

**SOSIALISASI USIA DINI LEMBAGA BIMBINGAN BELAJAR
(Studi Kasus biMBA-AIUEO Ardath Kota Pekanbaru)**

Zesty Laila Rahmah M

Email : zestymesya@ymail.com

Pembimbing : Dr. Hesti Asriwandari

Jurusan Sosiologi – Program Studi Sosiologi – Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya Jl. H.R. Soebrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293-
Telp/Fax. 0761-6377

ABSTRAK

biMBA-AIUEO adalah sebuah lembaga pendidikan usia dini nonformal (3-6 tahun) yang berada di naungan Yayasan Pendidikan Anak Indonesia (YPAI). biMBA-AIUEO bukan tempat bimbingan belajar namun unit penyelenggara tempat bimbingan minat baca dan belajar anak, khususnya anak usia dini. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar dan bermain di biMBA-AIUEO Ardath Pekanbaru, untuk mengetahui penanaman nilai di biMBA-AIUEO Ardath. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori sosialisasi. Sosialisasi adalah proses belajar individu untuk mengenal dan menghayati norma-norma serta nilai-nilai sosial sehingga terjadi pembentukan sikap untuk berperilaku sesuai dengan tuntunan atau perilaku masyarakatnya.

Kata Kunci : biMBA-AIUEO, Anak Usia Dini, Sosialisasi.

SOCIALISATION AGE EARLY LEARNING INSTITUTIONS GUIDANCE (Case Study Bimba-Aiueo Ardath Pekanbaru City)

Zesty Laila Rahmah M

Email: zestymesya@ymail.com

Supervisor: Dr. Hesti Asriwandari

Department of Sociology - Sociology Program - Faculty of Social and Political
Sciences

Riau University

Campus Bina Widya Jl. Transmitted by Soebrantas Km. 12.5 Simp. Baru

Pekanbaru 28293-Tel / Fax. 0761-6377

ABSTRACT

Bimba-Aiueo is a non-formal educational institutions early age (3-6 years) who were in the shade of the Indonesian Child Education Foundation (YPAI). Bimba-Aiueo not a tutoring but organizers of a guidance unit interest in reading and learning of children, especially young children. Early childhood is a group of children who are in the process of growth and development is untuk. Penelitian aims to determine how the process of learning and playing in Bimba-Aiueo Ardath Pekanbaru, to determine the value of planting in Bimba-Aiueo Ardath. The theory used in this research is the theory of socialization. Socialization is a learning process and appreciate the individual to megenal norms and social values, causing the formation of attitudes to behave in accordance with the guidance or the behavior of its people.

Keywords: Bimba-Aiueo, Childhood, socialization

PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini merupakan fondasi dasar kepribadian anak, Anak usia dini merupakan masa keemasan, dimana potensi anak sedang berkembang pesat dan rasa ingin tau terhadap berbagai pengetahuan baru Anak yang mendapatkan pembinaan sejak dini akan mendapatkan kesehatan dan kesejahteraan mental dan fisik yang nantinya berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja dan produktivitas, pada akhirnya anak lebih mampu mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Dalam hal pemberian pendidikan usia dini pada anak,

diperlukan peran dari orang tua. Dalam hal ini tinggi rendahnya tingkat pengetahuan orang tua tentang pendidikan bagi anak maka, akan berpengaruh pada pemberian pendidikan terhadap anak.

Pendidikan merupakan alat untuk mencapai kemajuan sosial. Sekolah dapat dijadikan alat kontrol sosial yang membawa kebudayaan ke puncak yang setinggi-tingginya. Kemampuan sosial ini diperoleh melalui proses sosialisasi, pengalaman hubungan dengan orang lain dapat menjadi dasar bagi anak untuk dapat mengembangkan kemampuan sosialnya.

Fenomena belajar yang merupakan hak anak sekarang malah menjadi kewajiban dan beban bagi anak. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya minat belajar didalam diri anak tersebut sehingga kegiatan belajar menjadi beban. Jika anak diharapkan memiliki kemampuan membaca dengan cara pemaksaan, maka hal itu tidak sehat. Pemaksaan terhadap anak akan berdampak negatif. Dampak yang paling buruk adalah menurunkan IQ anak pada usia produktif.

Maka biMBA-AIUEO ardash memperkenalkan biMBA dari latar belakang yang sangat prihatin terhadap minat membaca dan perkembangan kemampuan membaca anak-anak di Indonesia yang sangat rendah. Materi yang diberikan pada program pendidikan usia dini menekankan pada belajar sambil bermain, dan menumbuhkan minat baca dan belajar pada anak. biMBA-AIUEO berada dibawah naungan yayasan pengembangan anak Indonesia (YPAI) yang berdiri sejak tahun 1996.

Dampak dari tumbuhnya minat anak untuk baca dan belajar adalah meningkatnya kemampuan baca dan belajar anak secara luar biasa. Bila anak mendapatkan kesan positif bahwa belajar itu menyenangkan, pasti ia akan mau mengulangnya lagi dengan senang hati, kapanpun dan dimanapun tanpa terasa terbebani (The Law Of Effect). Peluang tersebut merupakan latihan bagi anak, dengan seringnya anak melakukan latihan maka kemampuannya akan semakin meningkat (The Law Of Exercise). Jika anak mampu, maka kegiatan belajar akan menjadi menyenangkan (The law Of Redinnes).

Sudjana (1993;7) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah sebagai prosedur yang sistematis dan terencana untuk menyelenggarakan kegiatan belajar-mebelajarkan didalam dan melalui kelompok dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan. Dalam pemilihan metode haruslah disesuaikan dengan materi belajar, alat peraga sehingga metode pembelajaran yang digunakan efektif sesuai dengan tujuan. Proses belajar, setiap anak harus diposisikan sebagai subjek bukan objek. Bila dalam proses belajar, anak berperan sebagai objek, maka yang banyak melakukan intervensi adalah pendidik. Hasilnya akan membuat anak menjadi malas belajar dan proses belajar menjadi tidak efektif. Sebaiknya anak belajar atas keinginan sendiri. berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang **“Sosialisasi Usia Dini Pada Lembaga Bimbingan Belajar (Studi Kasus biMBA-AIUEO Ardath Pekanbaru)”**.

Dari latar belakang di atas, maka merumuskan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Belajar dan Bermain di biMBA-AIUEO Ardath

2. Bagaimana Penanaman Nilai di biMBA-AIUEO Ardath

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Bagaimana Proses Belajar dan Bermain di biMBA- AIUEO Ardath.

2. Untuk mengetahui Penanaman Nilai Pada anak di biMBA-AIUEO Ardath.

Manfaat dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan praktis

Manfaat Teoritis

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti tentang Bimbingan minat baca

dan belajar anak (biMBA)-AIUEO Ardath.

2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengembangan ilmu dalam sosiologi pendidikan, karena pendidikan harus di kembangkan dari usia dini.

Manfaat Praktis

1. Bagi para orang tua diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi tentang manfaat anak di sekolahkan di biMBA.
2. Bagi mahasiswa penelitian ini dapat dijadikan sebagai penelitian awal tentang Bimbingan Minat Baca dan Belajar Anak (biMBA)-AIUEO.

TINJAUAN PUSTAKA

Kehidupan sehari-hari sosialisasi tidak lepas dalam kehidupan manusia di dalam masyarakat. Sosialisasi secara umum dapat diartikan sebagai proses belajar individu untuk mengenal dan menghayati norma-norma serta nilai-nilai sosial sehingga terjadi pembentukan sikap untuk berperilaku sesuai dengan tuntutan atau perilaku masyarakatnya.

Sosialisasi erat sekali kaitannya enkulturasi atau proses pembudayaan, yaitu suatu proses belajar seorang individu untuk belajar mengenal, menghayati dan menyesuaikan alam pikiran serta sikapnya terhadap sistem adat dan norma serta semua peraturan dan pendidikan yang hidup dalam lingkungan kebudayaan masyarakat.

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh keluarga, teman bermain dan sekolah. Lingkungan pertama serta utama dikenal sejak lahir yaitu keluarga. Ayah, ibu dan anggota keluarga lainnya merupakan lingkungan sosial yang berasal dari

keluarga, besar perannya bagi perkembangan dan pembentukan kepribadian individu. Kebiasaan yang ditanamkan keluarga baik itu positif maupun negatif secara tidak langsung akan terbentuk dalam kepribadian anak.

Kemampuan sosialisasi menjadi suatu aspek penting dalam perkembangan anak. Karena masa anak usia dini (prasekola) merupakan masa peralihan dari lingkungan keluarga kedalam lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Dalam lingkungan sekolah, anak tidak hanya memasuki dunia sosialisasi yang lebih luas melainkan anak juga akan menemukan suasana kehidupan yang berbeda, teman, guru, atau aturan-aturan yang berbeda dengan lingkungan keluarga (Chaplin, 2002)

Pembentukan kepribadian manusia melalui proses sosialisasi meliputi:

- a. Internalisasi nilai-nilai, yaitu proses penanaman nilai dan norma sosial ke dalam diri seseorang berlangsung sejak lahir hingga meninggal
- b. Enkulturasi, yaitu proses pengembangan bagi nilai-nilai budaya yang sudah tertanam dalam diri seseorang dan diimplementasikan dalam perilaku sehari-hari.
- c. Pendewasaan diri, yaitu proses berlangsung internalisasi dan enkulturasi secara terus menerus hingga membentuk suatu kepribadian. Apabila kepribadian sudah terwujud secara utuh, saat itulah seseorang bisa dikatakan dewasa dan telah siap memegang peran dalam masyarakat sebagai pribadi yang utuh.

Berdasarkan jenisnya. Sosialisasi dibagi menjadi dua: sosialisasi *primer* (dalam keluarga) dan sosialisasi *sekunder* (dalam masyarakat). Sunarto (2004:31) menjelaskan berdasarkan cara yang dipakai sosialisasi dapat dilakukan melalui dua cara yaitu:

Sosialisasi Represif (*Repressive Socialization*) adalah menekankan penggunaan hukuman terhadap kesalahan. Sosialisasi semacam itu mempunyai ciri-ciri seperti menekankan kepatuhan anak kepada orang tua, sehingga komunikasi bersifat satu arah, yaitu terletak pada keinginan orang tua saja.

Sosialisasi Partisipatif (*participatory socialization*) adalah sosialisasi yang menekankan pada otonomi anak dan membersihkan imbalan terhadap perilaku yang baik. Sosialisasi partisipatif akan menghasilkan anak yang lebih mandiri, memiliki kemampuan memimpin dan bekerjasama yang lebih baik.

Perkembangan sosial merupakan bagian dari berbagai perkembangan lainnya. Perkembangan sosial anak menurut Hurlock, merupakan suatu proses sosialisasi untuk memperoleh kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Bagian dari sosialisasi itu, yakni belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima dan perkembangan sikap sosial.

Elkin, sosialisasi yang diberikan kepada anak terdiri atas dua aspek, yaitu (1) penanaman pengetahuan yang menyangkut keterampilan dan kemampuan manusia, seperti pengenalan bahasa, simbol, tata karma dan sebagainya

yang berkaitan dengan keterampilan manusia, dan (2) penanaman pengetahuan yang menyangkut aspek moral seperti nilai, norma dan hal yang lain-lain yang tidak terlihat secara langsung namun mempunyai arti penting. (202300071-S-Tika_Kustari[2].pdf)

Agen sosialisasi adalah pihak-pihak yang melaksanakan atau melakukan sosialisasi. Ada empat agen sosialisasi yang utama, yaitu keluarga, kelompok bermain, media massa, dan lembaga pendidikan sekolah. Pesan-pesan yang disampaikan agen sosialisasi berlainan dan tidak selamanya sejalan satu sama lain. Apa yang diajarkan di keluarga mungkin saja berbeda dan bisa saja bertentangan dengan apa yang diajarkan oleh agen sosialisasi lain.

Sosialisasi merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hidup manusia, sejak lahir, masa kanak-kanak, remaja, dewasa, sampai meninggal dunia. George Herbert Mead berpendapat bahwa sosialisasi dapat dibedakan melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1 Tahapan Persiapan (*preparatory stage*)

Tahapan ini dialami sejak manusia dilahirkan, saat seseorang anak mempersiapkan diri untuk mengenal sosialnya, termasuk memperoleh pemahaman tentang diri. Pada tahap ini juga anak-anak mulai melakukan kegiatan meniru meski tidak sempurna. Seperti kata-kata sederhana makan, ayah, ibu dan lain-lain.

2 Tahapan Meniru (*play stage*)

Tahapan meniru ditandai oleh kemampuan seorang anak manusia yang mulai meniru secara sempurna. Peniruan sempurna diwujudkan dalam permainan peran, misalnya sebagai polisi-polisian, bermain dokter-dokteran, dan lain-lain. Pada saat peniruan ini anak mulai mengenal siapa dirinya dan siapa nama orang tuanya, kakaknya dan

sebagainya.pada saat ini seseorang anak mulai menempatkan diri pada posisi orang lain mulai terbentuk.

3 Tahap Siap Bertindak (*game stage*)

Tahapan ini ditandai dengan mulai berkurangnya peniruan. Anak mulai memerankan secara langsung dengan penuh kesadaran, kemampuan menempatkan diri pada posisi orang lain meningkat. Sehingga memungkinkan adanya kemampuan bermain secara berkelompok. Pada masa ini anak mempunyai teman bergaul semakin banyak dan semakin luas cakupan wilayahnya.

4 Tahapan Penerimaan Norma Kolektif (*generalized other*)

Tahapan ini seseorang telah dianggap dewasa. Dia sudah dapat menempatkan dirinya pada posisi masyarakat secara luas. Dengan kata lain, ia dapat bertenggang rasa tidak hanya dengan orang-orang yang berinteraksi dengannya tapi juga dengan masyarakat luas. Manusia dewasa menyadari pentingnya peraturan, kemampuan bekerja sama bahkan dengan orang yang tidak di kenalnya secara mantap.manusia dengan perkembangan diri pada tahap ini telah menjadi warga masyarakat dalam arti sepenuhnya.

Fungsi pendidikan yang sangat penting yaitu tempat memperkenalkan individu tentang berbagai peranan didalam masyarakat, berguna untuk mempersiapkan individu dengan berbagai peranan sosial yang dikehendaki serta memperkenalkan bagaimana memperkuat penyesuaian diri dan mengembangkan hubungan sosial. Tujuan sosialisasi dalam sekolah:

- 1 Penguasaan diri
- 2 Nilai – nilai
- 3 Peranan – peranan sosial

bimbingan diartikan sebagai bantuan dalam rangka mengembangkan diri, mengatasi masalah, atau mengambil keputusan yang dihadapi oleh masing-masing anak. Dengan menekankan pada

makna “bantuan” pada konsep bimbingan ini menunjukkan bahwa yang aktif dalam mengembangkan diri , mengatasi masalah, atau mengambil keputusan ialah peserta didik sendiri.

Adapun tujuan bimbingan anak usia dini secara umum ialah untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional dan kepribadian anak yang diperlukan dalam rangka mengembangkan diri sesuai dengan potensi-potensinya sehingga berguna bagi dirinya dan masyarakat.

Ada banyak penafsiran mengenai guru. Menurut Nasution (2011:103) dalam sosiologi pendidikan guru merupakan sumber pengetahuan utama bagi muridnya, namun pada umumnya orang tidak memandang guru sebagai orang yang pandai yang mempunyai inteligensi yang tinggi. Dalam situasi kelas guru menghadapi sejumlah murid yang harus di pandang sebagai “anaknya ” sebaliknya murid-murid akan memperlakukannya sebagai guru.

Guru merupakan figur yang memegang peran penting dalam pendidikan khususnya dalam suatu sekolah. Guru sebagai pengajar bertugas membantu peserta didik yang sedang berkembang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya, membentuk kompetisi dan memahami materi standar yang dipelajari.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-Undang tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur (2005:88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.atau golden age, dimana potensi anak sedang berkembang pesat dan

rasa ingin tau terhadap berbagai pengetahuan baru. Bila guru berhasil mendidik muridnya pada usia keemasan ini, maka akan membantu terbentuknya karakter positif pada anak.

Untuk menyamakan pandangan dan menghindari keanekaragaman pengertian maka diberi beberapa konsep yaitu:

- 1 Sosialisasi adalah proses belajar yang diberikan oleh guru pada anak usia dini untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan penanaman nilai dan norma-norma agar dia dapat berpartisipasi sebagai anggota kelompok masyarakat.
- 2 biMBA-AIUEO berada dibawah naungan yayasan pengembangan anak Indonesia (YPAI) yang berdiri sejak tahun 1996. Dimana mendirikanannya itu berdasarkan waralaba pendidikan (*franchise*) dan tidak perlu mendaftarkan ke dinas pendidikan lagi. Berbeda dengan PAUD, TPA, dan sebagainya. di biMBA yang ditumbuhkan adalah minat baca dan belajar, jadi bukan karena paksaan orang tua ataupun guru, melainkan karena anak ingin dan senang melakukannya
- metode yang di gunakan dalam pembelajaran di biMBA_AIUEO: *Fun Learning, Small Step System, Individual Step System, dan BCA* 72.
- 3 Bimbingan Usia Dini adalah bimbingan pada anak usia dini dapat diartikan sebagai upaya bantuan yang dilakukan guru terhadap anak usia dini agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya.

- 4 Guru Pembimbing adalah seorang guru sebagaimana guru pada umumnya, namun mempunyai tugas tugas, tanggung jawab, dan wewenang dan hak secara penuh dalam kegiatan bimbingan dan konseling kepada sejumlah peserta didik. Maka guru pembimbing juga di beri tanggung jawab menjadi seorang konselor terhadap peserta didik.
- 5 Anak Usia Dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah suatu elemen yang penting dari sebuah penelitian, karena disanalah seseorang peneliti dapat memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang ditelitinya.

Lokasi penelitian dapat diartikan sebagai tempat dimana peneliti akan melakukan penelitian guna memperoleh data. Dalam penelitian ini yang menjadi lokasi penelitian adalah biMBA-AIUEO Ardath jl. Lobak no 97 ruko biMBA AIUEO Ardath unit 969A, Kelurahan Simpang Baru, Kecamatan Tampan, Panam, Pekanbaru, Riau. Disamping itu, lokasi tersebut dekat dengan peneliti sehingga akan lebih mudah mengakses peneliti dalam memperoleh data atau informasi.

Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini didasarkan pada guru yang ada di biMBA-AIUEO Ardath Kota Pekanbaru. Agar bisa memberikan informasi bagaimana pola pendidikan dan sosialisasi yang diberikan kepada siswa usia dini. Yang menjadi responden penelitian adalah seluruh tenaga kerja atau guru di biMBA-AIUEO Ardath Pekanbaru berjumlah 4 orang dan 5 orangtua dari siswa biMBA-AIUEO Ardath guna melengkapi informasi data.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian dibutuhkan adanya metode untuk mengumpulkan data terkait dengan masalah yang diteliti, agar data yang diperoleh dapat tersusun sesuai harapan. Metode pengumpulan data sangat tergantung pada tipe permasalahannya, jenis penelitian, serta situasi kondisi penelitian sendiri. Untuk itu pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Merupakan kegiatan untuk melakukan pengukuran, cara ini merupakan salah satu cara penelitian yang paling sesuai bagi para ilmuwan dalam bidang-bidang sosial (Risnawati 2008:30). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung kelapangan. Meneliti, hal-hal yang diamati adalah kinerja pembimbing atau motivator yang ada di biMBA-AIUEO Ardath.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung dan lisan kepada responden. Dengan cara ini peneliti berusaha untuk memperoleh data yang dapat dipercaya dipertanggung jawabkan

kebenarannya. Pengambilan data dilakukan dengan cara wawancara secara langsung pada responden dengan berpedoman pada daftar pertanyaan.

Jenis dan Sumber Data

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dilapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya. Data primer ini, disebut juga data asli atau data baru.

Data primer merupakan data yang didapat secara langsung oleh peneliti dari lokasi penelitian yaitu dari guru (Motivator) dan para orang tua murid biMBA-AIUEO Ardath, Pekanbaru.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak kedua, literatur dan tulisan-tulisan yang berhubungan dengan masalah penelitian ini. Yaitu profil biMBA-AIUEO Ardath yang didapatkan dari pembimbing yang mengajar. Data ini meliputi jumlah siswa, jenis kelamin, umur, pekerjaan orang tua dan sebagainya.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif yaitu dengan cara membuat gambaran mengenai berbagai fenomena yang ditemukan dilapangan. Setelah semua data primer dapat dikumpulkan dari pada responden, kemudian data tersebut dipisah-pisah sesuai kategori yang dibuat dan disusun dalam bentuk tabel selanjutnya dianalisa secara kualitatif.

GAMBARAN UMUM

PAUD

Di Indonesia Undang-Undang yang mengatur PAUD terdapat didalam UU No.20 tahun 2003 yang isinya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) “suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini atau yang lebih dikenal dengan PAUD ini bertujuan untuk membantu perkembangan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, moral, emosional dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif.

biMBA

biMBA adalah bimbingan minat baca dan belajar anak. biMBA-AIUEO adalah sebuah lembaga pendidikan usia dini nonformal yang berada dibawah naungan Yayasan Pendidikan Anak Indonesia (YPAI) yang berdiri sejak tahun 1996. biMBA-AIUEO adalah bukan tempat bimbingan belajar namun unit penyelenggara tempat bimbingan minat baca dan belajar anak, khususnya anak usia dini dengan menggunakan metode MBA-AIUEO. MBA-AIUEO adalah suatu metode pengajaran bimbingan dan latihan yang bertujuan untuk mengembangkan minat baca dan belajar anak dengan kemauannya sendiri tanpa paksaan dari orangtua.

Profil biMBA-AIUEO

Berikut adalah profil lengkap biMBA-AIUEO:

Tentang Yayasan

Pendidikan usia dini kurang mendapatkan perhatian dari pemerintah. Rancangan peraturan pemerintah tentang pendidikan usia dini (RPP PAUD) yang mengatur pendidikan usia dini, ternyata belum terlaksana dengan baik. Pendiri Yayasan Pengembangan Anak Indonesia (YPAI) yaitu Bapak Ir.Bambang Suyanto.

Yayasan Pengembangan Anak Indonesia (YPAI) didirikan pada tahun 1996, tepatnya tanggal 3 Desember 1996. Yayasan yang peduli akan perkembangan anak usia dini dengan menciptakan suatu metode untuk melatih dan mengembangkan minat baca dan minat belajar anak secara intrinsik, utama untuk anak-anak usia dini (usia 3-6 tahun). Metode tersebut dinamakan MBA-AIUEO. Pada tahun 2007 mulai dimitrakan sebagai “*Business opportunity*” YPAI adalah pemilik dan pendiri biMBA-AIUEO (bimbingan MINAT baca dan MINAT belajar anak-AIUEO).

Latar Belakang biMBA-AIUEO

Selama ini sekolah cenderung identik dengan kewajiban belajar. Akibatnya, banyak siswa yang merasa gagal, karena sistem sekolah dianggap membosankan dan melelahkan. Sistem belajar yang disampaikan oleh guru cenderung menakutkan, membuat siswa stress. Jalan keluarnya, tawaran belajar yang menyenangkan dan mengasikan menjadi penting.

Rendahnya kualitas membaca anak-anak sekarang dipengaruhi oleh

kenyataan bahwa perhatian pemerintah terhadap pendidikan anak usia dini sangatlah minim. Partisipasi pemerintah dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini sangatlah tidak berimbang dengan jumlah anak yang ada.

Visi, Misi, Tujuan biMBA-AIUEO

Visi biMBA-AIUEO adalah menjadikan anak memiliki minat baca dan belajar secara intrinsik agar dapat memperkecil pengaruh lingkungan yang kurang edukatif seperti terlalu banyak menonton televisi, bermain play-station dan sebagainya, sehingga anak akan lebih rajin menjadi anak dalam belajar dan pada gilirannya menjadi anak yang berprestasi dan penuh percaya diri.

Misi biMBA-AIUEO adalah membimbing dan melatih anak yang berorientasi pada afeksi anak melalui cara bermain dengan permainan huruf-huruf dan angka-angka secara individual sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Tujuan biMBA-AIUEO untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, agar anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengurangi kehidupan dimasa dewasa. Serta untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Belajar dan Bermain di biMBA-AIUEO Ardath Pekanbaru

usia anak merupakan usia bermain tingkat konsentrasi anak masih terbatas hanya beberapa menit

sesuai dengan usia anak yang bersangkutan, hindari pemaksaan untuk belajar pada anak. Salah satu solusi untuk melatih anak adalah bermain sambil belajar, permainan yang menarik dirancang berisi pembelajaran terhadap anak.

Bermain sambil belajar, merupakan salah satu konsep belajar yang ditawarkan oleh biMBA-AIUEO, bersama biMBA, anak-anak akan diajak untuk memahami huruf dan angka bukan sekedar membaca tanpa mengetahui arti. Dengan metode bermain sambil belajar anak-anak diharapkan mampu memiliki minat dan bahagia dalam belajar membaca dan berhitung.

Identitas Guru atau Responden di biMBA-AIUEO Ardath Pekanbaru

Identitas responden merupakan ciri-ciri dari reponden yang di teliti adapun ciri-ciri yang di tanyakan adalah nama, umur, tingkat pendidikan, lama bekerja, gaji/pendapatan dan berapa kali pelatihan yang diberikan kepada setiap guru di biMBA-AIUEO Ardath Pekanbaru. Identitas reponden yang ditanyakan tersebut berkaitan dan dapat membantu dalam hasil penelitian.

Dalam memberikan atau mengajarkan anak didiknya guru mempunyai cara yang berbeda-beda. Guru harus memahami karakter anak didiknya dalam belajar sehingga anak tersebut bisa memahami dan mencerna apa yang sudah di ajarkan oleh gurunya.

A. Proses Belajar di biMBA-AIUEO

Kegiatan awal pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk menyiapkan siswa yang langsung berkaitan dengan materi

yang akan di bahas. Selain itu kegiatan awal dilaksanakan untuk membangkitkan motivasi dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan awal untuk mengawali proses belajar sambil bermain di biMBA-AIUEO yaitu melakukan dialog umum, doa sebelum belajar, menyanyikan lagu LA biMBA dan mulai aktifitas belajar. Berikut hasil wawancara dengan salah seorang guru:

Menurut Ibu Maryam:

"...Kegiatan di biMBA diawali dengan melakukan dialog umum, misalnya apa warna baju yang digunakan, diantar oleh siapa ke biMBA, dsb. setelah itu mengajak anak bernyanyi, berdo'a sebelum belajar, bernyanyi lagu La biMBA, motivator bisa mengajak anak verbal kata, verbal kalimat, dialog dengan bahasa biMBA, dsb. hal ini bertujuan agar anak merasa nyaman untuk dapat menciptakan Fun Learning". (Ibu Maryam, wawancara pada tanggal 1 Juni 2015)

Menurut Ibu Nelwis:

"...kegiatan awal di biMBA-AIUEO, pertama-tama berdialog umum dengan anak seperti: bangun tidur jam berapa?, sudah sarapan. Lalu saya mengajak anak bernyanyi, berdo'a sesuai kepercayaan masing-masing, terus menyanyikan lagu La biMBA. dan memulai aktivitas belajar seperti biasa". (Ibu Nelwis, wawancara pada tanggal 1 Juni 2015)

Menurut Ibu Dewi:

"...kegiatan awal anak di biMBA-AIUEO, melakukan dialog dengan anak, bernyanyi dengan anak-anak, berdo'a sebelum belajar, bernyanyi lagu LA biMBA, mengerjakan modul

yang telah di persiapkan...". (Ibu Dewi, wawancara pada tanggal 1 Juni 2015)

Menurut Ibu Pipit:

"...kegiatan awal anak di biMBA pertama berdialog dengan anak menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, bernyanyi bersama-sama, berdo'a, lalu saya mengajak anak menyanyikan lagu La biMBA dan anak mulai mengerjakan modul yang sudah disiapkan...". (Ibu Pipit, wawancara pada tanggal 1 Juni 2015)

Dari hasil wawancara diatas bahwa tahapan sosialisasi anak di biMBA-AIUEO yang meniru apa yang guru atau motivator biMBA lakukan sebelum kegiatan belajar di mulai, sama seperti tahapan seperti ini sama seperti ini menurut George Herbet Mead sebagai tahapan meniru atau *play stage*.

Prinsip dasar belajar untuk anak-anak haruslah menyenangkan atau *Fun Learning*. Karena belajar dalam suasana menyenangkan akan menumbuhkan emosi positif. *Fun Learning* adalah mengajar anak untuk menikmati subyek yang diajarkan sehingga mereka mau belajar, motivator biMBA harus mampu menciptakan suasana belajar yang sepenuhnya menyenangkan bagi anak. dan hal ini menyenangkan dalam artian kenikmatan dalam belajar. Berikut hasil wawancara dengan seorang guru:

Menurut Ibu Maryam:

"...Metode yang di ciptakan oleh biMBA adalah MBA-AIUEO yaitu suatu metode untuk melatih dan mengembangkan minat baca dan belajar anak secara instrinsik. Dan metode tersebut digunakan dalam belajar yaitu dengan menggunakan metode Fun

Learning: menyenangkan “ dunia anak adalah dunia bermain” sehingga seluruh proses pembelajaran harus 100% dalam suasana menyenangkan. Dengan dasar *fun learning* dan berbasis kompetisi. karena tujuan *biMBA* adalah menumbuhkan minat baca dan belajar anak. Untuk membuat anak senang dan menyukai kegiatan baca dan belajar. dunia anak adalah dunia bermain, di *biMBA-AIUEO* anak dapat bermain sambil belajar, jadi anak tidak merasa tertekan dan terpaksa ‘dalam belajar karena mereka belajar dalam situasi yang menyenangkan... (Ibu Maryam, wawancara pada tanggal 1 Juni 2015)

Menurut Ibu Nelwis dan Ibu Dewi:

“... Metode yang digunakan di *biMBA-AIUEO* yaitu *MBA-AIUEO* untuk mengembangkan minat baca dan belajar anak. Dan dalam belajar menggunakan metode *fun learning* yaitu suasana anak didalam kelas sangat menyenangkan...”. (Ibu Nelwis dan Ibu Dewi, wawancara pada tanggal 1 Juni 2015)

Menurut Ibu Pipit:

“...metode yang digunakan di *biMBA-AIUEO* yaitu metode *MBA-AIUEO* dan proses belajarnya 100% *fun learning*...”. (Ibu Pipit, wawancara pada tanggal 1 Juni 2015)

B. Proses Bermain di *biMBA-AIUEO*

Dunia anak adalah bermain. Kegemaran anak dalam bermain inilah yang harus guru optimalkan untuk sekaligus dapat belajar. dalam upaya untuk membantu anak agar timbul minat

membacanya maka ajaklah anak untuk melakukan aktivitas bermain yang dapat menstimulasi minat baca mereka. Jadi anak tetap merasa gembira sebagaimana kehidupan anak pada umumnya, namun proses pembelajaran dan stimulasi minat baca tetap dapat berjalan dengan baik.

Konsep *biMBA* bermain sambil belajar diberikan dalam suasana bermain seperti mengenalkan huruf, angka dan kata dengan cara berdialog menggunakan sarana lagu sebagai penghantar. Perlu diketahui bahwa anak usia dini belajar membaca melalui telinga, lagu-lagu diperdengarkan sebagai pengenalan awal bagi anak sebelum anak mengenal simbol huruf atau angka. Berikut hasil wawancara dengan guru:

Menurut Ibu Dewi:

“...bermain di *biMBA* bukan bermain ayunan, prosotan ataupun jungkat-jungkit, tetapi kegiatan yang membuat anak senang itulah bermain. Suatu kegiatan disebut bermain apabila dalam melakukan kegiatan tersebut anak merasa senang, tidak merasa terpaksa atau terbebani...”. (Ibu Dewi, wawancara pada tanggal 4 juni 2015)

Menurut Ibu Maryam:

“... bermain sangat penting bagi anak usia dini tetapi, bermain di *biMBA-AIUEO* dengan menggunakan konsep belajar yang menyenangkan, anak-anak belajar membaca dan berhitung dengan menggunakan teknik bernyanyi. Jadi anak tidak akan bosan dalam belajar”. (Ibu Maryam, wawancara pada tanggal 4 juni 2015)

Menurut Ibu Pipit dan Ibu Nelwis:

"... bermain di biMBA-AIUEO sangat menyenangkan karena dalam belajar anak bisa juga bermain dengan puzzle huruf dan angka...". (Ibu Pipit dan Ibu Nelwis, wawancara pada tanggal 4 Juni 2015)

Dari hasil wawancara diatas maka kegiatan bermain sambil belajar di biMBA-AIUEO diberikan dalam suasana bermain seperti mengenalkan huruf, angka dan kata dengan cara berdialog menggunakan sarana lagu sebagai penghantar dan dalam melakukan hal tersebut anak merasa senang. tidakan ini menurut myke merupakan sosialisasi usia sekolah.

Penanaman Nilai di biMBA-AIUEO Ardath

Orangtua selalu berharap. Mampukah pendidikan menciptakan generasi yang memiliki nilai moral yang kuat. Untuk membuat nilai dan moral merupakan suatu pekerjaan yang tidaklah mudah banyak kalangan yang menilai bahwa lembaga pendidikan dianggap gagal dalam membentuk nilai dan moral anak.

Nilai dan norma perlu ditanamkan sejak dini. Karena anak usia dini di pandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Ia belum mengetahui tata karma, sopan santunaturan, norma, etika, dan berbagai hal lain yang terkait dengan hal duniawi. Oleh karena itu seorang anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal formal dalam melakukan pendidikan untuk anak usia dini. Juga bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-

nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik, atau motorik, kemandirian, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Proses Penanaman Nilai

Proses penanaman nilai pada anak usia dini sangatlah penting yaitu melalui lembaga pendidikan seperti PAUD ataupun biMBA-AIUEO. Cara untuk menanamkan nilai moral kepada anak bisa dengan beberapa metode, yaitu dengan cara metode bercertita, berkreasi, dan bermain. bercerita banyak digunakan guru dalam menanamkan nilai moral pada anak usia dini.

Agar menarik perhatian anak ketika guru bercerita maka guru harus mampu membawakan cerita tersebut dengan menarik, agar mampu menarik perhatian anak dalam mendengarkan cerita yang telah disampaikan. Penggunaan metode bercerita ini membawa pengaruh positif dalam proses menanamkan nilai moral kepada anak. Jika dibawakan dengan baik oleh sang guru maka nilai moral yang terkandung di dalam cerita tersebut dapat dipahami oleh anak dengan baik. Seperti wawancara dengan guru:

Menurut Ibu Maryam:

"...penerapan nilai di biMBA-AIUEO dengan menggunakan teknik bercerita kepada anak. Seperti bercerita tentang kelinci yang sombong dan kura-kura, pesan yang diangkat oleh cerita tersebut adalah kesombongan tidak membuahkan hasil yang baik, bahkan akan berujung kegagalan. Nah dari cerita itu saya dapat menanamkan nilai kepada anak supaya mereka tidak boleh sombong dengan apa yang kita miliki dan saling

menghormati satu sama lain... ”. (Ibu MM, pada tanggal 9 Juni 2015)

Menurut Ibu Nelwis dan Ibu Pipit

“... penerapan nilai di biMBA biasanya saya bercerita dan mereka sebagai tokoh-tokoh dalam cerita. Setiap saya selesai cerita saya memberikan pesan moral yang terkandung pada cerita yang mereka dengarkan. Dan memberikan pesan atau nasehat kepada anak-anak dalam bersikap kepada setiap orang... ”. (Ibu Nelwis dan Ibu Pipit, wawancara pada tanggal 9 Juni 2015)

Menurut Ibu Dewi:

“cara yang saya gunakan dalam menerapkan nilai moral kepada anak didik saya, pada saat kami mengadakan rekreasi atau berkunjung disuatu tempat bersama-sama disana saya memberitahukan apa saja peraturan-peraturan yang di buat pada tempat rekreasi yang mereka kunjungi. Dan meminta anak supaya menaati peraturan-peraturan tersebut... ”. (Ibu Dewi, wawancara pada tanggal 9 Juni 2015)

Dari hasil wawancara diatas, maka proses penanaman nilai yang ada di biMBA-AIUEO dengan cara bercerita yang menggunakan alat peraga seperti boneka tanga, gambar, dan lain-lain, dan selain menggunakan metode bercerita dengan metode berkreasi atau berkunjung di suatu tempat guru bisa menanamkan nilai-nilai yang ada di dalam kegiatan tersebut.

Hasil Penanaman Nilai

Hasil dari penanaman nilai yang telah diberikan guru-guru biMBA tersebut, anak menjadi sopan

santun, saling menghargai dan menghormati kepada orang yang lebih tua dan teman sebayanya. Seperti wawancara dengan guru:

Menurut Ibu Maryam, Ibu Nelwis, Ibu Dewi dan Ibu Pipit:

“... hasil dari penanaman nilai yang telah guru ajarkan, dapat terlihat, dari anak dengan cara bicaranya (komunikasi) kepada orangtua, guru, dan teman-temannya. Anak menjadi patuh terhadap peraturan dan larangan yang diberikan kepada guru. Dan membuat anak menjadi lebih mandiri...” (Ibu Maryam, Ibu Nelwis, Ibu Dewi dan Ibu Pipit wawancara pada tanggal 9 Juni 2015)

Dari hasil wawancara diatas proses penanaman nilai norma yang diberikan pada guru dan proses tersebut telah ditanamkan oleh anak didiknya dan di terapkan dalam diri anak tersebut disebut. Di dalam proses sosialisasi hal ini disebut

PENUTUP

Berdasarkan uraian-uraian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

Kesimpulan:

1. biMBA-AIUEO adalah program minat baca dan minat belajar anak yang berfokus pada proses, bukan pada hasil. Terbukti metode ini lebih berhasil meningkatkan kemampuan baca dan belajar anak. Oleh karena itu keistimewaan biMBA-AIUEO adalah fun learning, small step system dan individual system. pada tanggal 1 Maret 2014 biMBA-AIUEO Ardath berdiri.

2. Kegiatan awal anak di biMBA-AIUEO sangat bermanfaat bagi anak karena bisa membangkitkan motivasi dan perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran
3. Metode yang diciptakan oleh biMBA adalah MBA-AIUEO yaitu metode untuk melatih dan mengembangkan minat baca dan belajar anak secara instrinsik. Proses belajar dengan 100% fun learning
4. Dalam proses belajar di biMBA-AIUEO menggunakan small step system yaitu proses belajar anak bertahap sesuai kemauan dan kemampuan anak dalam belajar. karena di biMBA anak tidak di paksa dalam belajar.
5. Dalam kegiatan belajar di biMBA-AIUEO Ardath 1 orang guru mengajar 4 orang anak sehingga guru bisa fokus mengajar anak didiknya.

Saran:

1. Jumlah guru yang mengajar di biMBA-AIUEO Ardath seharusnya di tambah lagi sehingga proses belajar mengajar bisa lebih baik lagi.
2. Jam belajar di biMBA-AIUEO lebih di perpanjang lagi.
3. Di sediakan fasilitas antar jemput, karena jam belajarnya Cuma 1 jam setiap 3 kali pertemuan

DAFTAR PUSTAKA

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Anggani Sundono, 2000. *sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grafindo

Chaplin, J.K. 2000. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Dhieni, N., dkk. 2007. *Metode Pengembangan Basaha*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Doddington, Cristine dan Hilton, Mary. 2010. *Pendidikan Berpusat Pada Anak*. Jakarta Barat: Indeks.

Gunawan, H. 2000. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kamanto Sunarto. 2004. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Moleong, L.J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Nasution, S. 2011. *Sosiologi Pendidikan Edisi Ke Enam*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sardiman. 2011 *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sujadna, Nova. 2005. *Penilaian Hasil Prose Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Setiadi, M. Elly-Kolip, Usman. 2011. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Kencana.

Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Usia Dini*, Yogyakarta : Hikayat Publishing.