

**PENERAPAN KOMUNIKASI INSTRUKSIONAL DI PLAYGROUP TOPKIDS
KECAMATAN SOKARAJA KULON KABUPATEN BANYUMAS**

S. Bakti Istiyanto

Abstract

One of the most importance think in human life is communication. One function in communication is educative and it is very usefull in children learning. In addition, the educative function is used in instructional communication. Based on the reason this research is done. The research method is descriptive qualitative method. Informants are selected by purposive sampling, while the data collecting obtained from interview, observation and documentation. This research benefited source triangulation and method triangulation in measuring data validity. Analysis technique that used in this research is interactive analysis model. The results of this research are instructional coomunication at Top Kids Playgroup is used as their functions, they use right strategy and method to support the learning process and formal discipline theory (teori psikologi daya) have developed as a basic to increase children potential.

Key words: instructional communication, children learning

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan pendidikan itu berlangsung sepanjang hayat (*long life education*), yaitu sejak usia dini dan sepanjang kehidupan setiap manusia. Berdasarkan UU No. 30 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, antara lain disebutkan perlunya peningkatan kualitas SDM melalui pendidikan formal dan non formal. Sementara Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan bagian dari penyelenggaraan pendidikan non formal yang diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah dan/ atau pelengkap pendidikan formal. Melalui pendirian PAUD atau *Play Group* diharapkan anak-anak usia dini dapat memiliki kelompok bermain yang terarah dan teratur dan lebih bersifat didikan dini.

Playgroup atau lebih dikenal dengan istilah Taman Bermain merupakan salah satu jenis kelompok sebaya (pada anak) yang terdiri atas sejumlah individu yang sama. Pengertian sama disini berarti individu-individu anggota kelompok sebaya tersebut memiliki persamaan dalam berbagai aspek. Persamaan yang penting terutama terdiri atas persamaan usia dan status sosialnya (www.topkidssmart.blogspot.com). Masih menurut website tersebut Robin mengatakan: "*The playgroup is a spontanegus grouping which usually form on the basic of neighbourhood proximity*"

Dari pengertian tersebut berarti *playgroup* terbentuk secara spontan dan merupakan

kegiatan khas anak-anak. Pola kegiatannya dari permainan paralel sampai kepada permainan khayal yang lebih teratur. Meskipun kegiatan anak pada kelompok permainan selalu bersifat khas anak-anak, namun di dalamnya tercermin pola struktur dan proses masyarakat luas.

Saat ini, *playgroup* dapat dengan mudah ditemukan di sekitar kita. Ada yang bertaraf internasional, memakai dua bahasa, atau *playgroup* lokal yang menggabungkan kurikulum lokal dan internasional. *Playgroup* bisa menjadi sarana untuk orang tua mengembangkan anaknya dengan lebih baik. *Playgroup* juga bisa menjadi sarana untuk orang tua mengetahui potensi anak yang sebenarnya sehingga orangtua dapat lebih mengarahkan dan membimbing anak mencapai masa depan sesuai dengan minta, bakat, dan potensi yang dimilikinya.

Selain itu, *playgroup* juga bisa menjadi sarana sosialisasi bagi anak. Walaupun keluarga merupakan tempat dimana proses sosialisasi pertama anak, dimana anak dalam perkembangannya diajarkan berbagai macam kegiatan dasar, namun saat ini proses sosialisasi sudah banyak pula terjadi di luar keluarga, seperti di *playgroup*.

Penelitian ini dilakukan di PG Topkids karena peneliti melihat bahwa PG Topkids adalah salah satu *playgroup* yang dikelola bukan dari pemerintah yang terdapat di Sokaraja. Selain itu juga karena kurikulum yang diunggulkan di sana adalah kemampuan dwi bahasa atau *bilingual*. Kurikulum itulah yang membedakan PG Topkids dengan *playgroup* lain. Perbedaan itu tentunya membawa perbedaan juga dalam hal strategi instruksional di sana.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan ini adalah: "Bagaimana komunikasi instuksional yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di Playgroup Topkids?".

Tinjauan Pustaka

Secara umum fungsi umum komunikasi ialah informatif, edukatif, persuasif, dan rekreatif (entertainment) (Effendy: 2003). Maksud komunikasi berfungsi informatif yaitu memberi keterangan, memberi data atau fakta yang berguna bagi segala aspek kehidupan manusia. Di samping itu, komunikasi juga berfungsi mendidik yaitu mendidik setiap orang dalam menuju pencapaian kedewasaan bermandiri. Seseorang bisa banyak tahu karena banyak mendengar, banyak membaca dan banyak berkomunikasi. Berikutnya adalah fungsi persuasif, maksudnya ialah bahwa komunikasi sanggup "membujuk" orang untuk berperilaku sesuai dengan kehendak yang diinginkan oleh komunikator. Seorang anak kecil bisa berhenti menangis setelah dibujuk

oleh ibunya (dengan komunikasi) bahwa anak yang suka menangis akan menjadi anak bodoh, misalnya. Sedangkan yang terakhir ialah fungsi hiburan. Ia dapat menghibur orang pada saat yang memungkinkan. Mendengarkan dongeng, membaca bacaan ringan, adalah contohnya.

Komunikasi Instruksional

Seringkali masyarakat memahami kata instruksional dalam makna sebagai suatu instruksi dari kata *to instruct* yang berarti memerintah dalam kamus-kamus bahasa Inggris padahal arti lain dari kata ini adalah mengajarkan atau melatih. Dalam masalah pembelajaran sebenarnya komunikasi merupakan salah satu unsur yang sangat vital keberadaannya. Bahkan fungsi komunikasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran menjadi hal sangat urgen.

Dalam kajian komunikasi instruksional komunikasi dengan fungsi edukatif-lah yang akan disinggung karena fungsi itulah yang paling dekat kaitannya dengan bidang pendidikan, dan lebih khusus lagi komunikasi instruksional (*instructional communication*). Salah satu aspek fungsi informatif dari komunikasi akan dijadikan contoh untuk memahami sasaran (komunikan) dalam komunikasi instruksional yang terkondisi. Modul, misalnya, disamping sanggup “mengajar” atau melakukan “intruksi” kepada pembacanya, juga dilengkapi dengan data, fakta atau keterangan lain yang berfungsi memberi tahu atau memberi contoh-contoh informasi sehingga keterpahamannya menjadi nyata (Yusup: 1990).

Salah satu hal yang penting dalam menjamin keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah situasi. Dengan situasi belajar yang bertujuan dan yang terkendali akan berarti banyak berkaitan dengan kegiatan instruksional, kegiatan membelajarkan sasaran dengan segala komponen yang diperlukannya. Pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan sebagai komponen-komponen instruksional adalah bidang-bidang yang digarap untuk kepentingan instruksional. Komponen-komponen tersebut, baik sebagian maupun seluruhnya, dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan hasil belajar sasaran secara terkendali sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Mudhoffir, 1986).

Penggunaan kurikulum dan teori yang tepat akan menjadikan target sasaran pembelajaran mencapai hasil yang maksimal. Hal ini dengan dukungan komponen komunikasi instruksional yang tepat akan menjadi sasaran pembelajar mampu memanfaatkan potensinya untuk menjadikan dirinya meraih target atau tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Karena itu dasar penelitian ini menggunakan pendekatan teori instruksional yaitu Teori Psikologi Daya atau *formal discipline theory*. Teori ini menekankan pada daya-daya yang dimiliki oleh anak yakni

daya mengingat, daya berfikir, daya mencipta, daya perasaan, dan daya kemauan. Untuk mengembangkan daya tersebut maka perlu dilatih. Misalnya, membentuk daya mengingat, maka para siswa perlu diberi latihan fakta-fakta, untuk melatih daya berfikir para siswa diberi hitungan yang berat-berat dan lain-lain. Yang penting dari teori ini menekankan pada faktor pembentukannya bukan pada faktor materi yang digunakan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, yang dilihat dari tujuannya dikategorikan sebagai penelitian deskriptif. Selain itu menurut Ruslan (2004: 213), penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan. Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini adalah *Purposive sampling* yakni teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2007: 53-54). Teknik ini digunakan karena peneliti membutuhkan informan-informan yang memiliki kriteria tertentu yang diperlukan dalam penelitian.

Penelitian ini dilakukan di PG Topkids yang berada di kecamatan Sokaraja Kulon, Kabupaten Banyumas. Alasan peneliti memilih PG Topkids adalah karena PG Topkids merupakan salah satu PG yang berada bukan di kota, namun berani menawarkan keunggulan yaitu dwi bahasa atau *bilingual*. Sementara data diperoleh dengan wawancara, observasi dan studi pustaka atau dokumen.

Dalam pemilihan informan peneliti menggunakan *purposive sampling*. Informan dipilih berdasarkan syarat yang ditentukan oleh peneliti, yang dianggap mengetahui hal yang akan diteliti. Informan dipilih untuk mewakili informasi bukan mewakili jumlah populasi.

Pembahasan

1. Dasar Teori dan Kurikulum Yang Digunakan

Teori instruksional yang sesuai diterapkan di PG Topkids adalah Teori Psikologi Daya atau *formal discipline*. Karena teori ini menekankan pada pengembangan daya-daya yang dimiliki oleh anak. Adapun daya-daya tersebut antara lain daya mengingat, daya berfikir, daya mencipta, daya perasaan, dan daya kemauan. Untuk mengembangkan daya tersebut diperlukan strategi dan metode yang tepat. Selain itu, daya-daya tersebut juga harus terus dilatih dalam perkembangannya. Misalnya, dalam membentuk daya mengingat, maka para siswa perlu diberi latihan fakta-fakta ataupun kosakata-kosakata. Untuk pengembangan daya mencipta dapat

dilakukan dengan cara melukis atau bermain *playdough*. Sedangkan untuk melatih daya berfikir para siswa diberi latihan berhitung. Yang penting dari teori ini menekankan pada faktor pembentukannya bukan pada faktor materi yang digunakan.

PG Topkids memiliki kurikulum pembelajaran yang pada Kurikulum KBK 2004 Departemen Pendidikan Nasional, yang dimodifikasi oleh para pakar dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNJ sesuai dengan perkembangan anak (*Developmentally Appropriate Practice = DAP*) serta berbasis pada Kecerdasan Jamak (*Multiple Intelligent*).

”Kurikulum disini mengacu pada kurikulum dari Departemen Pendidikan Nasional yang disesuaikan dengan kondisi sekolah. Kebetulan kita juga memiliki kurikulum unggulan yaitu bahasa Inggris, sedangkan yang lain merupakan pengembangan dari kurikulum nasional”, menurut Mrs. Tanti yang merupakan kepala sekolah PG Topkids.

Selanjutnya dijelaskan pula bahwa ”Kurikulum nasional dari Departemen Pendidikan Nasional itu kemudian oleh PG diturunkan ke Rencana Pembelajaran (RP). Tema yang akan diberikan pada anak biasanya disusun dalam rencana pembelajaran yang dibuat per bulan. Untuk rencana pembelajaran biasanya dibuat untuk enam bulan sekaligus. Dari rencana pembelajaran tersebut, kemudian diturunkan kembali menjadi Satuan Kegiatan Harian (SKH)”. SKH tersebut dibuat sekaligus untuk satu minggu oleh masing-masing guru kelas. Walaupun tema dalam SKH pada dasarnya sama, tetapi tiap kelompok belajar memiliki SKH yang berbeda-beda yang disesuaikan dengan tingkatan anak, serta memiliki indikator penilaian yang berbeda pula.

Dalam pengembangan kurikulum PG Topkids terdapat program unggulan yang cukup berbeda dengan PG lain yaitu kegiatan *Out Study*. Kegiatan *out study* ini dilakukan setiap dua minggu dimana lokasi kunjungan disesuaikan dengan tema dalam setiap minggunya. Misalnya tema minggu ini adalah kesehatan, lokasi *out study* bisa ke Puskesmas ataupun Rumah Sakit. Kegiatan *out study* ini bertujuan agar anak lebih mengerti apa saja yang terdapat di lingkungannya, dan dari sana banyak ilmu yang dapat dipetik oleh mereka. Selain itu juga untuk menghindari kebosanan anak selama belajar dalam kelompok belajar.

2. Penggunaan Strategi Instruksional

Strategi instruksional yang diterapkan di PG Topkids adalah dengan memberikan rasa nyaman dan aman selama kegiatan belajar. Selain ini juga menggunakan sistem pengajaran yang bersifat menyenangkan dan variatif agar anak tidak merasa bosan. PG Topkids juga memiliki lingkungan yang kondusif untuk melakukan pembiasaan dan pemberian tauladan yang baik. Hal

ini diperlukan karena pada masa itu anak sedang dalam kondisi yang suka sekali meniru.

PG Topkids memiliki beberapa kompetensi yang senantiasa dikembangkan menggunakan strategi-strategi yang sesuai, antara lain:

1. Pengembangan Moral dan Nilai Agama

Meliputi pembiasaan perilaku positif, penanaman kemandirian dan disiplin serta pembinaan keimanan dan ketaqwaan (IMTAQ). Pengembangan ini mengarah pada pencapaian Kecerdasan Spiritual. Pengembangan ini dilakukan dengan pembiasaan untuk berdoa setiap sebelum maupun setelah kegiatan belajar. Anak-anak juga diajarkan doa-doa pendek, dan beberapa pendidikan agama.

2. Pengembangan Sosio Emosional

Meliputi pengembangan prasaan dan emosi serta pengembangan kemampuan sosial atau sosialisasi untuk peningkatan kepekaan terhadap kehidupan bermasyarakat. Pengembangan ini mengarah pada pencapaian kecerdasan intrapersonal, kecerdasan antersonal dan naturalistik.

Anak-anak di PG Topkids dalam hal ini diajarkan untuk senantiasa bermain dan berinteraksi dalam kelompok. Melalui kelompok tersebut anak-anak juga diajarkan untuk berbagi permainan dengan teman, bersabar mengantri dalam bermain, dan lain-lain.

3. Pengembangan Bahasa

Meliputi pengembangan bahasa agar anak mampu berkomunikasi secara aktif dan pasif dengan lingkungan. Pengembangan bahasa mengarah pada pencapaian kecerdasan linguistik. Untuk di PG Topkids itu sendiri, pengembangan bahasa tidak hanya bahasa Indonesia, tetapi juga bahasa Inggris. Pengembangan ini dilakukan salah satunya dengan cara bernyanyi.

4. Pengembangan Kognitif

Meliputi pengembangan matematika permulaan dan sains permulaan. Pengembangan ini mengarah pada pencapaian kecerdasan logika matematika dan kecerdasan visual spatial. Contoh pengembangan kognitif yang dilakukan di PG Topkids misalnya mengenalkan panca indra, baik itu bagian, manfaat serta pengenalan konsep angka 1-5.

5. Pengembangan Fisik atau Psikomotor

Meliputi pengembangan motorik halus (*fine motor*) dan motorik kasar (*gross motor*)

untuk pertumbuhan dan kesehatan anak. Pengembangan fisik mengarah pada pencapaian kecerdasan bodi kinestetik.

3. Metode Instruksional

Metode yang digunakan selama proses pembelajaran di PG Topkids antara lain metode demonstrasi dan simulasi. “Anak-anak kan belum mampu untuk membayangkan benda yang diinginkan oleh guru, jadi harus ada gambaran bentuk aslinya” ujar Mrs. Ni’matul Khasanah. Dengan metode demonstrasi, materi yang diberikan dalam bentuk aslinya, bukan hanya kata-kata, agar anak-anak menjadi lebih mudah memahami serta menghindari perbedaan persepsi terhadap materi. Metode ini mengubah cara pengajar dari yang menjelaskan menjadi memperlihatkan.

Sedangkan metode simulasi dilakukan dengan cara game atau permainan edukatif yang. “Metode simulasi digunakan agar anak bisa lebih ekspresif dalam mengekspresikan perasaannya” menurut Mrs. Ni’matul. Melalui metode ini anak bisa menjadi lebih kreatif dan aktif, serta pemahaman materi yang relatif mudah.

4. Media instruksional

“Media yang digunakan disini yaitu benda-benda dalam sentra bermain aktif dimana anak-anak bisa bermain namun tetap memperoleh pelajaran dari itu, karena dunianya anak-anak itu dunia bermain sambil belajar” ujar Mr. Apri. Sentra bermain sendiri adalah area kegiatan yang dirancang di dalam atau di luar kelas, yang berisi berbagai kegiatan bermain dengan bahan-bahan yang dibutuhkan dan disusun berdasarkan kemampuan anak serta sesuai dengan tema yang dikembangkan dan dirancang terlebih dahulu. Media tersebut mulai dari media tradisional seperti papan tulis, hingga media modern seperti permainan *playdough*.

Dalam sentra tersebut memungkinkan anak untuk bermain baik secara individual maupun dalam kelompok kecil. Anak diperbolehkan memilih kegiatan yang menarik baginya dan akhirnya akan menjadikan anak sebagai pembelajar yang aktif dan interaktif. Setiap sentra bermain telah disiapkan oleh guru sesuai dengan program pengembangan, jadwal dan tema yang telah ditentukan. Semua kegiatan bermain diarahkan untuk pencapaian target yang disesuaikan dengan kemampuan dan minat anak (*child oriented*).

Dengan menggunakan sentra bermain aktif, anak akan terlibat secara aktif baik secara fisik maupun mental karena anak mendapatkan berbagai pengalaman belajar dengan melihat, mendengar dan mengerjakan secara langsung/praktek langsung (*learning by doing*).

Sentra yang terdapat dalam PG Topkids antara lain:

1. Sentra Persiapan

Sentra persiapan meliputi berbagai kegiatan persiapan membaca permulaan, menulis permulaan serta berhitung permulaan untuk anak. Kegiatan persiapan ini harus dilaksanakan dalam suasana bermain. Bahan yang digunakan adalah buku-buku dan bahan-bahan untuk kegiatan menyimak, menulis dan matematika. Berbagai kegiatan bermain di sentra ini dapat membantu anak belajar mencocokkan, berhitung dan mengelompokkan serta menciptakan sendiri permainan yang mereka sukai dan berlatih kemampuan berbahasa. Sentra persiapan akan mengembangkan kemampuan intelektual anak, otot halus, koordinasi mata-tangan, belajar keterampilan seperti berbagi, bernegosiasi dan memecahkan masalah. Anak-anak biasa bermain dalam sentra ini setiap hari Senin tiap minggunya.

2. Sentra Seni

Melalui bahan-bahan baru dan pengalaman fisik secara langsung, sentra seni dapat menimbulkan rasa senang, mengembangkan dan mengeksplorasi daya kreativitas anak memacu komunikasi verbal dan non verbal, kepercayaan diri, perkembangan motorik halus dan kasar serta kemampuan intelektual anak. Bahan-bahan yang digunakan antara lain; kertas, cat air, krayon, spidol, gunting, kapur, lilin, kain, potongan bahan/gambar untuk digunting dan ditempel dan bahan-bahan seni lainnya. Bahan alami juga dapat digunakan seperti kayu, daun-daun, pasir, batu, kulit telur dan lain-lain. Sentra seni biasa dilakukan setiap hari Selasa.

3. Sentra Bermain Balok

Sentra balok berisi macam-macam balok dengan berbagai bentuk dan ukuran untuk menciptakan bangunan yang dimajinasikan anak atau bangunan lain yang telah dikenal seperti rumah, kebun binatang, gedung perkantoran, jembatan dll. Melalui kegiatan membangun balok, anak mengembangkan kemampuan matematika/berhitung permulaan, kemampuan berpikir dan memecahkan masalah serta memperkuat daya konsentrasi. Benda-benda seperti mobil, truk, orang-orangan/boneka, hewan, kapal terbang, kain dapat ditambahkan sebagai pelengkap bermain balok. Benda-benda ini diberikan setelah anak selesai membuat bangunan dengan balok untuk kegiatan *microplay*. Untuk sentra balok, biasanya dilakukan setiap hari Rabu.

4. Sentra Bahan Alam dan Sains

Sentra ini memberikan banyak kesempatan bagi anak untuk menggunakan panca inderanya, dengan cara mengeksplorasi bahan-bahan alami, menciptakan, berpikir dan berkomunikasi serta melatih otot halus dan kasarnya. Kegiatan sains mencerminkan langsung minat anak terhadap kejadian-kejadian alamiah dan berbagai benda yang ditemukan anak. Konsep-konsep matematika, IPA, gagasan-gagasan ilmiah dan kreativitas juga dapat dikembangkan di sentra ini. Bahan-bahan yang diperlukan adalah daun, ranting kayu pasir, batu, biji-bijian dll, sedangkan alat yang dapat digunakan diantaranya adalah sekop, saringan, kerucut, ember dll.

5. Sentra IMTAQ

Sentra ini berisi berbagai kegiatan untuk menanamkan nilai-nilai agama, keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan yang sederhana dan menyenangkan bagi anak mengingat bahwa pengenalan dan pemahaman terhadap agama merupakan suatu konsep yang abstrak yang perlu diterjemahkan menjadi aktivitas yang konkret bagi anak. Bahan-bahan yang disiapkan adalah berbagai bangunan ibadah berbentuk mini, alat-alat beribadah dan kitab berbagai agama, buku-buku cerita, gambar-gambar dan alat permainan lain yang bernuansa agama.

Menurut Mr. Apri "Dalam satu minggu tiap-tiap kelompok bermain sambil belajar secara bergantian bermain di sentra-sentra tersebut, sesuai dengan SKH yang telah dibuat sebelumnya oleh masing-masing guru pengajar". Media lain yang digunakan adalah Alat Permainan Edukatif atau APE. APE tersebut bisa diambil dari barang-barang disekitar kita sesuai dengan tema yang dibawa, misalnya daun-daunan, bunga, sayuran dan lain-lain yang mendukung kegiatan belajar. Beberapa APE biasanya dibuat dari pemanfaatan barang bekas yang dikumpulkan dari orang tua siswa, misalnya dari kaleng susu yang dibuat dengan semenarik mungkin dan dihias dengan kertas warna untuk menarik perhatian anak.

5. Teknik Instruksional

Teknik yang digunakan dalam intruksional di PG Topkids adalah dengan permainan yang bersifat edukatif. Bermain merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk mengembangkan potensi anak, karena melalui kegiatan bermain anak akan lebih mudah menyerap informasi dan pengalaman. Anak juga menjadi lebih peka terhadap kebutuhan dan nilai yang dimiliki oleh orang lain. Bermain bersama teman juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menyesuaikan perilaku mereka dengan orang lain. Jadi, bisa dikatakan bahwa bermain

merupakan jendela perkembangan anak.

Ada pula teknik khusus yang digunakan pengajar di PG Topkids untuk memperkenalkan dan mengajarkan bahasa Inggris pada anak-anak yaitu melalui lagu. “Bernyanyi adalah teknik yang paling efektif untuk mengajarkan bahasa Inggris pada anak, karena bahasa Inggris bisa dibawakan dengan *fun*” kata Mr. Apri. Pada saat menyanyikan lagu, pengajar juga memperagakan gerakan yang sesuai dengan lirik lagu tersebut, kemudian anak-anak akan menirukannya. Teknik tersebut terbukti efektif karena anak lebih mudah untuk mengerti kosakata dalam bahasa Inggris sekaligus artinya dalam bahasa Indonesia.

Pola komunikasi yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar di PG Topkids adalah komunikasi dua arah. “Jadi tidak hanya melalui pengajar yang ngomong, tetapi anak juga dituntut ngomong” ujar Mr. Apri. Kemampuan berkomunikasi anak akan berkembang dengan adanya pola komunikasi dua arah. Selain itu, komunikasi dua arah juga merupakan salah satu bentuk interaksi sosial yang terjadi di sana.

6. Hambatan

Selama kegiatan instruksional berlangsung di PG Topkids pastilah tidak terlepas dari hambatan yang dapat mengganggu kegiatan tersebut. Hambatan bisa muncul dari pengajar, siswa maupun media yang digunakan. “Secara umum hambatan itu muncul dari anak, yaitu *mood* anak” menurut Mrs. Ni’matul Khasanah. Karena kegiatan instruksional disini tidak bersifat memaksa, maka mood anak sangat mempengaruhi kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya dalam SKH. Contohnya adalah ketika anak tersebut meminta untuk bermain di sentra air, padahal jadwal hari itu adalah sentra balok, tentunya hal tersebut akan sedikit menghambat kegiatan belajar hari itu. Untuk mengatasi hambatan yang seperti itu, pengajar harus pintar untuk mengalihkan keinginan anak tersebut dengan cara yang tidak memaksa, agar tetap sesuai dengan SKH yang telah dibuat

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan bahwa komponen-komponen dalam komunikasi instruksional telah dilakukan sesuai dengan fungsinya. Penggunaan strategi dan metode yang tepat, serta media yang mendukung kegiatan instruksional di PG Topkids sudah tepat.

Aplikasi teori Psikologi Daya dalam kegiatan instruksional di PG Topkids sudah sesuai dikarenakan berbagai daya yang dimiliki oleh masing-masing anak benar-benar dikembangkan

melalui kegiatan instruksional di sana. Perubahan sikap yang diharapkan dari kegiatan belajar di sana tercapai.

Penentuan strategi dan program-program yang diterapkan dalam pembelajaran di PG Topkids sudah sesuai dengan kurikulum nasional yang ditetapkan. Sedangkan program-program yang lain merupakan pengembangan dari kurikulum nasional tersebut. Sedangkan penggunaan media di PG Topkids yang cukup beragam terbukti mampu mengurangi tingkat kebosanan pada anak dalam kegiatan belajar.

Daftar Pustaka

- Effendy, OU. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Citra Aditya: Bandung.
- Mudhoffir, 1986. *Teknologi Instruksional*. Remadja Karya: Bandung.
- Ruslan, Rosady. 2004. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif dilengkapi Contoh Proposal dan Laporan Penelitian*. CV Alfabeta: Bandung.
- Yusup, Pawit M. 1990. *Komunikasi Pendidikan dan Komunikasi Instruksional*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- www.topkidssmart.blogspot.com diakses Juni 2008