

Jurnal

ISSN 2355-102X

Buah Hati

Volume 5, Nomor 1, Maret 2018



Diterbitkan oleh:

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Bina Bangsa Getsampena



Jurnal
BUAH HATI

JURNAL BUAH HATI

Volume 5, Nomor 2, Maret 2018

Pelindung

Lili Kasmimi, M.Si

Ketua STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Penasehat

Intan Kemala Sari, M.Pd.

Ketua LP2M STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Penanggungjawab/Ketua Penyunting

Lina Amelia, M.Pd

Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Sekretaris Penyunting

Fitriah Hayati, M.Ed

Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Penyunting

Dr. Asep Supena, M.Psi (Universitas Negeri Jakarta), Dr. Syarif Sumantri, M.Pd (Universitas Negeri Jakarta), Dr. Anizar Ahmad, M.Pd (Universitas Syiah Kuala), Dr. Marwan Hamid, M.Pd (Universitas Al-Muslim), Dr. Nuralam, M.Pd (UIN Ar-Raniry), Azhar Amsal, M.Pd (UIN Ar-Raniry), Ayi Teiri Nurtiani, M.Pd (STKIP Bina Bangsa Getsempena), Fitriah Hayati, M.Ed (STKIP Bina Bangsa Getsempena), Elvinar, M.Pd (STKIP Bina Bangsa Getsempena), Isthifa Kemal, M.Pd (STKIP Bina Bangsa Getsempena), Qurrata A'yuna, M.Pd, Kons (Universitas Jabal Ghafur), Dra. Anita Damayanti, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Jakarta), Diah Andika Sari, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Jakarta), Dra. Khoiriyah, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Jember), Asih Budi Kuniawati, M.Pd (Universitas Negeri Lampung), Diana, M.Pd (Universitas Negeri Semarang), Gio Mohamad Johan, M.Pd. (STKIP Bina Bangsa Getsempena), Yusrawati JR Simatupang, M.Pd. (STKIP Bina Bangsa Getsempena).

Sekretariat

Riza Oktariana, S.Pd

Desain Sampul

Eka Novendra

Web Designer

Achyar Munandar

Alamat Redaksi

Kampus STKIP Bina Bangsa Getsempena

Jalan Inspeksi Krueng Aceh No 34, Rukoh, Kecamatan Darussalam - Banda Aceh

Surel: pg-paud@stkipgetsempena.ac.id

Laman: buahhati.stkipgetsempena.ac.id

PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Buah Hati, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Volume 5, Nomor 1, Maret 2018 dapat diterbitkan.

Dalam volume kali ini, Jurnal Buah Hati menyarikan 6 tulisan yaitu:

1. Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Lihat Dari Pola Asuh Orang Tua, merupakan hasil penelitian Yeza Piti Tola (Universitas Negeri Jakarta) .
2. Dampak Pola Asuh Orangtua Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Jasa Bunda Aceh Besar, merupakan hasil penelitian Ayi Teiri Nurtiani dan Cahya Murniati (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
3. Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Melalui Program Paint di Kelompok B TK-YKA Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Lina Amelia dan Nasrida (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
4. Peran Biblioterapi dalam Mengatasi Permasalahan Siswa, merupakan hasil penelitian Erna Labudasari (Universitas Muhammadiyah Cirebon).
5. Peningkatan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5 Tahun Melalui Permainan Snake and Ladder, merupakan hasil penelitian Yenni Mutiawati (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
6. Peningkatan Kemampuan Interpersonal Melalui Permainan Balon Berpasangan di Kelompok Bermain PAUD Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Fitriah Hayati dan Julia (STKIP Bina Bangsa Getsempena).

Akhirnya penyunting berharap semoga jurnal edisi kali ini dapat menjadi warna tersendiri bagi bahan literatur bacaan bagi kita semua yang peduli terhadap dunia pendidikan.

Banda Aceh, Maret 2018

Penyunting

DAFTAR ISI

	Hal
Susunan Pengurus	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Yeza Piti Tola Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Lihat Dari Pola Asuh Orang Tua	1
Ayi Teiri Nurtiani dan Cahya Murniati Dampak Pola Asuh Orangtua Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Jasa Bunda Aceh Besar	14
Lina Amelia dan Nasrida Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Melalui Program Paint di Kelompok B TK-YKA Banda Aceh	21
Erna Labudasari Peran Biblioterapi dalam Mengatasi Permasalahan Siswa	28
Yenni Mutiawati Peningkatan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5 Tahun Melalui Permainan Snake and Ladder	47
Fitriah Hayati dan Julia Peningkatan Kemampuan Interpersonal Melalui Permainan Balon Berpasangan di Kelompok Bermain PAUD Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh	63

PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI DI LIHAT DARI POLA ASUH ORANG TUA

Yeza Piti Tola¹⁾

¹⁾Universitas Negeri Jakarta

e-mail: yezapsikolan@gmail.com

Abstrak

Tujuan untuk mendapatkan gambaran data tentang faktor penyebab perilaku agresif anak dilihat dari pola asuh yang diterapkan oleh orang tua kepada anak. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian studi kasus terhadap anak agresif dengan metode penelitian yaitu kualitatif. Subjek penelitian yaitu X dan orang tua X. Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi dan wawancara dengan menggunakan pedoman observasi dan pedoman wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik penggambaran dengan kata-kata berdasarkan observasi dan wawancara di lapangan. Berdasarkan temuan dan pembahasan, peneliti mendapatkan hasil temuan sebagai berikut : (1) gambaran perilaku X yang sering menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal (2) Pola asuh orang tua X diduga dapat menjadi salah satu faktor penyebab perilaku agresif yang di lakukan X, yang mana orang tua X termasuk yang menggunakan pola asuh otoriter dan *laissez faire*. Sejalan dengan itu disarankan kepada orang tua, bersikap baik dengan penuh kasih sayang kepada anak-anaknya, agar menjadi contoh yang baik kepada anak dan memberi pengertian kepada anak dengan baik apabila anak melakukan kesalahan.

Kata Kunci : perilaku agresif, anak usia dini, pola asuh

Abstract

The purpose of this data representation is to show the causative factor of the children's aggressive behavior as seen from care pattern when it is applied by their parents. This case study has used qualitative research to conduct research towards aggressive children. The subjects of this research are mentioned as X and the parents of X. Observation and interviewing are the techniques and tools used to collect data by utilizing observation and interview guidance. Descriptive technique is the the technique used to analyze data based on an observation and interview. Results from the finding data and discussion show that : 1) the representation of X behavior often physically and verbally hurts others while the care pattern may be a causative factor of the aggressive behavior that, 2) the parents must deal with using authoritative and laissez faire patterns. Based on this fact, and in order to be good role models, the parents are suggested to be well-disposed to their kids, teach them good manners, and explain to them gently if they make mistakes.

Keywords: aggressive behavior, early childhood, care pattern

PENDAHULUAN

Pertumbuhan otak anak usia dini berkembang dengan cepat. Menurut hasil penelitian di bidang neurologi seperti yang dilakukan oleh Dr. Benyamin S. Bloom, seorang ahli pendidikan dari universitas Chicago, Amerika Serikat, mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%

(Cropley,1994). Artinya bila pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal maka segala tumbuh kembang anak baik fisik maupun mental tidak akan berkembang secara optimal. Peran yang sangat strategis dalam optimalisasi pendidikan usia dini adalah peran orang tua. Pembiasaan yang disertai dengan teladan dan diperkuat dengan

penanaman nilai-nilai yang mendasari secara bertahap akan membentuk budaya serta mengembangkan hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa.

Dengan cara ini lingkungan keluarga dapat menjadi pola penting dalam pembudayaan karakter bangsa bagi anak dan generasi muda. Atas dasar itu, keteladanan perilaku bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah, lebih dari itu, dimana menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang hal mana yang baik sehingga anak-anak menjadi paham (*kognitif*) tentang mana yang benar dan salah, mampu merasakan (*afektif*) nilai yang baik dan biasa melakukannya (*psikomotor*). Dengan kata lain, keteladanan yang baik harus melibatkan bukan saja aspek "pengetahuan yang baik" (*moral knowing*), akan tetapi juga "merasakan dengan baik" (*moral feeling*), dan "perilaku yang baik" (*moral action*). Termasuk pada anak usia dini, sudah seharusnya menerima keteladanan sikap yang baik dari lingkungan terutama lingkungan terdekat yaitu keluarga. Peran orang tua disini sangat dibutuhkan. Orang tua yang memperhatikan anak membuat perkembangan anak berkembang dengan baik dan maksimal.

Masa usia dini anak sedang mengalami masa keemasan (*golden age*), yaitu masa-masa dimana seorang anak mengalami kecerdasan yang sangat tinggi. Kecerdasan sosial-emosional salah satu dari *MI (Multiple Intelligence)* dan merupakan kecerdasan yang penting diantara Sembilan kecerdasan lainnya, termasuk didalamnya interaksi sosial anak. Interaksi sosial buat anak dimulai dari lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam meletakkan pondasi

anak. Ini dalam artian bahwa orang tua yang pertama bertanggung jawab membentuk anak yang awalnya bagaikan kertas putih (Dewantara:1989).

Pola asuh orang tua sangat mempengaruhi pada perkembangan anak. Pola asuh orang tua adalah pola perilaku yang diterapkan pada anak dan bersifat relative konsisten dari waktu ke waktu. Pola perilaku ini dapat dirasakan oleh anak, dari segi negative maupun positif. Menurut Hurlock (1993) menyatakan bahwa setiap orang tua berbeda di dalam menerapkan pola sikap dan perilaku mereka terhadap anak. Sedangkan menurut Dariyo (2004:97) menyatakan bahwa pola asuh yaitu suatu cara dalam mendidik anak dari segi agama dan social kemasyarakatan dengan tujuan membentuk watak, kepribadian dan memberikan nilai-nilai agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pola asuh orang tua adalah suatu cara yang dilakukan orang tua dalam berhubungan dengan anaknya dengan tujuan membentuk watak kepribadian, dan memberikan nilai-nilai bagi anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Pola asuh orang tua terbagi menjadi; 1) Pola asuh Demokratis, orang tua tipe ini juga memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih dan melakukan suatu tindakan dan pendekatannya kepada anak bersifat hangat; 2) Pola asuh otoriter, orang tua tipe ini juga cenderung memaksa, memerintah, menghukum. Apabila anak tidak mau melakukan apa yang dikatakan oleh orang tua, maka orang tua tipe ini tidak segan menghukum anak; 3) Pola asuh permisif, orang tua tipe ini memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu

tanpa pengawasan yang cukup darinya; 4) Pola asuh penelantar, orang tua tipe ini memberikan waktu dan biaya yang sangat minim pada anak-anaknya. Waktu mereka banyak digunakan untuk keperluan pribadi mereka, seperti bekerja, dan juga kadangkala biaya pun dihemat-hemat untuk anak mereka. Pengaruh pengasuhan orang tua pada masa usia dini berdampak pada tumbuh kembang anak selanjutnya. Orang tua yang bersikap keras kepada anak dapat menjadikan anak bersikap keras juga kepada orang lain maupun kepada saudaranya sendiri. Anak merasa itu sikap yang biasa karena dia mendapatkan hal yang sama dari orang tua.

Anak mempunyai sifat meniru dari apa yang dia dapatkan dan rasakan. Dan salah satu pola interaksi negatif yang umumnya terlihat pada waktu anak bermain bersama adalah perilaku agresif. Agresif secara umum dapat didefinisikan dengan menggunakan pendekatan perilaku (behavioristik), bahwa agresif merupakan perilaku yang melukai orang lain, dan yang dimaksudkan untuk itu (Sears,2004:3-4). Kemudian Baron (2005:137-138) menyatakan bahwa agresivitas adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan adanya tingkah laku tersebut. Anak akan bereaksi agresif jika terlibat konflik dengan teman sebayanya. Pola interaksi ini terlihat dalam perilaku memukul, melukai, menggigit, menendang, mendorong, mencubit, dan melempar barang-barang dan lain sebagainya (Bee & Mitchell, 1984:276). Sejalan dengan itu menurut Hurlock (2004:118) menyebutkan adanya berbagai macam pola perilaku anak yang berumur 2-6 tahun atau disebut juga dengan masa

anak-anak awal yaitu adanya pola perilaku sosial yaitu seperti meniru, persaingan, kerja sama, simpati, empati, dukungan sosial, membagi, perilaku akrab, sedangkan yang tidak sosial seperti negativisme, perilaku berkuasa, memikirkan diri sendiri, mementingkan diri sendiri, merusak, pertentangan seks, prasangka, dan agresif.

Bjorkqvist dkk (dalam Monks dkk,2002:459) membuat pembedaan di antara agresifitas langsung dan agresivitas tidak langsung. Mereka mendefinisikan agresif langsung sebagai perilaku agresif tatap muka atau pertemuan langsung dua orang, sedangkan agresif tidak langsung melinatkan pihak ketiga. Tipe agresif ini didefinisikan oleh Infante (dalam Rocca dan McCroskey,1999:310) sebagai penggunaan komunikasi verbal dan nonverbal yang bertujuan, minimal untuk mendominasi dan mungkin membahayakan atau merusak, atau maksimalnya untuk mengalahkan dan mungkin menghancurkan posisi orang lain dalam topik komunikasi dan atau konsep diri orang lain. Ada beberapa cara untuk menjadi agresif verbal, termasuk "menyerang karakter, menyerang kemampuan/wewenang, menghina, menggoda/sindiran, ejekan/menertawakan, kata-kata tidak senonoh, ancaman, dan indicator non verbal" (Infante dalam Rocca & McCroskey,1999:310). Semua cara penyerangan tadi berpotensi menimbulkan efek yang merusak.

Faktor penyebab anak agresif sifat kompleks dan tidak mungkin hanya satu faktor saja yang menjadi penyebab timbulnya perilaku agresif, yaitu sebagai berikut: 1) Faktor biologis, semua anak lahir dengan keadaan biologis tertentu yang menentukan gaya tingkah laku atau

temperamen, meskipun temperamen dapat berubah sesuai pengasuhan. Penyakit kurang gizi, bahkan cedera otak, dapat menjadi penyebab timbul gangguan emosi atau tingkah laku. 2) Faktor Keluarga, dapat dilihat dari pola asuh orang tua yang menerapkan disiplin dengan tidak konsisten. Misalnya orang tua sering mengancam anak jika anak berani melakukan hal yang menyimpang. Sikap permisif ini membuat perilaku agresif cenderung menetap.

Sikap yang keras dan penuh tuntutan, yaitu orang tua yang terbiasa menggunakan gaya instruksi agar anak melakukan atau tidak melakukan sesuatu, jarang memberikan kesempatan pada anak untuk berdiskusi atau berbicara akrab dalam suasana kekeluargaan. 3) Faktor Sekolah, beberapa anak dapat mengalami masalah emosi atau perilaku sebelum mereka mulai masuk sekolah, sedangkan beberapa anak yang lainnya tampak mulai menunjukkan perilaku agresif ketika mulai bersekolah. 4) Faktor Budaya, pengaruh budaya yang negatif mempengaruhi pikiran melalui penayangan kekerasan yang ditampilkan di media, terutama televisi dan film. Akibat sering nonton salah satu kartun, dan film robot di beberapa stasiun TV, anak cenderung meniru tokoh tersebut dan selain itu juga meniru perilaku saudara sepupu teman sepermainannya. Terkadang orang tua melarang putra-putrinya untuk menonton film-film kartun dan film robot tersebut tentunya dengan memberikan penjelasan, tetapi belum membuahkan hasil yang maksimal.

Sejalan dengan pengamatan dan hasil wawancara dengan pihak sekolah BBSC pada bulan November 2017, ditemukan beberapa perilaku anak yang memukul, menendang, menyubit,

mendorong, melempar barang, berteriak, dan merampas permainan teman pada situasi-situasi tertentu, serta perilaku lainnya yang bersifat agresif umumnya dilakukan oleh 1 orang yang berinisial X di sekolah tersebut. Di sekolah X sering menunjukkan perilaku menendang, menyubit, dan berkata-kata kotor kepada teman-temannya maupun kepada ibu guru. Apabila perilaku agresif yang ditampilkan X dibiarkan, ini sangat berpotensi untuk meningkat menjadi perilaku yang berbahaya di kemudian hari, jika tidak ditangani dengan baik semenjak dini hal ini akan menghambat perkembangan sosialisasi anak pada saat remaja hingga dewasa nanti. Rachmawati (2006:2) menjelaskan bahwa agresivitas anak yang menetap akan menjadi *juvenile delinquence* yakni perilaku khas kenakalan pada masa remaja. Salah satu bentuk perilaku khas kenakalan remaja yang marak terjadi akhir-akhir ini adalah tawuran antar pelajar. Berdasarkan hasil pendataan KPAI, didapatkan dari 275 sekolah yang sering terlibat perkelahian, 77 di antaranya adalah sekolah menengah umum. Begitu juga dari tingkat ekonominya, yang menunjukkan ada sebagian pelajar yang sering berkelahi berasal dari keluarga mampu secara ekonomi (www.kpai.go.id/artikel/tawuran-pelajar-memprihatinkan-dunia-pendidikan/, diakses tanggal 14 Desember 2017 pukul 17.54 WIB). Berdasarkan fenomena yang dikemukakan di atas jika dibiarkan perilaku agresivitas X akan berdampak terhadap perkembangan dia kedepannya. Untuk itu diperlukan penanganan yang tepat dimulai semenjak dini.

Paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua memiliki peranan penting terhadap perkembangan

sosial emosi anak terutama dalam perkembangan perilaku anak. Mengacu pada latar belakang masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran secara jelas mengenai perilaku agresif anak usia dini di lihat dari pola asuh orang tua, hal-hal yang menyebabkan terjadinya perilaku agresif pada anak usia dini di sekolah serta bagaimana bentuk perilaku lingkungan sekitar tempat tinggal, dan penanganan guru di sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang bertujuan untuk mengetahui gambaran kasus atau permasalahan yang dialami seorang anak. Metode penelitian ini mendeskripsikan perilaku agresif anak usia dini di sekolah BBSC yang di lihat dari pola asuh orang tua. Subjek penelitian X usia 4 tahun yang bersekolah BBSC. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari: catatan lapangan ketika anak beraktivitas, seperti : aktivitas ketika bermain di lingkungan rumah, interaksi dengan saudara kandung dan orang tua, dan teman-teman berupa catatan anekdot guru di sekolah, wawancara yang dilakukan kepada orang tua dan guru di sekolah.

Teknik analisis data merupakan suatu proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan, karena penelitian ini bersifat deskriptif maka teknik analisis data yang digunakan adalah teknik penggambaran dengan kata-kata. Suharsimi Arikunto (1993:331) mengemukakan data yang bersifat kualitatif digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisahkan-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan; 1) Observasi, Selama proses observasi penulis

berpedoman pada daftar cek apabila subjek penelitian memperlihatkan gejala tertentu yang telah terdapat dalam daftar, maka penulis memberikan cheklis pada daftar tersebut, 2) Wawancara, Hasil wawancara akan dianalisis dengan cara menarasikan pendapat-pendapat atas keterangan yang diperoleh dari subyek penelitian. Keseluruhan hasil analisis tersebut disajikan dalam bentuk narasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Tentang Kondisi Perilaku Anak Agresif

Hasil penelitian yang di peroleh dari subjek X menunjukkan perilaku agresif yang terlihat pada saat bermain, anak agresif terlihat bersikap kasar, dan berkata-kata kotor kepada saudara dan teman-temannya sewaktu bermain bersama, sering bersikap menendang, dan mencubit temannya. Perilaku agresif anak, terdiri dari: (1) agresif fisik; (2) agresif verbal atau lisan; (3) agresif yang meledak; dan (4) agresif secara tidak langsung. Anak agresif mudah terpengaruh oleh lingkungan, misalnya ketika ada teman yang bercanda, anak agresif langsung menunjukkan perilaku agresif seperti memukul. Agresif fisik ini dapat muncul dengan atau tanpa adanya provokasi. Agresif fisik yang muncul akibat provokasi dimaksudkan untuk membalas perlakuan tidak menyenangkan yang diterima.

Menurut Bee & Mitchell, 1984:276, menyebutkan bahwa pola interaksi ini terlihat dalam perilaku memukul, melukai, menggigit, menendang, mendorong, mencubit, dan melempar barang-barang dan lain sebagainya. Baron (2005:137-138) menyatakan bahwa agresivitas adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan

individu lain yang tidak menginginkan adanya tingkah laku tersebut.

Hal ini sejalan dengan temuan dilapangan, anak agresif tidak hanya melakukan kekerasan kepada saudara dan teman saja, namun juga kepada hewan-hewan yang berada disekitar, dan memperlakukan hewan-hewan yang berada disekitarnya dengan kasar, seperti menendang anak kucing dan menarik ekornya, menjatuhkan dengan sengaja kucing yang sedang di gendong. Dari observasi diketahui bahwa anak agresif tidak hanya melakukan kekerasan kepada saudara dan teman saja, namun juga kepada hewan-hewan yang berada disekitarnya.

Perilaku agresif yang di ditampilkan oleh anak agresif dalam hal ini X juga dilakukan secara verbal dengan sering berkata-kata kotor kepada kakak maupun teman-teman. Hal ini sejalan dengan pendapat Rocca dan McCroskey (1999:310) menyebutkan bahwa agresif dapat dibedakan secara fisik dan simbolik atau verbal. Menurut Baron dan Richardson (dalam Zamzami, 2007:19) menegaskan bahwa terdapat batasan dalam pengertian agresif tersebut, yakni perilaku dapat disebut bersifat agresif ketika perilaku tersebut memiliki unsur-unsur kesengajaan, memiliki objek, serta akibat yang tidak menyenangkan bagi pihak lain yang terkena sasaran perilaku tersebut. Jadi dapat dipahami bahwa perilaku agresif yang ditampilkan anak akan berdampak kepada menyakiti secara fisik maupun verbal yang di lakukan oleh X baik itu kepada saudara, teman, bahkan kepada hewan-hewanpun akan dilakukannya tanpa adanya rasa kasihan atau perasaan bersalah.

Bentuk perilaku agresif lainnya yaitu agresi lisan atau verbal, misalnya

mengucapkan kata-kata kasar untuk menyerang orang lain, berteriak, memaksa dan mengintimidasi teman melalui *gesture* ataupun mimik wajah. Kejadian lainnya adanya anak agresif X melakukan tindakan kasar kepada kakak, ketika ditanya X tidak mengakui dan melakukan penyangkalan. Sejalan dengan temuan dilapangan, reaksi X dapat dikatakan melakukan perilaku agresi secara tidak langsung, karena anak melakukan tindakan tergolong penyangkalan (berbohong) untuk menutupi perbuatan yang telah dilakukannya.

Baron dan Richardson (dalam Zamzami,2007:19) menegaskan bahwa terdapat batasan dalam pengertian agresif tersebut, yakni perilaku dapat disebut bersifat agresif ketika perilaku tersebut memiliki unsur-unsur kesengajaan, memiliki objek, serta akibat yang tidak menyenangkan bagi pihak lain yang terkena sasaran perilaku tersebut. Lebih lanjut dijelaskan bahwa perlakuan dan tindakan ini dapat terjadi secara fisik, verbal, aktif, pasif, langsung dan tidak langsung. Berdasarkan dilapangan ditemukan tingkah laku agresif anak terlihat pada saat pembelajaran berlangsung.

Anak agresif sering mengganggu teman-temannya, dan mengganggu ibu guru yang sedang menerangkan di depan kelas, sehingga proses pembelajaran terganggu. Ketika ibu guru menerangkan, anak kembali mencari perhatian ibu guru dengan bermain, berlarian dikelas, mengganggu temannya, bahkan sampai memanjat ke atas lemari. Selain itu, anak juga menunjukkan kecenderungan untuk berperilaku agresif meledak. Bahkan saat hal tersebut terjadi anak dapat merusak benda di sekitarnya dan juga menyerang guru.

Perilaku agresif anak terlihat tidak mempengaruhi kemampuan sosialisasinya. Terbukti anak yang memiliki perilaku agresif tetap dapat bersosialisasi dengan baik. Teman-teman anak agresif X mempunyai perilaku baik yaitu dengan tetap mengajak X untuk terlibat aktif dalam permainan, baik permainan skala lingkup kecil maupun skala lingkup besar. Anak agresif juga terlihat mampu menjalin relasi yang baik dengan guru.

Perilaku agresif terlihat mempengaruhi prestasi belajar anak, hal ini ditunjukkan dengan konsentrasi yang terbatas saat belajar dan cenderung bosan. Disaat bosan, anak akan mengganggu anak lain dan mempengaruhi anak lain yang sedang belajar. Kurangnya konsentrasi anak dianggap masih dalam batas wajar, mengingat salah satu karakteristik anak usia dini adalah memiliki daya konsentrasi yang pendek.

Rendahnya konsentrasi anak dapat disebabkan beberapa faktor, seperti ruangan kelas yang sempit, tidak tersedianya media pembelajaran yang menarik, rasio guru dan anak yang tidak sebanding. Berdasarkan beberapa ciri tersebut didapat dilapangan, jumlah murid terlalu banyak dengan guru yang terbatas yaitu 1 : 23 (satu guru mengampu 23 anak), sehingga menyulitkan bagi guru untuk mengontrol perilaku siswa dan memberikan perhatian lebih pada siswa. Komunikasi orang tua dan guru sangat diperlukan untuk memahami perilaku agresif X. Guru sebagai orang tua anak di sekolah memiliki peran penting juga dalam memberi contoh yang baik dan mendidik anak. Anak agresif melakukan tindakan agresif adalah salah satu bentuk mencari perhatian dari lingkungan, dalam hal ini perhatian jumlah perbandingan

guru dengan anak tidak seimbang sehingga perhatian guru terbatas.

Faktor lingkungan budaya termasuk hal yang mempengaruhi perilaku agresif anak seperti faktor teman sebaya juga merupakan sumber yang paling mempengaruhi anak. Ini merupakan faktor yang paling mungkin terjadi ketika perilaku agresif dilakukan secara berkelompok. Ada teman yang mempengaruhi mereka agar melakukan tindakan-tindakan agresif terhadap anak lain. Sejalan dengan temuan dilapangan anak agresif X terpengaruh dengan perkataan candaan yang dilakukan oleh teman. Anak agresif langsung memukul teman dengan keras. Ketika orang tua teman yang dipukul menasehati, X tidak memperlihatkan perasaan menyesal atau merasa bersalah. Anak agresif X terlihat santai dan bersikap acuh dan tidak mendengarkan perkataan orang tua teman tersebut. Anak agresif memperlihatkan sikap acuh dan tidak bersedia untuk meminta maaf kepada teman. Jika dibiarkan hal seperti ini, perilaku agresif X bisa berlanjut sampai dewasa.

Peran lingkungan menjadi faktor yang sangat penting bagi perkembangan perilaku anak baik lingkungan keluarga atau lingkungan masyarakat sekitarnya. Di lingkungan tersebut terjadi transfer dinamika lingkungan (perilaku, kebiasaan, situasi maupun budaya yang berkembang) tersebut ke diri anak. Lingkungan beserta dengan dinamikanya tersebut akan menjadi model bagi anak dalam tumbuh kembang perilakunya. Ketika lingkungan anak menunjukkan perilaku-perilaku agresi dan memperlakukan anak dengan stimulus-stimulus yang dapat memicu perilaku agresi maka anak akan melakukan modeling atau meniru perilaku-perilaku yang ditunjukkan

lingkungannya tersebut dan sebaliknya ketika lingkungan keluarga maupun masyarakat sekitar menunjukkan, memperlakukan dan memberikan sikap dan perilaku yang positif pada anak maka sikap dan perilaku anak akan menunjukkan sesuai model figur atau sesuai dengan lingkungan yang diamati/dicontoh. Oleh karena itu, sangat penting akan pembelajaran positif dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar sehingga anakpun akan terhindar dari perilaku agresi dan dapat belajar dan berperilaku secara positif.

Temuan lapangan, didapatkan bahwa lingkungan tempat tinggal anak agresif berada di lingkungan padat penduduk dan karakter yang keras. Terlihat dari cara berbicara, bersikap orang dewasa di lingkungan X bersikap kasar dan sering terdengar kata-kata kasar. Terlihat tetangga anak agresif mendorong kepala anak usia 5 tahun sebagai candaan. Dengan faktor lingkungan yang padat dan keras, menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku agresif anak dilingkungan sekitar. Jika dibiarkan, akan menjadi contoh yang buruk untuk anak-anak.

Deskripsi Data Tentang Pola Asuh Orang Tua

Hasil penelitian yang di peroleh dari subjek X menunjukkan, pada saat anak bermain, Ibu bersikap keras dan kasar kepada anak-anaknya, seperti berbicara kotor kepada anak ketika si ibu merasa terganggu, dan mengancam anak ketika anak melakukan hal yang tidak di sukai oleh si ibu. Hal ini sejalan dengan pendapat Dariyo (2004:97) menyatakan bahwa pola asuh yaitu suatu cara dalam mendidik anak dari segi agama dan social kemasyarakatan dengan tujuan

membentuk watak, kepribadian dan memberikan nilai-nilai agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Ibu tidak memberikan contoh yang baik kepada anak, sehingga anak meniru.

Sementara salah satu ciri anak usia dini yaitu mereka peniru yang ulung. Apapun yang dilakukan orang tua kepadanya, anak dengan cepat akan meniru dan bersikap yang sama seperti yang anak lihat. Ibu menunjukkan watak yang kasar didepan anak. Sehingga anak juga mengikuti watak yang dia lihat. pola asuh permissive merupakan bentuk pengasuhan dimana orang tua memberikan kebebasan sebanyak mungkin pada anak untuk mengatur dirinya. Pembawaann buruk dan baik ini tidak dapat diubah dari kekuatan luar.

Aliran Konvergensi Perintis aliran ini adalah William Stern (1871-1939), seorang ahli pendidikan dari Jerman yang berpendapat bahwa seorang anak dilahirkan di dunia sudah disertai pembawaan baik maupun pembawaan buruk. Penganut aliran ini berpendapat bahwa dalam proses perkembangan anak baik factor pembawaan maupun factor lingkungan sama-sama mempunyai peranan yang sangat penting bakat yang dibawa pada waktu lahir tidak akan berkembang dengan baik tanpa adanya dukungan lingkungan yang sesuai untuk perkembangan itu. Sebaliknya, lingkungan yang baik tidak dapat menghasilkan perkembangan anak yang optimal kalau memang pada diri anak tidak terdapat bakat yang diperlukan untuk mengembangkan itu.

Pola asuh permisif atau pemanja biasanya memberikan pengawasan yang sangat longgar. Mereka cenderung tidak menegur atau memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya, dan

sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh mereka. Anak tidak dituntut untuk bertanggung jawab dan tidak banyak dikontrol oleh orang tua. Pola asuh permisif memandang anak sebagai seorang pribadi dan mendorong mereka untuk tidak berdisiplin dan anak diperbolehkan untuk mengatur tingkah lakunya sendiri.

Dengan pola asuh seperti ini anak mendapat kebebasan sebanyak mungkin dari keluarganya. Mereka cenderung tidak menegur atau memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya, dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh mereka. Sejalan dengan itu dilapangan ditemukan sikap ayah anak agresif yang tidak memperhatikan anak dan cenderung bersikap acuh membuat perilaku agresif anak semakin meningkat. Karena tidak didapatkannya figur dari orang tuanya terutama ayah sebagai kepala keluarga. Dimana nanti ketika dewasa x akan menjalankan peran tersebut. Orang tua seharusnya memiliki kehangatan dan menerima apa adanya. Kehangatan, cenderung memanjakan, dituti keinginannya. Sedangkan menerima apa adanya akan cenderung memberikan kebebasan kepada anak untuk berbuat apa saja sesuka dan sesenang sang anak. Pola asuh ini dapat mengakibatkan anak agresif, tidak patuh pada orang tua, sok kuasa, kurang mampu mengontrol diri. Pola asuh permisif yang cenderung memberi kebebasan terhadap anak untuk berbuat apa saja sangat tidak kondusif bagi pembentukan karakter anak. Bagaimana pun anak tetap memerlukan arahan dari orang tua untuk mengenal mana yang baik mana yang salah. Dengan memberi kebebasan yang berlebihan, apalagi terkesan membiarkan, akan membuat anak bingung dan berpotensi salah arah.

Orang tua merupakan pendidik pertama bagi anak-anaknya. Jika orang tua baik, maka anak akan baik. Begitu juga sebaliknya, apabila orang tua berperilaku kasar, maka secara otomatis anak akan bersikap kasar juga terhadap lingkungannya. hal ini sejalan dengan pendapat dari Ki Hadjar Dewantara (1962:100) menyatakan bahwa keluarga merupakan "pusat pendidikan" yang pertama dan terpenting karena sejak timbulnya adab kemanusiaan sampai kini, keluarga selalu mempengaruhi pertumbuhan budi pekerti tiap-tiap manusia. Peran orang tua sangat penting dalam mendidik perilaku anak. Ketika ibu melihat X menyakiti kucing, sikap si ibu hanya acuh tak acuh saja, tanpa ada teguran kepada X atas perbuatan menyakiti kucing.

Ayah tidak mau mengetahui atas apa yang terjadi dikeluarganya, dia hanya mengetahui tugas untuk mencari uang untuk memenuhi kebutuhan keluarga saja, kalau ada masalah mengenai anak-anak, ayah menyerahkan kepada istri. Dalam mendidik anak, orang tua dalam hal ini ayah tidak berperan penting. Ibu bersikap keras dan kasar terhadap X, sering memaksakan kehendak pada anaknya, dan menyakiti anak baik secara fisik maupun mental, sedangkan ayah bersikap acuh tak acuh saja terhadap anak-anaknya dan menyerahkan apapun permasalahan yang dihadapi X kepada istrinya (ibu X).

Orang tua sebagai guru utama dan terutama memiliki peran yang sangat penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Pola asuh orang tua menentukan baik buruknya anak. Pola asuh yang diterapkan orang tua dalam mendidik anak terlihat, pada saat anak bermain, perilaku agresif anak didapat dari faktor pola asuh ibu yang keras dan

kasar kepada anak-anaknya. Menurut Henry A. Paul, M.D (2008:340) menjelaskan bahwa Orang tua yang melakukan kekerasan fisik terhadap anak mereka adalah tipe orang tua yang tak mampu mengatasi rasa frustrasi yang mereka alami. Ibu sebagai orang terdekat dengan anak-anaknya, memiliki kedekatan emosional dengan anak.

Begitu juga dengan mendidik anak, hendaknya dapat memahami dan memberi contoh yang baik kepada anak. Karena berdasarkan hasil penelitian mendapatkan bahwa waktu ibu X untuk mendidik anak lebih dominan dari pada ayah. Pola asuh yang di terapkan ibu kepada anak agresif termasuk pola asuh otoriter yang mana ibu sering bersikap keras kepada X diwaktu melakukan apa yang sudah di larangnya, dan ibu juga menyakiti baik secara fisik dan mental X dengan melakukan tindakan kekerasan seperti mencubit, bahkan memukul X. hal ini apabila dibiarkan terus menerus akan berakibat fatal untuk kedepannya.

Karena anak akan lebih agresif lagi sewaktu dia beranjak dewasa. Dan orang tua anak agresif terdapat juga pola asuh penelantar, pada tipe ini orang tua suka bersikap masa bodoh, acuh tak acuh, serba tak peduli apa yang terjadi, sehingga pada kondisi ini akan menimbulkan dampak negative bagi anak, yaitu memicunya perilaku agresif. Terlihat dari sikap ayah anak agresif yang tidak mau mengetahui dan ikut membantu menyelesaikan permasalahan yang di hadapi istrinya dalam menghadapi permasalahan anaknya.

Kepala keluarga, ayah merupakan individu yang berperan penting untuk membimbing keluarganya karena ia merupakan pemimpin dalam keluarganya. Segala hal yang berhubungan dengan

keluarga, ayah hendaknya dapat mengendalikan dan mengarahkan semua anggota keluarganya. Termasuk dalam permasalahan tingkah laku anak, ayah sebagai contoh bagi anak hendaknya dapat memberikan sikap yang baik, tidak bersikap kasar dan peduli kepada anak.

Pola asuh penelantar pada umumnya memberikan waktu dan biaya yang sangat minim pada anak-anaknya. Waktu mereka banyak digunakan untuk keperluan pribadi mereka seperti bekerja. Dan kadangkala mereka terlalu menghemat biaya untuk anak-anak mereka. Seorang ibu yang depresi adalah termasuk dalam kategori ini, mereka cenderung menelantarkan anak-anak mereka secara fisik dan psikis.

Ibu yang depresi pada umumnya tidak mau memberikan perhatian fisik dan psikis pada anak-anaknya. Sejalan temuan lapangan, ibu anak agresif yang berprofesi sebagai pedagang didekat rumah. Keterbatasan waktu yang diberikan ibu, membuat anak agresif mencari kesibukan dengan bermain bersama teman-teman. Ibu tidak memperhatikan apa yang dimainkan oleh anak dan bagaimana sikap bermain anaknya. Dan sedangkan ayah merupakan pekerja buruh dimana berangkat kerja pagi dan pulang ketika larut malam. Ayah membebankan peran mendidik anak kepada istrinya yang juga berdagang. Sejalannya kedua orang tua harus bekerja sama dalam mendidik anak secara bersama-sama. Memenuhi kebutuhan rohani dan jasmani anak.

Pola asuh orang tua sangat berpengaruh bagi perilaku anak dimasa kecil yang akan terus dibawa hingga anak tersebut dewasa. Ketika anak ingin melakukan hal-hal yang buruk, orang tua harus bisa melarang dengan tegas atau dengan menggunakan pola asuh otoriter,

namun juga harus tetap diberikan pengertian alasan kenapa hal tersebut dilarang. Dan juga cara penyampaian larangan harus dengan kata-kata yang halus dan bisa diterima oleh nalar sang anak. Hal ini sejalan dengan temuan lapangan seperti yang diungkapkan ibu jika karena hal sepele seperti channel televisi yang tiba-tiba hilang, anak agresif dapat menangis dan marah hingga tidak mampu di atasi oleh ibu.

Perbedaan perlakuan orang tua terhadap anak agresif dengan kakak mempengaruhi perilaku agresif anak. Namun hal tersebut diikuti juga dengan punishment yang ibu tegakkan untuk mengurangi perilaku negatif yang terjadi pada anak. Perilaku agresif balasan dari kakak tidak dapat anak agresif balas karena ia juga memiliki ketakutan jika mendapat hukuman dari ibu. Yang ketiga emosi yang meledak-ledak, anak merasa jika orang-orang disekitarnya lebih memperhatikan kakak daripada dia sehingga timbullah reaksi negatif seperti itu. Anak agresif X merupakan anak yang tidak banyak berbicara sehingga tidak dapat mengungkapkan perasaannya dengan jelas.

Hal tersebut menjadikan pengungkapan perasaannya kepada orang yang dekat dengan orang tua. Hal tersebut ditambah pula dengan kurangnya perhatian yang diberikan oleh ibu, karena kesibukan dalam pekerjaannya. Dampak yang kedua adalah dampak terhadap saudara kandung yang pertama yaitu agresi baik fisik atau verbal hal ini ditunjukkan Ayu Citra Triana Putri dkk / *Developmental and Clinical Psychology* 2 (1) (2013) 36 dengan perilaku memukul, menendang, menampar, mencakar serta mencaci.

Dampak terhadap saudara kandung yang lainnya yaitu tidak mau berbagi dengan saudara, tidak mau membantu saudara, mengadukan saudara, dominasi pada saudara dan model negatif bagi saudara. Dampak tidak mau berbagi dengan saudara terlihat dimana anak tidak bersedia berbagi mainan yang dimainkan, barang atau makanan. Jika kakak meminta apa yang dipunyainya maka akan timbul perasaan marah serta agresi. Dampak tidak mau membantu saudara terlihat yakni saat anak membereskan mainan bersama saudaranya, tidak mau membantu kakak. Dampak mengadukan saudara diperlihatkan saat adanya aduan pada saudara yang bersifat bohong supaya saudara menjadi jelek dimata orang tua. Hal ini memperkuat perilaku agresif anak dengan adanya perbedaan perilaku dengan saudara yang diberikan oleh orang tua.

Faktor budaya lingkungan termasuk salah satu yang mempengaruhi perilaku agresif anak. Akibat sering nonton salah satu kartun, dan film robot di beberapa stasiun TV, anak cenderung meniru tokoh tersebut dan selain itu juga meniru perilaku saudara sepupu teman sepermainannya. Sejalan dengan temuan dilapangan, anak agresif berperilaku kasar terhadap teman seperti tokoh film kesukaannya.

Anak agresif memperlakukan hal yang sama yang dilakukan di film terhadap teman bahkan kepada orang tuanya sendiri. Dengan pola asuh orang tua penelantar yang diterima anak agresif, semakin memperkuat perilaku agresif anak. Karena orang tua cenderung cuek dan tidak peduli terhadap apa yang ditonton anaknya. ketika Biasanya ada ketua kelompok yang dianggap sebagai anak yang jagoan, sehingga perkataan dan

kemauanya selalu diikuti oleh temannya yang lain. Faktor-faktor penyebab anak berperilaku agresif di atas sangat kompleks dan saling mempengaruhi satu sama lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Bentuk perilaku anak agresif dilihat dari pola asuh, terdiri dari : agresif fisik, seperti menendang dan mencubit. Agresif lisan seperti kata-kata kotor yang dilakukan anak agresif X. Pola asuh orang tua sangat mendominasi pengaruh terhadap perilaku anak agresif. Pola asuh ibu yang termasuk kepada pola asuh otoriter dapat diduga sebagai salah satu penyebab tingkah laku agresif, sebagaimana ibu bersikap keras dan kasar, sering menyakiti baik secara fisik maupun mental.

Sedangkan pola asuh ayah termasuk pola asuh penelantar, yang mana ayah bersikap acuh tak acuh terhadap

permasalahan anaknya dan hanya menyerahkan permasalahan anak-anaknya kepada istri, sehingga anak merasa tidak mendapatkan perhatian dari kedua orang tua bukan dari satu pihak saja. Orang tua dapat memberikan contoh yang baik kepada anak, karena anak memiliki sifat meniru dari apa yang telah dilihatnya. Orang tua merupakan panutan sikap perilaku anak, apabila orang tua bersikap kasar, maka anak pun akan bersikap yang sama, karena anak mencontoh dari apa yang dilakukan oleh orang tua. Kedua orang tua harus saling dapat bekerja sama antara suami dengan istri dalam membimbing anak, karena dengan adanya kerja sama maka adanya rasa saling membantu antara satu sama lain. Orang tua harus saling berkomunikasi terbuka dalam mendidik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.1993.*Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Bee, H.L. & Mitchell, S.K. 1984. *The Developing Person : A Life-Span Approach*. New York: Harper & Row Publishers.
- Cole, M. & Cole, S.R.1938.*The Development of Children (second edition)*.New York: Scientific American Brooks.
- Dewantara, Kihajar. 1989. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rieneka Cipta
- Hall, C.H & Lindzey, G. 2006. *Psikologi Kepribadian 3 : Teori-Teori Sifat dan Behavioristik*. Jakarta: Kanisius.
- Hurlock, Elizabeth B.2004.*Psikologi Perkembangan: suatu pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Paul, Henry A. 2008. *Konseling dan Psikoterapi Anak*. Yogyakarta: Idea Publishing.
- Rachmawati, Sari.2006."Penanganan Tingkah Laku Agresif di Taman Kanak-Kanak."Tugas Akhir. UNNES (http://rachmawati.wordpress.com/penanganan_ting_kahlaku_agresif_ditk. diakses tanggal 10 Desember 2017).
- Rocca, Kelly A & McCroskey, James C.1999. The Interrelationship of Student Ratings of Instructor's Immediacy, Verbal Aggressiveness, Homophily, and Interpersonal Attraction. *Communication Education*. Vol 48. Hlm 308-316. (www.roccamccroskey.communication.com/verbal/aggressifness. diakses 21 Maret 2017).
- Sears, David O. Jonathan L.Freeman, & L. Anne Peplau.2004.*Psikologi Sosial (jilid 2)*. Jakarta : Erlangga.
- (www.kpai.go.id/artikel/tawuran-pelajar-memprihatinkan-dunia-pendidikan/, diakses tanggal 14 Desember 2017 pukul 17.54 WIB).

DAMPAK POLA ASUH ORANGTUA TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK JASA BUNDA ACEH BESAR

Ayi Teiri Nurtiani¹⁾ dan Cahya Murniati²⁾

^{1), 2)}STKIP Bina Bangsa Getsempena

e-mail: ayi@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Kecerdasan emosional anak-anak sangat penting untuk perkembangan pribadi anak-anak secara menyeluruh. Kecerdasan emosional menentukan kemampuan anak-anak untuk membina konsep diri dan mengendalikan emosi supaya dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan agar dapat diterima dan dihargai. Perkembangan kecerdasan emosional sangat dipengaruhi oleh didikan dan dorongan orangtua, sejauh mana keberhasilan didikan orangtua adalah sejauh mana keterlibatan dan peran mereka dalam kehidupan anak-anaknya. Setiap orangtua mempunyai cara tersendiri untuk membantu perkembangan anak-anaknya. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana dampak pola asuh orangtua terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 Tahun di TK Jasa Bunda Aceh Besar? Yang bertujuan untuk mengetahui dampak pola asuh orangtua terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 Tahun di TK Jasa Bunda Aceh Besar. Metode penelitian adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan instrument observasi dan wawancara, sedangkan analisa data menggunakan tahap reduksi data, model data (*data display*) dan penarikan kesimpulan (verifikasi). Hasil penelitian diperoleh bahwa pola asuh yang diberikan orangtua untuk mendidik anak di TK Jasa Bunda adalah pola asuh demokratis dan permisif dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Jasa Bunda.

Kata Kunci: pola asuh orangtua, kecerdasan emosional

Abstract

*Emotional intelligence of children is very important to personal development of children as a whole. Emotional intelligence to determine the ability of children to foster a concept of self and control your emotions in order to fit in the environment in order to be accepted and appreciated. The development of emotional intelligence are strongly influenced by upbringing and instigation of parents, the extent to which the success of the education of the parents is the extent of involvement and their role in the lives of his children. Every parent has its own way to help the development of children. As for the formulation of the problem in this research is: How does the impact of parenting parents against emotional intelligence children aged 5-6 years in Aceh Besar, mother of kindergarten Jasa Bunda? Aiming to find out the impact of parenting parents against emotional intelligence children aged 5-6 years in Aceh Besar, mother of kindergarten Jasa Bunda. Qualitative research is research methods by using the instrument of observation and interviews, while data analysis using data reduction phase, data model (*data display*) and the withdrawal of the conclusion (*verification*). The research results obtained that the given parenting parents to educate children in kindergarten Jasa Bunda is democratic and permissive parenting in developing emotional intelligence children aged 5-6 years in kindergarten Jasa Bunda.*

Keywords: parenting parenting, emotional intelligence

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio-emosional bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dinilai anak usia dini, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan pendidikan lebih lanjut (Sujiono, 2012: 6-7).

Penanaman emosi yang baik membutuhkan pola asuh yang tepat sehingga dalam pertumbuhan dan perkembangannya emosi dapat dijadikan kontrol bagi seorang anak. Pola asuh yang sesuai dari orangtua -komponen yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk keluarga- akan membentuk anak yang memiliki kecerdasan emosional yang baik. Menurut Santrock, (2007: 27) Pola asuh disini dapat diartikan cara merawat dan mendidik anak oleh orangtua dengan cara yang terbaik, bertujuan menjadikan anak yang berkecerdasan yang tinggi. Pola asuh yang tepat akan membentuk anak yang memiliki kecerdasan emosional yang positif. Kemampuan mengolah emosi

dengan baik pada diri sendiri dan orang lain, menggunakan perasaan-perasaan itu untuk memandu pikiran dan tindakan dengan menggunakan kecerdasan emosional. Menurut Goleman (dalam Agustian, 2007:22), kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan intelegensi (*to manage our emotional life with intelligence*); menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya (*the appropriateness of emotional and its expression*) melalui ketrampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan social.

Demi memenuhi kecerdasan emosional pada anak, keluarga berperan besar. Keluarga merupakan pendidikan pertama yang akan di alami anak, pendidikan di lingkungan keluarga dapat berpengaruh dalam kehidupan emosional anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak seperti, moral agama, sosial dan emosi. Penanaman emosi yang tepat akan membentuk karakter anak yang kuat dan dapat memahami dan mengendalikan emosi sesuai dengan keadaan di lingkungannya. Namun pada kenyataannya penanaman emosi pada anak usia dini dan khususnya pada anak TK kebanyakan masih belum tepat sehingga menimbulkan masalah emosi pada anak. Pola asuh yang tepat akan membentuk anak yang memiliki kecerdasan emosional yang positif. Kemampuan mengolah emosi dengan baik pada diri sendiri dan orang lain, menggunakan perasaan-perasaan itu untuk memandu pikiran dan tindakan. Pada kenyataannya orang tua juga memandang keberhasilan masa depan anak hanya ditentukan kecerdasan

intelektual anak saja. Orang tua merupakan pendidik yang paling utama, guru serta teman sebaya yang merupakan lingkungan kedua bagi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat, pendidikan dalam keluarga yang baik dan benar, akan sangat berpengaruh pada perkembangan pribadi sosial anak. Kebutuhan yang diberikan melalui pola asuh, akan memberikan kesempatan pada anak untuk menunjukkan bahwadirinya adalah sebagian dari orang-orang yang berada di sekitarnya. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tuamempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pembentukan kepribadian anak.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana Dampak Pola Asuh Orangtua Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Jasa Bunda Aceh Besar?"

Adapun penelitian ini bertujuan untuk: "Mengetahui Dampak Pola Asuh Orangtua Terhadap Kecerdasn Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Jasa Bunda Aceh Besar"

Pola asuh orangtua yaitu cara-cara berinteraksi dengan anak-anak dan cara-cara mendisiplinkan anak. Ada tiga macam pola asuh orangtua, yaitu: 1) Otoritarian –menogntrol interaksi orangtua dengan anak, anak diharapkan matang dan mengerjakan apa yang dikatakan orangtua; 2) Otoritatif –menetapkan batas-batas yang jelas pada anak, menegakkan aturan dan mengharapkan perilaku matang; 3) Permisif –orangtua tidak memilliki banyak aturan atau konsekeunsi untuk anak dan tidak banyak mengharapkan perilaku matang (Baumrind dalam Woolfolk, 2009: 128).

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan emosi yang meliputi kemampuan untuk mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan impuls, memotivasi diri, mampu mengatur suasana hati, kemampuan berempati dan membina hubungan dengan orang lain. Kecerdasan emosional ini pertama kali diungkapkan oleh psikolog *Peter Salovy dari Harvard University dan John Mayer dari Unioersity Of New Hampshire* (Goleman dalam Agustian, 2007:22).

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisi data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* daripada *generalisasi* (Sugiyono, 2012: 15).

Subyek penelitian adalah orang tua dari 5 anak yang berusia 5-6 tahun di TK Jasa Bunda Aceh Besar, anak-anak ini terpilih karena memiliki emosi yang sering berubah-ubah.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi untuk anak-anak dan wawancara untuk orangtua. Sedangkan teknik analisa data dalam penelitian ini melalui tahap reduksi data, model data (*data display*) dan penarikan kesimpulan (verifikasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan bahwa dampak dari pola asuh yang diterapkan oleh orangtua terhadap anaknya sangat berpengaruh terhadap kecerdasan emosional, hal ini terlihat dari hasil observasi di TK Jasa Bunda Aceh Besar. Berdasarkan hasil observasi terhadap 5 anak terlihat bahwa emosional anak yang sering berubah, terlihat ketika tiba disekolah: emosional yang muncul adalah cemberut, menangis, bahkan ingin pulang kerumah. Penjelasan akan dijabarkan sebagai berikut dari hasil observasi terhadap anak dari 1 anak laki-laki dan 4 perempuan diperoleh bahwa: 1) Anak mengekspresikan emosi dan kondisi senang maupun sedih, yakni 2 anak berada dalam kondisi tersebut dan 3 anak tidak berada dalam kondisi tersebut; 2) Anak memahami peraturan disiplin dan menunjukkan rasa empati, yakni 2 anak berada dalam kondisi tersebut dan 3 anak tidak berada dalam kondisi tersebut; 3) Anak memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), yakni 3 anak berada dalam kondisi tersebut dan 2 anak tidak berada dalam kondisi tersebut; 4) Anak bangga terhadap hasil karya sendiri, yakni 5 anak berada dalam kondisi tersebut (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009).

Sedangkan hasil wawancara diperoleh bahwa identitas 5 responden yang kesemuanya berjenis kelamin perempuan: 1) Jumlah anak, yakni 1 responden memiliki 1 anak, 2 responden memiliki 2 anak dan 2 responden memiliki 3 anak; 2) Pendidikan terakhir, yakni 1 responden lulusan SMA dan 4 responden lulusan SMP; 3) Pekerjaan, yakni 1 responden berprofesi sebagai guru dan 4

responden berprofesi sebagai ibu rumah tangga (IRT).

Apakah Ibu/bapak ada memenuhi keinginan anak? Jawaban dari 5 responden; 2 responden ada memenuhi dan 3 responden yang selalu memenuhi permintaan anak. Ketika responden mampu memenuhi keinginan anak yang tidak melewati batas dengan memberikan bimbingan kepada anak dan komunikasi yang baik karena ketika keinginan anak terpenuhi maka anak menjadi pintar. Dari jawaban inilah sangat terlihat kecerdasan emosionalnya disekolah yang sering berubah disebabkan karena permintaan anak ada yang terpenuhi dan ada yang selalu terpenuhi, ketika keinginan anak selalu terpenuhi anak akan senang dan bersemangat untuk berangkat ke sekolah atau belajar dirumah ini sangat baik untuk perkembangan kecerdasan emosional dalam lingkungan sekolah maupun, hanya saja beberapa orang tua lagi yang ada memenuhi keinginan anak yang sering emosional anak ini sering berubah.

Bagaimana cara ibu/bapak dalam mendisiplinkan anak? Jawaban dari 5 responden dalam mendisiplinkan anak dengan cara yang berbeda-beda setiap harinya, dengan cara ini mereka bisa mendisiplinkan dengan pola asuh yang tidak berlebihan karena anak disini tidak terlalu dipaksa untuk mematuhi peraturan ini, hanya anak diajarkan setiap hari untuk belajar bangun pagi dan makan ketika mau berangkat sekolah dengan perasaan yang gembira. Pendisiplinan yang berbeda-beda mempengaruhi kecerdasan emosional anak ketika anak merasa sedih ketika dimandikan di waktu pagi hari maka terjadi emosional yang berubah ketika disekolah.

Bagaimana cara ibu/bapak memberikan motivasi kepada anak? Jawaban responden dalam memberikan motivasi dengan cara yang berbeda-beda tetapi semua responden memberikan motivasi pada anak dengan benda dan ada pula yang berupa kata-kata untuk anak. Responden disini sudah cukup baik dalam memberikan motivasi kepada anak meskipun ada 2 responden yang tidak setiap hari memberikan motivasi kepada anaknya sehingga menyebabkan emosional anak berbeda-beda setiap harinya. Sebaiknya orangtua harus setiap saat memberikan motivasi kepada anak agar kecerdasan emosional anak selalu stabil disekolah dan menjadi baik dengan guru dan kawan di sekolahnya.

Apakah ibu/bapak pernah memberi pujian atau hadiah kepada anak terhadap hasil karya anak? Jawaban semua responden adalah pernah memberi pujian/hadiah kepada anak nya dengan cara yang berbeda-beda, yakni memberi pujian/hadiah kepada anaknya dengan kata-kata dan hadiah untuk anak. Ketika anak diberi pujian/hadiah oleh orang tuanya anak akan senang berangkat sekolah dan belajar dirumah.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak pola asuh orangtua terhadap kecerdasan emosional anak usia 5 - 6 tahun adalah berdampak positif. Hal ini sangatlah berpengaruh mengenai dampak pola asuh orangtua terhadap kecerdasan emosional anak. Penulis menemukan bahwa dampak pola asuh orangtua terhadap kecerdasan emosional anak dilatar belakangi jumlah anak dan pekerjaan orangtua. Berdasarkan hasil observasi terdapat emosional anak yang sering berubah-ubah sampai disekolah, dari hasil wawancara peneliti terhadap 5

responden, dari 5 responden memberikan penjelasan peneliti menemukan jawaban bahwa orangtua telah menunjukkan pola asuh yang baik terhadap anak. Namun perubahan emosional anak yang terjadi sesampainya disekolah disebabkan oleh dampak pola asuh orangtua yang membiasakan keinginan anak yang selalu di turuti. Sehingga sewaktu orangtua tidak dapat memenuhi keinginan anak maka terjadilah perubahan emosi yang menyebabkan anak tidak ingin kesekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan ungkapan Patireson (dalam Mashar, 2011: 8) yang menyatakan bahwa orangtua harus terlibat dengan sebaiknya dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional anak-anak. Ini karena pada peringkat usia dini adalah peringkat pertama ada pada alam sekolah, mereka seharusnya sudah dilengkapi dengan kemampuan-kemampuan yang relevan dan mengagumkan.

SIMPULAN

Kecerdasan emosional anak-anak sangat penting untuk perkembangan pribadi anak-anak secara menyeluruh. Kecerdasan emosional menentukan kemampuan anak-anak untuk membina konsep diri dan mengendalikan emosi supaya dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan agar dapat diterima dan dihargai. Perkembangan kecerdasan emosional sangat dipengaruhi oleh didikan dan dorongan orangtua, sejauh mana keberhasilan didikan orang tua adalah sejauh mana keterlibatan dan peran mereka dalam kehidupan anak-anaknya. Setiap orangtua mempunyai cara tersendiri untuk membantu perkembangan anak-anak. Setelah dilakukan penelitian dan analisis data sesuai dengan masalah yang

diteliti maka dapat disimpulkan bahwa pola asuh yang diberikan orangtua untuk mendidik anak di TK Jasa Bunda adalah

pola asuh demokratis dan permisif dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Jasa Bunda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Ary Ginanjar. 2007. *ESQ: Emotional Spiritual Quotient*. Jakarta: Arga Wijaya Persada.
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Permendiknas No. 58 tahun 2009.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003
- Woolfolk, Anita. 2009. *Educational Psychology: Active Learning Edition*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

PENINGKATAN KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL MELALUI PROGRAM PAINT DI KELOMPOK B TK-YKA BANDA ACEH

Lina Amelia¹⁾ dan Nasrida²⁾

^{1), 2)}STKIP Bina Bangsa Getsempena

e-mail: lina@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Latar belakang dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam kegiatan yang melibatkan visual spasial. Oleh karena itu diperlukan metode yang dapat meningkatkan kemampuan visual spasial melalui program paint. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Aktivitas Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Melalui Program Paint di Kelompok B TK-YKA Banda Aceh dan untuk mengetahui bagaimana Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Melalui Program Paint di Kelompok B TK-YKA Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak berusia 5-6 tahun yang berjumlah sebanyak 28 anak, yang terdiri dari 17 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah Kemampuan Visual Spasial Melalui Program Paint. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Data yang di dapat dianalisis secara kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian pada observasi awal menunjukkan bahwa pada kategori Belum Berkembang sebanyak 8 anak (28 %), pada kategori Mulai Berkembang sebanyak 14 anak (49,9%), pada kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 3 anak (12,3%), dan pada kategori Berkembang Sangat Baik sebanyak 3 anak (9,7%). Setelah dilakukan metode penelitian selama 1 bulan dan di dapat hasil siklus I yaitu menunjukkan bahwa pada kategori Belum Berkembang sebanyak 1 anak (3,6%), pada kategori Mulai Berkembang sebanyak 5 anak (17,8%), pada kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 anak (21,4%), dan pada kategori Berkembang Sangat Baik 16 anak (57,2%). Penelitian ini dicukupkan pada siklus I karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang di tetapkan yaitu 75 %, dimana hasil capaian Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik dijumlahkan dan hasilnya mencapai 78,6 %. Dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan pada siklus I. Dapat disimpulkan bahwa program paint dapat meningkatkan kemampuan visual spasial pada anak kelompok B TK-YKA Banda Aceh ini menunjukkan berhasil.

Kata Kunci: visual spasial, program paint

Abstract

The background in this study is the low ability of children in activities that involve visual spatial. Therefore a method that can improve the spatial visual ability through the paint program is required. The purpose of this research is to know how Child Activity In Improving Spatial Visual Ability through Paint Program in Group B TK-YKA Banda Aceh and to know how to Improve Spatial Visual Ability through Paint Program in Group B TK-YKA Banda Aceh. This research uses Class Action Research method (PTK). Subjects in this study were all children aged 5-6 years, amounting to 28 children, consisting of 17 boys and 11 girls. The object of this research is Spatial Visual Ability through Paint Program. Instruments used in data

collection in this study is observation and documentation, while the data analysis techniques using descriptive qualitative. The data can be analyzed qualitatively. Based on the results of the research on preliminary observation indicated that in the category Not yet Developed as many as 8 children (28%), Emerging Development category as many as 14 children (49.9%), in the Expectancy category As many as 3 children (12.3%), and in the category of Growing Very Good as much as 3 children (9.7%). After doing research method for 1 month and in the result of cycle I that shows that in category Not yet Developed as much as 1 child (3,6%), in category Started Developing as many as 5 child (17,8%), in category Developing As Hope 6 children (21.4%), and in the category of Very Good Developing 16 children (57.2%). This research is sufficient in cycle I because it has reached the success indicator which is set that is 75%, where the achievement of Growing Up Expectation and Growing Very Good is added and the result reaches 78,6%. From this result, there is an increase in cycle I. It can be concluded that paint program can improve spatial visual ability in this group B TK-YKA Banda Aceh show successful.

Keywords: visual spatial, paint program

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan akan menciptakan peserta didik yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional di atas, maka pemberian rangsangan pendidikan tersebut harus diberikan sedini mungkin yaitu saat anak masih dalam usia dini atau "The Golden Age". Usia emas seorang manusia ketika ia berusia 0-6 tahun berdasarkan Sisdiknas tahun 2003 atau 0- 8 tahun berdasarkan dunia internasional. Usia dini merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. menurut Santoso (Ramli, 2005:1) anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai 8 tahun. Anak pada usia ini dapat dikatakan sebagai usia emas (*Golden Age*), karena karena pada masa usia dini merupakan masa yang paling efektif untuk pengembangan potensi dalam mengembangkan aspek perkembangannya, yang meliputi pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian), bahasa, kognitif, motorik dan seni. Oleh karena itu, sebagai orang

tua dan pendidikan harus pandai memberi rangsangan yang berupa pendidikan yang disesuaikan dengan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pola asuh yang baik sejak dini akan besar pula pengaruhnya bagi tumbuh kembangnya seorang anak, terutama dari lingkungan terdekat anak. Lingkungan terdekat ini meliputi keluarga dan budaya serta kehidupan sosial yang berkembang dan berlangsung di sekitarnya, tempat dimana anak di besarkan. Hal ini akan menjadi modal awal bagi anak untuk belajar berkomunikasi, bersosialisasi serta untuk menyalurkan energinya, mengekspresikan emosinya dan mengembangkan kreatifitasnya.

Pada dasarnya setiap peserta didik dikaruniai potensi kreatif sejak lahir. Hal ini dapat dilihat dari perilaku bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya secara alamiah. Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar

pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini disebut memiliki dampak terhadap pengembangan kemampuan untuk berbuat dan belajar pada masa-masa berikutnya. Proses pembelajaran pada masa usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata. Sebab dengan pengalaman nyata yang memungkinkan anak secara optimal dan menempatkan pendidik sebagai pendamping, pembimbing, dan fasilitator bagi anak. Proses pembelajaran seperti ini dapat menimbang bentuk pembelajaran yang hanya berorientasi pada kehendak guru yang menempatkan anak secara pasif dan guru menjadi dominan. Selain itu proses pembelajaran hendaknya juga mampu mengembangkan potensi anak dengan memberdayakan seluruh potensi yang dimilikinya, sehingga anak mampu meningkatkan kompetensinya yang tampak dalam kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif. Pembelajaran pada anak usia dini mempunyai karakteristik tertentu sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologi anak. Setiap anak memiliki berbagai kecerdasan yang terdapat dalam dirinya, namun adakalanya hanya beberapa kecerdasan tersebut dapat berkembang sehingga menjadi keunggulan bagi dirinya. Setiap individu memiliki cara yang berbeda dalam mengembangkannya. Untuk itulah dalam proses pembelajaran setiap anak harus mendapat perlakuan yang berbeda sesuai dengan potensi

kecerdasannya masing-masing. Dalam perkembangan konsep kecerdasan jamak telah memberikan implikasi yang signifikan terhadap perkembangannya konsep kecerdasan jamak telah memberikan implikasi yang signifikan terhadap perkembangan dunia pendidikan.

Pencetus teori *multiple intelligence* (kecerdasan jamak). Howard Gardner menyatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah, atau menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya dan masyarakat (Gardner, 2003:22). Menurut Gardner kecerdasan bukanlah kemampuan yang sudah ada sejak lahir dan akan tetap sepanjang hidup yang tidak dapat dikembangkan. Kecerdasan selalu dapat dikembangkan lewat pembelajaran dan seorang guru mempunyai peran untuk membantu perkembangan kecerdasan anak. Kecerdasan anak yang sudah tinggi dapat dimaksimalkan, sedangkan kecerdasan anak yang masih rendah dapat dibantu untuk ditingkatkan sehingga anak memiliki keterampilan dalam menghadapi persoalan hidup yang lebih baik. Lina (2016:27)

Amstrong dalam Musfiroh (2005:62) berpendapat bahwa anak yang cerdas dalam visual spasial memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk, ruang, dan bangunan, memiliki kemampuan membayangkan sesuatu dan melahirkan ide secara visual dan spasial (dalam bentuk gambar). Hal ini berarti anak yang memiliki kecerdasan visual spasial suka akan kegiatan *mecoret-coret*, membentuk gambar,

mewarnai dan menyusun bangunan seperti puzzle dan balok. Anak yang memiliki potensi spasial yang tinggi mampu berpikir dalam bentuk gambaran (images) dan mampu menemukan objek yang hilang dalam kaitan dengan kemampuan dibidang daya ingat visual. Anak dengan kecerdasan visual spasial yang tinggi diharapkan kelak bisa memiliki profesi sebagai seorang pelukis, arsitek, fotografe, desainer, seniman, pilot, nahkoda dan para penemu teknologi.

Berdasarkan hasil observasi di TK-YKA pada bulan Juli 2017, terlihat adanya permasalahan pada kemampuan visual spasial. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan anak dalam kegiatan yang melibatkan visual spasial seperti menggambar, melukis, mencoret-coret, dan membuat pra karya. Sehingga peneliti mencoba meningkatkan kemampuan visual spasial melalui program paint di kelompok B TK-YKA Banda Aceh. Maka memilih program paint untuk kecerdasan visual spasial ini peneliti lakukan untuk dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menggambar menggunakan program paint dan menambah minat belajar anak agar anak mengenal bahwa menggambar tidak hanya dilakukan pada buku gambar saja. Namun anak juga dapat melakukan dengan program paint melalui komputer. Melihat perkembangan zaman saat ini, anak lebih cepat mengenal dan mampu mengoperasikan dengan baik ketika proses pengenalan program paint ini dilakukan. Minat belajar anak juga sangat bertambah, sehingga setiap anak

selalu bertanya “kapan bu masuk komputer, hari ini kita gambar apa ? “. Program paint untuk kecerdasan visual spasial anak ini mampu membuat minat belajar anak bertambah dan mereka semangat untuk kesekolah. Kondisi ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan visual spasial anak dengan mengenal gambar, bentuk, warna dan lain-lain.

Pada umumnya kemampuan kecerdasan visual spasial anak masih rendah, ini dibuktikan dengan hasil penelitian Lina (2016: 7) hasil perhitungan dari uji statistik Anova diperoleh nilai R square = 0,620, dan 0,622, yang berarti keterampilan berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial sebesar 62,2% dan keterampilan berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik sebesar 62%. Keterlaksanaan penelitiannya, awalnya pendidik terlihat agak canggung dengan metode yang akan dilaksanakan, setelah dilakukan pengarahan teknis pelaksanaannya dan pengenalan instrumen yang akan di pakai, untuk tahap pertama masih ada kendala dalam urutan kegiatan sehingga peneliti sering terlibat langsung bersama pendidik. Pelaksanaan tahap 2, pendidik sudah mulai mandiri untuk melaksanakan kegiatan. Dapat disimpulkan pengaruh Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial Dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi Di Paud Terpadu Permata Hati Banda Aceh masih tergolong kecil, karena ini pertama kali ujicoba. Untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial

anak, menurut Musfiroh (2005:63) guru dapat merangsang melalui program seperti melukis, menggambar, membentuk sesuatu dengan plastisin.

Guru juga perlu menyediakan berbagai fasilitas untuk mengembangkan daya imajinasi anak dan juga menyediakan beberapa miniatur benda seperti pesawat, hewan, orang-orangan dan lain sebagainya. Jadi dengan kata lain kegiatan pembelajaran yang dipilih hendaknya kegiatan yang menyenangkan, dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya serta mampu mendorong anak mencari dan menentukan jawaban yang membantu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hubungan-hubungan baru atau dengan kata lain mampu menerapkan apa yang mereka pelajari ke dalam kehidupan mereka.

KAJIAN PUSTAKA

Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk,1992:18). Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Berdasarkan Undang-undang

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar".

Selanjutnya Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004:4). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Contohnya, ketika menyelenggarakan lembaga pendidikan seperti Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-kanak (TK) atau lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berbasis pada kebutuhan anak.

Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran

yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *physical, intelligence/cognitive, emosional, dan social education*.

Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu dan komprehensif (Depdiknas, Panduan Mengajar di TK/RA,2002:5).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Oleh karena anak merupakan pribadi yang unik melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua yang dapat memberikan

kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, hendaklah memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak. Contoh : jika anak dibiasakan untuk berdoa sebelum dan melakukan kegiatan baik di rumah maupun lingkungan sekolah dengan cara yang paling mudah dimengerti anak, sedikit demi sedikit anak pasti akan terbiasa untuk berdoa walaupun tidak didampingi oleh orang tua ataupun guru mereka.

Sujiono (2009:6) Usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi perkembangan intelegensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi. Informasi tentang potensi yang dimiliki anak usia itu, sudah banyak terdapat pada media massadan media elektronik lainnya.

Multiple Intelligence

Gardner (1993:17) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Ia memiliki pandangan yang pluralistik mengenai pemikiran. Menurutnya, pandangan tentang kecerdasan harus mengakui bahwa setiap orang mempunyai kekuatan pemahaman berbeda dan berdiri sendiri, menerima bahwa orang mempunyai kekuatan

berbeda dan gaya pemahaman yang kontras. Titik tekan teori kecerdasan jamak (Multiple Intelligence) adalah pada kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan untuk menciptakan suatu produk atau karya. Secara lebih terperinci Gardner (1993:17-23) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan:

1. Kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau enyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya.
2. Sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya.
3. Potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.

Menurut Bandler dan Grinder dalam Depotter (1999:39) kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar, hampir semua orang cenderung pada salah satu modalitas belajar yang berperan sebagai saringan untuk pembelajaran, pemrosesan dan komunikasi; sedangkan Marvoka meyakini bahwa orang tidakhanya cenderung pada satu modalitas, mereka juga memanfaatkan kombinasi modalitas tertentu yang memberi mereka bakat dan kekurangan alami tertentu. Adapun modalitas yang dimiliki oleh setiap individu dapat dibagi menjadi 3 yaitu modalitas visual, auditorial, dan kinestetikal.

Kecerdasan Visual Spasial

Visual spasial merupakan salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang atau untuk anak di mana dia berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban. Yaumi (dalam Lina, 2016: 29) Kecerdasan majemuk merupakan keanekaragaman kemampuan yang menyangkut beberapa bidang. Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial antara lain : video, gambar, menggunakan model atau diagram. Kecerdasan visual spasial, yaitu merupakan kecerdasan yang dikaitkan dengan bakat seni lukis dan arsitektur. Untuk itu, para pendidik harus memberikan ruang gerak yang memadai bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual spasial harus dirangsang dengan baik. Jika tidak, maka kecerdasan visual spasial tidak akan berkembang dengan optimal. Dengan demikian, anak memiliki kesempatan untuk muncul dan berkembang mencapai tahap yang semakin optimal, sehingga setiap anak berkesempatan menunjukkan kecenderungan, kepekaan, dan kemampuan dari kecerdasan yang dimilikinya.

Kecerdasan visual spasial dapat dirangsang dengan melalui berbagai program seperti melukis, menggambar menggunakan program paint, membentuk sesuatu dengan plastisin, mengecap dan menyusun potongan kertas menjadi bentuk gambar (kolase). Kegiatan dalam pengembangan

kecerdasan visual spasial dapat dilakukan dengan pembelajaran kreatif. Pembelajaran kreatif sangat baik jika dilakukan dengan cara bermain. Seperti prinsip pembelajaran di taman kanak-kanak, yaitu “ belajar melalui bermain ”. Pembelajaran seperti ini akan sangat menyenangkan bagi anak, sehingga anak tidak akan bosan dan jenuh. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik ia akan melakukannya kembali dalam situasi lain.

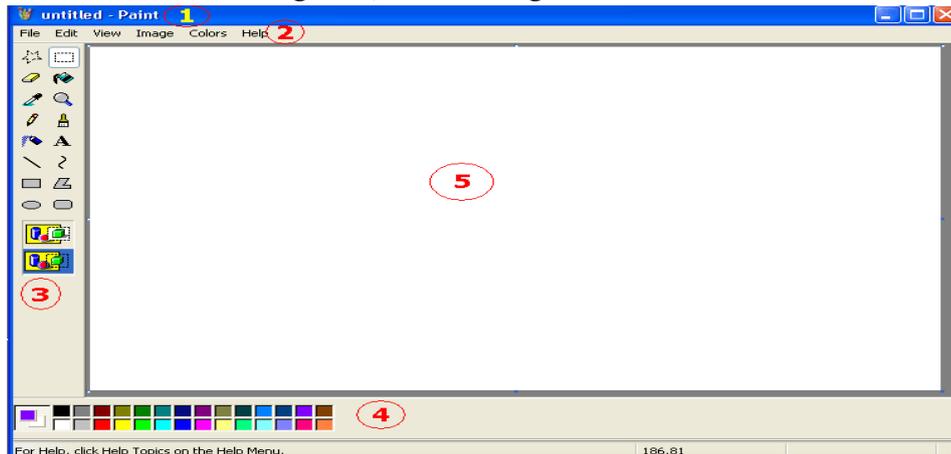
Bermain adalah awal timbulnya kecerdasan visual spasial karena dalam kegiatan yang menyenangkan anak akan dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak. Kecerdasan visual spasial pada dasarnya dimiliki setiap manusia, hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kecerdasannya, ada pula yang kehilangan potensi kecerdasannya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan potensi kecerdasannya di lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi tersebut.

Program Paint

Zainal A. Mutaqin, (2014: 2) Paint adalah salah satu program (software) pengolah gambar, program paint merupakan salah satu program bawaan dari micorosft windows. Jadi program windows selalu ada program pengolah gambar yaitu paint. Setiap windows tampilan program paintnya berbeda, tetapi pada prinsipnya cara penggunaannya adalah sama. Langkah-langkah menjalankan Program Aplikasi Paint adalah :

1. Buka program *Microsoft Paint* dengan klik tombol *Start* yang ada di taskbar
2. Klik Menu All Program, Accessories, Paint
3. Jendela Paint akan ditampilkan.

Mengenal Jendela Program Paint



Keterangan Gambar:

1. Title bar atau baris judul ini berfungsi untuk menampilkan nama file yang sedang aktif di jendela paint.
2. Menu bar atau baris menu, berisi File, Edit, View, Image, Colors, Help
3. Tool Box, berisi peralatan menggambar (Untuk memunculkan menggunakan CTRL T atau bisa dilihat pada menu view).
4. Color Box berisi pilihan warna yang bisa kita pilih saat menggambar nanti (Untuk memunculkan menggunakan CTRL L atau bisa anda lihat di menu view).
5. Lembar kerja paint yang nantinya kita gunakan untuk tempat menggambar.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Action Research). Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai Classroom Action Research (CAR) yaitu sebuah penelitian yang dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan upaya untuk meningkatkan kinerja sistem organisasi atau masyarakat agar lebih efektif dan

efisien (E. Mulyasa, 2005 : 151). Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan identifikasi persoalan, menentukan data, mengumpulkan data dan analisa, merencanakan tindakan lanjutan, melaksanakan tindakan lanjutan dan kemudian evaluasi serta follow up. Subjek penelitian adalah 28 orang anak yang duduk dikelompok B, yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 17 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di TK YKA Jalan Tgk. Abd. Ujong Rimba No. 18 Kecamatan Baiturrahman Banda Aceh diruangan TK B.

Kegiatan ini dilakukan kurang lebih selama 3 bulan, dari awal Februari sampai akhir April 2017. Aktifitas dilakukan 2 kali pertemuan dalam satu minggu masing-masing kelas, setiap hari 3 tahap kelompok secara bergiliran masuk keruang komputer, khusus kelas B-2 pada hari Selasa dan Jum'at. Kegiatan dimulai pukul 09.00 sampai kurang lebih pukul 11.00 WIB. Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan observasi dan penugasan. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi untuk mengetahui tingkatan keberhasilan anak dalam proses pembelajaran, serta dokumen berupa hasil

gambar anak-anak kelompok B. Analisis data dilakukan dengan analisis induktif, yaitu menganalisis data yang bersifat umum, kemudian mengambil kesimpulan yang khusus. Semua data yang telah berhasil dikumpulkan penulis pada TK YKA Banda Aceh diolah, dianalisa, disimpulkan dan ditabulasikan ke dalam masing-masing kelompok atau tabel sesuai dengan kode faktor yang ingin disusun berdasarkan hasil persentase kemampuan anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh data bahwa perencanaan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak YKA dilakukan dengan cara menyusun perencanaan program semester atau prosem, perencanaan kegiatan mingguan (RKM), dan perencanaan kegiatan harian (RKH). Perencanaan pembelajaran meliputi perencanaan program semester, rencana kegiatan mingguan (RKM), dan rencana kegiatan harian (RKH) yang ketiganya saling berkaitan. RKH dibuat berdasarkan RKM yang berbentuk webbing, dan RKM disusun berdasarkan prosem. Dalam satu hari dalam RKH, tidak semua kecerdasan dapat dikembangkan. Untuk penentuan tema, sekolah menyesuaikan dinas. Data wawancara tentang perencanaan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak YKA diperkuat dengan adanya data dokumen sebagai berikut : Dokumen perencanaan pembelajaran di TK-YKA terdiri dari dokumen program semester, dokumen rencana kegiatan mingguan (RKM), dan dokumen rencana kegiatan harian (RKH). Indikator yang ada pada RKH sesuai dengan indikator pada RKM pada mingguan tersebut, serta indikator pada Jurnal Buah Hati

RKM juga sesuai dengan pemetaan indikator pada program semester.

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak YKA berdasarkan data dokumen antara lain (1) perencanaan pembelajaran berupa perencanaan program semester (prosem), perencanaan kegiatan mingguan (RKM), dan perencanaan kegiatan harian (RKH), (2) indikator pada RKH, RKM, serta prosem saling berkaitan (sinkron), karena RKH dibuat berdasarkan RKM sedangkan RKM disusun berdasarkan prosem, dan (3) pemilihan tema pada perencanaan pembelajaran berdasarkan tema dari dinas.

Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, dan dokumentasi pada kelompok B-2 sebanyak 2 kali pertemuan dalam 1 minggu yang dilaksanakan selama 1 bulan, diperoleh data bahwa pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak YKA Taman Kanak-Kanak YKA terdiri dari kegiatan ATP (at the playground), kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, serta kegiatan akhir.

Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam tahap tindakan terlebih dahulu disediakan bahan dan alat yang dapat digunakan sebagai media dalam menggunakan program paint yang dapat di perlihatkan di Taman Kanak-kanak. Kemudian dilakukan pengamatan awal dengan menggunakan tabel observasi tentang hasil belajar pembelajaran seni melalui penggunaan program paint pada peningkatan kemampuan motorik halus, yang muncul pada pengembangan fisik motorik dan seni seorang anak. Selanjutnya dibuatlah skenario

pembelajaran yang berlaku pada pembelajaran di TK YKA Kota Banda Aceh, yaitu berupa rencana kegiatan harian (RKH). Skenario pembelajaran yang sesuai dengan tema-tema dan kompetensi dasar dari bidang pengembangan aspek seni, indikator dengan menggunakan komponen-komponen penggunaan media yang lebih efektif dan efisien.

Setelah menyusun skenario pembelajaran, peneliti juga menyusun lembar observasi. Lembar observasi ini dimaksud sebagai alat untuk mengamati kondisi pembelajaran pengembangan aspek seni di kelompok belajarnya pada saat anak melaksanakan kegiatan menggambar menggunakan program paint. Kegiatan lain yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah merancang alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar anak dalam penggunaan teknik menggambar menggunakan program paint yang benar adalah non tes. Penilaian non tes ini dilakukan dengan mengamati kegiatan anak selama berlangsung pembelajaran pengembangan aspek seni dan diisi pada lembar observasi hasil siklus I. Pelaksanaan tindakan merupakan tahap yang dilakukan terhadap rancangan yang telah disusun sebelumnya berdasarkan masalah yang dihadapi. Dalam tahap ini guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan sebelumnya.

Berdasarkan skenario yang dibuat, guru melaksanakan tindakan didalam kelompok belajarnya. Tindakan I yang dilaksanakan adalah dengan menerapkan pembelajaran pengembangan aspek seni melalui penggunaan program paint teknik menggambar dengan benar. Berdasarkan tindakan yang diberikan kepada anak pada tindakan I, selanjutnya diolah dan

dianalisis secara bersama-sama. Analisis data dilakukan untuk memudahkan dalam refleksi yang akhirnya dapat disusun rencana pemecahan masalah pada langkah pembelajaran selanjutnya. Observasi dilakukan dalam pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan. Pengamatan pertama sekali dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan I. Observasi ini dilakukan bertujuan untuk melakukan proses pembelajaran pengembangan aspek seni melalui penggunaan program paint teknik menggambar untuk melatih kemampuan motorik halus anak secara langsung dikelompok belajarnya. Berdasarkan hasil pengamatan tindakan I dianalisis dan direfleksikan sehingga diperoleh gambaran untuk direncanakan.

Observasi selanjutnya dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar pengembangan aspek seni melalui penggunaan teknik menggambar menggunakan program paint dalam upaya melatih kemampuan motorik halus anak pada TK YKA Kota Banda Aceh. Hasil pengamatan yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan direfleksi. Berdasarkan hasil pengamatan dianalisis pada masing-masing tindakan. Refleksi tindakan I dijadikan dasar penentuan langkah alternatif pemecahan masalah. Selanjutnya, hasil refleksi dari tindakan dijadikan sebagai dasar penyimpulan terhadap proses pembelajaran pengembangan aspek seni melalui penggunaan teknik menggambar menggunakan program paint untuk melatih kemampuan motorik halus anak. Untuk memperoleh deskripsi yang objektif terhadap pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar pengamatan. Lembar pengamatan menyangkut dengan aspek-

aspek yang dinilai, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Aspek kognitif yang diamati terdiri atas kemampuan anak menyerap informasi tentang pengetahuan pengembangan aspek seni dari penjelasan guru. Selanjutnya aspek afektif menyangkut dengan keaktifan anak mengikuti pembelajaran dengan melatih kemampuan motorik halus anak melalui program paint. Pelaksanaan tindakan siklus I didasarkan pada hasil evaluasi dan refleksi hasil observasi awal. Selanjutnya, peneliti mendasarkan pada rencana pelaksanaan tindakan yang mengacu kepada hasil evaluasi dan refleksi tindakan I. Berdasarkan siklus yang dilalui pada pembelajaran pengembangan aspek seni melalui program paint untuk melatih kemampuan visual anak, disusunlah simpulan penelitian.

Proses Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilaksanakan tindakan dengan menggunakan program paint sebagai alat bantu terjadi peningkatan. Tergambar dari tingginya minat belajar anak dalam mengikuti pelajaran seni dan fisik motorik anak dengan teknik menggambar menggunakan program paint dengan bentuk gambar dan hasil warna gambar membuat anak bertanya kenapa bisa gambar tersebut berwarna dari masing-masing gambar dan kombinasi warna tersebut dalam kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada saat itu. Guru peneliti memberi penjelasan pada anak untuk tidak hanya memperhatikan benda yang menarik tersebut tapi juga harus benar-benar mengikuti proses pembelajaran yang baik, sehingga dapat mengenal warna dan membuat bentuk gambar sederhana dengan benar. Peneliti

Jurnal Buah Hati

memberi pengarahan dan penjelasan secara rinci pada anak bagaimana cara membuat gambar dengan menggunakan program paint dan menghasilkan gambar dengan indah sehingga anak dapat menggambar dengan program paint dan mewarnai gambar dengan baik dan benar serta dapat melatih imajinasi anak untuk menggambar.

Deskripsi Hasil Siklus I

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus I adalah mempersiapkan beberapa hal yang akan diperlukan dalam pelaksanaan penelitian yaitu membuat RKH, menyusun instrumen aktifitas anak serta membuat media gambar program paint dengan variasi warna dasar serta contoh hasil teknik menggambar menggunakan program paint dalam proses pembelajaran. Siklus I dilaksanakan dalam upaya peningkatan hasil belajar pengembangan seni melalui kegiatan menggambar menggunakan program paint untuk melatih kemampuan motorik halus anak untuk pembelajaran dibidang seni pada anak kelompok B TK YKA Kota Banda Aceh dengan 2 kali pertemuan dalam 1 minggu setiap kelompok B. Karena kegiatan menggambar menggunakan program paint dalam pengembangan aspek seni untuk melatih kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media pendukung, hal ini sesuai dengan kegiatan harian yang sudah disusun. Langkah-langkah pelaksanaannya adalah sesuai dengan yang dituangkan dalam rencana kegiatan harian (RKH).

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai perencanaan yang

alokasi waktu 3 jam pelajaran. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini diawali dengan memberikan motivasi dengan menggali pengetahuan awal anak serta memberikan informasi kompetensi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru membagi anak menjadi 3 kelompok, kemudian guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok tersebut untuk dieksplorasi. Pada tahap berikutnya guru mengamati aktifitas anak dan membimbing kegiatan tersebut serta memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk memperlihatkan hasil kerja dalam kelompoknya. Anak yang diharapkan dapat menunjukkan dan menceritakan bentuk gambar yang dibuat. Kegiatan menggambar menggunakan program paint yang digunakan pada siklus I ini untuk menentukan jenis warna dan bentuk gambar serta kemampuan anak dalam mengkombinasikan masing-masing warna ke dalam bentuk gambar sederhana. Tahap berikutnya guru memberikan klarifikasi dan penguatan terhadap materi yang telah dikerjakan serta memberikan bimbingan pada anak yang belum memahami materi yang telah dipelajari. Pada akhir pelajaran anak, guru memberikan tugas pada anak untuk menulis kembali kata-kata yang sudah diajarkan. Kegiatan ini dilakukan pada 2 kali pertemuan. Pada akhir pembelajaran diberikan evaluasi. Dari analisis terhadap hasil belajar yang dicapai oleh anak diperoleh data bahwa anak memperoleh nilai BB 1 orang anak, MB 5 orang anak, berjumlah 22 orang anak dari keseluruhan jumlah anak 28 orang, maka jumlah anak

yang mendapatkan nilai BSH 6 orang anak, dan BSB 16 orang anak sebesar 75 %, jumlah yang belum memperoleh nilai BSH dan BSB adalah 6 orang dengan persentase sebesar 25 %.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan pada siklus I ini antara lain adalah aktifitas anak saat PBM berlangsung dan pelaksanaan PBM yang diselenggarakan oleh guru. Hasil observasi guru terhadap aktifitas anak pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktifitas anak, yaitu persentase aktifitas sebesar 80,0%. Hal ini menunjukkan bahwa aktifitas anak tergolong cukup dari yang diharapkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I yang diperoleh tentang program paint untuk melatih kemampuan motorik halus anak diatas memperlihatkan bahwa rata-rata nilai BSB yang diperoleh adalah 57,2%, BSH dengan nilai rata-rata 21,4%, MB nilai rata-rata 17,8% dan nilai rata-rata BB 3,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan sebagian besar anak pada TK YKA Banda Aceh sudah bisa memahami pembelajaran yang disampaikan guru dalam program paint untuk melatih kemampuan motorik halus anak dalam artian adanya ketercapaian indikator dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari rekapitulasi siklus I jelas sudah terlihat bahwa terjadi peningkatan terhadap tiap-tiap kegiatan pembelajaran. Data rekapitulasi siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Hasil Observasi Setelah Melakukan Tindakan

ASPEK	BB		MB		BSH		BSB		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Mengenalkan program paint, fungsi, cara memilih program, membuka dan cara menggunakan program paint	-	-	9	32,2 %	7	25 %	12	42,8 %	28	100
2. Permainan cara mengenalkan program paint dan mengenal isi yang ada pada program paint	2	7,2 %	5	17,8 %	6	21,4 %	15	53,6 %	28	100 %
3. Mencoba mencoret lembar kertas gambar (Paint) untuk melatih motorik halus anak	-	-	-	-	8	28,6 %	20	71,4 %	28	100 %
4. Meniru garis tegak, datar, miring, dan lengkung	-	-	8	28,6 %	6	21,4 %	14	50 %	28	100 %
5. Membuat gambar bentuk lingkaran, persegi, panjang, segitiga, bintang	4	14,3 %	8	28,6 %	5	17,8 %	11	39,3 %	28	100 %
6. Membuat macam-macam gambar ekspresi wajah	-	-	5	17,8 %	6	21,4 %	17	60,7 %	28	100 %
7. Membuat gambar dan menceritakan isi gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk.	1	3,6 %	-	-	4	14,3 %	23	82,2 %	28	100 %
Total	7	25,1 %	35	125 %	42	149,9 %	112	400 %	196	700 %
	1	3,6 %	5	17,8 %	6	21,4 %	16	57,2 %	28	100

4. Refleksi

Setelah siklus I selesai dilaksanakan beserta penilaian terhadap hasil belajar

anak, aktifitas anak dalam melaksanakan PBM, guru peneliti bersama guru kolaborasi membuat pertemuan untuk membahas tentang tindakan yang harus

diperbaiki serta tindakan yang harus dipertahankan pada proses belajar mengajar. Tindakan tersebut antara lain :

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan lebih jelas pada anak.
- 2) Memotivasi anak yang tidak aktif dalam kelompoknya, membimbing anak dalam tugas kelompok dengan cara mendekati tempat duduk anak untuk melihat aktifitas anak lebih dekat serta membimbing anak dalam kegiatan tugas kelas.
- 3) Pengelolaan waktu lebih efektif.
- 4) Membuat perbedaan antara warna dan bentuk gambar dengan warna dan bentuk gambar lainnya, karena anak kesulitan dalam membedakan kedua hal tersebut, salah satu caranya dengan memberikan perbedaan dan penempatan warna dari masing-masing bentuk gambar yang di hasilkan anak melalui penerapan kegiatan menggambar menggunakan program paint.

Dari hasil observasi terhadap aktifitas anak terjadi peningkatan dari 75,00% pada siklus I. Hasil persentase aktifitas anak ini disebabkan adanya aktifitas anak pada kegiatan tugas kelompok dan tugas kelas. Selain ini tindakan guru dengan terus membimbing anak pada kegiatan kelompok juga ikut mempengaruhi kenaikan aktifitas tersebut. Dari data yang diperoleh masih ada anak yang tidak aktif dan telah dilakukan tindak lanjut dengan memberikan pertanyaan dan memberikan sanksi berupa tugas menyelesaikan bentuk gambar dengan Jurnal Buah Hati

teknik menggambar menggunakan program paint dengan variasi warna berdasarkan imajinasi anak yang harus dilakukan didepan komputer tanpa bantuan dari teman kelompoknya

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar anak pada pembahasan pembelajaran seni dan fisik motorik dengan menggunakan program paint. Hal ini dapat kita lihat dari hasil belajar anak. Aktifitas anak pada saat PBM berlangsung dan kemampuan guru dalam melaksanakan PBM. Setelah dilakukan analisis peningkatan ini berkaitan langsung dengan penggunaan program paint dan variasi warna serta penggunaan alam sekitar sebagai media pembelajaran.

Aspek yang terpenting adalah melatih kemampuan motorik halus anak serta peningkatan hasil belajar anak. Selain dapat melatih kemampuan motorik halus anak program paint dengan variasi warna serta alam sekitar sebagai media pembelajaran dapat juga berfungsi meningkatkan kemampuan seni daya pikir anak pada pengenalan program paint dan menggambar menggunakan program paint yang selama ini dianggap sebagai materi yang sulit. Program paint dan menggambar dapat digunakan sebagai wakil gambaran pengembangan seni kreatifitas anak dalam teknik melukis sederhana. Bagi anak dapat dengan mudah mengenal warna dan kombinasi warna serta bentuk gambar yang dihasilkan. Hasil belajar anak yang diperoleh pada siklus I sesuai dengan harapan yang diinginkan yaitu 75,00%. Hasil belajar siklus I 75,00% anak tuntas dan sebanyak 22 orang anak yang memperoleh nilai BSH

sebanyak 6 orang anak, dan BSB sebanyak 16 orang anak. Observasi yang dilakukan terhadap aktifitas anak pada siklus I sebanyak 80,0% anak aktif dalam kegiatan PBM. Angka persentase keaktifan anak yang diperoleh maksimal. Peningkatan ini terjadi karena tindakan yang dilakukan pada siklus I. Berdasarkan dari seluruh hasil tindakan yang menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar anak, peningkatan kemampuan motorik halus anak serta peningkatan terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan program paint dan menggambar sebagai media pembelajaran dapat digunakan pada pembelajaran seni dan fisik motorik menggunakan teknik menggambar menggunakan program paint.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa; Penggunaan program paint dalam melatih kemampuan visual spasial sebagai media pembelajaran dapat melatih kemampuan motorik halus anak pada pengembangan seni dan fisik motorik di kelompok B TK YKA Kota Banda Aceh, serta dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam pelaksanaan kemampuan menggambar menggunakan media program paint. Penggunaan program paint sebagai media pembelajaran dalam melatih kemampuan motorik halus anak kelompok B pada pengembangan kemampuan seni dan fisik

motorik di TK YKA Kota Banda Aceh, terutama pada aspek : (1) Mengenalkan program paint dan fungsinya, (2) Meniru garis tegak, datar, miring dan lengkung, (3) Membuat gambar bentuk lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, dan bintang, (4) Membuat macam-macam gambar ekspresi wajah, (5) Membuat gambar rumah, (6) Membuat gambar pemandangan, (7) Membuat gambar bus, (8) Membuat gambar dan menceritakan isi gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk dan (9) Menceritakan tentang gambar yang di buat sendiri.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi perubahan pada kemampuan motorik halus anak setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media Program Paint. Perubahan tersebut diperlihatkan berdasarkan hasil siklus I anak yang mengalami ketuntasan belajar adalah 75 %. Peningkatan hasil belajar kemampuan visual spasial anak TK YKA Kota Banda Aceh melalui penggunaan program paint . Aktivitas artinya "kegiatan atau keaktifan". Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Menurut Sriyono aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, lina (2015) Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi di PAUD Terpadu Permata Hati Banda Aceh. jurnal visipena vol. 6 no. 2 hal 26-39 Retrieved from <http://visipena.stkipgetsempena.ac.id/home/article/view/103/104>
- Berk, L. E. (1992). Children's private speech: An overview of theory and the status of research.
- Depdiknas.2004. Kurikulum Taman kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal. (RA) . Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- DePorter, Bobbi & Hernacki. 1999. Quantum Learning. Bandung : Kaifa
- Gardner, Howard. 1993. Multiple Intelligences. The Theory In Practice. New. York: Basic Books.
- Gardner, Howard.2003. Kecerdasan Majemuk. (Terjemahan Drs. Alexander. Sindoro). Batam Centre: Interaksara.
- Mulyasa, E. Praktik Penelitian Tindakan Kelas, Bandung:2009
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasah. Kecerdasan. Jakarta.
- Ramli. (2005). Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.
- Zainal A. Mutaqin, dkk; Seri belajar komputer untuk anak usia dini, KIDIA INDONESIA, Jakarta

PERAN BIBLIOTERAPI DALAM MENGATASI PERMASALAHAN SISWA

Erna Labudasari¹⁾

¹⁾Universitas Muhammadiyah Cirebon

e-mail: erna.labudasari@umc.ac.id

Abstrak

Perkembangan siswa terkadang terganggu oleh berbagai faktor. Gangguan tersebut dapat dipengaruhi oleh lingkungan baik fisik, psikis maupun sosial. Permasalahan yang bervariasi membuat penanganan juga tidak sama antara satu anak dengan anak yang lain sehingga guru perlu memahami alternatif pemecahan masalah. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat diaplikasikan di kelas adalah melalui biblioterapi. Biblioterapi dapat mengatasi permasalahan yang dialami siswa. Biblioterapi dapat didefinisikan sebagai kegiatan membaca secara terbimbing dengan tujuan untuk membantu memecahkan permasalahan seseorang yang membutuhkan terapi. Biblioterapi dapat digunakan untuk membantu seseorang untuk menjawab pertanyaan tentang permasalahan yang dialami dengan berdasarkan literatur. Biblioterapi merupakan metode yang tepat bagi pendidik untuk mengatasi siswa dengan permasalahan sosial, emosional, pendidikan, dan akademik. Penggunaan biblioterapi di kelas memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengatasi permasalahan di sekolah. Penerapan biblioterapi dilakukan dengan cara membandingkan permasalahan dan cara memecahkan masalah tersebut yang terdapat di buku lalu guru dapat memilih bahkan mengembangkan pemecahan masalah yang terbaik versi mereka.

Kata Kunci: biblioterapi, literatur, sekolah, siswa

Abstract

The development of students is sometimes distracted by some factors. Its distraction can be influenced by their environment physically, psychically, and socially. The various problems make the different solutions for each students so teachers need to understand an alternative problem solving. One of problem solving which can be applied in the classroom is through Bibliotherapy. It can solve the student problems. It can be defined as a guided reading activity which its purpose to assist someone to answer a question about the problems they have based on literacy. Bibliotherapy is an appropriate method for teachers to solve the students who have social, emotion, education, and academic problems. Applying bibliotherapy in the classroom give students opportunities to solve their problems at school. The applying can be done by comparing problems and problem solving on the book then the teachers can choose even develop their best version problem solving.

Keywords: bibliotherapy, literature, school, students

PENDAHULUAN

Dalam proses pengembangan potensi, siswa seringkali mengalami gangguan. Gangguan tersebut dapat dipengaruhi oleh lingkungan baik fisik, psikis maupun sosial. Saat ini banyak terjadi pelanggaran yang dilakukan oleh siswa baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Pelanggaran-

nya seperti, penyalahgunaan obat-obatan, minuman keras, kriminalitas dan pergaulan bebas. Selain dari pengaruh lingkungan, faktor perkembangan teknologi yang sangat pesat juga seperti kian maraknya peredaran tayangan pornografi di internet dapat menimbulkan permasalahan bagi perkembangan psikis siswa. Semakin mudah mengakses internet

dimanapun dan kapanpun akan membuat siswa mengakses yang seharusnya tidak boleh untuk seusianya. Kurangnya pengawasan orang tua akan semakin memperburuk keadaan tersebut.

Pendidikan keluarga yang kurang juga dapat menimbulkan perkembangan siswa terganggu. Keluarga yang tidak harmonis, perceraian orang tua, dan kondisi ekonomi merupakan hal-hal yang mendukung rusaknya kondisi psikis anak. Jika gangguan tersebut tidak mendapat perhatian, maka akan terjadi masalah pada diri siswa dan mengakibatkan adanya penyimpangan pada pribadi siswa.

Guru di sekolah diharapkan dapat mencari alternatif pemecahan masalah yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan siswa. Guru harus memiliki pengetahuan yang cukup untuk membantu siswa pada setiap masalahnya, karena seringkali guru dijadikan pengganti orangtua selama di sekolah. Jika guru tidak memiliki kemampuan yang cukup, diharapkan untuk menambah pengetahuannya melalui sumber lain, seperti melalui literatur.

Biblioterapi merupakan alat yang tepat bagi pendidik untuk mengatasi siswa dengan permasalahan sosial, emosional, pendidikan, dan akademik. Biblioterapi dapat didefinisikan sebagai kegiatan membaca materi bacaan secara terbimbing dengan tujuan untuk membantu memecahkan permasalahan seorang yang membutuhkan terapi. Dengan kata lain, biblioterapi digunakan untuk membantu seseorang menjawab pertanyaan tentang permasalahan yang di alami dengan menggunakan literatur.

PEMBAHASAN

Biblioterapi

Secara etimologi, biblioterapi terdiri atas 2 kata, yaitu *biblio* yang artinya buku dan *therapia* yang artinya menyembuhkan. Jadi dengan kata lain arti kata dari biblioterapi adalah penggunaan buku dengan tujuan menyembuhkan. Biblioterapi dapat digunakan pada program konseling untuk program pencegahan, penanganan awal, dan program penyembuhan. Biblioterapi juga digunakan untuk menjembatani dan mengatasi permasalahan emosional, sosial dan akademik yang di alami oleh seseorang.

Dulu, biblioterapi hanya digunakan di rumah sakit sebagai bagian dari servis para pustakawan dan hanya digunakan untuk kepentingan terapi seseorang yang mengalami sakit mental, strategi penyembuhan tentara yang mengalami trauma dan sebagai terapi untuk menyembuhkan pada veteran. Sekarang, biblioterapi tidak hanya digunakan di rumah sakit untuk penanganan medis tapi juga dapat diaplikasikan di sekolah oleh guru atau para tenaga pustakawan. Biblioterapi tidak hanya untuk menyembuhkan para penyandang sakit mental atau para veteran dan tentara tapi juga dapat membantu seseorang dengan beberapa permasalahan tertentu termasuk kepada permasalahan moral dan karakter.

Biblioterapi merupakan salah satu strategi terapi yang dapat diterapkan di kelas. Guru dapat menggunakan biblioterapi untuk membantu anak-anak pada situasi tertentu atau sebagai metode untuk mengajarkan kemampuan berkembang dan bersosialisasi yang tepat di kelas. Namun tidak semua siswa cocok diterapkan strategi seperti ini. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru memiliki pengetahuan mengenai biblioterapi.

Masih banyak orang kurang mengenal esensi dari biblioterapi karena mereka mengira bahwa biblioterapi hanya dapat diterapkan pada pasien yang mengalami trauma psikis dan merupakan suatu strategi medis. Padahal biblioterapi tidak hanya sebatas pada suatu tindakan medis tapi bisa juga di aplikasikan pada proses pembelajaran di kelas. Biblioterapi dapat merubah kebiasaan dan sikap pembaca, melalui cerita dan pengembangan karakter, siswa tidaklah sendiri dalam menghadapi masalahnya karena siswa mengadopsi cara penyelesaian masalah dari cerita yang mereka baca.

Menurut Prater, Johntun, Dyches dan Johnstun dalam Rapee, R. M., Abbott, M. J., & Lyneham, H. J. (2006), biblioterapi dapat digunakan untuk membantu siswa menghadapi permasalahan mempelajari bahasa yang baru dan hidup dilingkungan budaya yang berbeda. Biblioterapi banyak digunakan untuk membantu anak-anak dan orang dewasa mengatasi tentang masalah pengaturan, kejahatan, dan pengembangan diri.

Penggunaan biblioterapi di kelas memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengatasi permasalahan kegagalan di sekolah. Membantu siswa untuk membandingkan permasalahan dan pemecahan masalah yang benar terjadi dengan yang terdapat di buku lalu mengembangkan pemecahan masalah yang terbaik versi mereka. Berikut ini adalah beberapa manfaat biblioterapi yang menjadi alasan guru harus menggunakan biblioterapi terhadap siswanya menurut Aiex dalam McEncroe (2007).

1. Menunjukkan bahwa siswa bukanlah yang pertama dan satu-satunya yang mengalami masalah yang sedang dihadapi saat ini,

2. Untuk menunjukkan pada siswa bahwa ada banyak cara dalam penyelesaian masalah,
3. Untuk membantu siswa agar merasa bebas untuk mendiskusikan masalahnya,
4. Untuk membantu siswa mengkonstruksikan rencananya dalam penyelesaian masalah,
5. Untuk membantu mengembangkan konsep pengembangan diri,
6. Untuk meringankan tekanan mental dan emosional yang dirasakan oleh siswa yang memiliki masalah,
7. Untuk membantu perkembangan dalam penilaian diri,
8. Untuk menjembatani siswa menemukan minat diluar diri sendiri, dan
9. Untuk meningkatkan pemahaman tentang tingkah laku manusia.

Biblioterapi bukan terapi yang dapat berjalan sendiri tanpa adanya kerjasama dengan para partisipan. Biblioterapi sudah dilakukan oleh banyak "terapis", baik aktivis kesehatan profesional maupun pada pendidik. Latar belakang profesi seorang terapis tidaklah penting karena yang penting adalah pengetahuan terapis mengenai permasalahan siswa dan buku-buku yang sesuai dengan permasalahan tersebut.

Terapis harus mempunyai pengetahuan lebih mengenai buku yang akan digunakan dalam proses terapi. Terapis di sekolah harus memahami siswa dengan baik sehingga dapat memilih buku yang tepat untuk menjawab permasalahan siswa. Jika terapis adalah seorang guru dan merasa kesulitan dalam memilih buku yang tepat, terapis di sekolah dapat meminta pendapat pada para ahli atau petugas perpustakaan di sekolah.

Kriteria Buku

Buku merupakan salah satu alat terapi yang menjadi faktor untuk menyukseskan biblioterapi. Penggunaan buku sebagai media untuk mendukung kebutuhan terapi dan mendukung kebutuhan anak dalam proses transfer informasi untuk meningkatkan pemahaman dan meningkatkan kesadaran dalam masalah yang dialami.

Pengetahuan tentang pemilihan buku yang tepat sangat diperlukan. Oleh karena itu kerjasama dengan ahli buku seperti pustakawan diharuskan. Cook, earles-vollrath & Ganz dalam Rapee, R. M., Abbott, M. J., & Lyneham, H. J. (2006) menyatakan bahwa sistematika materi bacaan harus sesuai dengan kebutuhan siswa agar dapat memfasilitasi perkembangan siswa. Selain itu, diutamakan menggunakan buku hanya yang siswa kenal. Konteks buku kenal disini adalah buku yang memiliki kesamaan jalan cerita dengan apa yang sedang siswa alami. Dalam pemilihan buku, terapis perlu untuk menyesuaikan isi dari buku dengan usia anak yang ingin diterapi.

Buku diklasifikasikan berdasarkan tema, pendidikan, sosial dan permasalahan emosional. Buku yang dapat digunakan untuk terapi beragam jenisnya, misalnya fiksi, non fiksi, buku fantasi, buku bergambar, komik dan majalah. Namun, biasanya Buku yang digunakan untuk biblioterapi adalah buku yang berdasarkan kisah nyata atau buku fiksi. Menurut Shrodes dalam McEncroe, M. (2007) pemilihan materi bacaan haruslah dilakukan dengan cermat sesuai dengan kebutuhan sehingga siswa dapat mengidentifikasi karakter dan menyadari bahwa mereka tidaklah sendiri dalam menghadapi permasalahan.

Permasalahan Siswa

Permasalahan yang terjadi pada siswa seringkali bervariasi dan cenderung tidak sama antara siswa satu dengan siswa yang lain. Permasalahan yang bervariasi membuat penanganan juga tidak sama antara satu anak dengan anak yang lain sehingga guru perlu memahami alternatif pemecahan masalah. Berikut ini merupakan kemungkinan permasalahan yang dihadapi oleh siswa yang dapat disembuhkan oleh biblioterapi.

Pertama depresi. Depresi ini merupakan kelainan perasaan. Anak mudah sekali terkena depresi. Depresi yang dialami oleh anak tergolong depresi ringan tapi jika tidak diatasi bukan tidak mungkin akan membahayakan terhadap masa depan si anak tersebut. Di kelas, guru harus mengetahui dan mulai berhati-hati dalam menghadapi siswa yang memiliki riwayat depresi di dalam keluarganya. Ada beberapa ciri-ciri yang dapat diklasifikasikan pada seseorang yang mengalami depresi. Ciri-cirinya adalah sebagai berikut:

1. Mudah merasakan iri.
2. Kehilangan semangat dalam menjalankan aktivitas. Siswa yang depresi akan kehilangan semangat dalam belajar.
3. Mudah berganti berat badan.
4. Mudah lelah.
5. Merasa tidak berguna dan tidak dapat diandalkan dalam beberapa aktivitas. Siswa yang depresi akan cenderung tidak percaya diri dalam menjalankan kegiatan di sekolah.
6. Kesulitan berkonsentrasi pada saat belajar.
7. Meningkatnya rasa ketidaktegasan. Siswa akan kesulitan memutuskan sesuatu meskipun dihadapkan pada permasalahan yang ringan.

8. Mempunyai ide untuk bunuh diri. Hal ini terjadi jika siswa dihadapkan pada permasalahan yang tidak dapat dia hadapi, maka munculah pemikiran untuk melakukan bunuh diri sebagai solusi terakhirnya.

Selain depresi, permasalahan yang sering ditemui pada siswa di sekolah adalah gangguan kecemasan. Gangguan kecemasan juga salah satu permasalahan yang mungkin dapat menjangkiti siswa. Ciri-ciri siswa yang mengalami gangguan kecemasan adalah mudah terserang kepanikan. Kepanikan ini dapat dideteksi jika detak jantung siswa berdegub kencang, keringat berlebih, gemetar, atau ritme pernapasan tak teratur dan melakukan hal-hal tertentu secara tiba-tiba seperti siswa tiba-tiba berteriak atau menangis. Permasalahan lain yang tak kalah sering menjadi gangguan mental siswa menurut Myracle dalam McEncroe, M. (2007) adalah sebagai berikut:

1. Hiperaktif
2. Bullying
3. Gangguan makan
4. Permasalahan keluarga
5. Kelainan seksual
6. Masalah psikologi
7. Siswa menghadapi permasalahan perceraian, bunuh diri, perkosaan, hamil di luar nikah, kelainan seksual, AIDS, alkohol dan obat terlarang, pengasingan, sakit jiwa.

Penerapan Biblioterapi di Kelas

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah memahami beberapa masalah dengan menggunakan buku fiksi. Siswa dapat diminta untuk mengambil beberapa buku untuk dibaca di kelas atau dijadikan bahan untuk diskusi kelompok disesuaikan oleh materi pelajaran. Guru juga dapat meminta siswa untuk membaca

buku pada waktu-waktu tertentu misalnya pada saat istirahat setiap minggunya. Selain itu, siswa juga diminta untuk membaca buku secara mandiri agar tercapainya tujuan dari biblioterapi.

Penerapan biblioterapi di kelas dapat dilakukan dengan beberapa langkah berikut. Pertama, menjalin hubungan baik dengan siswa. Guru harus menjalin hubungan baik dengan siswa sebelum mereka memulai untuk melakukan biblioterapi. Hal ini dikarenakan siswa hanya membagi perasaannya pada orang yang mereka percayai saja. Guru harus membuat siswa percaya dan nyaman untuk mendiskusikan dan berbagi tentang pengalaman dan permasalahan yang dihadapi olehnya.

Kedua, meminta bantuan dari pihak luar sekolah. Guru dapat meminta bantuan dari diluar sekolah. Bantuan tersebut dapat diminta dari petugas administrasi, konselor, pekerja sosial, suster, atau guru bidang. Keterbatasan pengetahuan dan informasi yang dimiliki guru bisa jadi menghambat keberhasilan biblioterapi ini, oleh karena itu guru dapat meminta bantuan untuk memberikan informasi lebih misalnya pustakawan dapat memberikan informasi mengenai buku yang tepat dan sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa, psikolog dapat memberikan bantuan untuk mengenali berbagai permasalahan tingkah laku, dan petugas sekolah lain dapat memberikan motivasi pada guru ketika mengalami kesulitan.

Ketiga, menjalin kerjasama dengan orang tua. Partisipasi dari orang tua juga diperlukan dalam mensukseskan biblioterapi melalui cara pemberian informasi mengenai tingkah laku siswa di rumah. Hal ini dikarenakan orang tua akan lebih memahami strategi seperti apa yang

cocok atau tidak cocok terhadap anak mereka masing-masing. Orang tua juga lebih memahami permasalahan apa yang sedang dihadapi oleh anaknya, karena bukan tidak mungkin permasalahan justru timbul dan berawal dari rumah, seperti permasalahan perceraian orang tua.

Keempat, memahami permasalahan yang dihadapi. Pada tahap ini guru harus mengetahui perasaan dan permasalahan yang sedang atau telah dialami oleh siswa. Guru mengobservasi kebiasaan siswa dan berbicara kepada siswa mengenai perasaannya mengenai sekolah, situasi sosial dan lainnya. Guru sedikit banyaknya meluangkan waktu untuk mengajak berbicara dan berdiskusi siswa. Dengan kepercayaan yang telah diberikan pada guru, siswa tidak akan segan lagi untuk berbicara mengenai masalah yang dihadapinya.

Kelima, menentukan tujuan dan aktivitas yang tepat dalam biblioterapi. Guru harus menentukan tujuan dan target yang ingin dicapai dalam biblioterapi sehingga dapat di evaluasi keefektivannya. Guru menentukan aktivitas yang dapat mendukung biblioterapi yang tentunya sesuai dengan target yang ingin dicapai. Selain itu, guru juga perlu memilih dan menentukan buku yang akan digunakan dalam biblioterapi. Pemilihan buku haruslah berdasarkan kepada kesesuaian dengan umur dan kemampuan membaca siswa, kesesuaian topik bacaan dengan minat siswa, karakter dalam bacaan yang mendekati kenyataan, dan kualitas bacaan.

Keenam, guru mengenalkan buku bacaan pada siswa. Guru menjelaskan tingkah laku tertentu yang terdapat dalam buku dan memberikan pemahaman untuk bekerja sama selama melakukan biblioterapi agar tercapainya tujuan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Keenam, guru mengkolaborasikan biblioterapi dengan pelajaran dan aktivitas yang memfasilitasi kegiatan membaca. Guru dapat memberikan pertanyaan seputar isi buku pada siswa agar siswa juga memahami lebih dalam mengenai isi buku tersebut. Pada akhir kegiatan membaca buku, guru juga dapat memberikan tugas seperti menulis buku, menulis jurnal mengenai perasaannya atau membuat projek kreatif lainnya.

Ketujuh, mendampingi siswa dalam kegiatan membaca. Guru mendampingi siswa melalui diskusi mengenai buku dan menghubungkan situasi dalam isi buku terhadap kehidupan nyata yang dihadapi oleh siswa. Siswa juga dapat membuat tugas yang berhubungan dengan cerita di buku tersebut.

Kedelapan, Evaluasi dari kegiatan biblioterapi. Guru mengevaluasi efek dari biblioterapi terhadap siswa. Pada tahap ini guru harus melihat efektivitas biblioterapi terhadap siswa dengan cara mengumpulkan informasi sebelum dan sesudah dilakukan biblioterapi. Setelah dievaluasi, guru kembali mengumpulkan informasi tentang hal-hal yang perlu untuk diperbaiki.

Menurut Forgan dalam Mc, terdapat empat langkah metode dalam mengkolaborasikan biblioterapi dengan pembelajaran di kelas. Pertama adalah *Pre-reading*. Pada langkah ini guru harus berhati-hati dalam memilih materi yang tepat. Materi harus sesuai dengan level dan kondisi siswa. Guru harus memiliki informasi yang cukup mengenai siswa baik mengenai buku yang mereka inginkan dan situasi yang sama seperti yang sedang mereka hadapi di kehidupan nyata.

Kedua, *Guided reading*. Langkah ini merupakan kegiatan membaca secara

terbimbing dimana guru membacakan cerita yang terdapat di dalam buku tanpa ada gangguan sehingga pesan cerita dapat tersampaikan tanpa terputus pada siswa. Setelah kegiatan membacakan cerita, guru dapat memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai cerita yang telah mereka dengarkan.

Ketiga, *Post reading discussion*. Pada langkah ini guru harus melihat pemahaman siswa tentang cerita sebelum melanjutkan pada langkah selanjutnya dengan cara meminta siswa untuk menceritakan kembali atau memberikan kesimpulan mengenai cerita yang sudah dibaca. Dalam langkah ini menurut Gregory & Vessey dalam McEncroe, M. (2007) siswa akan mengalami tahapan *identification*, *catharsis* dan *resolution* dengan penjelasan sebagai berikut:

a) *Identification*

Tahapan ini adalah dimana siswa mengidentifikasi dan menghubungkan pengalaman atau permasalahan orang lain dengan yang dialami olehnya. Melalui cerita dalam buku tersebut, siswa akan menemui karakter dengan pengalaman atau permasalahan yang sama dengan yang dialaminya. Tahapan ini menjadi efektif jika permasalahan atau situasi yang dialami oleh siswa tersebut sama dengan yang terdapat dalam buku bacaan. Pada tahap ini guru harus berhati-hati dalam memilih cerita yang memiliki karakter yang tepat.

b) *Catharsis*

Tahapan kedua ini adalah ketika siswa terlibat dari sisi emosional. Pada tahapan ini penting untuk mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai perasaannya. Jika siswa kesulitan untuk menyampaikan perasaannya secara verbal mengenai

perasaannya setelah membaca buku, guru dapat meminta untuk menuliskan perasaannya dalam jurnal pribadi.

c) *Insight or resolution*

Tahapan ini adalah ketika siswa menyadari bahwa situasi yang mereka hadapi mirip atau sama dengan karakter yang terdapat dibuku dan pada akhirnya memahami bahwa situasi tersebut dapat dirubah. Pada tahapan terakhir ini siswa akan memiliki kesimpulan mengenai pemecahan masalah, eksplorasi tingkah laku dan menemukan alternatif pemecahan masalah terhadap masalah yang dihadapi olehnya.

Keempat, *Problem solving*. Pada langkah ini siswa sudah dapat mengidentifikasi masalah dan menemukan solusi pemecahan masalah berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh karakter dalam cerita dan menyeleksi solusi yang tepat bagi permasalahan yang dihadapi oleh siswa di kehidupan nyata.

SIMPULAN

Permasalahan siswa di lingkungan keluarga bukan tidak mungkin dapat dibawa ke sekolah sehingga guru harus dapat mengatasi hal tersebut. Tugas guru di sekolah adalah untuk membantu siswa dalam mencari alternatif pemecahan masalah. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat digunakan adalah biblioterapi.

Biblioterapi merupakan salah satu strategi terapi yang dapat diterapkan di kelas. Guru dapat menggunakan biblioterapi untuk membantu anak-anak pada situasi tertentu atau sebagai metode untuk mengajarkan kemampuan berkembang dan bersosialisasi yang tepat di kelas. Namun tidak semua siswa cocok diterapkan strategi seperti ini. Oleh karena

itu, penting bagi seorang guru memiliki pengetahuan mengenai biblioterapi.

Biblioterapi dapat terlaksana dengan baik jika adanya kerjasama yang baik antara guru dengan siswa. Guru perlu menganalisis terlebih dahulu permasalahan apa yang dihadapi oleh

siswa. Setelah itu, guru harus memilih literatur yang tepat yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Pemilihan literature yang tepat dapat membantu pemecahan masalah siswa dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Harvey, P. (2010). *Bibliotherapy use by welfare teams in secondary colleges*. Australian Journal of Teacher Education, 35(5), 3. Diakses tanggal 26 Maret 2017.
- Jack, S. J., and K. R. Ronan. (2008). *Bibliotherapy: Practice and research*. School Psychology International 29(2): 161-82. Diakses tanggal 26 Maret 2017.
- Iaquinta, A., and S. Hipsky. (2006). *Practical bibliotherapy strategies for the inclusive elementary classroom*. Early Childhood Education Journal 34(3): 209-13. Diakses tanggal 26 Maret 2017.
- Maich, K. & Kean, S. (2004) *Read two books and write me in the morning: Bibliotherapy for social emotional intervention in the inclusive classroom*. TEACHING Exceptional Children Plus, 1(2) Article 5. Retrieved (25 March 2018) from <http://escholarship.bc.edu/education/tecplus/vol1/iss2/5>.
- McEncroe, M. (2007). *Incorporating Bibliotherapy Into the Classroom: a Handbook for Educators*. Diakses tanggal 26 Maret 2017.
- Morawski, C. M. (1997). *A Role for Bibliotherapy*. Copyright cG1997 by the authors. Reading Horizons is produced by The Berkeley Electronic Press (bepress). <http://scholarworks.wmich.edu/readinghorizons>, 37(3), 243. Diakses tanggal 26 Maret 2017.
- Pehrsson, D. E. (2006). *Benefits of utilizing bibliotherapy within play therapy*. International Journal of Play Therapy 15(1): 6-10. Diakses tanggal 26 Maret 2017
- Phornphatcharaphong, (2012) *W. E-Bibliotherapy System: Book Contents for Improving Quality of Youth's Life*. Tem Journal, 192. Diakses tanggal 26 Maret 2017.
- Rapee, R. M., Abbott, M. J., & Lyneham, H. J. (2006). *Bibliotherapy for children with anxiety disorders using written materials for parents: A randomized controlled trial*. Journal of consulting and clinical psychology, 74(3), 436. Diakses tanggal 23 Maret 2017.
- Sturm, B. W. (2003). *Reader's Advisory and Bibliotherapy: Helping or Healing?.* Journal of Educational Media and Library Sciences, 41(2), 171-180. Diakses tanggal 26 Maret 2017.

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA ANAK USIA 5 TAHUN MELALUI PERMAINAN SNAKE AND LADDER

Yenni Mutiawati¹⁾

¹⁾STKIP Bina Bangsa Getsempena

e-mail: y.mutiawati@yahoo.com

Abstrak

Aktivitas membaca merupakan salah satu jalan bagi anak untuk merambah ilmu pengetahuan yang dibutuhkan untuk keberhasilan mereka dalam menyelesaikan tugas di jenjang pendidikan selanjutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca pada anak usia 5 tahun melalui permainan *snake and ladder* di lembaga PAUD dengan jumlah responden 10 anak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan dengan menggunakan observasi dalam bentuk catatan lapangan dan wawancara. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari 8 kali pertemuan di siklus awal dan 4 kali pengulangan di siklus ke-2. Analisis dapatan penelitian membaca melalui permainan *snake and ladder* yang dilakukan dengan lima tahapan, yaitu: 1) mengenal huruf, 2) Membaca suku kata dan kata, 3) Membaca dengan mengeja silabel kata, 4) Membaca lambat tanpa nada, dan 5) Membaca lancar menunjukkan bahwa 80% anak dapat membaca lancar dan hanya 20% dari jumlah anak yang sesekali perlu bantuan guru dalam membaca lancar. Aktivitas membaca melalui permainan *snake and ladder* menjadikan anak belajar membaca dan mampu membaca tanpa mereka sadari dan tanpa paksaan sebab kegiatan membaca dibungkus dengan permainan yang menarik dan menyenangkan yang dilakukan sambil bermain. Selain itu, temuan dalam penelitian ini membuktikan bahwa *snake and ladder* menjadi salah satu media permainan kreatif yang dapat dimodifikasi untuk mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak.

Kata Kunci : kemampuan membaca, permainan snake and ladder, penelitian tindakan

Abstract

Reading activity is one way for children to explore the knowledge needed for their success in completing the task at the next level of education. This study aims to determine the ability of reading in children aged 5 years through snake and ladder games in PAUD institutions with the number of respondents 10 children. This research is an action research using observation in the form of field notes and interviews. This study was conducted in 2 cycles consisting of 8 meetings in the initial cycle and 4 repetitions in the 2nd cycle. Analysis of reading research can be done through the game of snake and ladder performed with five stages, namely: 1) recognize letters, 2) read syllables and words, 3) read by spell syllable word, 4) slow reading without tone, and 5) read smoothly shows that 80% of children can read fluently and only 20% of the number of children who occasionally need the help of teachers in reading fluently. The activity of reading through the game of snake and ladder makes children learn to read and able to read without them knowing and without coercion because reading activities are wrapped with interesting and fun games performed while playing. In addition, the findings in this study prove that snake and ladder become one of the creative game media that can be modified to develop all aspects of child intelligence.

Keywords: reading ability, snake and ladder game, action research

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu jalan bagi anak untuk merambah ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dalam mencapai kemaslahatan berkehidupan mereka kelak. Namun temuan hasil observasi di lapangan menyebutkan bahwa strategi baik itu berupa metode atau tehnik yang digunakan oleh guru sangat jauh dari kata kreatif sehingga mempengaruhi kemampuan membaca pada anak didiknya. Guru lebih cenderung menggunakan cara mengajar konvensional dimana anak-anak usia dini yang masanya bermain dipaksa duduk manis dan mengerjakan perintah guru baik itu meniru tulisan dan menulis sebanyak-banyaknya atau mengulang kata-kata yang diejakan pada anak-anak. anak-anak bukan hanya kehilangan masa belajar dengan bahagia tetapi juga kehilangan kebermaknaan dalam setiap kegiatan membaca sehingga ini menjadi salah satu penyebab rendahnya minat baca pada anak usia dini yang tentunya akan berpengaruh pada kemampuan kognitif mereka di jenjang pendidikan dasar. Menyadari hal ini, peneliti tergerak untuk menerapkan permainan kreatif yaitu ular tangga atau snake and ladder sebagai media kreatif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak sesuai tahapan perkembangan membaca pada anak dengan memperhatikan kesesuaian antara media yang digunakan dengan tingkat perkembangan anak usia 5 tahun.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut;

Bagaimanakah proses peningkatan kemampuan membaca melalui permainan *snake and ladder* pada anak usia 5 tahun di

lembaga PAUD di kabupaten Aceh Timur dapat terjadi?

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Membaca

Brewer (2007) memaparkan pengertian membaca yaitu: "*Reading by definition means gaining meaning for print, not just pronouncing the words*" hal ini berarti bahwa membaca menurut definisi bukan sekedar mengucapkan kata-kata akan tetapi mendapatkan makna untuk media yang dibaca. Demikian pula dengan pendapat Rahim (2011) membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Begitu halnya dalam Teori Psikolinguistik Brunner menyatakan pencapaian linguistic kanak-kanak dapat ditingkatkan jika mereka didedahkan dengan kemahiran-kemahiran asas bahasa (Gober, 2008). Selain itu, Glen menjelaskan yang dikutip dalam Susanto, mengajar membaca harus dimulai dengan pengenalan huruf kemudian mengenal suku kata barulah mengenal kata dan akhirnya kalimat (Susanto,2011)

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan kemampuan membaca adalah kemampuan seorang anak dalam membaca gambar untuk mengenal huruf, suku kata, dan membedakan kata-kata yang memiliki suku kata awal sama, suku akhir sama serta kata yang melambangkannya sehingga dapat membaca kata demi kata dalam kalimat sederhana.

Anak Usia Dini

Menurut Berk dalam Sujiono (2007), anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu

proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Permainan *Snake and Ladder*

Permainan menurut Santrock (2009) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri, kegiatan tersebut dilaksanakan tanpa paksaan dan dengan perasaan senang. Sedangkan menurut Battelheirn dalam Tedjasaputra (2001) menambahkan permainan merupakan kegiatan yang ditandai dalam aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan permainan *snake and ladder* adalah permainan yang menggunakan papan gambar bisa disesuaikan sesuai fungsinya, permainan ini bisa dikelompokkan sesuai dengan umur anak ataupun bentuk tampilan gambar dan aturan permainannya yang diawali dengan melempar dadu dan anak melangkah berdasarkan jumlah yang ditunjukkan oleh dadu.

Tahap Pembacaan

Tahap perkembangan membaca menurut Cochrane dalam Brewer diantaranya yaitu:

1. Tahap Magic (*Magical Stage*)

Pada tahap ini anak belajar tentang kegunaan buku, mulai berpikir bahwa buku itu adalah sesuatu yang penting. Anak melihat-lihat buku, membawa-bawa buku, dan sering memiliki buku favorit. Pada tahap ini anak memperhatikan tulisan dan membedakannya dengan gambar. Anak dapat menyebut gambar sebagai gambar dan tulisan sebagai tulisan. Contoh: Ketika anak diberi sebuah buku, ia akan melihat-lihat buku itu dengan membukanya. Ketika anak merasa senang dengan buku itu misalnya buku cerita bergambar, anak akan membawa kemana saja dia pergi.

2. Tahap Konsep Diri (*Self Concept Stage*)

Pada tahap ini anak melihat diri sendiri sebagai pembaca, mulai terlihat dalam kegiatan "pura-pura membaca", mengambil makna dari gambar, membicarakan buku walaupun tidak cocok dengan teks yang ada didalamnya. Pada tahap ini anak mengetahui bahwa tulisan dapat dilafalkan dan memiliki informasi. Contoh: Ketika anak diberi buku cerita bergambar ia akan berpura-pura membaca ceritanya, padahal apa yang dilafalkan anak tidak sesuai dengan tulisannya.

3. Tahap Pembaca Antara atau Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

Anak-anak memiliki kesadaran terhadap bahan cetak (*print*). Mereka mungkin memilih kata yang sudah dikenal, mencatat kata-kata yang berkaitan dengan dirinya, dapat membaca ulang cerita yang telah ditulis, dapat membaca puisi. Anak-anak mungkin mempercayai setiap silabel sebagai kata dan dapat

menjadi frustrasi ketika mencoba mencocokkan bunyi dengan tulisan. Pada tahap ini anak mulai mengenal alfabet. Anak memperhatikan tanda-tanda visual seperti gambar tetapi belum menguasai simbol. Anak membaca dengan melihat gambar, membaca label dengan memperhatikan barang dan gambarnya. Anak menjabarkan gambar atau informasi visual lain dalam bentuk satu kalimat atau lebih. Contoh: Anak akan merasa senang membaca gambar-gambar yang ada dibukunya dan ketika membuka buku dan yang pertama kali dicari yaitu gambar.

4. Tahap Lepas Landas atau Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-off Reader Stage*)

Pada tahap ini anak-anak mulai menggunakan tiga sistem tanda atau ciri yaitu grafofonik, semantik, dan sintaksis. Mereka mulai bergairah membaca, mulai mengenali huruf dari konteks, memperhatikan lingkungan huruf cetak dan membaca apapun disekitarnya, seperti tulisan pada kemasan dan tanda-tanda. Pada tahap lepas landas ini dibagi menjadi tiga sub tahap yaitu diantaranya.

1) Tahap mengeja huruf lepas

Pada tahap ini anak dapat membaca dengan mengeja kata-kata yang belum dikenal sebelumnya. Anak sudah mulai memiliki minat pada buku cerita dan simbol-simbol disekitarnya. Anak membaca apa saja yang ada disekitarnya walaupun sering frustrasi ketika perhatiannya terlalu terfokus pada huruf lepas.

2) Mengeja silabel-kata

Anak dapat membaca dengan mengeja kata-kata baru. Anak dapat menggabungkan suku kata menjadi kata. Pada tahap ini anak sangat peka terhadap kata-kata yang dikenal terutama apabila

kata tersebut mirip atau mengandung namanya.

3) Membaca lambat tanpa nada

Anak dapat membaca teks baru secara lambat tetapi relatif cepat untuk kata-kata yang sudah dikenal. Anak mungkin berhenti sejenak pada kata yang belum dikenal (bentuk maupun maknanya). Anak tidak langsung dapat memahami apa yang dibaca, tetapi pengulangan dapat membantu mereka memahami tulisan pendek.

5. Tahap Independen atau Tahap Membaca Lancar (*Inde-pendent Reader Stage*)

Anak dapat membaca buku yang tidak dikenal secara mandiri, mengkonstruksi makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya. Anak-anak dapat membuat perkiraan tentang materi bacaan. Materi berhubungan langsung dengan pengalaman-pengalaman yang paling mudah untuk dibaca.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *action research* atau penelitian tindakan dengan menggunakan prosedur Kemmis dan MC Taggart. yang meliputi tahap-tahap: a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), c) pengamatan (*observing*), d) refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan adalah penelitian tentang, untuk dan oleh masyarakat atau kelompok sasaran dengan memanfaatkan interaksi, partisipasi, dan kolaborasi antara peneliti dan kelompok sasaran. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran membaca pada anak dilakukan dengan menggunakan permainan ular tangga atau *snake and ladder*.

Tujuan Penelitian

Mengacu pada bagian pendahuluan dan fokus serta rumusan masalah penelitian maka tujuan adalah untuk mengetahui proses kegiatan permainan *snake and ladder* atau ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia 5 tahun di PAUD.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di kabupaten Aceh Timur dengan jumlah responden sebanyak 10 anak yang berusia 5 tahun di lembaga PAUD Pembina Bireum Bayeum. Penelitian ini dimlai pada bulan januari 2018 sampai maret 2018.

Rancangan Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, jika siklus I belum berhasil maka diadakan siklus II, begitu sampai dengan penelitian tersebut dinyatakan berhasil. Di siklus pertama terdiri dari 8 pertemuan, dan ditambah 4 pertemuan di siklus ke dua sehingga dalam pelaksanaan penelitian peningkatan kemampuan membaca ini terdiri dari 12 pertemuan dalam dua siklus.

Prosedur Penelitian Tindakan

Sesudah mendapat izin dari kepala sekolah, pada tahap ini sebagai langkah awal dari kegiatan penelitian peneliti melakukan studi pendahuluan berupa observasi dan asesmen awal dan dilanjutkan dengan beberapa tahap sebagai berikut:

1. Diskusi dengan para guru untuk menyelaraskan persepsi tentang pembelajaran membaca pada kanak-kanak.
2. Simulasi desain pembelajaran dengan para guru. Masukan dari hasil simulasi

membaca melalui media permainan *snake and ladder* digunakan untuk merevisi kegiatan membaca yang akan digunakan.

3. Skenario pelaksanaan tindakan peningkatan membaca melalui media permainan *snake and ladder*
4. Pelaksanaan kegiatan persiklus.

Tindakan

Pada tahap ini guru mengkondisikan kelas dengan melakukan persiapan kegiatan bermain *snake and ladder* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5 tahun

- a) Sebelum main

Sebelum kegiatan main *snake and ladder*, guru mengenalkan aturan secara bertahap dan membangun aturan bersama (huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana sesuai tema) yang digali dari anak baik sebelum, selama dan selesai main,

- b) Selama main

Selama kegiatan main berlangsung, guru memberi dukungan yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam menjalankan aturan bermain *snake and ladder*, memberikan penguatan dan mengingatkan anak tentang huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana sesuai tema.

- c) Selesai main.

Selesai kegiatan bermain *snake and ladder*, guru mengingatkan aturan yang sudah disepakati dan melakukan *recalling* dengan mengajak anak menceritakan pengalaman serta mengenali perasaannya dengan diskusi tentang kejadian-kejadian selama kegiatan bermain.

Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap seluruh pelaksanaan tindakan termasuk saat guru melakukan tindakan.

Observasi dilakukan secara bebas dan terstruktur. Observasi ini dilakukan untuk mengamati proses pelaksanaan tindakan secara keseluruhan serta hal yang terkait. Langkah-langkah observasi adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi dengan menggunakan format observasi.
2. Mengamati kegiatan pembelajaran.

Refleksi

Refleksi dilakukan pada setiap akhir siklus tindakan, persiklus kegiatan yang dilakukan selama 6 hari dalam 2 minggu. Refleksi dilakukan bersama semua guru yang terlibat dan pemimpin lembaga guna mengevaluasi tindakan dan memutuskan untuk diadakan tindakan pada siklus berikutnya atau sudah cukup dengan siklus I saja.

Langkah-langkah refleksi yaitu:

1. Mengamati perubahan yang terjadi sesudah dilakukan tindakan,
2. mengadakan pertemuan untuk membahas hasil tindakan,
3. penilaian kemampuan membaca anak.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Tabel Kriteria Penilaian Ketuntasan

Rentang Nilai (%)	Kualifikasi	Keterangan
81-100	Berkembang Sangat Baik	3
61-80	Berkembang Sesuai Harapan	2
41-60	Mulai Berkembang	1

Peneliti dan kolaborator sepakat untuk membuat kriteria keberhasilan klasikal yaitu, apabila kemampuan membaca anak usia 5 tahun meningkat sebesar 85% dari sepuluh orang anak atau sekitar dua orang anak dari delapan orang anak yang masih belum dapat membaca secara lancar maka kegiatan penelitian ini

Kriteria yang digunakan untuk menilai keberhasilan tindakan adalah sejauh mana permainan *snake and ladder* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5 tahun. Peningkatan hasil belajar anak dapat diketahui dengan menentukan ketuntasan belajar secara individu dan klasikal sesuai dengan kriteria ketuntasan yang dibuat oleh sekolah dan guru kelas. Kriteria penilaian penguasaan hasil belajar minimal yang digunakan dalam hasil belajar minimal yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Secara perorangan (individu) dianggap tuntas belajar jika telah mencapai 80%,
2. Secara klasikal, dianggap tuntas belajar jika mencapai 85%.

Anak dikatakan tuntas belajar secara individu jika setiap indikator yang dinilai mencapai BSB (Berkembang Sangat Baik) dan belum bisa dikatakan tuntas jika anak masih belum mencapai BSB. Adapun kriteria kemampuan penguasaan materi yang diambil dari ketentuan sekolah untuk ketuntasan belajar dijabarkan pada tabel berikut ini:

dinyatakan berhasil. Seperti dikatakan Mills (2003) bahwa penelitian tindakan dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan sebesar 71%. Kriteria keberhasilan individu sebesar 80%. Jadi apabila terjadi peningkatan sebesar 85% untuk ketuntasan klasikal dan 80%

ketuntasan individu, maka penelitian tindakan ini dianggap sudah berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uraian Data Hasil Siklus I

Selama kegiatan pembelajaran untuk peningkatan kemampuan membaca melalui permainan *snake and ladder*, peneliti mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk melihat tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan sudah berjalan sesuai dengan rencana sampai dengan pertemuan kedelapan cenderung menunjukkan peningkatan, meskipun peningkatan tersebut belum mencapai maksimal. Hasil untuk tiap kali tindakan digambarkan dalam penjelasan secara kualitatif.

Hasil Pengamatan secara Kualitatif

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dijelaskan hasil kemampuan membaca anak setelah diadakan tindakan, dalam tiap kegiatan selama 8 kali pertemuan dengan tahapan kemampuan membaca sebagai berikut, 1) Mengenali huruf, 2) Membaca suku kata dan kata, 3) Membaca dengan mengeja silabel kata, 4) Membaca lambat tanpa nada dan, 5) Membaca lancar

Peningkatan kemampuan membaca anak usia 5 tahun setelah diberi tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengenali huruf

Kemampuan membaca anak dalam menyebutkan (membaca) huruf-huruf vocal a,i,u,e,o, menyebutkan (membaca huruf-huruf konsonan b,c,d, dst) An, Dra, Fin, Iqb, sudah mampu tetapi masih di bantu oleh guru. Hil, Izz, Kas, Han, Fur,

dan Vas, sudah mampu dalam menyebutkan (membaca) huruf-huruf vocal a,i,u,e,o, menyebutkan (membaca huruf-huruf konsonan b,c,d, dst) tanpa di bantu oleh guru. Kas sangat mampu dalam menyebutkan (membaca) huruf-huruf vocal a,i,u,e,o, menyebutkan (membaca huruf-huruf konsonan b,c,d, dst).

2. Membaca suku kata dan kata

Kemampuan membaca anak dalam membaca kata yang terdiri dari satu suku kata dengan mengeja, membaca kata yang terdiri dari satu suku kata tanpa mengeja, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang berawalan sama, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang akhiran sama, membaca kata yang terdiri dari tiga suku kata atau lebih. Dalam membaca kata yang terdiri dari satu suku kata dengan mengeja, An dan Iqb mampu membaca dengan bantuan guru, meskipun masih ada beberapa anak yang masih enggan untuk menjawab pertanyaan guru. Dra, Fin, Iqb, Hil, Izz, Kas, Han dan Fur dalam membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang berawalan sama, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang akhiran sama, mampu tanpa bantuan guru. Pada pembelajaran membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang berawalan sama, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang akhiran sama,, anak-anak yang lain An, Dra, Fin, Hil, Izz, Kas, fur, dan vas, mereka mampu membaca tanpa bantuan guru, sedangkan Iqb dan Han mampu membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang berawalan sama, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata yang akhiran sama,tetapi masih dibantu oleh guru. Pada saat guru menjelaskan, guru membawa gambar sesuai tema. Kemampuan membaca anak dalam tahap membaca suku kata dan kata

pada anak kelompok B, sudah menunjukkan peningkatan yang baik. Rata-rata dari mereka sudah dapat membaca suku kata dan kata.

3. Membaca dengan mengeja silabel kata

Pada kegiatan membaca dengan mengeja silabel kata, anak-anak belajar Menggabungkan suku kata menjadi kata, Membaca kata sesuai symbol atau gambar, Membaca kata yang berakhir huruf vocal, Membaca kata yang berakhir huruf konsonan diajak Anak-anak masih selalu diingatkan oleh guru. An, Dra, Fin, Hil, Iqb, Izz, Kas, Han, Fur, Vas masih diingatkan dalam membaca dengan mengeja silabel kata. Kemampuan membaca anak dalam tahap membaca dengan mengeja silabel kata pada anak kelompok B, masih rendah. Hal ini belum menunjukkan peningkatan dan masih harus di perbaiki di siklus berikutnya.

4. Membaca lambat tanpa nada

Kemampuan membaca anak dalam membaca lambat tanpa nada hampir semua anak mampu melakukannya, An, Dra, Hil, Iqb, Izz, Kas, Han, dan Vas mereka senang melakukan kegiatan membaca lambat tanpa nada. Lain halnya dengan Fin masih perlu bimbingan guru dalam membaca rangkaian kata menjadi kalimat sederhana dan membaca kartu cerita bergambar. **Fur** sangat mampu menghubungkan kalimat sederhana dengan gambar seri dengan baik. Pada

indicator anak menghubungkan kalimat sederhana dengan gambar seri An, Fin, Dra, Hil, Iqb, Izz, Kas, Han, Fur, dan Vas mereka belum terbiasa membaca rangkaian kata menjadi kalimat sederhana dan membaca kartu cerita dan masih perlu bimbingan guru.

5. Membaca lancar

Kemampuan membaca dalam tahap membaca lancar. Pada kegiatan menulis kata dari kartu kata yang dibaca dengan didikte, hampir semua anak belum mampu melakukan kegiatan tersebut, Dra, Fin, Iqb, Kas. Sebagian anak yang lain yaitu An, Hil, Izz, Han, Fur, dan Vas mereka Sangat senang melakukan kegiatan membaca aturan, membaca pertanyaan dalam kartu tema.

Kemampuan membaca dalam tahap membaca lancar pada anak kelompok B menunjukkan peningkatan meskipun belum berkembang semua pada anak. Dari gambaran tersebut, peneliti merasa bahwa kemampuan membaca anak masih dapat ditingkatkan lagi. Oleh karena itu, hasil siklus I tersebut menjadi dasar untuk melanjutkan pemberian tindakan pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal pada peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan *snake and ladder* pada kanak-kanak usia 5 tahun

Uraian Data Tindakan Siklus II

Pada siklus II Penelitian akan dilakukan dengan 4 pertemuan dengan jadwal sebagai berikut:

Tabel Rencana pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tanggal	Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran
3 Juni 2017	Ke- 9	Mengenali huruf dan membaca suku kata dan kata
5 Juni 2017	Ke- 10	Mengenali huruf dan membaca suku kata dan kata
10 Juni 2017	Ke- 11	Membaca dengan mengeja silabel kata dan membaca lambat tanpa nada serta membaca lancar
12 Juni 2014	Ke- 12	Membaca dengan mengeja silabel kata dan membaca

Analisis data kualitatif dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu (1) Reduksi data, (2) Display data dan (3) kesimpulan.

Kemampuan membaca

Reduksi Data

Data mengenai kemampuan membaca anak usia 5 tahun diperoleh berdasarkan observasi, temu bual, dan catatan dokumentasi. Berikut ini adalah reduksi data mengenai kemampuan membaca anak pada tahap mengenal huruf melalui permainan *snake and ladder*. Pada saat diberikan tindakan, kemampuan membaca anak dalam menyebut huruf vocal dan konsonan dalam kartu kosa kata dengan tema tanaman pisang sudah terlihat di pertemuan kedua, dimana anak sudah mampu mengenali dan menyebutkan huruf vocal dan konsonan. Walaupun masih di bantu oleh guru. (SPAA.1.P.1.B.1.) (SPG.1.P.1.B.6.)

Anak-anak sangat senang ketika diajak belajar di keluar kelas dengan bermain permainan *snake and ladder* di halaman sekolah (TB.1.B.3) Guru menjelaskan sesuai kompetensi yang sudah dirancang dalam kegiatan pembelajaran dan Guru memberikan contoh langsung cara bermain sesuai kompetensi yang diharapkan (SPG.1.4.) Anak-anak semakin antusias belajar mengenal huruf vokal (SPAA.1.,P.3.B.6.) huruf konsonan (SPAA.1.,P.3.B.3.). Anak-anak bersemangat ketika melanjutkan permainan untuk menjawab perintah membaca huruf dengan media kartu gambar dengan tema tanaman pisang.(SPG.1.P.4.B.3.) (SPAA.2.,P.1.B.6) Anak-anak sangat senang ketika dikenalkan pada tema hujan dengan sub tema persiapan ketika hujan turun dengan

media kartu gambar dan mainan miniatur payung, jas hujan, mantel, dan selimut yang dihadirkan sehingga memotivasi anak untuk membaca suku kata dari kartu kosa-kata tentang hujan pada siklus ke-2. (SPG.2.P1.B1)(SPA.2.P1.B.1)(SPA.P1.B.3)(TB.2.B.3) dan anak mampu mengenal huruf vocal dan konsonan serta membedakannya (SPAA.2.P1.B1.2). pada kemampuan membaca anak pada tahap mengenal suku kata dan kata, peningkatan sudah terlihat pada pertemuan ke 3 meskipun anak masih dibantu guru (SPAA.1.P3.B.2). hampir semua anak mampu membaca kata dengan mengeja suku kata dan menggabungkannya menjadi kata (SPAA.1.P5.B2.1)(SPAA.2.P1.B.2.1)(TBAA.1.B.4)

Pada kemampuan membaca kata sesuai symbol atau gambar anak membaca dengan bantuan guru (SPAA.1.P4.B.3.2) dan anak mampu membaca dengan baik (SPAA.2.P2.B.3.2). Anak-anak membaca lambat tanpa nada dengan membaca buku cerita seri dengan tema tanaman pisang, anak-anak terlihat antusias membaca sebagai jawaban kartu perintah dalam permainan meskipun masih dalam bimbingan guru (SPAA.1.P.6.B3.2)(TB1.B.13)(SPG.1.P6.B.5). dan anak mampu membaca kartu cerita bergambar meskipun lamban tanpa bantuan guru pada siklus ke dua (SPAA.2.P2.B.3.2)(SPG.2.P2.B.5). ketika permainan *snake and ladder* dengan aturan menghubungkan kalimat sederhana dengan gambar seri, anak-anak merespon aktif dan membaca dengan bimbingan guru (SPAA.1.P7.B.3.3)(SPG.1.P7.B.6) dan kemampuan anak dalam menghubungkan kalimat sederhana dengan gambar seri meningkat terlihat pada pertemuan ke

delapan (SPAA.1.P8.B3.3) (SPG.1.P8.B.7) dan pada pertemuan ke-10 anak menghubungkan kalimat sederhana dengan gambar seri dengan baik (SPAA.2.P10.B3.3) (SPG.2.P10.B.8). Permainan *snake and ladder* tidak hanya mampu menstimulasi kemampuan berhitung anak, tetapi anak juga terlatih untuk bekerja sama dan disiplin dalam

mematuhi aturan permainan (TB1.B18) (SPA.1.P3.B.8) (SPG.2.P10.B.9). Dengan permainan *snake and ladder*, anak-anak terlatih untuk membaca lancar dan melatih menulis dari perintah yang diterima (SPG.1.P10.B.10). (SPG.2.P10.B.10).

Display Data

NO	VARIABEL	FOKUS PENELITIAN	HASIL TEMUAN DI LAPANGAN
1	Kemampuan Membaca Permulaan	Mengenal Huruf	CD2, CD3, CD5. CD9 (SPAA.1.P.1.B.1.) (SPG.1.P.1.B.6.) (SPG.1.4.) (TB.1.B.3) (TBG.1.B.4) (TBA.1.B.4) (SPAA.1.,P.3.B.6.) (SPAA.1.,P.3.B.3.)
		Mengenal Suku Kata dan Kata	CD6, CD7, CD10, CD11, CD12. (SPG.1.P.4.B.3.) (SPAA.2.,P.1.B.6) (SPG.2.P1.B1) (SPA.2.P1.B.1)(SPA.P1.B.3)(TB.2.B.3) (SPAA.2.P1.B1.2). (SPAA.1.P5.B2.1)(SPAA.2.P1.B.2.1). (SPAA.2.P2.B.3.2).
		Membaca dengan silabel kata	CD8, CD6 CD13 (SPAA.1.P4.B.3.2), SPAA.1.P.6.B3.2)(TB1.B.13)(SPG.1.P6.B.5)
		Membaca lambat tanpa nada	CD14, CD17, CD20, CD23. (SPAA.2.P2.B.3.2)(SPG.2.P2.B.5) (SPAA.1.P7.B.3.3)(SPG.1.P7.B.6), (SPAA.2.P10.B3.3) (SPG.2.P10.B.8). (SPAA.1.P8.B3.3) (SPG.1.P8.B.7)
		Membaca lancar	CD16,CD18,CD21,D24.(TB1.B18) (SPA.1.P3.B.8),(SPG.2.P10.B.9), (SPG.1.P10.B.10). (SPG.2.P10.B.10).

Verifikasi Data

Kemampuan membaca anak usia 5 tahun yang dilaksanakan pada kelompok B Paud Pembina Aceh Timur ini pada awalnya masih rendah, akan tetapi setelah dilakukan permainan *snake and ladder* kemampuan membaca anak menjadi lebih baik. Kemampuan membaca terdiri dari kemampuan mengenal huruf, mengenal suku kata dan kata, membaca dengan silabel kata, membaca lambat tanpa nada dan membaca lancar dapat dilakukan anak

dengan baik, dan sesuai dengan tahapan membaca tersebut.

Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan awal anak untuk proses belajar membaca, anak diajarkan untuk mengenal huruf, memahami huruf, dan membedakan huruf. Dengan permainan *snake and ladder* ini anak dapat mengenal huruf, memahami huruf, dan membedakan huruf dengan baik. Anak mampu menyimak dan melafalkan huruf, membedakan pengucapan masing-masing

huruf, mengenal huruf vokal dan konsonan, membedakan huruf vokal dan konsonan, memahami huruf vokal dan konsonan secara acak, anak-anak dapat menyelesaikan semua indikator diatas dengan baik.

Aspek berikutnya adalah mengenal suku kata dan kata, mengenal suku kata dan kata adalah aspek yang dipelajari oleh anak setelah mengenal suku kata, pada aspek ini anak melakukan kegiatan mengenal suku kata, memahami kata yang terdiri dari dua suku kata, memahami kata yang terdiri dari tiga suku kata, merangkai huruf menjadi suku kata dan kata, merangkai suku kata menjadi kata. Dengan permainan *snake and ladder* anak-anak dapat belajar membaca suku kata dan kata dengan baik, anak dapat melakukan kegiatan yang ada di kartu perintah sesuai dengan yang diharapkan sehingga hasil yang diperoleh anak dilakukan dengan baik tanpa bantuan dari guru.

Tahap ketiga adalah membaca dengan mengeja silabel kata, ditahap ini anak dikenalkan cara mengabungkan suku kata menjadi kata, membaca kata sesuai symbol atau gambar, membaca kata yang berakhir huruf vokal, dan membaca kata yang berakhir huruf konsonan. Anak-anak mampu melakukannya karena metode yang digunakan dalam membaca adalah melalui permainan.

Tahap selanjutnya adalah tahap membaca lambat tanpa nada. Ditahap ini anak sudah dikenalkan untuk membaca beberapa kata yang digabung menjadi sebuah kalimat. Anak menyelesaikan beberapa indikator ,merangkai kata menjadi kalimat sederhana, menebak kata dalam kalimat, membaca kartu cerita bergambar dengan baik dan tanpa bantuan sehingga anak menunjukkan skor maksimal pada hasil akhir penilaian.

Tahap kelima yaitu membaca lancar, selain membaca aturan, anak juga diperintahkan membaca pertanyaan dalam kartu dan menulis Anak diajarkan untuk mengenal berbagai ekspresi, memperagakan kata dengan gerakan, memperagakan kalimat dengan gerakan, memasang kata dengan gambar, bernyanyi dan bergerak sesuai nyanyian. Anak-anak dapat melakukan semua indikator dengan baik dan tanpa bantuan sehingga hasil yang didapat baik pula.

Dari tahapan tersebut dikumpulkan dan dianalisis yang menyimpulkan bahwa permainan *snake and ladder* ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5 tahun kelompok B Paud Pembina Aceh Timur, anak-anak memahami dan dapat membaca dengan baik setelah melakukan tahapan membaca dan melakukannya dengan baik. Selain membaca, permainan *snake and ladder* ini juga dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, fisik motorik anak, kognitif. Aspek-aspek tersebut muncul pada saat penerapan permainan ini dipraktikkan oleh anak-anak.

Permainan *Snake and ladder*

Reduksi Data

Pada penelitian ini sudah banyak anak yang memahami dan dapat melakukan permainan *snake and ladder* ini dengan baik. Sehingga siklus II ini hanya pengulangan dan penambahan media untuk lebih memaksimalkan kemampuan membaca anak usia 5 tahun Paud Pembina Aceh Timur, pada pertemuan pertama anak diminta untuk menyusun kata-kata dari beberapa huruf sesuai gambar, setelah itu anak diminta untuk membedakan huruf vokal dan huruf konsonan (SPG.1.P.1.B.1.1.). Anak-anak hanya perlu pembiasaan sehingga anak bisa terbiasa

melakukan kegiatan ini, dan karena anak-anak sudah melakukan kegiatan ini sebelumnya maka permainan mengenal huruf ini sudah dapat dilakukan oleh anak dengan baik (SPG.1.P.1.B.2.)

Pertemuan kedua, di dalam kartu perintah ditambah dengan perintah-perintah yang membuat anak lebih sering bermain dengan huruf, sehingga anak-anak sudah bisa melaksanakan perintah tentang huruf dengan baik dan anak-anak sudah memahami dan bisa melaksanakan semua indikator yang ada untuk menilai apakah anak tersebut sudah berhasil melakukan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan membaca kalimat (SPG.1.P.2.B.2.). Tahap pengenalan suku kata dan kata, temuan pada kegiatan ini anak-anak diminta untuk membedakan kata dengan 2 suku kata dan 3 suku kata dengan menggunakan media kartu suku kata yang sudah dipenggal (SPG.1.P.3.B.4.) Anak-anak sudah sedikit terlatih dengan permainan *snake and ladder* dan perintangnya, sehingga anak-anak dapat melakukan dengan baik dan kemampuan membaca suku kata dan kata meningkat dengan permainan *snake and ladder* ini (SPG.1.P.3.B.5.).

Pada siklus ke 2 pertemuan ke 12 ditemukan dalam hasil permainan suku

kata dan kata ini sudah menunjukkan perubahan lebih baik dari pada siklus 1 (SPG.2.P.12.B.6.). Sehingga kegiatan mengenal suku kata dan kata dengan menggunakan permainan *snake and ladder* ini bisa dikatakan berhasil dan memberikan hasil maksimal dalam penilaian (SPG.2.P.10.B.7.) Sebagian besar anak-anak sudah bisa membaca kalimat dengan lancar, sehingga anak-anak hanya melakukan pengulangan-pengulangan dalam memaksimalkan kegiatan membaca kalimat (SPG.2.P.10.B.7.), Di kegiatan ini selain membaca buku cerita, kegiatan ditambah menjadi menyusun kalimat menjadi sebuah cerita, dengan media gambar seri (SPG.2.P.7.B.8.). Selain itu anak-anak juga membaca kalimat yang dituliskan oleh ibu guru atau kalimat yang ditulis oleh teman-teman 1 kelompok, kegiatan ini anak-anak sudah melakukan kegiatan dengan baik (SPG.2.P.11.B.10.),

Display Data

Hasil temuan data dilapangan diperoleh data kualitatif dari hasil pengamatan peneliti selama dilapangan yaitu seperti yang dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel Display Data Temuan Data Kualitatif

NO	VARIABEL	FOKUS PENELITIAN	HASIL TEMUAN DI LAPANGAN
1	Permainan <i>Snake and ladder</i>	Kelayakan Media	TB 1 P1, TB 1 P3, TB 2 P5, TB 3 P2, TB 3 P4
		Minat Anak dalam Permainan	SPG2, B4, SPG6 B3, SPG9 B9, SPG8 B3, SPG8 B5, TB 1 P2, TB 2 P3, TB 1 P4
		Interaksi dengan Orang Lain	SPG1 B9, SPG2 B3, SPG4 B4, SPG5,B5, SPG6 B9, TB 3 P4
		Pembiasaan Anak	SPG9 B4, SPG8 B7, SPG10 B5, SPG11 B4, TB 3 P3,

Verifikasi Data

Selain diatas ada juga pendukung untuk meningkatkan kemampuan membaca yaitu media pendukung untuk permainan *snake and ladder*, yaitu set permainan *snake and ladder*, kartu perintah, kartu suku kata dan kata, puzzle huruf, puzzle gambar, kantong kata, buku cerita dan cerita seri. Media-media tersebut digunakan untuk menunjang pemaksimalan peningkatan kemampuan membaca, dan karena media pendukung ini kemampuan membaca anak usia 5 tahun kelompok B meningkat dari kemampuan awal, siklus I dan siklus II. Selain itu juga kemampuan membaca anak meningkat karena faktor kelayakan media, minat anak dalam permainan, interaksi dengan orang lain, dan pembiasaan anak. Semua muncul pada saat proses penelitian ini berlangsung, sehingga selain faktor-faktor membaca terdapat juga faktor pendukung kemampuan membaca yang lain.

PEMBAHASAN

Glen dalam Susanto (2011) mengatakan bahwa belajar membaca lebih efektif diberikan pada anak usia empat tahun, dari pada usia lima tahun, semakin kecil makin mudah untuk belajar. Pernyataan di atas menyatakan bahwa anak usia 5 tahun sudah dapat diajarkan untuk membaca, terbukti juga dari hasil penelitian peningkatan kemampuan membaca anak usia 5 tahun dengan menggunakan permainan *snake and ladder* pada kelompok B di Paud Pembina Aceh Timur. Anak-anak sudah bisa melaksanakan kegiatan membaca dengan menggunakan permainan *snake and ladder* secara baik. Stainberg dalam Susanto (2011) mengungkapkan juga membaca dini adalah membaca yang diajarkan secara

terprogram kepada anak prasekolah, program ini menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran. Permainan *snake and ladder* merupakan salah satu permainan yang menyenangkan untuk membelajarkan membaca kepada anak. Dengan media yang besar dan juga menarik membuat anak-anak senang belajar membaca, pembelajaran membaca jadi tidak membosankan dan bisa dilakukan dengan permainan. Media penunjangnya juga bisa membuat anak lebih cepat dalam belajar membaca karena media yang digunakan juga media yang dekat dengan anak.

Gordon dan Brown (Morrison:2008) menyarankan agar sekolah memberikan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kesiapan membaca yaitu: (a) mengembangkan kemampuan berbicara dan mendengarkan; (b) membantu anak mendengarkan fonem (suara bahasa) melalui kegiatan percakapan dalam permainan bahasa; (c) memberikan banyak kesempatan anak untuk membuat hubungan antara bahasa lisan dan tulis; (d) memberikan penekanan dalam kegiatan membaca permulaan yang dilakukan oleh anak; (e) mengisi lingkungan anak dengan kata-kata tertulis, agar anak menjadi lebih mengerti arti bahasa tulis; (f) menggunakan bahasa yang jelas dan terang dalam pengajaran membaca. Dengan permainan *snake and ladder* kegiatan-kegiatan yang diberikan oleh guru meliputi kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan teori di atas, indikator-indikator yang dinilai adalah indikator untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan.

Glen Menjelaskan dalam Susanto (2011), mengajar membaca harus dimulai dengan pengenalan huruf kemudian mengenal suku kata barulah mengenai kata dan akhirnya kalimat Permainan *snake and ladder* dirancang berdasarkan tahapan membaca anak yang mengajarkan anak mengenal huruf, memahami huruf setelah anak dapat mengenal huruf anak diajarkan untuk membaca suku kata, setelah anak dapat membaca suku kata anak diajarkan untuk membaca kata dengan mengeja silabel kata, berlanjut ke membaca lambat tanpa nada dan membaca lancar. Dalam permainan ini diutamakan proses dalam pengajaran membaca, tanpa ada pemaksaan karena anak melakukannya dengan senang hati dan mereka ingin melakukannya lagi setiap guru mengajak untuk bermain.

Morisson (2008) memaparkan bahwa permainan adalah cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berpikir dan belajar, permainan memberikan kesempatan praktik dan berpikir, sehingga anak bisa mendapat pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi. Lewat proses-proses inilah anak-anak mendapat pemahaman tentang dunia mereka dan belajar tentang cara kerja benda-benda. Hasilnya anak-anak belajar untuk memahami dunia. Maka dari itu dengan permainan *snake and ladder* ini anak-anak dapat belajar membaca, dengan menjalani proses-proses tahapan membaca anak-anak dapat membaca dengan baik dan juga anak belajar dengan menyenangkan dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Lebih lanjut permainan *snake and ladder* sangat tepat diterapkan pada anak sebagai salah satu metode yang dapat dilakukan untuk pembelajaran membaca sebab aktivitas membaca dilakukan

dengan konsep bermain. Hal ini sesuai dengan apa yang dipaparkan oleh beberapa ahli di dalam Morisson (2008) seperti Montessori melihat keikutsertaan aktif anak dalam materi dan lingkungan yang telah disiapkan sebagai sarana utama mereka memperoleh pengetahuan dan belajar. John Dewey meyakini bahwa anak belajar lewat permainan dan bahwa anak harus mendapat kesempatan untuk ikut dalam permainan yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Piaget meyakini permainan meningkatkan pengetahuan kognitif dan merupakan sarana untuk membentuk pengetahuan anak tentang dunianya. Vygotsky juga meyakini intraksi sosial yang terjadi di dalam permainan penting bagi perkembangan anak. Anak mempelajari kerjasama dan kolaborasi.

kemampuan membaca yang dicapai anak dari pra tindakan, siklus I, siklus II meningkat terlihat dari hasil analisis data observasi, temu bual dan data dokumentasi yang menunjukkan rata-rata kelas pada pra tindakan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan *snake and ladder*, rata-rata kelas perkembangan membaca anak pada criteria mulai berkembang (MB). Setelah diberikan perlakuan pertama dengan menggunakan permainan *snake and ladder* rata-rata kelas pada siklus I menjadi meningkat dan berada pada criteria penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Perlakuan terakhir permainan *snake and ladder* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5 tahun pada siklus II anak-anak berada pada kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB). Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *snake and ladder* ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5 tahun di Paud Pembina Aceh Timur

SIMPULAN

Secara keseluruhannya kajian ini memperlihatkan mengenai kemampuan membaca kanak-kanak usia 5 tahun di Paud Pembina Aceh Timur. Aktiviti membaca permulaan dapat dikembangkan melalui bermacam permainan. Selain karakter seperti disiplin, kerjasama, dan lainnya, permainan *snake and ladder* juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan menulis namun faktor kejayaan atau kegagalan dalam pengajaran banyak bergantung kepada sikap dan kemahiran guru dalam menjalankan tugas yang diamanahkan. Peranan dan tanggungjawab guru prasekolah amat berat dan menuntut komitmen yang tinggi dalam menyediakan pembelajaran yang berkualiti untuk membangun generasi Indonesia yang berjaya di dunia dan di akhirat. Semoga kajian yang lebih mendalam dan terperinci mengenai kemampuan membaca pada kanak-kanak usia 5 tahun melalui permainan *snake and ladder* dapat dihasilkan pada masa hadapan dan penambahbaikan terhadap kajian sedia ada turut dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, (2011) *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Conny R. Semiawan, (1983). *Memupuk Bakat dan Minat Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Farida Rahim, (2011) *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta : Bumi Aksara.
- George S. Morrison, (2012) *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edisi Kelima. Jakarta: PT INDEKS.
- Henry Guntur Tarigan, (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa.
- Jalongo, Mary Renck. *Early Childhood Language Arts Fourth Edition*. Boston: Allyn & Bacon. 2007.
- James Flood dan Diane Lapp, (1981)*Language Reading Instruction for the Young Child*, New York. MacMillan Publishing Company.
- Jo Ann Brewer, (2007). *Introduction to Early Childhood Education Preschool through Primary Grades*, Sixth Edition, Boston: Allyn and Bacon.
- Juppri Bacotang.(2011). *Kesan Pelaksanaan Aktiviti Modul Literasi Awal (M.U.L.A) Terhadap Literasi Awal*. Research Gate.
- Lexy J. Moleong, (2005).*Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Martini Jamaris, (2006) *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*, Jakarta Grasindo, 2006.
- Mayke S tedjasaputra, (2001).*Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini* Jakarta: Gramedia.
- M. F. Baraja, (1986) *Pengantar Mambaca pada Tahap Permulaan dan Usaha Memupuk Kecintaan Membaca*, Jakarta: P3G.
- Robert J Sternberg. (2008). *Psikologi Kognitif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- .Stinger T Ernest. (2007). *Action Research, Third Ed*. Los Angeles: Sage Publication.

PENINGKATAN KEMAMPUAN INTERPERSONAL MELALUI PERMAINAN BALON BERPASANGAN DI KELOMPOK BERMAIN PAUD BINA INSANI KEMALA BHAYANGKARI 1 BANDA ACEH

Fitriah Hayati¹⁾ dan Julia²⁾

^{1), 2)}STKIP Bina Bangsa Getsempena

e-mail: fitriah@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Kecerdasan *interpersonal* adalah kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah meningkatkan kemampuan *interpersonal* anak melalui permainan balon berpasangan di Kelompok Bermain PAUD Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh. Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan *interpersonal* anak melalui permainan balon berpasangan di PAUD Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, jumlah sampel adalah 10 anak dan data dianalisis dengan menggunakan rumus presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran aktivitas anak pada siklus I jumlah presentase dengan katagori belum berkembang 40% (4 anak) katagori mulai berkembang 30% (3 anak) katagori berkembang sesuai harapan 20% (2 anak) dan katagori berkembang sangat baik 10% (1 anak). Sedangkan pada siklus II tidak ada katagori belum berkembang, mulai berkembang, katagori berkembang sesuai harapan adalah 40% (4 anak) katagori berkembang sangat baik adalah 60% (6 anak) Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan balon berpasangan dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak.

Kata Kunci : balon berpasangan , kemampuan interpersonal

Abstract

Interpersonal intelligence is the ability to understand and cooperate with others. Formulation of the problem in this study i.e., how would the child's interpersonal skills through the game of Group Play in twos balloons OLD Bina Insani Keumala While 1 Banda Aceh. The goal is to find out the child's interpersonal skills enhancement through the game balloon paired in OLD Bina Insani Keumala While 1 Banda Aceh. This type of research is Research Action class (PTK). The instruments used are observation sheet, the number of samples is 10 children and the data were analyzed by using a percentage formula. The results showed that in the description of the child activity in the cycle I the amount of percentage by categories of undeveloped 40% (4 children) categories began to grow 30% (3) requirement of growing expectations of 20% (2 children) and what category is growing very well 10% (1 child). While in cycle II, there is no requirement of undeveloped, began to flourish, developing expectations what category is 40% (4 children) categories growing very well is 60% (6 children) based on the data it can be concluded that the balloon game pairing can enhance interpersonal skills.

Keywords: balloons, interpersonal skills

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak adalah pendidikan usia dini yang bertujuan untuk membina tumbuh kembang anak usia lahir sampai enam tahun secara menyeluruh,

yang mencakup aspek fisik dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikiran, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta

menghubungkan antara pendidikan keluarga dengan pendidikan sekolah.

Solehuddin (2000:20) mengungkapkan bahwa masa anak itu merupakan fase yang sangat berharga dan dapat dibentuk dalam kehidupan manusia. Karenanya masa anak adalah masa emas bagi pendidikan. Masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena fase ini peluang yang sangat besar bagi pembentukan dan perkembangan pribadi seseorang. Dalam hal ini semua aspek perlu di kembangkan karena masa ini sangat berperan di semua aspek, salah satunya aspek sosial dan aspek sosial anak dapat di kembangkan melalui aspek kecerdasan *interpersonal*.

Kemampuan *interpersonal* merupakan kemampuan anak dalam bergaul atau berhubungan baik dengan lingkungannya, sehingga anak dapat diterima dalam lingkungannya / kelompoknya, sesuai aturan yang terdapat di dalamnya. Suatu lingkungan / kelompok akan mudah menerima seorang anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik seperti mudah bergaul, menghargai teman, dan ceria dibandingkan dengan anak yang pendiam. Kemampuan *interpersonal* pada anak tidak dapat muncul dengan begitu saja. Untuk mengembangkan kemampuan sosial pada anak memerlukan latihan. Untuk itu sebagai seorang pendidik perlu memberikan latihan keterampilan sosial pada anak sejak dini. Sejak dini anak perlu dibiasakan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, seperti pengendalian diri, komunikasi, simpati, empati, berbagi, serta dalam hal bekerjasama. Melalui keterampilan sosial yang baik, anak akan mampu menyesuaikan diri dengan situasi / keadaan yang terjadi dalam lingkungan

/ kelompok yang anak hadapi dengan baik pula, seperti di lingkungan keluarga, rumah ataupun sekolah (Martha, 2008).

Permasalahan yang terjadi pada Kelompok Bermain di PAUD Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh yaitu: ada sebagian anak yang masih membedakan dalam pertemanan, misalnya di dalam kelas anak memiliki kelompok-kelompok masing-masing, yaitu antara anak yang orang tuanya kaya dan anak yang orang tuanya sederhana. Pertemanan yang dilakukan oleh anak di dalam kelas yaitu hanya dengan setiap kelompoknya saja sehingga kebersamaan dalam kekompakan sangat jarang terjadi didalam kelas tersebut. Dengan demikian perbedaan tersebut menjadikan ada kelompok-kelompok diantara anak-anak sehingga menyebabkan rasa kebersamaan dalam satu ruang tidak terjalin sehingga kemampuan *interpersonal* tidak terjalin dengan baik, sehingga perlu dilakukan penggunaan metode yang tepat. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu permainan balon berpasangan.

Pada hasil observasi awal / prasiklus yang dilakukan selama bulan September 2017 di PAUD Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh terdapat permasalahan pada kemampuan *interpersonal* anak. Diantara permasalahan tersebut yaitu anak tidak mau bergabung bersama teman, anak bermain cuma dengan teman dekat saja, anak memilih-milih teman saat disuruh buat kelompok. Data awal yang diperoleh kemampuan *interpersonal* anak yaitu pada katagori belum berkembang = 7 anak (70%), dan pada katagori mulai berkembang = 3 anak (30%).

Alasan memilih balon berpasangan karena di dalam permainan balon berpasangan mengandung nilai-nilai

sportivitas, kerja keras, dan kerja sama, dan juga balon berpasangan merupakan sebuah permainan yang mengandalkan kerja sama. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimanakah meningkatkan kemampuan *interpersonal* anak melalui permainan balon berpasangan di Kelompok Bermain PAUD Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh?

KAJIAN PUSTAKA

Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2005), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah "*golden age*" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat.

Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Siti Aisyah,dkk (2010: 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain:

- a. memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. merupakan pribadi yang unik.
- c. suka berfantasi dan berimajinasi.
- d. masa paling potensial untuk belajar.

- e. menunjukkan sikap *egosentris*.
- f. memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.
- g. sebagai bagian dari makhluk social.

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetic atau bisa juga dari faktor lingkungan.

Pengertian Kemampuan *Interpersonal*

Kecerdasan *interpersonal* adalah kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain (Amstrong, 2002: 4). Kecerdasan ini menuntut kemampuan untuk menyerap dan tanggap terhadap suasana hati, perangai, niat, dan hasrat orang lain. Kecerdasan interpersonal akan menunjukkan kemampuan anak dalam berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang tinggi membuat orang bisa bekerjasama dengan orang lain dan melakukan sinergi untuk membuahakan hasil-hasil positif (Anita Lie, 2003: 8). Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi akan mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan orang lain, mampu berempati secara baik, mampu mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain, menyukai bekerja secara kelompok. Kecerdasan interpersonal bisa dikatakan juga sebagai kecerdasan sosial, diartikan sebagai

kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi menguntungkan (Safaria, 2005: 23). Kata sosial maupun interpersonal hanya penyebutannya saja yang berbeda, tetapi keduanya menjelaskan maksud dan inti yang sama.

Lwin (2008: 197) menjelaskan kecerdasan interpersonal sebagai kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain kemudian menanggapi secara layak. Dari beberapa pengertian di atas, maka kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami maksud dan perasaan orang lain sehingga tercipta hubungan yang harmonis dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal penting dalam kehidupan manusia karena pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup manusia terkait dengan orang lain, begitu juga seorang anak yang membutuhkan dukungan orang-orang disekitarnya. Keterampilan sosial anak terjalin melalui hubungan dengan teman sebayanya.

Karakteristik Kecerdasan Interpersonal

Karakteristik orang yang memiliki kecerdasan interpersonal menurut Muhammad Yaumi (2012: 147) adalah:

1. Belajar dengan sangat baik ketika berada dalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lainnya.
2. Semakin banyak berhubungan dengan orang lain, semakin merasa bahagia.
3. Sangat produktif dan berkembang dengan pesat ketika belajar secara kooperatif dan kolaboratif.

4. Ketika menggunakan interaksi jejaring sosial, sangat senang dilakukan dengan *chatting* atau *teleconference*.
5. Merasa senang berpartisipasi dalam organisasi-organisasi sosial keagamaan dan politik.
6. Sangat senang mengikuti acara *talk show* di tv dan radio.
7. Ketika bermain atau berolahraga, sangat pandai bermain secara tim (*double* atau kelompok) daripada bermain sendirian (*single*).
8. Selalu merasa bosan dan tidak bergairah ketika bekerja sendiri.
9. Selalu melibatkan diri dalam *club-club* dan berbagai aktivitas ekstrakurikuler.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

PTK merupakan satu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas, dalam pelaksanaannya harus melalui tahapan-tahapan yang membentuk suatu siklus. Empat kegiatan yang ada pada setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas yaitu :

1. Perencanaan tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2018 pada semester kedua tahun ajaran 2018. Penelitian bertempat di Kelompok Bermain PAUD Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh.

Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2010 : 172) “ subjek penelitian adalah sumber data

dalam penelitian". Subjek penelitian ini adalah seluruh anak usia 2-4 tahun di Kelompok Bermain PAUD Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh, yaitu sebanyak 10 anak yang terdiri dari 6 laki-laki dan 4 perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi sebagai berikut:

No	Indikator	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat bermain bersama pasangannya				
2.	Anak dapat menerima pasangannya				
3.	Anak mampu berinteraksi dengan pasangannya				
4.	Anak dapat menimbulkan rasa kebersamaan dengan pasangannya				

Sumber : Permendikbud No. 137 tahun 2014

Keterangan :

Berilah tanda cek (√) pada kolom nilai yang sama:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel Rekapitulasi Hasil Penelitian

Indikator	Siklus I			Siklus II		
		F	%		F	%
Anak dapat bermain bersama pasangannya	BB	3	30	BB		
	MB	4	40	MB		
	BSH	2	20	BSH	5	50%
	BSB	1	10	BSB	5	50%
Anak dapat menerima pasangannya	BB	3	30	BB	-	-
	MB	4	40	MB	-	-
	BSH	2	20	BSH	3	30%
	BSB	1	10	BSB	7	70%
Anak mampu berinteraksi dengan pasangannya	BB	5	50	BB	-	-
	MB	2	20	MB	-	-
	BSH	2	20	BSH	4	40%
	BSB	1	10	BSB	6	60%
Anak dapat menimbulkan rasa kebersamaan dengan pasangannya	BB	5	50	BB	-	-
	MB	2	20	MB	-	-
	BSH	2	20	BSH	4	20%
	BSB	1	10	BSB	6	60%

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat di simpulkan bahwa

permainan balon berpasangan dapat meningkatkan kemampuan interpersonal

bagi anak di PAUD Bina Insani Bhayangkari I Banda Aceh. hal ini, terlihat dari data yang diperoleh pada, siklus I dan siklus ke II.

Pada penelitian yang dilakukan dalam peningkatan kemampuan interpersonal melalui permainan balon berpasangan melewati beberapa gambaran yaitu :

Gambaran Pada Siklus I

Pada siklus I permainan yang dilakukan satu kali dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Permainan Pertama :

1. Guru menyuruh anak untuk berbaris dengan rapi dengan posisi lima disebelah kiri dan lima disebelah kanan dengan bentuk berbaris dengan dua baris.
2. Guru memperkenalkan permainan balon berpasangan dengan mempraktekkan langsung kepada anak dan dibantu dengan guru kelas kelompok B.
3. Guru membagikan kelompok masing-masing 2 anak secara berpasangan
4. Guru memberikan balon yang warna merah dan di jepitkan antara kedua perutnya dengan posisi anak dapat melihat wajah temannya secara langsung.
5. Guru memberikan garis awal start hingga finis antara ujung dinding belakang kelas hingga sampai ke ujung dinding di depan kelas.
6. Guru memberikan penilaian sesuai dengan indikator pada lembar observasi anak.

Hasil dari lembar observasi anak pada siklus I terhadap kemampuan interpersonal anak masih kurang yaitu pada katagori belum berkembang (BB = 4

anak dengan persentase 40%), pada katagori mulai berkembang (MB = 3 anak dengan persentase 30%), pada katagori berkembang sesuai harapan (BSH= 2 anak dengan persentase 20%), dan pada katagori berkembang sangat baik (BSB= 1 anak dengan persentase 10%).

Dari hasil persentase diatas, maka dapat dilihat bahwa peningkatan kemampuan interpersonal anak masih dibawah kriteria keberhasilan yaitu BSH dan BSB 75%,sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan ke siklus ke II.

Tidak berhasilnya anak pada siklus I disebabkan oleh beberapa kekurangan yang terjadi, kekurangan pada siklus I tersebut adalah :

1. Media balon yang digunakan merupakan satu warna saja membuat minat anak kurang menarik.
2. Anak memilih pasangan yang disukainya, dalam hal ini anak memilih teman yang memang teman baiknya sendiri sehingga kemampuan interpersonal anak tidak terjalin.
3. Pada siklus I permainan balon berpasangan terasa biasa saja, tidak menggunakan musik, jadi permainan tersebut terasa biasa bagi anak.

Dengan adanya beberapa kekurangan pada siklus I, maka peneliti melakukan beberapa perbaikan pada siklus ke II, perbaikan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak untuk dilanjutkan pada siklus ke II yaitu :

1. Guru menyediakan media balon yang berwarna-warni kepada anak, agar anak tertarik dalam bermain balon berpasangan, dan anak akan mengambil warna yang mereka sukai.
2. Guru memilih pasangan bermain anak untuk dipasangkan dengan temannya yang merupakan bukan teman

baiknya, dengan demikian akan meningkatkan kemampuan interpersonal anak.

3. Guru memberikan sentuhan musik dengan lagu anak-anak, agar anak menjadi tertarik dan bersemangat dalam bermain balon berpasangan.

Gambaran Pada Siklus II

Pada siklus II permainan yang dilakukan satu kali dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyuruh anak untuk berbaris dengan rapi dengan posisi lima disebelah kiri dan lima disebelah kanan dengan bentuk berbaris dengan dua baris.
2. Guru memperkenalkan kembali permainan balon berpasangan dengan mempraktekkan langsung kepada anak dan dibantu dengan guru kelas kelompok B.
3. Guru membagikan kelompok masing-masing 2 anak secara berpasangan, dan pasangan mainnya dipilih oleh guru.
4. Guru memberikan balon yang beragam warna, sehingga anak dapat memilih warna yang disukainya dan di jepitkan antara kedua perutnya dengan posisi anak dapat melihat wajah temannya secara langsung.
5. Guru memberikan garis awal start hingga finis antara ujung dinding belakang kelas hingga sampai ke ujung dinding di depan kelas.
6. Guru memberikan sentuhan musik dengan lagu anak-anak, agar anak menjadi tertarik dan bersemangat dalam bermain balon berpasangan.
7. Guru memberikan penilaian sesuai dengan indikator pada lembar observasi anak.

Hasil dari lembar observasi anak pada siklus II terhadap kemampuan interpersonal anak sudah meningkat yaitu

pada katagori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 4 anak dengan persentase 40%, dan pada katagori berkembang sangat baik (BSB) terdapat 6 anak dengan persentase 60%. Dengan demikian jumlah persentase pada siklus kedua yaitu : persentase BSB = 40% ditambah dengan persentase BSH = 60% maka mendapatkan hasil dengan jumlah 100%. Jumlah persentase tersebut telah memenuhi syarat kriteria ketuntasan yang ditetntukan yaitu jumlah persentase BSB dan BSH 75%, malah melebihi criteria ketuntasan dengan nilai 100%.

Maka dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa dengan penggunaan permainan balon berpasangan, dapat meningkatkan kemampun interpersonal anak, dan penelitian dihentikan pada siklus ke II.

Keberhasilan anak pada siklus II dipengaruhi oleh beberapa kelebihan yang terjadi. Kelabihan pada siklus ke II yaitu :

1. Media balon yang digunakan memiliki beragam warna, sehingga anak dapat memilih warna yang disukainya dan menjadikan anak tertarik dalam bermain balon berpasangan.
2. Pasangan anak dipilih oleh guru, sehingga lawan main anak merupakan bukan teman baiknya, dengan demikian kemampuan *interpersonal* anak menjadi maningkat.
3. Guru memberikan sentuhan musik dengan lagu anak-anak, dan anak sangat senang serta semangat dalam bermain permainan balon berpasangan tersebut.

Setelah peneliti melakukan penelitian pada siklus I dan Siklus II, maka peneliti menyimpulkan bahwa dengan permainan balon berpasangan dapat meningkatkan kemampuan *interpersonal* anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak PAUD Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui permainan balon berpasangan, maka dapat disimpulkan bahwa ;

1. Dengan permainan balon berpasangan dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak di PAUD Bina Insani Kemala Bhayangkari . Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran observasi aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan dengan katagori belum berkembang 40% (4 anak), katagori mulai berkembang 30% (3 anak) katagori berkembang sesuai harapan 20% (2 anak), dan katagori berkembang sangat baik 10% (1 anak)
2. Pada siklus ke II tidak ada katagori belum berkembang ,mulai berkembang, katagori berkembang sesuai harapan adalah 40% (4 anak) katagori berkembang sangat baik adalah 60% (6 anak)
3. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan balon berpasangan dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas. (2002). *Sekolah Para Juara*. (Terjemahan Yudhi Murtanto). Bandung: KAIFA.
- Anita. Lie . (2003). *Social Intellegence*. (Terjemahan Hariono S.Imam). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Gramedia Jakarta.
- Augusta. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Arruz Media.
- Dwi, Yulianti. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini* . Jakarta: Erlangga.
- Lwin. (2008). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Martha Cristiani. 2008. *Kecerdasan Interpersonal*. Jogjakarta: Flash Book.
- Safaria. (2005). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Siti, Aisyah. 2010. *Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Solehuddin. 2000. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publising.
- Yaumi, (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Dian Rakyat.



Buah Hati