunakan sebagai nilai standar untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I, untuk selanjutnya nilai siklus I dijadikan skor dasar pada pelaksanaan siklus II. Catatan harian, mengungkapkan tentang peristiwa/sikap (berhubungan dengan *soft skills* peserta didik) yang ditunjukkan peserta didik, terutama pada waktu mengikuti pelajaran. b). Observasi, dengan lembar observasi yang digunakan untuk mencatat data mengenai tindakan guru (kolaborator) dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Planning (Perencanaan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah mengembangkan fokus penelitian dengan mengacu pada teori-teori yang telah dirujuk dari para pakar dan mempersiapkan seperangkat instrumen penelitian. Disamping itu juga mempersiapkan kolaborator yang dipandang mampu mengaktualisasikan konsep-konsep yang dikehendaki dalam penelitian ini.

Tahap perencanaan awal, peneliti membuat rancangan pembelajaran dan alat, sarana dan prasarana serta sumber belajar yang dapat merangsang /menumbuh kembangkan soft skill anak. Peneliti bersama guru berdiskusi untuk merancang suatu kegiatan pembelajaran yang dituangkan dalam rencana kegiatan harian (RKH) peserta didik. Gambar –gambar tersebut kemudian disusun dalam bentuk /model yang mudah dipahami oleh anak

usia dini misalnya bentuk pohon dengan menggunakan media visual *mainscape*.

b. Action & Observer (Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan)

Tahapan ini dilaksanakan sesuai apa yang tertuang dalam rencana kegiatan harian (RKH) pada setiap siklus. Bila pada siklus pertama belum diperoleh hasil yang diinginkan maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya dengan tindakan berasal dari hasil pengembangan refleksi pada siklus sebelumnya. Pada setiap tindakan dilakukan observasi dan membuat catatan mengenai kejadian yang luput dari lembar pengamatan untuk memperkuat data sebagai landasan bagi tindakan berikutnya :

1. Tahap Kegiatan Awal

Kegiatan pembukaan merupakan kegiatan awal yang harus dilalui oleh guru dan peserta didik pada setiap pelaksanaan pembelajaran. Fungsinya untuk menciptakan suasana awal pembelajaran yang efektif yang memungkinkan anak dapat mengikuti proses pembelajaran yang baik. Pada kegiatan awal beirisikan pemanasan dan dilaksanakan secara klasikal merupakan pengenalan terhadap topik yang akan di angkat dengan menggunakan media *mainscape*.

2. Kegiatan Inti (penyajian materi)

Guru mengkondisikan siswa sesuai topik dengan bertanya mengenai nama dan macam-macam gambar yang telah peneliti siapkan sebagai bahan media visual (*mainscape*) seperti memasang gambar pohon di dinding, dan menyiapkan urutan nomer-nomer seperti : gambar 1 mangga, gambar 2. Pisang, gambar 3 pepaya, 4. Jambu, 5. Apel dsb. Kemudian anak diberi penjelasan untuk menempelkan gambar buah-

buah tersebut pada pohon yang ada didinding ruangan sesuai dengan urutan nomernya. Kegiatan ini dilakukan oleh siswa dengan cara perseorangan dan kelompok kecil. Anak di bagi menjadi 3 orang sehingga jumlah peserta didik di kelompok belajar B 15 anak dapat dibagi menjadi 5 kelompok. Pelaksanaan kegiatan mencari gambar yang sesuai dan menempelkan didinding kelas sesuai dengan intruksi dari guru (kolaboratif). Peranan guru pada kegiatan ini sangat penting untuk memberikan penguatan pengalaman belajar yang harus dicapai oleh peserta didik. Dari kegiatan ini dapat diamati peningkatan afeksi/*soft skill* peserta didik.

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir merupakan kegiatan penutup yang berisikan review dan mendiskusikan bersama peserta didik kesimpulan makna/pelajaran yang bisa diambil dari kegiatan pembelajaran model *mindscape*.

Pada bagan di atas memang tidak muncul adanya penggabungan dua langkah menjadi satu. Meskipun demikian dalam praktiknya, proses pelaksanaan tindakan selalu disertai dengan pengamatan. Tahapan ini melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *mindscape*.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran (tindakan) dan setelah tindakan dilakukan. Observasi berpedoman pada lembar pengamatan yang telah disusun sebelumnya. Pengamatan tersebut meliputi pengamatan perilaku siswa pada proses pembelajaran dan diluar preses pembelajaran. Selain itu dibuat juga catatan lapangan yang berisikan deskripsi proses pembelajaran yang berlangsung.

d. Reflect (Refleksi)

Setelah melakukan pembelajaran, peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil temuan dilapangan pada satu siklus (siklus 1). Kekurangan yang masih melekat pada siklus terdahulu digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan pada siklus selanjutnya (siklus 2). Dari langkah-langkah ini diharapkan hasilnya akan lebih baik.

e. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini sangat erat kaitannya dengan Analisis data yang digunakan. Karena analisis datanya adalah kualitatif dan kuantitatif, maka data kualitatif dianalisis dengan model alur. Teknik ini terdiri dari tiga alur yang berlangsung secara bersamaan yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau inferensi. Selain itu juga teknik kualitatif digunakan untuk menggambarkan keterlaksanaan rencana tindakan, menggambarkan hambatan-hambatan yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran, mendeskripsikan aktivitas/partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Teknik kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan penyajian tabel dan prosentase. Data dalam bentuk prosentase dideskripsikan dan diambil kesimpulan tentang masing-masing komponen berdasarkan kriteria yang ditentukan. Selain itu juga, teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis dan menggambarkan komponen soft skills dan pemahaman konsep peserta didik.

Data hasil belajar peserta didik/pemahaman konsep peserta didik dideskripsikan dengan kriteria ketuntasan belajar dan penilaian akhir mengacu pada belajar tuntas yang ditetapkan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (1994:37). Peserta didik telah belajar tuntas jika mencapai skor 65%, dan kelas telah belajar tuntas

jika terdapat 85% peserta didik belajar tuntas.

Sedangkan untuk mendeskripsikan *soft skills* dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, digunakan kriteria ideal dari respon terhadap kuesioner yang diberikan kepada peserta didik. Data tentang situasi belajar mengajar pada saat dilakukannya tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi. Pada penelitian ini, ditetapkan peserta didik dikatakan meningkat *soft skills*-nya jika rerata skor yang dicapai peserta didik 75% dari jumlah skor yang mungkin dicapai oleh keseluruhan peserta didik. Sementara indikator keberhasilan penelitian adalah sebagai berikut: keberhasilan dari penelitian ini dilihat dari adanya peningkatan rata-rata skor peserta didik pada kedua siklus. Dengan rata-rata skor minimal 7,5. Dan keberhasilan penelitian dilihat dari adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan minimum berkategori aktif.

1. Analisis *soft skills* peserta didik

a. Analisis *soft skills* peserta didik berdasarkan pengamatan

Jumlah indikator pengamatan terhadap *soft skills* adalah 4 dengan pilihan jawaban model skala Likert. Skor yang diberikan adalah 1-4. Berdasarkan rentangan skor diatas maka dapat ditentukan kriteria penilaian sbb:

Tabel 1

Kriteria penilaian *soft skills* peserta didik berdasarkan pengamatan:

No.	Rentangan skor	Kategori
1	$X > 10 \leq 12$	Sangat baik
2	$X > 8 \leq 10$	Baik
3	$X > 6 \leq 8$	Cukup
4	$X \leq 6$	Kurang

b. Analisis *soft skills* berdasarkan angket

Jumlah butir angket untuk mengukur *soft skills* peserta didik adalah 30 Butir dengan pernyataan dengan pilihan jawaban model skala Linkert. Skor yang diberikan adalah 1-4. Berdasarkan rentangan skor diatas maka dapat ditentukan kriteria penilaian sbb:

Tabel 2

Kriteria penilaian *soft skills* peserta didik berdasarkan angket

No.	Rentangan skor	Kategori
1	$3,75 < X$	Sangat baik
2	$3,0 < 3,75$	Baik
3	$2,25 < 3,0$	Cukup
4	$1,0 < 2,25$	Kurang

2. Analisis hasil belajar peserta didik

Dicari nilai rerata skor tiap pertemuan dalam setiap siklus kemudian rerata tersebut dibandingkan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah tindakan yang dilakukan pada masing-masing siklus. Untuk melihat telah tercapainya kriteria, skor setiap peserta didik dibandingkan dengan batas ketuntasan hasil belajar dimana kriteria ideal untuk masing-masing indikator diharapkan lebih besar dari 60% dan ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 65. Setelah memperoleh hasil tes, selanjutnya dilakukan analisis untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi PAUD dengan menggunakan media *mindscape*.

Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam upaya meningkatkan perkembangan Afeksi (*Soft Skill*) maka peneliti menggunakan media *mindscape* dengan model pembelajaran terpadu nested Pada kunjungan pasca observasi awal, maka peneliti sudah merancang

pembelajaran terpadu model nested pada pemetaan keterampilan berfikir (*Thinking Skill*) anak yang meliputi : Memprediksi, Menyimpulkan, Membuat hipotesis, membandingkan, mengklasifikasi, Menggeneralisasi, Membuat skala Prioritas, Mengevaluasi, peserta didik yang telah peneliti pilih berdasarkan observasi pada pertemuan pertama. Selanjutnya keterampilan sosial (*Sosial skill*) Memperhatikan Pendapat orang lain, Mengklasifikasi, menjelaskan, Memberanikan diri, Menerima pendapat orang lain, Menolak pendapat, menyepakati, Meringkas, selanjutnya keterampilan mengorganisir (*Organizing Skill*) Jaringan, Diagram Venn, Diagram Alir, Lingkaran sebab akibat, Diagram akur, Kisi-kisi/metric, Peta konsep, Diagram Rangka Ikan. Kesemua pemetaan tersebut untuk mengembangkan soft skill AUD.

Untuk membaca permulaan maka peneliti melakukan studi awal dengan melakukan kegiatan yang merangsang anak untuk bias mengemukakan pendapat dengan berani (tidak malu atau takut) sehingga kemampuan psikologis anak bias berkembang, kemudian, peneliti merancang permainan gambar dengan menempelkan gambar dinding dan juga mempergunakan permainan peran dimana anak-anak dirangsang untuk mampu bersoialisasi dengan teman dan lingkungannya, terakhir peneliti membuat peraga dan workshop dengan membawa bahan-bahan tersebut (pisang, telur, buah, dan susu) dalam kelas dan bagaimana peserta didik memfungsikan dan merancang kerjasama dengan teman serta mengkomunikasikan kepada guru atau temannya. Hal ini dapat merangsang kecerdasan komunikasi anak. Disamping itu peneliti juga menggunakan media handphone untuk merangsang keberanian berkomunikasi dan membuat kegemaran berupa (es krim) pada lembar kerja. Meskipun masih ada anak yang terbalik

dalam pembuatan /penempelan es krim hasil kerjanya.

Keberhasilan tingkat capaian perkembangan anak dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan penilaiannya ditandai dengan simbol bintang. Apabila anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar melebihi indikator yang diharapkan akan memperoleh 4 bintang. Apabila anak dapat menjawab sesuai indikator akan memperoleh 3 bintang. Apabila anak menjawab pertanyaan betul tapi tidak seluruhnya memperoleh 2 bintang. Apabila anak menjawab pertanyaan selalu dibantu oleh guru dan belum sesuai dengan indikator yang diharapkan mendapat 1 bintang.

Pada siklus I diteliti keterampilan berfikir (*Thinking Skill*) anak yang meliputi : Memprediksi, Menyimpulkan, Membuat hipotesis, membandingkan, mengklasifikasi, Menggeneralisasi, Membuat skala Prioritas, Mengevaluasi, peserta didik yang telah peneliti pilih berdasarkan observasi pada pertemuan pertama. Selanjutnya *Sosial skill* Memperhatikan Pendapat orang lain, Mengklasifikasi, menjelaskan, Memberanikan diri, Menerima pendapat orang lain, Menolak pendapat, menyepakati, Meringkas, selanjutnya *Organizing Skill* Jaringan, Diagram Venn, Diagram Alir, Lingkaran sebab akibat, Diagram akur, Kisi-kisi/metric, Peta konsep, Diagram Rangka Ikan. Adapun hasil siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Hasil siklus I

No	Hasil Belajar	Frekuensi	Prosentasi
1.	Belum Berkembang	0	0%
2.	Mulai Berkembang	5	33%
3.	Berkembang Sesuai Harapan	10	67%
4.	Berkembang Sangat Baik	0	0%

Selanjutnya

Rekapitulasi hasil siklus II dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Hasil siklus II

No	Hasil Belajar	Frekuensi	Prosentasi
1.	Belum Berkembang	0	0%
2.	Mulai Berkembang	0	0%
3.	Berkembang Sesuai Harapan	5	25%
4.	Berkembang Sangat Baik	10	75%

Kondisi Awal,Siklus I,Siklus II

No	Kegiatan	BB		MB		BHS		BSB	
		Jml	(%)	Jmh	(%)	Jml	(%)	Jml	%
1	Kegiatan Awal	10	67%	5	33%	0	0%	0	0%
2	Siklus 1	0	0%	5	33%	10	67%	0	0%
3	Siklus 2	0	0%	0	0%	5	25%	10	75%

Keterangan : C.

1. Belum berkembang
2. Mulai Berkembang
3. Berkembang Sesuai Harapan
4. Berkembang Sangat Baik

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Media *mindscape* pada pembelajaran Anak Usia Dini (AUD) pada penelitian ini terbukti dapat meningkatkan kecerdasan soft skill/afeksi anak usia dini di lembaga PAUD Nasyiah.
2. Dari tiga ranah kecerdasan yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik maka Pada pendidikan anak usia dini kecerdasan afeksi (Soft Skill) anak belum dikembangkan secara optimal.
3. Pembelajaran terpadu model *nested* dapat digunakan untuk meningkatkan *soft skill* anak usia dini melalui media *mindsscape*.

Implikasi

Hasil Penelitian ini telah memberikan implikasi positif terhadap perkembangan anak usia dini khususnya peningkatan kecerdasan afeksi (soft skill) anak.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang dirumuskan di atas, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa media dapat merangsang tumbuh kembang anak usia dini, olehnya itu penggunaan media dipandang perlu pada lembaga pendidikan anak usia dini.
2. Bagi Guru/Pendidik
Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa media, metode dan model2 pembelajaran dapat merangsang tumbuh kembang anak usia dini, olehnya itu seorang guru harus menguasai khazanah ilmu (metode dan model) serta mampu menggunakan media untuk pendidikan anak usia dini.

3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menyempurnakan penelitian mengenai peningkatan soft skill anak usia dini dengan media.