

MOTIVASI BELAJAR ANAK RAUDHATUL ATHFAL

Saifuddin

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan sarana pembelajaran yang menjadi solusi dari kejenuhan belajar siswa, yang dibantu dengan banyaknya permainan, dimana permainan bukan berarti menghilangkan substansi pembelajaran yang sudah terprogram, sarana permainan hanyalah alat yang menjadi metode di dalam meningkatkan belajar siswa. Di dalam diri anak perlu dikembangkan kecerdasan spiritual quetsion, yang memberikan sebuah kecerdasan agama yang lebih kepada nilai-nilai kehidupan. Namun, pendidikan ini memerlukan sebuah rangsangan yang memerlukan alat peraga, belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar memberikan sebuah metode tersendiri dimana anak pada dasarnya kehidupannya penuh dengan bermain, segala aspek kehidupannya merupakan sarana bermain yang tak pernah ada bosennya. Lalu bagaimana mungkin seorang anak akan memperoleh tujuan belajar yang diharapkan tanpa seorang guru yang mengarahkan cara belajar anak-anak tersebut. Anak-anak harus diberikan sebuah pendidikan yang memberikan sebuah rangsangan nilai-nilai kehidupan yang lebih matang, dengan bantuan alat peraga dapat memberikan sebuah harapan dan cita-cita hasil belajar mereka.

Kata kunci: motivasi belajar, hasil belajar, dan alat peraga.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan jalan untuk merubah setiap orang agar memperoleh pengetahuan, pengetahuan yang difungsikan di dalam kehidupan sehari-hari, tak terkecuali bagi anak-anak dimana anak-anak sangat membutuhkan permainan di dalam belajarnya. Belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar merupakan kalimat yang mengacu kepada pembelajaran, meskipun memiliki perspektif yang berbeda secara tata letak kebahasaan, tetapi memiliki substansi yang sama tentang masalah belajar. Ada konsep belajar yang mungkin perlu pengembangan di dalam belajar seorang anak dengan berbagai macam variasi yang tidak monoton dan tidak menjenuhkan. Rangsangan berupa permainan diharapkan dapat tercapai tujuan dari belajar seorang anak tersebut.

Sebenarnya banyak strategi yang memungkinkan dapat menjadi sebuah cara yang memungkinkan anak-anak dapat belajar dengan bermain tersebut. Memang belajar anak membutuhkan kesabaran seorang guru di dalam mendidiknya, karena kita tahu anak-anak pada dasarnya membutuhkan stimulus yang memberikan sebuah motivasi belajar yang baik, kemauan belajar anak bukan hanya sekedar memberikan peningkatan kognitif saja, tetapi

bagaimana seorang anak dapat menggunakan kemampuan kognitifnya di dalam kehidupan kehidupan sehari-hari.

Lalu apa-apa saja yang dapat memberikan sebuah rangsangan bagi belajar anak-anak agar mereka tidak merasa jenuh akibat belajar. Kita tahu bahwa anak dapat menjadi mengerti jika pada dasarnya apa yang menjadi keinginannya dipenuhi, anak menginginkan sesuatu yang kadang-kadang sangat sulit untuk dijangkau oleh orang dewasa. Akan tetapi, orang dewasa jangan sampai kalah dengan argumentasinya anak-anak, pemahaman kepada anak akan mudah dicerna jika mereka mendapatkan pendidikannya dilakukan dengan banyak permainan. Dunia anak-anak adalah dunia bermain, dunia bermain yang memberikan sebuah keceriaan yang sangat berharga dan memberi kesan yang mendalam bagi seorang anak.

B. Pembahasan Motivasi Belajar Anak

Biggs (Syah, 2013:67) mendefinisikan belajar dalam tiga macam rumusan, yaitu: rumusan kuantitatif, rumusan institusional dan rumusan kualitatif. Secara kuantitatif belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai siswa. Secara institusional belajar dipandang sebagai proses validasi (pengabsahan) terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah ia pelajari. Bukti institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui dalam hubungannya dalam proses mengajar. Adapun belajar secara kualitatif ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling siswa, belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 20 (disebutkan Pembelajaran, bukan Belajar) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Nomor 20 Tahun 2003. Pasal 1 ayat 20). Hal inilah yang mungkin dapat dikategorikan sebagai belajar institusional. Pembelajaran mengandung pemahaman yang lebih dominan kepada terjadinya sebuah interaksi belajar di dalam lingkungan belajar.

Dari definisi tersebut mengandung pemahaman bukan hanya terjadi pada bagaimana sebuah aktivitas belajar berlangsung, tetapi lebih kepada totalitas semua komponen untuk menjadi bagian yang satu dalam wujud yang dinamakan belajar itu sendiri. Komponen yang saling berkaitan satu sama lainnya, yang tidak bisa dipisahkan dengan yang lainnya. Misalnya, belajar tanpa adanya murid tidak bisa dikatakan belajar meskipun setiap orang mampu untuk

belajar sendiri, tetapi belajar sendiri tanpa mendapatkan bimbingan dari yang lebih mengerti seperti guru, maka sulit untuk mendapatkan pemahaman yang dimaksud.

Belajar tanpa adanya media, sangat sulit untuk mendapatkan pemahaman yang maksimal, media membantu setiap anak untuk mendapatkan apa yang belum dimengerti terlebih bagi anak yang masih berumur nol tahun sampai enam tahun, setiap anak membutuhkan pemahaman yang dalam dengan dibantu alat media yang menunjangnya, atau bahkan seorang anak dapat memahami apa yang belum dimengertinya dengan peragaan yang dapat ditampilkan dengan mimik gurunya atau gerakan gurunya.

Tujuan pendidikan taman kanak-kanak atau dalam pendidikan Islam disebut Raudhatul Athfal, yaitu sebagai berikut:

1. Membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pasal 1.14 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003);
2. Mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik (Penjelasan Pasal 28 ayat 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2003);
3. Membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Pasal 3 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990).

Pendekatan bermain sebagai metode pembelajaran di TK hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yaitu secara berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (*unsure* bermain lebih dominan) menjadi belajar seraya bermain (*unsure* belajar mulai dominan). Dengan demikian anak didik tidak merasa canggung menghadapi pendekatan pembelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pengenalan membaca, menulis dan berhitung (*calistung*) dilakukan melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu pendidikan di TK tidak diperkenankan mengajarkan materi *calistung* secara langsung sebagai pembelajaran sendiri-sendiri (*fragmented*) kepada anak-anak. Konteks pembelajaran *calistung* di TK hendaknya dilakukan dalam kerangka pengembangan seluruh aspek tumbuh kembang anak, dilakukan melalui pendekatan bermain dan disesuaikan dengan tugas perkembangan anak.

Misalnya, seorang anak ketika makan agar dikenalkan jenis alat-alat yang digunakan untuk memakan nasi, seperti sendok, piring, dan gelas minum, atau juga anak dikenalkan

dengan bahasa yang menggunakan untuk berpikir seperti ketika melempar bola ke atas dan bola pasti jatuh ke bawah, atau juga dikenalkan dengan alat mandi-mandi seperti mana yang digunakan untuk menggosok gigi, mana yang digunakan untuk mengambil air, mana yang digunakan untuk mencuci badan.

Semua aspek yang terjadi di dalam kehidupan anak adalah bermain, tetapi mengandung makna pengetahuan yang benar berdasarkan realitas yang ada, jenis bermain anak-anak memang banyak tetapi yang terpenting adalah anak mendapatkan pengetahuan baru dalam melakukan aktivitas bermainnya. Pentingnya bermain menjadikan strategi yang harus diberikan kepada anak-anak di dalam belajar taman kanak-kanak, pendidikan ini merupakan wajib bermain, tanpa bermain tidak bisa dikatakan sebagai pendidikan.

Apakah sesungguhnya motivasi itu? Pertanyaan ini sangat banyak jawabannya, karena maknanya akan berlainan bagi setiap orang dan tergantung pada konteksnya. Banyak pakar mendefinisikan motivasi berdasarkan sudut pandang, fokus dan penekanannya masing-masing. Motivasi merupakan keadaan dalam diri seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan. Perilaku manusia ditimbulkan atau dimulai dengan adanya motivasi. Motivasi yang ada pada diri seseorang akan mewujudkan perilaku yang diarahkan pada tujuan mencapai sasaran kepuasan.

Hasibuan (2001) mengungkapkan bahwa motivasi mempersoalkan bagaimana caranya mengarahkan daya dan potensi agar mau bekerjasama secara produktif untuk mencapai dan mewujudkan tujuan yang telah ditentukan, mau bekerja dan antusias mencapai hasil yang optimal. Motivasi sebagai pekerjaan yang dilakukan oleh seorang manajer memberikan inspirasi, semangat, dan dorongan kepada orang lain. Dalam hal ini karyawan untuk mengambil tindakan-tindakan. Pemberian dorongan ini bertujuan untuk menggiatkan karyawan agar mereka bersemangat dan dapat mencapai hasil sebagaimana dikehendaki oleh orang tersebut.

Pengertian motivasi kerja didefinisikan oleh Hoy Dan Miskel (2004) yaitu: *“Contend that the challenge for administrators is to develop highly motivated teacher who are actively engaged in teaching and learning open to new ideas and approaches, and committed to students and change over the lifetime of their teaching careers.”*

Motivasi kerja adalah dorongan dalam diri untuk berbuat sesuatu berdasarkan alasan diantaranya; kekuasaan, pengakuan, penghargaan, kesejahteraan. Mengkategorikan karakteristik motivasi kerja pegawai dari segi yang tinggi dan rendah, sebagaimana didefinisikannya, yaitu: pegawai yang memiliki motivasi tinggi adalah berambisi, bersaing atau

berkompetensi, bekerja keras, tekun memperbaiki status sosialnya dan memberikan penilaian yang tinggi terhadap produktivitas dan kreativitas.

Sementara ini pegawai yang memiliki motivasi rendah yaitu memberikan perilaku yang rendah terhadap hasil kreasi dan hasil yang diperoleh dengan kompetensi apatis dan cenderung memencilkan dan memundurkan diri.

Motivasi kerja yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu dorongan yang dimiliki oleh seorang guru, baik dari dalam maupun dari luar dirinya secara terus menerus agar dapat melaksanakan tugasnya secara optimal guna pencapaian tujuan sekolah, yang dikembangkan dan dikemukakan oleh Mc.Clelland' (Hasibuan, 2000: 149) diantaranya:

1. Motif yang meliputi: (a) adil dan layak, (b) kesempatan untuk maju atau promosi, (c) pengakuan sebagai individu, (d) keamanan bekerja, (e) tempat bekerja yang nyaman, (f) penerimaan oleh kelompok, (g) perlakuan yang wajar, (h) pengakuan atas prestasi.
2. Harapan yang meliputi: (a) kondisi kerja yang baik, (b) disiplin yang bijaksana, (c) penghargaan penuh atas penyelesaian pekerjaan, (d) pemahaman simpatik atas persoalan-persoalan pribadi.
3. Insentif yang meliputi: (a) Intrinsik (penyelesaian, pencapaian prestasi), (b) Ekstrinsik (finansial, antar pribadi, promosi).

Sehubungan dengan uraian di atas, dapat dibedakan dua bentuk motivasi kerja. Kedua bentuk tersebut adalah sebagai berikut:

1. Motivasi Intrinsik adalah pendorong kerja yang bersumber dari dalam diri pekerja sebagai individu, berupa kesadaran mengenai pentingnya atau manfaat/makna pekerjaan yang dilaksanakannya.
2. Motivasi Ekstrinsik adalah pendorong kerja yang bersumber dari luar diri pekerja sebagai individu, berupa suatu kondisi yang mengharuskannya melaksanakan pekerjaan secara maksimal. Misalnya berdedikasi tinggi dalam bekerja karena upah/gaji yang tinggi, jabatan/posisi yang terhormat atau memiliki kekuasaan yang besar, pujian, hukuman dan lain-lain.

Lingkungan suatu organisasi/perusahaan terlihat kecenderungan penggunaan motivasi ekstrinsik lebih dominan daripada motivasi intrinsik. Kondisi itu terutama disebabkan tidak mudah untuk menumbuhkan kesadaran dari dalam diri pekerja, sementara kondisi kerja di sekitarnya lebih banyak menggiringnya pada mendapatkan kepuasan kerja yang hanya dapat dipenuhi dari luar dirinya.

Manusia merupakan makhluk yang keinginannya tidak terbatas atau tanpa henti, alat motivasinya adalah kepuasan yang belum terpenuhi serta kebutuhannya berjenjang, artinya jika kebutuhan yang pertama terpenuhi maka kebutuhan tingkat kedua akan menjadi yang pertama, dan berlaku seperti itu. Semakin tinggi kedudukan seseorang dalam masyarakat dan organisasi maka akan semakin tinggi faktor yang dirasakan menjadi kebutuhan orang tersebut.

Sedangkan yang termasuk kedalam faktor eksternal menurut Slameto (1995:60) adalah sebagai berikut:

1. Lingkungan keluarga. Merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan.
2. Lingkungan sekolah. Merupakan lembaga pendidikan formal/pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena itu lingkungan siswa yang baik dapat mendorong untuk belajar yang lebih giat.
3. Lingkungan Masyarakat. Merupakan salah satu faktor yang tidak sedikit pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan.
4. Lingkungan Kelompok, yaitu: (a) faktor budaya, seperti adat istiadat, IPTEK, dan Kesenian, (b) faktor Lingkungan Fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan (c) faktor spiritual dan keamanan. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung ataupun tidak langsung dalam mencapai prestasi belajar.

C. Faktor Hasil Belajar

Dewasa ini telah berkembang isu tentang pentingnya *meaning* (makna), dalam berbagai kesempatan ditemukan bahwa orang-orang dewasa ini banyak yang membicarakan kembali masalah tuhan, makna, visi, nilai, yang menunjukkan adanya kerinduan terhadap aspek spiritual. Meskipun dewasa ini banyak orang yang telah mencapai kekayaan material yang belum pernah dimiliki sebelumnya, tetapi mereka menginginkan sesuatu yang lebih dari itu semua, sesuatu itu biasanya terkait dengan agama.

Agama merupakan seperangkat peraturan dan keyakinan yang dipaksakan dari luar, yang bersifat naik-turun, diwariskan dari para nabi dan kitab suci, atau ditanamkan melalui keluarga dan tradisi. Sementara SQ bersifat internal, kemampuan bawaan spikis, dan otak manusia, bersumber dari hati yang paling dalam, dengan SQ memungkinkan otak menemukan dan menggunakan makna dalam memecahkan berbagai masalah. Fungsi SQ ditujukan untuk menemukan pengungkapan makna yang segar, sesuatu yang menyentuh diri, dan membimbing

diri dari dalam. SQ adalah jiwanya kecerdasan. SQ menyembuhkan diri kita sendiri dan membangun diri kita secara menyeluruh.

Pasal 3 undang-undang tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa untuk dapat mencerdaskan kehidupan bangsa dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Kualitas anak didik dapat dilihat dari prestasi belajarnya. Untuk mengetahui suatu prestasi yang diinginkan seseorang sebaiknya mengetahui beberapa hal yang mempengaruhi prestasi belajar itu sendiri. Secara garis besar prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi: kecerdasan, bakat, minat, dan motivasi sedangkan faktor eksternal meliputi: beberapa pengalaman-pengalaman, keadaan keluarga, sekolah, masyarakat dan sebagainya.

Menurut Carrol (Nana Sudjana, 2002:140) mengemukakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh lima faktor, antara lain:

1. Bakat Siswa
2. Waktu yang tersedia untuk belajar
3. Waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran
4. Kualitas Pengajaran
5. Kemampuan Individu

Faktor yang timbul dari dalam diri siswa sendiri (faktor internal) dan dari luar siswa (faktor eksternal) oleh karena itu guru mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, maka guru merupakan faktor yang khusus dan perlu mendapat sorotan yang khusus pula.

Orang yang ber-SQ tinggi mampu memaknai penderitaan hidup dengan memberi makna positif pada setiap peristiwa, masalah bahkan penderitaan yang dialaminya. Dengan memberi makna yang positif itu, mampu membangkitkan jiwanya dan melakukan perbuatan dan tindakan yang positif. Manusia yang memiliki SQ tinggi cenderung akan lebih bertahan hidup dari pada orang yang ber-SQ rendah.

Kecerdasan Spiritual merupakan menemukan pengungkapan makna yang segar, sesuatu yang menyentuh diri, dan membimbing diri dari dalam, sementara yang bersifat internal kemampuan bawaan, psikis dan otak manusia bersumber dari hati yang paling dalam. Syamsu

Yusuf dan Juntika Nur Ihsan (2005:244) menyatakan bahwa orang yang memiliki SQ tinggi ditandai dengan beberapa ciri atau indikator sebagai berikut :

1. Bersifat fleksibel, yaitu mampu beradaptasi secara aktivitas dan spontan
2. Memiliki kesadaran (*self-awareness*) yang tinggi
3. Memiliki kemampuan untuk menghadapi penderitaan dan mengambil hikmah darinya.
4. Memiliki kemampuan untuk menghadapi dan mengatasi rasa sakit
5. Memiliki kualitas hidup yang diilhami oleh visi dan Nilai-nilai,
6. Enggan melakukan sesuatu yang menyebabkan kerugian atau kerusakan
7. Cenderung melihat hubungan antar berbagai hal yang berbeda menjadi sesuatu yang holistik
8. Cenderung untuk bertanya mengapa atau apa dan mencari jawaban-jawaban yang fundamental
9. Memberikan inspirasi pada orang lain.

Makna SQ yang tepat bagi umat islam adalah konsep yang dikemukakan oleh Ary Ginanjar Agustian (2001:57) yaitu bahwa:” kecerdasan spiritual adalah kemampuan untuk memberi makna ibadah terhadap setiap pelaku dan kegiatan, melalui langkah-langkah dan pemikiran yang bersifat fitrah, menuju manusia yang seutuhnya (*hanief*), dan memiliki pola pemikiran tauhid, (*integralistik*), serta berprinsip hanya karena Allah. Kecerdasan Rohani adalah bentuk kesadaran tertinggi yang berangkat dari keimanan kepada Allah SWT.

Jadi, Kecerdasan Spiritual adalah kemampuan beradaptasi secara aktif, sementara SQ bersifat internal yang memiliki kemampuan dan kepekaan dalam melihat makna yang ada dibalik kenyataan apa adanya.

Proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Setiap kegiatan pasti akan menimbulkan dampak begitu juga dengan prestasi. Siswa yang belajar dengan sungguh-sungguh. Mengharapkan agar apa yang menjadi tujuannya dalam belajar dapat menghasilkan sesuatu yang memuaskan, dalam hal ini siswa sebagai seorang pelajar pasti mengharapkan prestasi belajar yang memuaskan, prestasi yang dihasilkan siswa akan berdampak baik bagi dirinya sendiri maupun bagi lingkungan sekitar.

Akibat hasil pembelajaran individu akan memperoleh umpan baik dari apa yang telah dilakukannya. Ada dua kemungkinan yang akan terjadi yaitu berhasil atau gagal. Berhasil artinya siswa dapat memenuhi kebutuhannya dan mencapai tujuannya, sedangkan gagal artinya siswa tidak dapat memenuhi kebutuhannya dan tidak dapat mencapai tujuan. Apabila individu berhasil dalam fase ini, ia akan merasa puas karena kebutuhannya terpenuhi dan tujuannya tercapai. Kemungkinan ia akan melanjutkan proses pembelajaran selanjutnya. Sedangkan bila gagal individu akan melakukan berbagai kemungkinan seperti melakukan tindakan kelas kembali, atau berusaha, lebih baik lagi atau mencari aktivitas lain atau ia akan merasa kecewa. Prestasi dihasilkan karena adanya pembelajaran, maka hasil dari pembelajaran adalah perubahan perilaku individu yang secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Prestasi belajar yang baik diperoleh siswa akan berdampak pada siswa tersebut, sebagai berikut :

1. Siswa mendapatkan kepuasan tersendiri dengan prestasi yang telah dicapainya.
2. Siswa mendapatkan penambahan pengetahuan, keterampilan dan hasil belajarnya.
3. Dari hasil belajar dan prestasi yang memuaskan siswa biasa mendapatkan beasiswa dari sekolah.
4. Siswa yang mendapatkan prestasi yang memuaskan maka secara langsung orang tua mereka bangga karena anaknya berhasil dalam studinya.
5. Dampak prestasi dari siswa yang mendapatkan prestasi yang membanggakan maka pihak sekolah akan merasa bangga karena anak didiknya mendapatkan prestasi yang biasa membawa nama baik sekolah, juga guru-guru yang berada dilingkungan siswa.

Di samping itu prestasi belajar berguna sebagai umpan balik guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, sehingga dapat membantu menentukan apakah perlu mengadakan diagnosa, bimbingan, dan penetapan jurusan yang sesuai dengan bakat dan minat siswa. Dalam berbagai mata pelajaran yang disampaikan guru terserap dalam pikiran, sesuai dengan harapan guru, dan sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional.

Kecerdasan Spiritual adalah kemampuan beradaptasi secara aktivitas, sementara SQ bersifat interna, yang memiliki kemampuan dan kepekaan dalam melihat makna, yang ada dibalik kenyataan apa adanya, kecerdasan spiritual dapat diukur dari gejala yang nampak yaitu: kemampuan beradaptasi (Fleksibel), memiliki kesadaran yang tinggi, berfikir positif dan bertanggung jawab.

Kecerdasan spiritual merupakan kemampuan beradaptasi secara aktif, sementara SQ bersifat internal, yang memiliki kemampuan dan kepekaan dalam melihat makna yang ada dibalik kenyataan apa adanya. Indikator kecerdasan Spiritual, dapat dilihat dari kemampuan seseorang mengenali spiritual diri sendiri, kemampuan beradaptasi memiliki kesadaran yang tinggi, berfikir positif, dan memiliki kualitas hidup, kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain.

Kecerdasan spiritual mempunyai kaitan erat, dengan pencapaian prestasi belajar siswa, khususnya mata pelajaran Akuntansi, dimana dengan kecerdasan spiritual, akan mempengaruhi sikap dan perilaku siswa, sehingga siswa dapat mengendalikan dirinya sendiri hal ini akan membawa prestasi belajar yang tinggi. Kecerdasan spiritual yang tinggi merupakan modal bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar, kecerdasan spiritual dapat memberikan sumbangan besar dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

D. Alat Peraga

Beberapa definisi tentang alat peraga sebagai media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Alat peraga atau media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2002 : 137).
2. Alat peraga adalah alat bantu yang digunakan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif (Nana Sudjana, 2002 : 99).
3. Alat peraga atau media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arif S. Sadiman, dkk., 1996 : 7).
4. Alat peraga atau media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2002 : 3).

Dari beberapa definisi di atas dapat diambil pengertian bahwa alat peraga adalah suatu alat bantu apa saja yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga proses belajar mengajar dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

1. Manfaat Penggunaan Alat Peraga

Beberapa pendapat mengenai manfaat penggunaan media atau alat peraga dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Arif S. Sadiman, dkk. (2001 : 16 – 17) mengatakan bahwa ada beberapa manfaat alat peraga dalam proses belajar mengajar ialah untuk:
- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
 - 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
 - 3) Menimbulkan kegairahan dalam belajar.
 - 4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- b. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002 : 2) mengemukakan bahwa manfaat penggunaan alat peraga atau media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:
- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
 - 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
 - 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar setiap jam pelajaran.
 - 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Azhar Arsyad (2002 : 26 – 27) mengatakan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam hal ini alat peraga dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar.
- b. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari uraian dan pendapat dari beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar matematika adalah proses belajar mengajar akan termotivasi baik siswa maupun guru, terutama siswa minatnya akan timbul, siswa akan senang, terangsang, tertarik, dan karena itu akan bersikap positif terhadap pengajaran matematika, konsep matematika yang bersifat abstrak akan tersajikan dalam bentuk kongkrit, oleh karena itu mudah dipahami dan dimengerti, dan dapat ditanamkan pada tingkat-tingkat yang lebih rendah.

2. Jenis-jenis Alat Peraga

Menurut Nana Sudjana (2002 : 100 – 103) bahwa alat peraga dalam proses belajar mengajar dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

a. Alat peraga dua dan tiga dimensi,

Alat peraga dua dimensi yaitu alat yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, sedangkan alat peraga tiga dimensi disamping mempunyai panjang dan lebar juga mempunyai ukuran tinggi. Alat peraga dua dan tiga dimensi ini antara lain ialah:

- 1) *Bagan* adalah gambaran dari sesuatu yang dibuat dari garis dan gambar.
- 2) *Grafik* adalah penggambaran data berangka, bertitik, bergaris, bergambar yang memperlihatkan hubungan timbal balik informasi secara statistik.
- 3) *Poster* adalah penggambaran yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun menggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar.
- 4) *Gambarmati* adalah sejumlah gambar, foto, lukisan, baik dari majalah, buku, koran atau dari sumber lain yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.
- 5) *Peta datar* adalah gambaran rata suatu permukaan bumi yang mewujudkan ukuran dan kedudukan yang kecil dilakukan dalam garis, titik, dan lambang.
- 6) *Peta timbul* adalah peta dasar yang dibentuk dengan tiga dimensi.
- 7) *Globe* adalah model penampang bumi yang dilukiskan dalam bentuk benda bulat.
- 8) *Papan tulis* yaitu papan pengumuman, papan tempel, yang hampir tak pernah dilupakan orang dalam proses belajar mengajar.

b. Alat peraga yang diproyeksi

Alat peraga yang diproyeksi adalah alat peraga yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar. Alat peraga yang diproyeksi antara lain:

- 1) *Film* adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus hingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal.

2) *Slide dan filmstrip* adalah gambar transparan (tembus sinar) yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor dan dapat dilihat dengan mudah oleh siswa di dalam kelas.

Penggunaan alat peraga seperti yang disebut di atas tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan alat peraga yang digunakannya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran. Diantara alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika yang telah disebutkan di atas ialah alat peraga kekekalan isi dan alat peraga dua dan tiga dimensi, yang dalam penelitian ini disebut dengan alat peraga benda kongkrit dan alat peraga gambar. Alat peraga benda kongkrit adalah benda tiruan bentuk-bentuk bangun ruang, sedangkan alat peraga gambar adalah gambar bentuk-bentuk bangun ruang.

3. Kriteria Pemilihan Alat Peraga

Alat peraga merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena ada begitu banyak jenis alat peraga yang dapat dipergunakan oleh guru untuk menyampaikan materinya kepada siswa (seperti yang telah disebutkan di atas), maka masing-masing alat peraga mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu, kita perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara efektif dan efisien.

Menurut Azhar Arsyad (2002 : 73) ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih alat peraga dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan (pembelajaran) yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan.
- d. Guru terampil menggunakannya.
- e. Pengelompokkan sasaran, maksudnya alat peraga yang efektif pada kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil.
- f. Alat peraga harus memenuhi persyaratan mutu teknis tertentu.

Sedangkan Sudjana dan Rivai (2002 : 4 – 5) menyatakan bahwa dalam memilih alat peraga atau media untuk kepentingan pengajaran, sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- c. Kemudahan memperoleh alat peraga atau media.

- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Dari beberapa pendapat tentang kriteria pemilihan alat peraga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga sangat bergantung kepada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh alat yang diperlukan serta keterampilan guru dalam menggunakannya dalam proses pengajaran. Dengan kriteria pemilihan alat peraga tersebut, diharapkan guru dapat lebih mudah menggunakan alat peraga mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugasnya sebagai pengajar.

E. Kesimpulan

Dunia anak-anak sangatlah berbeda dengan dunia orang dewasa, cara belajar mereka banyak sekali membutuhkan berbagai variasi permainan sebagai alat peraga yang dapat merangsang cara belajar mereka, cara belajar yang monoton tidak akan memperoleh sebuah hasil belajar yang maksimal bagi anak-anak yang menempuh harapan semua pihak, terutama bagi anak-anak mengerti akan nilai-nilai kehidupan, secara pemikiran mungkin saja belum memberikan sebuah pemahaman akan sebuah kematangan jiwanya, tetapi pengenalan jiwanya yang masih polos membutuhkan keteladanan alat peraga dari orang tuanya, guru-gurunya, dengan melihat pada contoh-contoh yang terlihat di dalam kehidupan mereka.

Berbagai variasi alat peraga memungkinkan anak senang dengan permainan yang tersedia, menjadikan anak-anak tidak jenuh dengan belajarnya, substansi yang ada dengan melihat anak pada kriteria seorang sebagai manusia yang membutuhkan segala jenis permainan, sisipan permainan mempunyai nilai tersendiri dengan cara belajar mereka yang membutuhkan permainan tersebut, bukanlah hal yang mustahil anak akan memperoleh pengetahuan dari segala jenis permainan yang diperolehnya. Biarkan anak-anak belajar mengenal lingkungannya sebagai sarana memperoleh pengetahuannya.

F. Saran-saran

Guru hendaknya menggunakan alat peraga permainan sebagai wahana belajar bagi anak-anak, guru hendaknya memahami kondisi dan keinginan anak-anak, seorang guru hendaknya memahami apa yang menjadi keinginan anak-anak, begitu juga orang tua harus

menjadi teladan sebagai alat peraga yang nyata di dalam menerapkan nilai-nilai kejujuran dan kemauan belajar yang tinggi, orang tua hendaknya merangsang anak-anak dengan berbagai keinginan anak dengan mengedepankan prinsip-prinsip belajar yang mengandung nilai-nilai, orang tua selalu kerjasama dengan guru-guru anak dengan melihat bagaimana rangsangan dan motivasi yang terbaik di dalam memberikan pengetahuan belajarnya, orang tua dan guru hendaknya jangan saling melempar tanggung jawab di dalam memberikan pengetahuan yang baik bagi anak-anak mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. (2002). *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ary, Agustian, G. (2001). *Rahasis Sukses Membangunkecerdasan Emosi dan spiritual Quotion berdasarka 6 rukun Islam*. Jakarta: Arga Wijaya Persada.
- Azhar, Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2006). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hasibuan, Melayu. (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia; Peranan Pemimpin dan Fasilitator*. Jakarta: Haji Masagung.
- Hoy, Wayne. K. & Miskel, Cecil G. (2001). *Educational Administration: Theory, Reasearch, and Practice*.(Sixth Edition). New York: McGraw Hill.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2002).*Dasar-dasar Proses belajar mengajar*. Bandung: Allgesindo offset.
- Syah, Muhibbin. (2013). *Psikologi Belajar. Pengantar. Prof. Dr. S.C. Utami Munandar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uno, B. H. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, Syamsu, dan Juntika, Nurihsan. (2006). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

