

SURVEY CAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DENGAN PENDEKATAN PENILAIAN OTENTIK DI KABUPATEN GUNUNG KIDUL

Oleh: Amir Syamsudin, Harun, Sudaryanti, Joko Pamungkas, Prayitno

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk (1) memperoleh peta kemampuan kreasi seni tiga dimensi guru PAUD di wilayah pesisir selatan pantai Gunung Kidul; (2) memperoleh data proses stimulasi motoric melalui permainan kriya tanah liat dan permainan gamelan cilik oleh guru PAUD; dan (3) mengonfirmasi kajian teoritik indicator amatan perkembangan moral anak usia dini dengan persepsi guru tentang ciri-ciri perkembangan moral anak usia dini.

Teknik analisis data menggunakan statistic deskriptif dengan urutan sebagai berikut. Pertama data hasil *self-assessment* di tabulasi oleh tim peneliti. Kedua pembersihan data yang tidak lengkap dan "aneh". Ketiga pengecekan data melalui fasilitas excel untuk memastikan ada data yang terlewat. Keempat melakukan kategorisasi data berdasarkan kriteria internal dari masing-masing instrument. Kelima menyajikan data kategorik dalam bentuk grafik dan penejlasan naratifnya. Keenam melakukan *exploratory factor analyses* terhadap indicator teramati terhadap variable latennya, khusus untuk data perkembangan moral anak dengan menggunakan *software* SmartPLS versi 3.8.2.

Guru menguasai teknik pembuatan bentuk tiga dimensi dari tanah liat yaitu sebanyak 110 orang atau 79,1% dari jumlah 139 guru. Kelincahan, kecepatan, dan kekuatan aktivitas guru dalam permainan membentuk tanah liat dan gamelan cilik masuk dalam kategori cukup, sedangkan kemampuan koordinasi mata dan tangan, dan keseimbangan gerak masuk dalam kategori baik. Untuk ketahanan, mayoritas guru masuk dalam kategori kurang. Nilai moral anak usia dini terdiri dari 8 variable latent adaptasi, disiplin, jujur, percaya diri, peduli, santun, tanggung jawab, dan toleran. Variabel teramati adaptasi adalah mengucapkan salam kepada teman (AD1), dan menjawab salam dari teman (AD2). Variabel teramati disiplin adalah menaati tata tertib pergaulan (DS2), dan datang ke lokasi kegiatan tepat waktu (DS3). Variable teramati untuk jujur adalah menceritakan sesuatu sesuai dengan apa yang dilihatnya (JR2), dan menilai sesuatu secara apa adanya (JR4). Variabel teramati untuk percaya diri adalah berinisiatif untuk membuat kegiatan bersama teman (PD1), dan mau menceritakan pengalaman belajar hari ini (PD2). Variabel teramati peduli adalah mau berbagi sesuatu dengan teman (PL2). Variabel teramati santun adalah bertutur kata baik kepada teman (ST2). Variabel teramati tanggung jawab adalah merapikan alat-alat kerja setelah digunakan (TJ2). Variabel teramati toleran adalah menghargai hasil karya teman (TL6).

Kata Kunci: *seni tiga dimensi, gamelan cilik, motorik, nilai moral, anak usia dini*