

Jurnal

ISSN 2355-102X

# Buah Hati

*Volume 11, Nomor 2, September 2024*



UBBG

*Diterbitkan Oleh :*

**Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Universitas Bina Bangsa Getsempena**



*Journal*  
**BUAH HATI**

# JURNAL BUAH HATI

Volume 11, Nomor 2, September 2024

## **Penanggung Jawab**

Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

## **Penasehat**

Ketua LPPM Universitas Bina Bangsa Getsempena

## **Ketua Penyunting**

Helminsyah

## **Desain Sampul**

Eka Rizwan

## **Web Designer**

Achyar Munandar

## **Editorial Assistant**

Fitra Rahmadani

## **Alamat Redaksi**

Kampus Universitas Bina Bangsa Getsempena  
Jalan Tanggul Krueng Aceh No. 34, Desa Rukoh – Banda AcehLaman:

<https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati>

Email: [lppm@bbg.ac.id](mailto:lppm@bbg.ac.id)

## **Diterbitkan Oleh:**

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

# Editorial Team

## CHIEF IN EDITOR

Helminsyah (Sinta ID: 6001570), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

## ASSOCIATE EDITOR

Dewi Yunisari (Sinta ID: 6698649), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
Lili Kasmini (Scopus ID: 57205446441), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
Riza Oktariana (Sinta ID: 6723452), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
Rafidhah Hanum (Sinta ID: 6142496), UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia  
Rahmatun Nessa, (Sinta ID: 6879821), Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia  
Mutia Afnida, (Sinta ID: 6725743), Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

## REVIEWERS

Erni Munastiwi (Scopus ID: 57196424987), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
Mahmud Arif (Scopus ID: 57217286220), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
Nashriyah (Scopus ID: 57216750804), UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia  
Mohammad Fauziddin (Scopus ID: 57217535474), Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia  
Sri Wahyuni (Scopus ID: 57195058014), Universitas Lancang Kuning, Indonesia  
Maulidya Ulfah (Sinta ID: 5999499), IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia  
Asep Supena (Sinta ID: 6007353), Universitas Negeri Jakarta, Indonesia  
Diana Diana (Sinta ID: 883), Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
Diah Andika Sari (Sinta ID: 6012760), Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia  
Lina Amelia (Sinta ID: 258194), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
Maemonah (Sinta ID: 6082163), UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia  
Anita Damayanti (Sinta ID: 6010914), Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia  
Eka Setiawati (Sinta ID: 6102958), STKIP Setia Budhi Rangkasbitung, Indonesia  
Hayyan Ahmad Ulul Albab (Sinta ID: 6659932), Universitas Islam Lamongan, Indonesia  
Fitriah Hayati (Sinta ID: 258193), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
Dewi Fitriani (Sinta ID: 6141401), UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia  
Hafidh 'Aziz (Sinta ID: 257326), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
Laily Hidayati (Sinta ID: 6020439), STAI Al-Hikmah Tuban  
Sigit Purnama (Sinta ID: 227609), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
Ida Windi Wahyuni (Sinta ID: 6093239), Universitas Islam Riau, Indonesia  
Istiningsih (Sinta ID: 6729569), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
Intan Kemala Sari (Scopus ID: 57204465458), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

## EDITORIAL OFFICERS

Achyar Munandar Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
Fitra Rahmadani, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

## PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Buah hati, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD), Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Volume 11 Nomor 2 September 2024 dapat diterbitkan. Dalam volume kali ini, Jurnal Buah Hati menyajikan 5 tulisan yaitu:

1. Desain Pengembangan Berbicara Anak Usia Dini: Persepsi Guru Di Banda Aceh Dalam Strategi Pembelajaran, merupakan hasil penelitian Harfiandi , Helminsyah dan Hendra Kasmi (Universitas Bina Bangsa Getsempena).
2. Pengaruh Permainan Ular Naga Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TKIT Al-Fitrah merupakan hasil penelitian Ida Ubaida, Sholatul Hayati, Is Nurhayati (Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Khairiyah).
3. Pola Asuh Ibu Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala merupakan hasil penelitian Cut Fazlil Hanum dan Latifa Hanum (Universitas Bina Bangsa Getsempena).
4. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Hewan Peliharaan Menggunakan Media *Augmented Reality* Pada Siswa Disabilitas Grahita Ringan merupakan hasil penelitian Antasari Bayuningrum dan Setia Budi (Universitas Negeri Padang).
5. The Use Of Show And Tell (S&T) Strategy In Teaching Vocabulary For The Kindergarten Teachers merupakan hasil penelitian Rizka Marlisa Aini, Zahria Amalina, Said Miftahul Fahmi, Wiwi Andika (Universitas Bina Bangsa Getsempena) dan Nurul Fadhilah (UIN Ar-Raniry).

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

Banda Aceh, September 2024

Penyunting

## DAFTAR ISI

	Hlm
Susunan Pengurus	. i
Editorial Team	ii
Pengantar Penyunting	iii
Daftar Isi	iv
Desain Pengembangan Berbicara Anak Usia Dini: Persepsi Guru Di Banda Aceh Dalam Strategi Pembelajaran	67
Pengaruh Permainan Ular Naga Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TKIT Al-Fitrah	80
Pola Asuh Ibu Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala	93
Meningkatkan Kemampuan Mengenal Hewan Peliharaan Menggunakan Media <i>Augmented Reality</i> Pada Siswa Disabilitas Grahita Ringan	106
The Use Of Show And Tell (S&T) Strategy In Teaching Vocabulary For The Kindergarten Teachers	119

## DESAIN PENGEMBANGAN BERBICARA ANAK USIA DINI: PERSEPSI GURU DI BANDA ACEH DALAM STRATEGI PEMBELAJARAN

Harfiandi\*<sup>1</sup>, Helminsyah<sup>2</sup>, Hendra Kasmi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

\* Corresponding Author: [harfiandi@bbg.ac.id](mailto:harfiandi@bbg.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : Jul 19, 2024  
Revised : Aug 01 2024  
Accepted : Sep 20, 2024  
Available : Sep 30, 2024

#### Kata Kunci:

Desain Pembelajaran,  
Pengembangan Berbicara, Anak  
Usia Dini, Strategi Pembelajaran

#### Keywords:

Learning Design, Speaking  
Development, early childhood, learning  
strategies

### ABSTRAK

Ketika melihat perkembangan anak dalam berbicara, sikap anak terlihat begitu bervariasi dalam berbicara. Sebagian anak terlihat aktif dalam berbicara, malu, heran melihat teman, bahkan memilih tidak berbicara. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengevaluasi desain pengembangan berbicara anak usia dini untuk memperoleh persepsi guru dalam strategi pembelajaran. Metode yang digunakan mixed method jenis exploratory design. Subjek penelitian ini adalah 20 guru TK di Banda Aceh. Teknik pengambilan data ini menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria usia guru di atas 22 tahun ke atas dan minimal berpendidikan S1. Teknik pengumpulan data ini menggunakan kuesioner. Teknik pengolahan data digunakan dengan statistik deskriptif sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru mengenai strategi pembelajaran di Banda Aceh melalui desain pengembangan berbicara anak usia dini layak untuk digunakan. Meskipun beberapa indikator yang diterapkan memiliki alternatif penerapan sebagai konsep strategi pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini menyarankan empat hal yang utama sebagai alternatif dalam pengembangan berbicara anak.

### ABSTRACT

When looking at children's development in speaking, children's attitudes seem to vary greatly in speaking. Some children appear active in talking, shy, surprised to see their friends, and even choose not to talk. Therefore, this research will come up with a development design that speaks to young children to obtain teachers' perceptions of learning strategies. The method used is a mixed method type of exploratory design. The subjects of this research were 20 kindergarten teachers in Banda Aceh. This data collection technique uses a purposive sampling technique with the criteria of teacher age above 22 years and at least a bachelor's degree. This data collection technique uses a questionnaire. The data processing technique used is simple descriptive statistics. The results of the research show that teachers' perceptions regarding learning strategies in Banda Aceh through early childhood speech development designs are suitable for use. Although some of the indicators applied have alternative applications as learning strategy concepts. Thus, the results of this study suggest four main things as alternatives in developing children's speaking.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



## PENDAHULUAN

Desain pembelajaran untuk anak usia dini harus terus dikembangkan oleh seorang guru sebagai alternatif perbaikan proses pengembangan kompetensi anak didik. Perkembangan berbicara anak harus menjadi tantangan yang serius bagi seorang guru. Terkait kasus anak yang memiliki kemampuan berbicara yang berbeda. Guru harus memiliki strategi yang beragam dalam menghadapi perkembangan anak didik dalam berbicara. Untuk itu, strategi guru dalam mengembangkan berbicara anak didik harus mampu melihat tahapan perkembangan anak didik. Anak didik kadang belum memiliki kemampuan berbicara dengan baik, anak didik masih kurang aktif berbicara, anak didik merasa malu dalam berbicara, anak didik cenderung diam ketika diajak berbicara, dan anak didik belum mampu merespon pertanyaan guru. Dengan demikian, guru harus memiliki desain pengembangan berbicara anak secara khusus dengan menguasai alternatif strategi pembelajaran.

Kesiapan guru dalam mendesain pembelajaran membutuhkan hasil observasi yang mendalam dan memperhatikan karakter anak didik yang begitu bervariasi. Banyak guru di kota banda Aceh belum optimal dalam mendesain pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini. Bahkan pelaksanaan pembelajaran tidak terencana dalam proses pembelajaran sehingga strategi yang digunakan tidak terarah pada kompetensi anak didik. Hidayati (2021) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dengan menggunakan metode dan pemanfaatan sumber daya dalam pembelajaran. Hal itu menekankan pada langkah-langkah kegiatan mencapai tujuan pembelajaran. Habibi et al. (2017) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran disarankan untuk menggunakan *multiple intellegences* untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata. Sebagaimana dalam perkembangan berbicara anak didik, guru perlu melihat tingkat *intellegences* untuk melatih anak didik berbicara sebagai bahasa yang produktif.

Untuk membuat sebuah desain pembelajaran untuk anak usia dini, bidang ilmu pengetahuan harus menyatu dalam konsep pembelajaran. Desain pengembangan berbicara anak usia dini sebagai prosedur pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Artinya, banyak dukungan dalam perkembangan menyiapkan rencana pembelajaran yang baik. Lestaringrum dkk (2022) mengatakan bahwa perencanaan pembelajaran anak usia dini dalam perspektif psikologi memerlukan persiapan materi, cara menyajikan materi, media dan alat yang digunakan sesuai dengan karakter anak didik yang cocok. Sebagaimana yang dikatakan Nasution (2020), proses pembelajaran

harus dititikberatkan pada minat dan keinginan anak didik untuk mengikutinya. Jika pernyataan demikian dipertimbangkan, pengembangan kemampuan berbicara anak tidaklah mudah bagi guru. Guru harus benar-benar banyak menyerap informasi dari berbagai kondisi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi, strategi guru di Banda Aceh dalam menciptakan suasana belajar yang bernilai dan bermanfaat masih belum optimal dilakukan. Konsep yang dimiliki oleh seorang guru masih tergolong kurang cukup sehingga perlu pendalaman terhadap ide dalam merencanakan proses yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan melihat kondisi Indonesia yang memiliki ragam budaya, guru dapat menguatkan konsep pembelajaran multikultural. Kasmianti (2021) mengatakan bahwa pembelajaran multikultural perlu memahami realitas dan keragaman budaya dalam pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran perlu dilakukan dengan beberapa sentra kegiatan, seperti sentra persiapan, balok, alam, seni, dan olah tubuh untuk memperoleh kecerdasan jamak anak didik (Miftahul et al., 2017).

Dengan melihat kompetensi yang begitu bervariasi terutama di lembaga pendidikan anak usia dini kota Banda Aceh, guru perlu kerja keras mempersiapkan diri untuk melatih anak didik dalam berbicara. Kemampuan berbicara salah satu proses pengembangan bahasa anak usia dini. Kemampuan ini termasuk dalam kemampuan berbahasa yang bersifat produktif. Kemampuan produktif ini dipengaruhi oleh aspek bahasa, kognitif, dan sosio-emosional anak (Nurjanah & Anggraini, 2020). Kesulitan yang sering dialami anak didik dalam berbicara, yaitu pelafalan yang kurang jelas dan tidak lancar (Suryana & Nurhayani, 2021). Melalui kasus demikian, cara yang tepat untuk mengatasinya dengan menciptakan suasana yang komunikatif (Hayati et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengarah pada desain pengembangan berbicara anak usia dini untuk mengungkapkan persepsi guru di Banda Aceh. Desain ini akan fokus meninjau strategi pengembangan berbicara anak usia dini. Dengan mempertimbangkan variasi kemampuan berbicara anak di kelas, perlu adanya alternatif penekanan pada indikator kemampuan berbicara anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan berbicara dengan berbagai tingkatan. Guru perlu adanya strategi pembelajaran dalam pengembangan berbicara anak usia dini. Dengan menguatkan hal tersebut, proses belajar anak didik dikaji dengan sistem pembelajaran yang cocok dan komprehensif. Oleh karena itu, desain pembelajaran berbicara anak perlu dievaluasi dalam strategi pengembangan berbicara anak usia dini di kelas.

## **Kajian Pustaka**

### **Desain Pembelajaran untuk Pengembangan Kemampuan Berbicara**

Untuk merancang sebuah desain pembelajaran untuk anak didik di kelas, perlu penguatan teori yang terarah pada kebutuhan anak didik. Nasution dkk (2022) mengungkapkan bahwa desain pembelajaran adalah pengembangan langkah-langkah pembelajaran khusus dengan menggunakan teori belajar untuk menjamin kualitas belajar anak didik. Dalam mendesain pembelajaran anak didik perlu melihat siapa yang belajar dan bagaimana anak didik belajar (Setyosari, 2020). Hal tersebut mempengaruhi kondisi belajar yang bermakna dan percepatan pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil belajar dapat meningkat dengan menggunakan desain pembelajaran berbasis budaya Laksana dkk (2021). Dengan meringkas pendapat di atas, desain pembelajaran memiliki pertimbangan-pertimbangan untuk dirancang untuk strategi mengembangkan kemampuan berbicara anak didik.

Kemampuan berbicara anak didik perlu dilihat dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam kurikulum merdeka, kemampuan anak didik dalam literasi salah satu aspek perkembangan anak yang ditanamkan dalam pembelajaran. Hal tersebut ditegaskan untuk menekankan anak didik untuk memiliki kemahiran berbahasa. Anak didik diharapkan untuk mampu berpartisipasi dalam percakapan sehari-hari, mengekspresikan perasaan, menjelaskan peristiwa di sekitar, dan merespon dengan tepat. Aspek yang perlu diamati dalam kemampuan berbicara adalah pelafalan, struktur tata bahasa, kosa kata, kelancaran, dan pemahaman (Suryana & Nurhayani, 2021). Untuk itu, tujuan pembelajaran dalam pengembangan kemampuan berbicara mempengaruhi komunikasi sehari-hari.

Tema/topik pembelajaran perlu dilakukan eksplorasi untuk menemukan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak didik. Raharjo et al. (2021) mengatakan bahwa tema/topik dikembangkan yang dikembangkan berkenaan diri sendiri, kebutuhan, lingkungan, tanaman, binatang, transportasi, komunikasi, rekreasi, pekerjaan, air, udara, api dan negaraku. Hal-hal yang disebutkan dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran anak usia dini. Hanya saja, guru perlu mengeksplorasi tema/topik dengan kebutuhan belajar yang diinginkan guru dan anak didik. Dengan mempertimbangkan pemetaan pembelajaran, kompetensi dijadikan sasaran pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak didik.

Media cerita sangat tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Hal ini mempengaruhi daya ingat dan perasaan yang anak untuk diungkapkan kepada

orang lain. Kemampuan berbicara anak didik perlu bantuan melalui stimulasi anak didik. Sebagaimana media cerita, anak didik terbantu untuk merasakan dan mengalami apa yang dialami aktor/tokoh dalam cerita sehingga dapat diungkapkan anak didik tentang apa yang terjadi dalam cerita (Marwah, 2022). Melalui langkah pembelajaran tepat, media cerita efektif digunakan untuk pembelajaran anak usia dini.

Interaksi guru harus dibangun dalam proses belajar mengajar. Apalagi, guru mengajarkan anak usia dini yang membutuhkan stimulus terus menerus. Interaksi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan anak didik. Anak memperoleh banyak manfaat jika terjadi interaksi dalam proses belajar. Anak didik terlibat dalam komunikasi dengan asimilasi nilai-nilai budaya (Sofia et al., 2018). Jika terjadi demikian, anak didik memperoleh informasi secara spesifik tingkah laku seseorang, baik secara kognitif, bahasa, maupun sosio-emosional. Anak didik perlu mencerna apa yang dilihat dan dirasakan dalam interaksi. Oleh karena itu, interaksi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar untuk anak usia dini.

Penilaian guru dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mengukur kemampuan berbicara anak didik. Penilaian sebagai dasar ukuran anak didik telah memiliki peningkatan kemampuan. Dengan melihat kondisi anak didik, penilaian perlu diukur dengan tingkat perkembangan berbicara anak. Made Parmini et al. (2021) mengungkapkan bahwa penilaian keterampilan berbicara anak usia dini menggunakan instrumen yang valid dari turunan indikator yang sesuai dengan kebutuhan anak didik. Jika melihat perincian yang diperlukan akan adalah artikulasi, berbicara sesuai tata bahasa, menjelaskan kata, dan mengungkapkan perasaan dan pengalaman.

### **Strategi Pembelajaran Guru untuk Anak usia Dini**

Guru tentu harus memiliki strategi dalam pembelajaran untuk menghadapi situasi kelas yang aktif. Parapat (2020) mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah kumpulan tindakan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hidayati (2021), strategi pembelajaran melibatkan metode dan sumber daya yang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Penguatan strategi pembelajaran menjadi alternatif untuk mengatasi masalah dan meningkatkan mutu pembelajaran (Harefa dan Eny Suprihatin, 2023). Dari ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran kebutuhan guru untuk menunjang sistem pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak didik.

Strategi pembelajaran harus dikuatkan oleh guru untuk membangun pembelajaran yang berkualitas. Zahro et al. (2019) mengatakan bahwa strategi pembelajaran bersifat konseptual untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan berbagai cara. Dengan tujuan pembelajaran yang berbeda, tentu strategi yang digunakan juga berbeda dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa semua komponen pembelajaran yang disiapkan dalam proses belajar menjadi penentu penggunaan strategi yang baik. Perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian dapat menjadi sejalan memperkuat strategi yang diterapkan oleh guru kepada anak didik. Instruksi dari seorang guru juga menentukan langkah praktis menghadapi situasi pembelajaran berlangsung.

Strategi pembelajaran berpusat pada anak usia dini menjadi hal penting dipahami oleh guru. Dalam pembelajaran berlangsung, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran melalui pendekatan perkembangan dan pendekatan pembelajaran aktif (Hasnawati, 2022). Jika melihat pendekatan perkembangan, guru memahami setiap tahapan perkembangan anak didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Sementara, pendekatan pembelajaran aktif memberikan kesempatan kepada anak didik melakukan kegiatan sendiri berkembang, dapat memutuskan apa yang akan dilakukan anak, menemukan sebab-akibat melalui pengalaman anak, dan dapat menggabungkan benda-benda. Strategi pembelajaran perlu diterapkan saat menyampaikan materi agar mengacu pada teori dan landasan yang sesuai dengan pendidikan anak usia dini (Fitri dkk, 2022).

Dengan strategi penggunaan media cerita, guru dapat melakukan tanya jawab dengan menggali pengalaman anak didik yang berkaitan dengan cerita (Fitriani dkk, 2019). Hal ini diperlukan untuk merangsang anak didik. Selain itu, guru perlu melakukan improvisasi karakter tokoh diselingi dengan bunyi-bunyi terkait dengan cerita. Hal yang penting dalam sebuah cerita adalah guru perlu menanamkan pesan terkait dengan isi cerita yang sesuai dengan pengalaman hidup anak. Strategi bercerita yang perlu dipertimbangkan adalah alur cerita dengan waktu yang dibutuhkan anak. Hal ini mempengaruhi kesiapan anak dalam mengikuti proses belajar. Sebagai tambahan, guru perlu merefleksi diri sendiri terkait dengan suasana hati yang menyenangkan agar anak didik merasa semangat.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan *mixed method* melalui *exploratory design*. Peneliti menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif Agustami dkk (2017). Pengambilan data

ini berkenaan dengan persepsi guru dalam mengevaluasi sebuah desain pembelajaran berbicara anak usia dini. Guru melakukan validasi terhadap desain pembelajaran untuk melihat strategi pengembangan berbicara anak usia dini yang digunakan. Subjek penelitian ini adalah guru di lembaga pendidikan anak usia dini di Banda Aceh yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari TK 5 Banda Aceh, TK Adyaksa 14 Banda Aceh, Kartika XIX-11 Banda Aceh, dan TK IT Syeikh Abdurrauf. Teknik pengambilan data ini menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria usia guru di atas 22 tahun ke atas dan minimal berpendidikan S1.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner. Peneliti menyiapkan instrumen berdasarkan kriteria dalam strategi pengembangan berbicara anak usia dini. Sebelum mengisi formulir yang diberikan, setiap guru diberikan sebuah desain pembelajaran yang dapat melihat strategi pembelajaran dalam pengembangan berbicara anak usia dini. Sebelum instrumen diberikan kepada guru, peneliti memvalidasi terlebih dahulu kepada ahli, yaitu 2 dosen program studi pendidikan anak usia dini. Teknik pengolahan data yang digunakan dengan statistik deskriptif sederhana. Setiap indikator yang disediakan dalam formulir diberikan penilaian skala 1 sampai dengan 5 yang menunjukkan persepsi guru dari hasil evaluasi terhadap strategi pembelajaran. Kemudian, peneliti akan menyajikan hasil persepsi guru dari masukan dan hambatan mengenai keunggulan dan kelemahan terhadap desain pembelajaran pengembangan berbicara anak usia dini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil analisis persepsi guru pendidikan anak usia dini. Data yang diambil dari tingkat validasi dalam desain pengembangan berbicara anak usia dini yang mengukur pemanfaatan strategi dalam pembelajaran. Guru telah mempelajari desain pengembangan berbicara anak usia dini dokumen perangkat yang diberikan. Selanjutnya, guru telah memahami strategi yang dimunculkan dalam desain pembelajaran terhadap pengembangan berbicara anak didik dini. Hal tersebut diterapkan untuk dapat membandingkan dengan pengamalan sebelumnya dalam menerapkan strategi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, guru telah mengevaluasi desain pengembangan berbicara anak usia dini dengan tema/topik "Aku Cinta Bumi/Siapa Biasa terbang." Hasil evaluasi ini diperoleh dari instrumen yang berikan kepada masing-masing guru. Selanjutnya, guru menceklis skor yang tersedia dalam instrumen. Dari perhitungan, hasil

skor yang diperoleh sangat beragam. Adapun ragam penilaian dari uji validasi dapat dilihat pada tabel 1. berikut.

**Tabel 1.** Penilaian Uji Validasi

Indikator	Skor				
	1	2	3	4	5
Tujuan pembelajaran sangat sesuai dengan kurikulum merdeka untuk anak usia dini	0	0	0	14	6
Tema/topik yang disajikan sangat cocok untuk anak usia dini	0	0	2	12	6
Media cerita anak yang bergambar sangat membantu perkembangan anak dalam berbicara	0	0	0	13	7
Interaksi yang dibangun guru untuk anak usia dini sangat mendukung proses pembelajaran	0	0	0	11	9
Penilaian guru terhadap anak sangat sesuai kemampuan berbicara anak usia dini	0	1	1	12	6
Strategi guru dalam peningkatan kemampuan berbicara anak usia dini dapat digunakan dalam pembelajaran	0	0	0	12	8
total		1	3	74	42

Catatan

1= sangat kurang baik, 2= kurang baik, 3= cukup baik, 4= baik, 5= sangat baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor penilaian guru terhadap kelayakan dapat digunakan sesuai dengan kriteria tersebut. Dari kriteria yang disediakan, sebagian besar guru memilih 4 dan 5 yang tergolong baik dan sangat. Sebagaimana kriteria 1 sampai dengan 5 disajikan pada tabel di atas. Pilihan guru untuk skor 1 sampai 3 sangat kecil. Hal tersebut menunjukkan kelayakan dari desain pengembangan berbicara anak usia dini dengan strategi pembelajaran dapat digunakan.

Guru secara konseptual melihat pemanfaatan dari strategi pembelajaran sebagai hasil validasi. Hasil interpretasi yang dilakukan perhitungan mengacu pada standar validasi (Maclinton dan Dedek Adrian, 2022). Hasil perhitungan ini menggunakan persentase dari setiap nilai yang diberikan guru dari setiap item indikator. Indikator tersebut diberikan interpretasi sebagai persepsi kelayakan. Adapun nilai untuk setiap item indikator hasil validasi ini dapat dilihat pada tabel 2. berikut.

**Tabel 2.** Persepsi Guru dalam Strategi Pembelajaran Berbicara Anak Usia Dini

Indikator Pengembangan	Skor Penilaian (%)	Kriteria Penilaian	Kriteria Penilaian
Tujuan pembelajaran sangat sesuai dengan kurikulum merdeka untuk anak usia dini	86	Valid	Sesuai untuk digunakan
Tema/topik yang disajikan sangat cocok untuk anak usia dini	84	Valid	Cocok untuk digunakan
Media cerita anak yang bergambar	87	Valid	Layak untuk

Indikator Pengembangan	Skor Penilaian (%)	Kriteria Penilaian	Kriteria Penilaian
sangat membantu perkembangan anak dalam berbicara			digunakan
Interaksi yang dibangun guru untuk anak usia dini sangat mendukung proses pembelajaran	89	Valid	Layak untuk digunakan
Penilaian guru terhadap anak sangat sesuai kemampuan berbicara anak usia dini	83	Valid	Sesuai untuk digunakan
Strategi guru dalam peningkatan kemampuan berbicara anak usia dini dapat digunakan dalam pembelajaran	88	Valid	Layak untuk digunakan

Penelitian ini mengevaluasi persepsi guru di Banda Aceh melalui desain pengembangan berbicara anak usia dini. Dalam desain pembelajaran ini, terlihat strategi yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Dengan desain yang direncanakan, responden memberikan padangan dari beberapa item dalam desain pembelajaran. Hal ini mengarah pada penilaian perangkat yang digunakan untuk pengembangan berbicara anak didik. Jika dilihat dalam desain pembelajaran, setiap item memiliki hubungan dalam mendukung pembelajaran anak didik. Sebagaimana yang dikatakan Puspitaningrum dkk (2023), desain pembelajaran harus terkait dan sistematis untuk memenuhi kebutuhan anak didik secara esensial.

Mengenai tujuan pembelajaran dalam desain pengembangan berbicara anak sudah sesuai dengan kemampuan anak usia dini. Berawal dari pelafalan bunyi yang fasih, menyebutkan kata dengan lancar, berbicara dengan kalimat sederhana secara terstruktur, dan mengungkapkan pengalaman sendiri. Terlebih dalam tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan kurikulum merdeka. Penyesuaian ini wajib diupayakan oleh guru karena merupakan amanah yang diembankan kepada guru. Guru harus memiliki kemampuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak didik (Retnaningsih dan Ummu Khairiyah, 2022). Setiap tujuan dalam pembelajaran harus dirumuskan dan dicapai oleh guru. Guru dan siswa memiliki tanggung jawab bersama mencapai tujuan pembelajaran.

Tema yang ditentukan dalam desain pembelajaran cocok untuk kebutuhan materi anak usia dini. Tema berisikan materi yang dikembangkan melalui topik untuk keperluan kegiatan operasional pembelajaran anak didik (Amelia dan Nadia Aisyah, 2021). Topik tentang siapa bisa terbang terlihat sederhana dan mudah dicerna oleh anak. Bahkan, anak teringat dengan apa yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Topik yang digunakan

mudah untuk meningkatkan kemampuan berbicara dengan melibatkan aspek menyimak, membaca, dan menulis dalam pembelajaran. Aspek tersebut mempengaruhi kemampuan berbicara anak. Guru mengungkapkan bahwa semua hal mengenai topik berhubungan dengan anak usia dini harus disiapkan secara detail dan matang karena anak usia dini sangat berbeda.

Dengan pengalaman guru, media cerita yang digunakan dalam desain pembelajaran sangat menarik dan menyenangkan untuk kebutuhan anak. Faudah (2022) mengungkapkan bahwa media cerita diterapkan di dalam pembelajaran dapat membuat suasana menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak didik. Media cerita yang dikatakan guru mudah memberikan bimbingan kepada anak didik dalam melatih berbicara. Selain cerita yang dapat direspon oleh anak, gambar dalam buku cerita dijadikan alat bantu untuk ingatan anak didik. Dengan media buku cerita, anak mendapat dorongan untuk berbicara secara alami. Ketika melihat isi cerita, kata-kata atau bahasa yang dicerna anak sesuai dengan dunia anak.

Setiap guru harus memiliki kemampuan berinteraksi dengan anak didik. Interaksi yang dibangun dalam desain pembelajaran tersusun dengan sistematis. Pada aktivitas pendahuluan, anak disapa dengan riang gembira. Anak ditanya tentang kondisi untuk belajar sebagai kesiapan untuk belajar. Guru juga memberikan pemantik tentang topik pelajaran untuk memperoleh respon dari anak didik. Dalam inti kegiatan, guru meminta anak didik untuk menonton video tentang benda-benda yang bisa terbang sebagai bahan untuk berinteraksi dengan anak didik. Selanjutnya, anak didik diberikan kesempatan untuk membaca buku cerita kepada anak untuk dapat memancing anak untuk berbicara satu per satu. hal tersebut menunjukkan interaksi yang di lakukan guru sangat mendukung dalam pembelajaran.

Penilaian kemampuan berbicara anak sudah cocok dengan kurikulum merdeka. Dalam proses penilaian, guru diberikan kesempatan untuk menilai anak saat berbicara. Guru memiliki rumusan yang tepat untuk menilai tingkat perkembangan anak dalam berbicara. Indikator yang ditetapkan memenuhi setiap variasi kemampuan anak dalam berbicara. Bahkan, peningkatan kemampuan berbicara, tersedia penilaian saat mengekspresikan pengalaman anak didik. Kemampuan berbicara meningkat bagi anak didik melalui kegiatan membaca rutin yang terprogram (Nurkholifah dan Wiyani, 2020). Sebagaimana dalam desain pengembangan, berbicara anak usia dini terdapat kegiatan membaca sebagai proses melatih anak untuk berbicara.

Strategi pembelajaran dalam desain pengembangan berbicara anak usia dini sangat dibutuhkan dan diasumsikan dapat tercapai dengan optimal sesuai dengan yang direncanakan pendidik. Jika anak mengalami kesulitan dalam berbicara, guru perlu menguatkan strategi pembelajaran dengan melakukan interaksi kepada anak didik (Taseman dkk, 2020). Dalam desain pembelajaran, terlihat strategi langsung dengan membiarkan anak berbicara dengan benda-benda yang bisa terbang, secara tidak langsung diberikan kesempatan untuk menonton terlebih dahulu, membaca terlebih dulu, dan menulis tentang pertanyaan sehingga diberikan kesempatan untuk berbicara. Secara individu, anak didik diberikan bimbingan saat berbicara dalam proses pembelajaran.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa desain pengembangan berbicara anak usia dini dengan persepsi guru di Banda Aceh dalam strategi pembelajaran. Adapun hal-hal yang diringkas adalah (1) tujuan pembelajaran telah sesuai dengan kebutuhan anak dalam kemampuan berbicara, (2) topik dalam desain pengembangan berbicara anak didik cocok digunakan karena terlihat sederhana dan dekat dengan pengamanan anak didik, (3) media cerita sangat mendukung proses pembelajaran, (4) interaksi direncanakan memberikan stimulasi pada anak didik untuk berbicara, (5) penilaian yang digunakan sudah sesuai karena memiliki tingkatan mulai dari tingkat pelafalan hingga tingkat menceritakan, dan (6) strategi yang dimunculkan sudah memiliki beberapa langkah pengembangan dan penanganan sehingga baik untuk digunakan.

Sebagaimana perencanaan desain dalam penelitian ini, peneliti telah banyak mengumpulkan dan merumuskan konsep pengembangan berbicara anak usia dini dengan strategi pembelajaran. Banyak teori yang telah disesuaikan untuk kebutuhan pengembangan anak didik. Meskipun begitu, hambatan, kekurangan, atau kelemahan perlu diperbaiki untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran. Adapun hal-hal utama yang disarankan dalam penelitian ini adalah (1) guru harus selalu mengajak anak berinteraksi dengan anak agar menciptakan hubungan yang akrab sehingga guru mudah untuk berkolaborasi di dalam kelas, (2) guru berupaya menjalin komunikasi yang menyenangkan dengan tujuan dapat melatih anak berbicara, (3) kemampuan berbicara anak ditingkatkan dengan melibatkan perkembangan sosio-emosional dengan korelasi yang terukur, dan (4) guru mengusulkan desain pengembangan berbicara anak menambahkan konsep bermain peran, bercakap-cakap, bernyanyi, dan karya wisata.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustami, Ribka Putri dkk. (2017). Persepsi Guru dan Siswa terhadap Pembelajaran IPA Terpadu serta Implikasinya di SMP. *Journal of innovative Science Education*. 6 (1), 96-103. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jise/article/view/17069/8679>.
- Amelia, Nurul dan Nadia Aisyah. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dan Penerapannya pada anak Usia Dini di TK IT Al-Farabi. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*. 1(2), 40-58. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>.
- Faudah, Yayu Tsamrotul. (2022). Penggunaan Media Bercerita Bergambar dalam Pembelajaran Anak usia Dini. *Jurnal Muftadiin*. 8(1), 67-77. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/muftadiin/article/view/176/169>.
- Fitri dkk. (2022). Mengenal Model PAUD Beyond Centre and Circle Time (BCCT) untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Audhi*. 4(2), 72-78. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/view/944/644>.
- Fitriani, Agisty. (2019). Studi Kasus Perkembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini melalui Penerapan Metode Bercerita. *Jurnal Pelita PAUD*. 4(2), 29-37. <https://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/825/435>.
- Habibi, Y., Pembelajaran AUD, S., Hasan, H., & Rifa, M. (2017). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intellegence. *Jurnal Madaniyah*, 7.
- Hasnawati, Sri. (2022). Strategi Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kualitas Pemahaman Peserta Didik. 20(2), 149-158. <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/alislah/article/view/2630/1309>.
- Harefa, Ida Destariana dan Eny Suprihatin. (2023). Strategi Mengatasi Problematika Mutu Pendidikan melalui Merdeka Belajar di Lembaga PAUD. *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*. 12(1), 70-77. <https://pdfs.semanticscholar.org/07a3/47264750b8b1b7a09ebb7a35049835edd574.pdf>.
- Hayati, T., Hidayat, H., & Nuri, N. I. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Metode Bercakap-Cakap. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 58-68. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.16>.
- Hidayati, Sri. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Kanaka Media.
- Kasmiati, K. (2021). Perencanaan Pembelajaran Nilai Multikultural Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 492-504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1274>.
- Maclinton, David. (2022). Pengembangan Media pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash dengan Desain Pembelajaran Assure. *Jurnal Inovasi Matematika*. 4(1), 83-97. <https://inomatika.unmuhbabel.ac.id/index.php/inomatika/article/view/323/145>.
- Made Parmini, N., Parmiti, D. P., & Astawan, I. G. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok B. *MPI*, 2(1).
- Marwah, M. (2022). Stimulasi Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Tangan. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 34-42. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.76>.
- Miftahul, P. P., Bettet, U., & Dzikry, P. (2017). *Wacana Didaktika Pengelola Pembelajaran PAUD*.5(2), 189-200. <http://journal.uim.ac.id/index.php/wacanadidaktika>.
- Nasution dkk. (2022). *Desain Pembelajaran Aktif*. Lombok: Hamjah Diha Foundation.
- Nasution, Raisah Armyanti. (2020). *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Nilai Islam*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Nurjanah, J., & Anggraini, A. P. (2020). Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 1-7. <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.1-7>.

- Nurkholifah, Desi dan Novan Ardi Wiyani. (2020). Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Membaca Nyaring. *Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 60-76. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/preschool/article/view/9074/7783>.
- Parapat, Asmidar. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Raharjo, I. B., Handyaningrum, W., & Abdillah, A. (2021). Pengembangan dan Pemanfaatan Tema Pembelajaran Dalam Penggubahan dan Penciptaan Lagu Anak Usia Dini. *Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, 4(1).
- Setyosari, H. Punanji. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sofia, A., Fitria Anggraini, G., & Soemantri Brojonegoro No, J. (2018). Interaksi Sosial antara Guru dan Anak dalam Pengembangan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 7-18.
- Suryana, D., & Nurhayani. (2021). *Efektivitas Teknik Presentasi Kemampuan Berbicara*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3>.
- Taseman dkk. (2020). Strategi Penanganan Gangguan (Speech Deley) terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Surabaya. *Journal of Early Childhood Education and Development*.2(1), 13-26. <https://jurnalftk.uinsa.ac.id/index.php/JCED/article/view/519/246>.
- Zahro, J., Atika, I., & Westhisi, A. (2019). Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 121-130. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.121>.

## PENGARUH PERMAINAN ULAR NAGA TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TKIT AL-FITRAH

Ida Ubaida<sup>\*1</sup>, Sholatul Hayati<sup>2</sup>, Is Nurhayati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Khairiyah

\* Corresponding Author: [idaubaida302@gmail.com](mailto:idaubaida302@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : Jul 15, 2024

Revised : Aug 23, 2024

Accepted : Sep 15, 2024

Available : Sep 30, 2024

#### Kata Kunci:

Anak Usia Dini, Permainan Ulat Naga, Sosial Emosional

#### Keywords:

Early Childhood, Dragon Caterpillar Games, Social Emotional

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak Permainan Ular Naga terhadap perkembangan psikososial anak usia 5 sampai 6 tahun di TKIT Al-Fitrah. Perkembangan manusia merupakan aspek mendasar dalam tumbuh kembang anak, termasuk kemampuan berinteraksi dengan orang lain, mengelola emosi, dan beradaptasi dengan lingkungan sosial. Penelitian ini merupakan penelitian hubungan kuantitatif dengan metode pengambilan sampel berupa metode probabilitas sampling. 21 anak berpartisipasi dalam penelitian ini. Metode pengumpulan data melalui observasi, angket dan dokumen. Selain itu, metode analisis data berupa pre-test adalah analisis statistik dan kekurangan linier pakai memperuntukkan SPSS terbitan

26. Berdasarkan imbas penelitian, guru TKIT Al-Fitrah akan menggunakan pengaruh permainan melihat ular terhadap sosial. emosi. Perkembangan cerita naga anak usia 5-6 tahun untuk anak usia 5-6 tahun Kegiatan di TKIT Al-Fitrah adalah bermain bersama, mengikuti aturan, bertanya tentang perasaan dan Perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.. Di TKIT Al-Fitrah dari interaksi dengan orang lain, kerjasama, ramah tamah, pengaruh permainan Ular Naga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Fitrah terlihat sebesar 87,1%.

### ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the influence of dragon snake games on the psychosocial development of early childhood 5-6 years old at TKIT Al-Fitrah. Human development is a fundamental aspect of children's growth and development, including the ability to interact with others, manage emotions, and adapt to the social environment. This study is a quantitative relationship research with a sampling method in the form of a sampling probability method. 21 children participated in the study. The method of data collection is through observation, questionnaires and documents. In addition, the data analysis method in the form of pre-test is statistical analysis and linear regression using SPSS version 26. Based on the results of the research, TKIT Al-Fitrah teachers will use the influence of snake watching games on social. emotion. The development of dragon stories for children aged 5-6 years for children aged 5-6 years Activities at TKIT Al-Fitrah are playing together, following rules, asking about feelings and social-emotional development in children aged 5-6 years. . In TKIT Al-Fitrah from interaction with others, cooperation, friendliness, the influence of the Dragon Snake game on the socio-emotional development of children aged 5-6 years at TKIT Al-Fitrah was seen at 87.1%.



## PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Perlindungan Anak (UU RI No. 32 Tahun 2002), Bab 1, Bab 1, anak adalah anak yang belum mencapai umur 18 tahun dan anak yang masih dalam kandungan. Padahal, menurut Pasal 28(1) Undang-Undang Sistem Pendidikan Negara tanggal 20 Maret 2003, anak usia dini didefinisikan sebagai masa usia 0 hingga 6 tahun, sebagaimana dapat dilihat dalam konteks ini. Pendidikan anak usia dini merupakan pelatihan magang. Targetnya adalah anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun dan dilaksanakan melalui penyediaan layanan. Stimulasi pendidikan membantu anak tumbuh secara fisik dan mental serta mempersiapkan mereka untuk terus belajar.

Masa kanak-kanak merupakan sekelompok anak yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Bayi mengacu pada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak. Anak usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bagi anak. Anak kecil merupakan individu yang berbeda dan unik dengan karakteristik unik tergantung pada usianya. (Khairi, 2018, p. 16)

Menurut Becharuddin Mustafa, anak-anak usia 1 hingga 5 tahun memasuki masa kanak-kanak yang merupakan masa emas. Anak-anak pada usia ini sangat sensitif dan tertarik untuk belajar hal baru. Mereka sering bertanya-tanya tentang hal-hal yang mereka lihat dan jika pertanyaan mereka tidak terjawab, mereka akan terus bertanya. Masa kanak-kanak berlangsung hingga anak keluar dari prasekolah. (Husna, 2017, p. 11).

Anak merupakan manusia yang istimewa dalam pertumbuhan dan perkembangannya, termasuk kelompok remaja, pada masa kanak-kanak terdapat pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik yang baik dan kuat), kecerdasan (daya pikir, kreatifitas, kecerdasan), pengetahuan, spiritualitas), sosial, bahasa dan komunikasi disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.. (Yunus, 2016, p. 36).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu kurikulum pendidikan terstruktur yang pada umumnya bertujuan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak serta meningkatkan perkembangan seluruh aspek kepribadiannya. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan jati diri dan potensinya. Oleh karena itu, pusat PAUD harus menawarkan berbagai jenis pengembangan, seperti: B. Perkembangan kognitif, linguistik, sosial, emosional, fisik, dan mental. (Illahi, 2021, p. 1)

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1, Pasal 14 disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah kegiatan pendidikan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dengan memberikan program pelatihan yang menunjang perkembangan fisik. Dan itu terjadi secara rohani. Agar anak siap untuk terus belajar. (Helmidar & Amelia, 2017, p. 11). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2012 Pasal 14 Bab 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan: "Pendidikan anak usia dini adalah kegiatan perkembangan yang ditujukan untuk tumbuh kembang anak sejak lahir sampai dengan enam tahun, yang dilakukan dalam rangka menciptakan insentif pendidikan Untuk membantu pertumbuhan fisik dan mental anak agar terus belajar.. (Illahi, 2021, p. 1)

Menurut pakar pendidikan anak, anak prasekolah berada pada kelompok usia 0-6 tahun (UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2023) dan usia 0-8 tahun. Menurut Mansour (2005:88), bayi adalah kelompok anak lain yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Ada pola pertumbuhan dan perkembangan tertentu sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.. (Hayati, 2018, p. 6). Masa kanak-kanak merupakan masa terpenting dan awal tumbuh kembang kehidupan manusia. Masa ini ditandai dengan berbagai tahapan penting dan penting dalam kehidupan anak hingga tahap akhir perkembangannya. Salah satu momen yang menentukan pada masa kanak-kanak adalah masa emas (golden age).. (Suryana, 2021, p. 25).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 14 tentang pendidikan anak usia dini. Merupakan program pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang memberikan pengetahuan yang menunjang pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental serta mempersiapkan mereka untuk mencapai jenjang pendidikan. (Sarimisrawati, 2018, p. 2).

Hasil penelitian Radilla Allah pasti ada jalan dan tindak lanjutnya. Hasil penelitian ini akan menjadi sumber informasi untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular layang di Jorong Kubu Batanduk Nagari Parambahan. Hasil penelitian ini dirancang untuk memajukan ilmu pengetahuan khususnya di prasekolah.. (Illahi, 2021, p. 75).

Hasil penelitian Lailat al-Hasna, upaya peningkatan keterampilan sosial emosional dalam rangka berbagi dalam permainan ular pada anak kelompok A di Al-Athfal Reudat dilakukan dengan memberikan contoh pekerjaan dan bukan melawan pekerjaan. dari yang lain. dalam permainan ular naga. Anak dapat berperan sebagai penjaga gerbang dan

bayi laki-laki, serta menjadi teladan bagi perkembangan empati anak, sehingga anak terbiasa membantu orang lain dengan sukarela dan tidak mau terikat. Dengan cara ini diharapkan anak belajar membedakan dan memilih tindakan yang dilakukan anak terhadap orang lain.. (Hasanah, 2018, p. 76).

Berdasarkan penelitian pertama di TKIT AL-Fitrah banyak ditemukan permasalahan terkait emosi sosial anak. Misalnya anak banyak menangis atau marah tanpa alasan, tidak bisa tenang, bahkan anak tidak bisa mengendalikan emosinya, saat bermain dengan temannya, anak tidak mau bermain bersama temannya. Mereka bertanggung jawab atas perilaku mereka demi keuntungan mereka sendiri. Oleh karena itu, perkembangan sosial emosional anak usia dini penting untuk memberikan kesempatan kepada anak meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan layang-layang..

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk menjelaskan permainan ular naga yang digunakan pada anak usia 5-6 tahun TKIT AL-Fitrah, 2) Untuk menjelaskan perkembangan-sosio-demografi anak usia 5-6 tahun anak-anak. . Tahun di TKIT AL-Fitrah, 3) Menjelaskan manfaat permainan melihat ular untuk meningkatkan perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun TKIT AL-Fitrah.

### **Konsep Ana Usia Dini**

Masa kanak-kanak mengacu pada kelompok anak-anak yang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Bayi adalah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat penting dalam membentuk kepribadian anak. Masa bayi merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada anak. Anak kecil merupakan individu yang berbeda dan unik dengan ciri khasnya masing-masing sesuai dengan usianya.. (Khairi, 2018, p. 16)

Anak usia dini merupakan masa emas dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak-anak pada usia ini sangat sensitif, mampu belajar, dan sangat ingin tahu. Hal ini juga terlihat pada anak-anak yang sering bertanya-tanya apa yang mereka lihat. (Pebriana, 2017, p. 3).

Anak usia dini merupakan masa emas, masa dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak-anak pada usia ini adalah yang paling sensitif dan sangat mungkin mempelajari sesuatu. Kami mengetahui hal ini karena anak-anak sering bertanya, "Apa yang kamu lihat?". (Pebriana, 2017, p. 3).

Sebagaimana masa emas (golden age) hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan seseorang, karena pada masa ini anak ingin memahami sifat

lingkungannya dan bagaimana anak menyesuaikan diri dengan lingkungan tersebut. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini memerlukan fokus yang seimbang pada aspek sosial, emosional, fisik, intelektual, agama, moral, bahasa, dan seni sebagai landasan untuk membentuk pribadi seutuhnya.. (Khoirunisa, 2021, p. 8).

### **Permainan Ular Naga**

Piaget dalam. (Hayati, 2018, p. 71) Ia meyakini permainan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan perkembangan mental anak. Permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan keterampilan mereka, dan Vygotsky percaya bahwa permainan adalah lingkungan yang sangat baik untuk perkembangan kognitif, terutama di bidang simbolisme dan imajinasi. Fenomena simbolik dan imajinatif ini terlihat ketika anak meniru apa yang dilihatnya berdasarkan imajinasinya..

Menurut Hosne, bermain merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang mendominasi anak usia dini. Ketika anak-anak menonton permainan individu atau kelompok, mereka secara tidak sadar mempelajari sesuatu melalui permainan. Misalnya belajar mengatur diri sendiri, menjadi teladan, memahami dunia, dan memahami dunia kita. Melalui bermain, anak mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan kreatif. Ketika seorang anak sedang bermain dengan mobil dan membayangkan dirinya berada di arena pacuan kuda, dia sedang bermain dan membayangkan permainan ciptaannya sendiri, meskipun dia tidak dapat melihat arena pacuan kuda tersebut. (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2012, p. 81) Dalam (Hidajat & Nurhayati, 2022, p. 71). Tahapan bermain anak pada setiap tahapnya berbeda-beda, hal ini penting untuk dipahami agar orang tua dapat mengatur setiap tahap perkembangannya sesuai dengan usia anak..

Menurut. (Mulyani & Anggraini, 2016, p. 3) Dikatakan: Permainan ular naga merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Dalam permainan ini, anak berdiri di hadapannya dengan memegang "ekor" yaitu ujung baju atau pinggang anak. Anak laki-laki yang lebih tua memimpin dan berdiri di depan barisan, kecuali dua anak yang saling berhadapan, memegang tangan di atas kepala, bermain di depan gerbang.. Game Dragon Snake sendiri juga sama. (Molyani dan Enggrini, 2015, hal. 3). Ini merupakan permainan yang sangat populer di kalangan anak-anak. Game ini bisa dimainkan secara solo, meski pada akhirnya akan menjadi permainan tim. Permainan ini tidak membutuhkan peralatan gaming apa pun, namun membutuhkan banyak ruang. Permainan ini mencatat tumbuh kembang anak dengan banyak

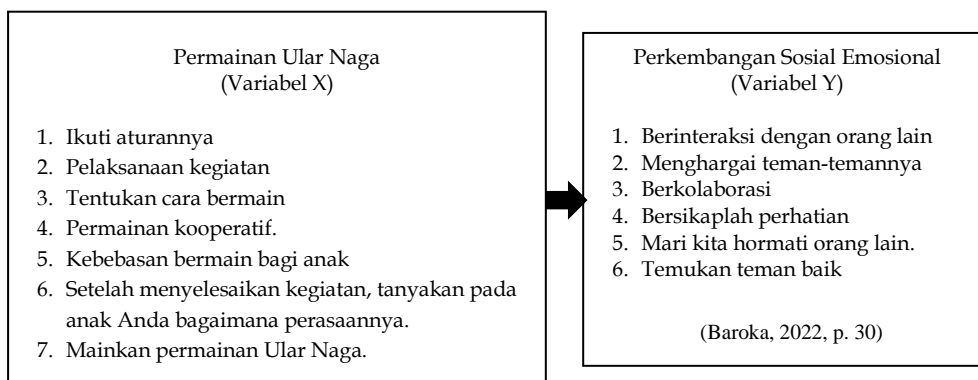
berolahraga, kebebasan anak dalam bermain dan diiringi dengan musik agar anak senang dan tidak bosan.

### **Sosial Emosional**

Menurut Horlock, perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan orientasi sosial, dimana perkembangan emosional adalah cara anak berteman dan berperilaku sesuai dalam persahabatan, rangsangan sosial, terutama yang didasarkan pada kebutuhan kelompok dan belajar menerima. pergi. Sedangkan menurut Salvi dan John Mayer yang disebutkan dalam buku Ali Nugraha, perkembangan psikologi sosial adalah: cinta, ekspresi dan pemahaman emosi, penyaluran amarah, kemandirian, kemampuan beradaptasi, cinta, kemampuan memecahkan masalah. . masalah pribadi, perjuangan, Solidaritas adalah kesantunan. dan rasa hormat.. (Lubis, 2019, p. 2). Dalam kuliah ini kita mengkaji perkembangan sosial ekonomi siswa sekolah dasar yang berprestasi dan tidak berprestasi. Karena perkembangan sosial sosial merupakan faktor yang sangat besar dalam keberhasilan seorang anak. Emosi memegang peranan penting dalam kehidupan anak dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya, antara lain lingkungan rumah, lingkungan sekolah, teman bermain, dan lingkungan sosial yang lebih luas. Perkembangan sosial dalam pengertian ini memungkinkan anak berperilaku sesuai norma sosial dan memungkinkannya hidup dengan baik. Dalam konteks ini, perkembangan sosioemosional mengacu pada pengaruh emosi terhadap sosialisasi anak dan pembelajaran berperilaku dengan cara yang dapat diterima secara sosial. (Assingkily, 2019)

Pikiran anak mempunyai dua fungsi penting (Potra dan Doylestri, 2012: 50-51). Pertama, bagaimana membuat anak tertawa dan hidup. Kedua, kepraktisan mengacu pada bagaimana orang menggunakan pengetahuan psikologis dalam kehidupan sehari-hari. (JuannitaEka, 2020)

Menurut Susanto, "Ada dua aspek perkembangan sosial sosial, namun faktanya keduanya saling melengkapi. Anak yang memahami perkembangan sosial harus belajar beradaptasi dengan norma kelompok, karena perkembangan sosial merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan seorang anak. dalam memulai dan memelihara hubungan.. (Asmaiyah, 2023, p. 28).



**Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir**

### Hipotesis Penelitian

Ho : Permainan Ular Naga TKIT Al-Fitrah tidak berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Ha : Adanya pengaruh permainan ular naga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di TKIT Al-Fitrah

### METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini pengaruh permainan Ular Naga digunakan sebagai variabel (X), dan perkembangan emosi anak usia 5 sampai 6 tahun digunakan sebagai variabel (Y), dan ditentukan tingkat minatnya. menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang bersifat sistematis, terorganisir, dan mudah diatur sejak awal penelitian hingga pembuatan rencana penelitian. Definisi lain menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memerlukan penggunaan angka secara ekstensif, mulai dari pengumpulan data, interpretasi data, hingga penyajian hasil. Selain itu, kami merekomendasikan untuk menyertakan gambar, tabel, grafik, atau presentasi lainnya di akhir pembelajaran Anda. (Siyoto & Sodik, 20215, p. 17).

Validitas adalah sejauh mana suatu instrumen penelitian dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini validitas memastikan bahwa instrumen yang digunakan seperti kuesioner benar-benar mengukur perkembangan sosial emosional anak. Uji validitas dilakukan berdasarkan validitas konstruk dan validitas isi. Reliabilitas adalah konsistensi hasil yang diberikan suatu instrumen pada waktu yang berbeda dan dalam kondisi yang sama. Uji reliabilitas biasanya mengukur konsistensi internal

menggunakan metode seperti Cronbach's alpha, dengan nilai di atas 0,7 dianggap dapat diandalkan, bergantung pada bidang studinya.

Setelah data dinyatakan akurat dan reliabel, langkah selanjutnya adalah menganalisisnya. Proses analisis data diawali dengan pengolahan data (pembersihan, pelabelan, dan pengkategorian data). Data yang telah diolah akan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Anda dapat melakukan analisis kuantitatif (misalnya analisis statistik seperti uji-t, ANOVA, regresi, dll.) dan analisis kualitatif (misalnya analisis isi, analisis tematik). Dalam penelitian ini apabila data yang diperoleh sedikit maka dapat dilakukan analisis dalam bentuk statistik deskriptif untuk memahami sebaran data dan statistik inferensial untuk menguji hipotesis yang diajukan. Hasil analisis ini akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menarik kesimpulan tentang pengaruh mainan naga terhadap perkembangan sosial anak.

### Populasi dan Sampel

Populasi adalah semua yang perlu dipelajari. Populasi ini disebut dunia. Anggota suatu populasi adalah makhluk hidup atau benda mati atau orang yang dapat diukur atau diamati. (Syahrudin & Salim, 2012, p. 113). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TKIT Al-Fitrah yaitu kelompok B berjumlah 21 anak, dikarenakan kelompok B mempunyai keterampilan yang cukup rendah dalam bermain ular naga.

Sampel adalah bagian dari masyarakat penelitian (sampel berarti sampel). Dalam memutuskan/mengambil sampel dari masyarakat, ada aturan bahwa pemilihannya harus mewakili masyarakat.. (Syahrudin & Salim, 2012, p. 114). Sampel dalam penelitian ini di ambil dalam satu kelas dengan jumlah anak sebanyak 21 anak. Di TKIT Al-Fitrah sehingga dalam penelitian ini adalah memfokuskan kelompok TK B yang berusia 5-6 tahun.

**Tabel 1.** Kisi kisi Instrumen Angket

No	Variabel	Indikator	No Item	Jumlah
1	Permainan Ular Naga X	Ikuti aturan permainan ular naga.	1, 2, 3	3
		Kegiatan bermain akan diadakan di halaman sekolah.	4	1
		erikut contoh cara bermain game Ular Naga.	6	1
		Permainan kooperatif.	5	1
		Peluang dan kebebasan anak dalam kegiatan bermain layang-layang	7, 8	2
		Setelah menyelesaikan kegiatan tersebut, tanyakan	9	1

No	Variabel	Indikator	No Item	Jumlah
		kepada anak Anda bagaimana perasaannya.		
		Catat pertumbuhan anak Anda sebelum dan sesudah bermain game Ular Naga.	10	1
2	Perkembangan Sosial Emosional Y	Berinteraksi dengan baik kepada temannya	11,12,16	3
		Hargai perbedaan antar teman	14, 17	2
		Kolaborasi dengan subjek	18	1
		Harap waspada terhadap lingkungan sekitar Anda	19	1
		menghormati orang lain	13	1
		Berteman baik dan bersikap ramah dengan siapa saja	15	1
		<b>Total Jumlah</b>		<b>19</b>

### Definisi Operasional

Definisi kerja untuk penelitian ini adalah menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran kata-kata dalam bentuk tugas. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Permainan Layang-layang Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Fitra”, maka definisi operasional penelitian ini adalah Pengaruh Ular Layang-layang. Permainan Ular Naga merupakan permainan pengembangan sosial dan emosional untuk anak usia 5-6 tahun, karena dapat membangkitkan emosi sosial anak seperti: B. Keinginan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, bersikap hormat, bekerja sama dengan teman sebaya, perhatian dan menghargai orang lain, serta bersikap baik. teman. Dan mari berteman dengan semua orang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis variabel terikat dan bebas. Variabel terikatnya adalah permainan layang-layang dan variabel bebasnya adalah perkembangan sosial-emosional.

### Uji Normalitas

**Tabel 2** Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pengaruh Permainan Ular Naga		.272	22	.000	.870	22	.008
Perkembangan Sosial Emosional		.250	22	.001	.881	22	.013

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normal pada tabel diatas terlihat Sig.0.008 > 0.05 berdasarkan eksponen 0.013. Dapat disimpulkan bahwa kedua variabel berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

**Tabel 3** Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Perkembangan Sosial Emosional	Based on Mean	2.004	3	11	.172
	Based on Median	1.237	3	11	.343
	Based on Median and with adjusted df	1.237	3	8.000	.359
	Based on trimmed mean	1.830	3	11	.200

### Uji Reabilitas

**Tabel 4** Hasil Uji Reabilitas *Cronbach Alpha* Variabel

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.921	10
.912	9

Berdasarkan hasil uji reliabilitas variabel-variabel dapat disimpulkan bahwa kuesioner dapat dikatakan reliabel dengan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

### Statistik Deskriptif

**Tabel 5** Statistik Deskriptif Variabel X dan Y

		Statistics	
		Permainan Ular Naga	Perkembangan Sosisial Emosional
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		31.50	27.73
Std. Error of Mean		.925	.907
Median		30.00	27.00
Mode		30	27
Std. Deviation		4.340	4.256
Variance		18.833	18.113
Skewness		.733	.734
Std. Error of Skewness		.491	.491
Kurtosis		.211	-.084
Std. Error of Kurtosis		.953	.953
Range		16	14
Minimum		24	22
Maximum		40	36
Sum		693	610
Percentiles	25	29.75	25.75
	50	30.00	27.00
	75	33.25	30.00

Berdasarkan output SPSS dari hasil uji statistik deskriptif di atas menunjukkan bahwa N sebagai jumlah data yang valid sebanyak 22 responden, artinya semua data berhasil diproses. Untuk nilai rata-rata (mean) variabel X sebesar 31,50 sedangkan variabel Y sebesar 27,73. Untuk nilai tengah (median) variabel X sebesar 30,00 sedangkan variabel Y sebesar 27,00. Berikut tampilan histogram untuk variabel X (Permainan Ular Naga) dan variabel Y (Perkembangan Sosial Emosional).

### Uji Hipotesis

**Tabel 6** Tabel Anova (*Analysis of Varians*)

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	331.338	1	331.338	135.168	.000 <sup>b</sup>
	Residual	49.026	20	2.451		
	Total	380.364	21			

a. Dependent Variable: y  
b. Predictors: (Constant), x

Karena F hitung (135,168) > F tabel (4,325), maka Ho ditolak dan Ha diterima. Oleh karena itu, terdapat pengaruh yang signifikan antara Permainan Ular Naga (variabel X) dengan perkembangan sosial emosional (variabel Y) di TKIT Al-Fitra Cilegon.

**Tabel 7** Tabel Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.933 <sup>a</sup>	.871	.865	1.566

a. Predictors: (Constant), Permainan Ular Naga

Berdasarkan hasil uji R square tersebut dapat diketahui bahwa data pada penelitian ini memiliki nilai sebesar 0,871, maka dapat di ketahui bahwa metode *sensory path* memiliki pengaruh sebesar 87,1% permainan ular naga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-fitrah.

### Pembahasan

Guru TKIT Al-Fitrah mempraktikkan permainan ular naga untuk mengenalkan permainan tradisional kepada siswa. Permainan ular naga ini sangat populer di kalangan anak-anak. Perkembangan motorik yang besar terlihat dari evaluasi yang dilakukan oleh guru TKIT Al-Fitrah menunjukkan bahwa nilai dalam perkembangan sosial emosional anak masih kurang atau belum berkembang. Setelah melakukan penelitian menggunakan

permainan ular naga, dua orang dipilih sebagai penjaga gerbang, satu orang ditetapkan sebagai induk naga, dan orang-orang yang tersisa menjadi ular naga dengan memegang bahu tangan teman-teman mereka. Melihat hasil yang diperoleh dari evaluasi anak melalui tes yang diisi guru saat anak bermain, terlihat bahwa nilai yang paling umum dalam data tersebut adalah skor 3: Perkembangan sesuai harapan (BSH). Menurut hasil yang diperoleh dari analisis data, disimpulkan bahwa permainan ular naga berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak berusia 5-6 tahun.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Permainan Ular Naga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. Melalui permainan ini, anak belajar berkomunikasi dengan teman, bekerja sama dalam kelompok, dan mengelola emosi seperti bahagia, cemas, dan takut dalam lingkungan permainan. Hal ini mendukung keterampilan komunikasi anak, mengembangkan empati dan meningkatkan keterampilan sosial seperti berbagi dan menghargai emosi orang lain. Permainan ini juga membantu anak mengatasi emosinya seperti: Mengontrol kesedihan dan kegembiraan yang berlebihan penting untuk perkembangan kognitif anak.

Oleh karena itu, permainan tradisional seperti jungkat-jungkit dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk menunjang perkembangan emosi anak prasekolah, khususnya di lingkungan prasekolah seperti TKIT Al-Fitrah.. TKIT Al-Fitrah menjadikan metode ini sebagai metode yang efektif untuk perkembangan emosi anak sebelum mereka mendudukkan ke bangku sekolah sesungguhnya.

### **Saran**

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti permainan layang-layang pada anak khususnya pada masa kanak-kanak. Pembangunan sosial dan masyarakat hendaknya mendukung dan berpartisipasi dalam berbagai program sekolah untuk mencapai perkembangan sosial pada anak. Serta bagaimana perkembangan anak pada tumbuh kembang serta emosional yang bisa terkontrol dengan baik dan bisa di kendalikan dengan bersabar dalam menghadapi masalah dan situasi apapun yang bisa mengakibatkan anak marah, serta bisa menenangkan dirinya secara emosional yang mereda.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Asmayyah, A., Hayati, S., & Nurhayati, I. (2023). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Cerdas

- Ceria. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2).  
<https://doi.org/10.37985/edusiana.v1i2.181>
- Assingky, M.S., Hardiyati M. (2019), Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i2.5210>
- Dachlan, A. M., erfansyah, N. f., & DKK. (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Hasanah, L. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Ular Naga Bagi Anak Kelompok A Di Raudhatul Athfal Perwanda 07 Desa Garahan Kecamatan Silo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018. *Skripsi*. IAIN Jember
- Hayati, S. (2018). *Tangkal Fisik Motorik Dengan Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. <https://pustakapelajar.co.id/product/tangkal-fisik-motorik-dengan-permainan-tradisional-cet-ke-2/>
- Lina Amelia, & Helmidar. (2017). Pengaruh Modifikasi Permainan Ular Naga Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 Di Paud Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 4(1), 10-30. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v4i1.552>
- Hidayat, A. R., Hanipah, H., Nurjanah, A., & Farizki, R. (2022). Upaya untuk Mencegah Penyakit Diabetes pada Usia Dini. *Jurnal Forum Kesehatan : Media Publikasi Kesehatan Ilmiah*, 11(2), 63–69. <https://doi.org/10.52263/jfk.v11i2.229>
- Juannita Eka. (2020). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dengan Rentang Usia 0-6 Tahun. *Academia.Edu*. <https://www.academia.edu>
- Khairi, H. (2018). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun*. *Jurnal PAUD*, 16. <https://www.semanticscholar.org/author/H.-Khairi/144826090>
- Khoirunisa, A. (2021). Analisis Interaksi Sosial Anak Usia Dini Dengan Teman Sebaya Di TK Dian Ekawati Kelompok B Pada Masa Pandemi Covid-19. *Skripsi*: Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/60960>
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal PAUD*, 2(1), 47-58. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Mulyani, W., & M. Thoha (2018). Peran Aktivitas Bermain Ular Naga Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/16576>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD*, 3. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1>
- Sandu Siyoto. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing. [https://books.google.co.id/books/about/DASAR\\_METODOLOGI\\_PENELITIAN.html?id=QPhFDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/DASAR_METODOLOGI_PENELITIAN.html?id=QPhFDwAAQBAJ&redir_esc=y)
- Misrawati, Sri (2018) *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Kadende Dan Bermain Simpai Di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu*. Other thesis, IAIN Palu. <http://repository.iainpalu.ac.id/id/eprint/680>
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini "Teori dan Praktik Pembelajaran"*. Jakarta: Kencana. <http://repository.unp.ac.id/36588/>
- Yunus, M. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Orbit Publishing <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1040571>

## POLA ASUH IBU TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI GAMPONG RUKOH KECAMATAN SYIAH KUALA

Cut Fazlil Hanum<sup>\*1</sup>, Latifa Hanum<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

\* Corresponding Author: [cutfazlil@bbg.ac.id](mailto:cutfazlil@bbg.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : May 25, 2024

Revised : Jul 26, 2024

Accepted : Aug 18, 2024

Available : Sep 30, 2024

#### Kata Kunci:

Pola Asuh, Ibu, Sosial Emosional, Anak

#### Keywords:

Pattern, Parenting, Mother, Social Emotional, Child

### ABSTRAK

Kesalahan yang sering tidak disadari oleh orang tua dalam mengasuh anak-anaknya, kadang orang tua bersikap terlalu menekan, selalu memerintah, anak harus tunduk dan patuh kemauan orang tua. Hal ini akan berakibat anak tidak percaya diri dan tidak kreatif. Selain itu, orang tua bersikap masa bodoh dan tidak mau tahu terhadap perkembangan sosial anak. Kecenderungan orang tua melakukan pengasuhan anak tanpa memperhatikan perubahan dan perkembangan sosial yang ada. Ada pun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pola asuh ibu terhadap perkembangan sosial emosional anak Usia Dini di Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah 2 orang ibu dan 2 orang anak di Gampong Rukoh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Teknik Analisis Data dalam penelitian ini adalah teknik catat, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian di peroleh bahwa terdapat sosial emosional anak usia dini di Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala, terdapat tiga pola asuh ibu terhadap emosional anak yaitu pola asuh otoriter, pola asuh permisif dan pola asuh demokratis. Pola asuh otoriter adalah cara mendidik anak dengan kepemimpinan otoriter, yaitu mengasuh anak dengan cara yang ketat. Pola asuh permisif adalah pola asuh yang digunakan oleh orang tua dengan menyerahkan segala keputusan pada anak tanpa adanya campur tangan dari orang tua, dan pola asuh demokratis adalah pola asuh yang digunakan orang tua cara saling menghormati atau menghargai pendapat masing-masing. Pada penelitian ini adalah semua pendapat orang tua mengenai pola asuh sama yaitu menerapkan aturan yang tetap, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeluarkan pendapat.

### ABSTRACT

*Mistakes that are often not realized by parents in treating their children, sometimes parents are too pressing, always commanding, children must submit and obey the will of parents. This will result in children not being confident and not creative. In addition, parents are ignorant of their children's social development. The tendency of parents to care for children without paying attention to existing social changes and developments. The purpose of this study is to determine the mother's parenting pattern towards the social emotional development of early childhood in Gampong Rukoh, Syiah Kuala District. The data sources in this study were 2 mothers and 2 children in Gampong Rukoh. The data collection techniques used in this research are observation*

*and interview. Data analysis techniques in this study are note-taking techniques, namely data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of the study found that there is social emotional early childhood in Gampong Rukoh, Syiah Kuala Subdistrict, there are three patterns of mother's parenting towards children's emotional, namely authoritarian parenting, primitive parenting and democratic parenting. Authoritarian parenting is a way of educating children with leadership.*

---

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



## PENDAHULUAN

Pendidikan akan mempengaruhi perkembangan sosial anak. Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya, proses perkembangan sosial anak selanjutnya baik atau tidak tergantung pada tindakan yang diberikan orang tua kepada anak. Perkembangan anak dapat optimal apabila orang tua memberikan perhatian dan kebutuhan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, sedangkan lingkungan yang tidak mendukung akan menghambat perkembangan sosial (Sunarto dan Hartono, A. 2006:126). Orang tua memegang peranan utama dan pertama bagi pendidikan anak, mengasuh, membimbing dan mendidik anak merupakan tugas mulia yang tidak lepas dari berbagai halangan dan tantangan, sedangkan guru disekolah merupakan pendidik yang kedua setelah orang tua dirumah. Kesalahan yang sering tidak disadari oleh orang tua dalam memperlakukan anak-anaknya, kadang orang tua bersikap terlalu menekan, selalu memerintah, anak harus tunduk dan patuh kemauan orang tua. Hal ini akan berakibat anak tidak percaya diri dan tidak kreatif. Selain itu, orang tua bersikap masa bodoh dan tidak mau tahu terhadap perkembangan sosial anak. Kecenderungan orang tua melakukan pengasuhan anak tanpa memperhatikan perubahan dan perkembangan sosial yang ada. (Susanti,2014:1).

Fenomena sekarang bisa dilihat sekarang ibu-ibu lebih banyak bekerja diluar rumah untuk membantu suami mencari nafkah, sedangkan anak-anak lebih banyak dititipkan ketempat penitipan anak, atau ke rumah orang tua dan sanak saudara lainnya, hal ini tentu memberikan dampak yang kurang baik bagi perkembangan anak, karena mengapa, kurangnya perhatian yang diberikan orang tua kepada anak hal ini tentunya mempengaruhi perkembangan psikologi anak, secara tidak langsung anak menentukan pilihannya sendiri dengan atau tanpa ada campur tangan dari orang tua, dalam hal ini adalah pola asuh permisif yaitu anak tidak mempunyai kesopanan dalam perilakunya

baik secara verbal maupun secara fisik akan timbul terhadap anak. Berdasarkan fenomena di Gampong Rukoh menunjukkan bahwa banyak ibu-ibu yang bekerja diluar rumah, oleh karena itu pekerjaan yang dijalankan membuat waktu ibu terhadap anaknya menjadi berkurang dalam hal memberikan pembelajaran serta bimbingan, oleh karena itu ibu memiliki waktu yang sangat terbatas dalam memberikan pengasuhan terhadap anak, sehingga pengasuhan yang diberikan ibu terhadap perkembangan sosial emosional anak dinilai kurang.

Pola asuh yang diberikan oleh ibu di Gampong rukoh salah satunya yaitu dengan mengajarkan anak untuk hidup mandiri sejak dini, namun kondisi sosial emosional anak di Gampong Rukoh masih dinilai kurang, hal ini dikarenakan bimbingan dari orang tua masih belum terpenuhi atau adanya kesalahan dalam menjalankan pola asuh untuk anak dirumah. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menganalisa Pola asuh Ibu terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pola asuh ibu terhadap perkembangan sosial emosional anak di Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala? Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pola asuh ibu terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Dengan Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. serta teknik analisis data dengan menggunakan analisis secara deskriptif-kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Keluarga merupakan sosial pertama yang ditemui anak ketika anak di lahirkan di dunia ini. Aktivitas dengan orang tua (ayah dan ibu) dan lingkungan dalam keluarga menjadi subjek sosial yang akan membantu mendasari anak dengan pengetahuan awalnya. Keberadaan orang tua dalam hal ini dalam kegiatan perawatan dan pengasuhan anak menjadi modal utama bagi tumbuh kembang anak dalam bersosialisasi. Adapun mengenai pola asuh ibu terhadap sosial emosional anak usia dini di Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala ini menunjukkan bahwa faktor pola asuh berpengaruh kuat terhadap perkembangan sosial emosional dan moral anak usia sekolah. Mayoritas ibu

memiliki pola asuh berpengaruh kuat terhadap perkembangan sosial emosional dan moral anak usia sekolah.

Menurut Baumrind (Muthoharoh, 2022), pola asuh dikategorikan menjadi tiga jenis yaitu pola asuh demokratis, otoriter, dan permisif. Dalam pola asuh tersebut masing-masingnya memiliki kelebihan dan kekurangan. Pola asuh otoriter ditandai dengan cara mengasuh anak dengan aturan yang ketat, seringkali memaksa anak untuk berperilaku seperti dirinya (orang tua), kebebasan untuk bertindak atas nama diri sendiri dibatasi. Anak jarang diajak berkomunikasi dan bertukar pikiran dengan orang tua, orang tua menganggap bahwa semua sikapnya sudah benar sehingga tidak perlu dipertimbangkan dengan anak. Sedangkan pola asuh demokratis ditandai dengan adanya pengakuan orang tua terhadap kemampuan anak, anak diberi kesempatan untuk tidak selalu tergantung dengan orang tua dan diberi kesempatan untuk mengatur hidupnya. Dan pola asuh permisif ditandai dengan cara orang tua mendidik anak secara bebas, anak dianggap sebagai orang dewasa/muda, ia diberi kebebasan seluas-luasnya untuk melakukan apa saja yang dikehendaki. Kontrol orang tua terhadap anak sangat lemah.

Mayoritas orang tua bekerja di luar rumah, dengan orang tua bekerja diluar rumah maka pola asuh anak tentu sangat berbeda dengan orang tua yaitu ibu yang bekerja di rumah, karena orang tua yang bekerja dirumah maka ibu dapat mengontrol proses perkembangan anak, berbeda dengan orang tua yang kerja di luar rumah. (*Hasil wawancara dengan ibu Wardiah*)

Orang tua menetapkan aturan dengan harapan anak-anaknya dapat mengikuti aturan tersebut. Jika tidak mengikuti aturan, anak-anak biasanya akan mendapat hukuman. Orang tua yang mengikuti gaya ini biasanya tidak berdebat atau membicarakannya terlebih dahulu dengan si kecil. Anak-anak akan ditarik dan mungkin tidak dapat berpikir untuk diri mereka sendiri. Ini karena mereka tidak pernah diberi kesempatan berbicara dan mengeluarkan pendapatnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu ibu rumah tangga yaitu ibu Wardiah mengenai tentang pola asuh anak, beliau mengatakan bahwasanya menerapkan peraturan yang ketat terhadap anak-anaknya agar mereka patuh kepada orang tuanya dan tidak melawan kepada orang tua. Dan semua peraturan yang dibuat oleh ibu harus diikuti oleh anak-anak agar anak-anak tidak salah jalan, dengan dibuat peraturan yang ketat terhadap anak bisa tau mana yang harus dikerjakan dan yang harus ditinggalkan, dan anak-anak saya juga sudah terbiasa dengan peraturan yang ketat, apalagi saya mempunyai kesibukan yang padat diluar rumah. Peraturan ini saya terapkan kepada

anak-anak saya, dan saya juga memberikan kepada anak saya untuk mengemukakan pendapat, agar mereka merasa dikekang oleh saya dan juga saya bisa tau apa yang mereka inginkan, dan kebiasaan-kebiasaan ini dapat diterapkan hingga anak-anak menjadi dewasa. Dan saya juga menanamkan nilai-nilai prososial sejak dini kepada anak-anak seperti tolong-menolong, berbagi, empati dan lain-lain untuk mencegah anak agresif anti sosial dan berorientasi memberi sanksi kepada orang lain. *(Hasil wawancara dengan ibu Wardiah)*

Dalam pola otoriter Orang tua cenderung menetapkan standar yang mutlak harus dituruti, biasanya bersamaan dengan ancaman-ancaman. Misalnya kalau tidak mau menuruti apa yang diperintahkan orang tua atau melanggar peraturan yang dibuat orang tua maka tidak akan diberi uang saku. Orang tua cenderung memaksa, memerintah, menghukum. Apabila anak tidak mau melakukan apa yang dikatakan orang tua, maka orang tua tidak segan menghukum anaknya. Orang tua ini juga tidak mengenal kompromi dalam komunikasi biasanya bersifat satu arah dan orang tua tidak memerlukan umpan balik dari anaknya untuk mengerti mengenai anaknya. Hasil wawancara dengan ibu Wardiah, mengatakan “pola yang saya diterapkan adalah pola otoriter saya lebih menekankan pada anak untuk bersikap jujur dan tegas. Saya telah membeikan kesempatan kepada anak dapat mengambil keputusan sendiri tanpa harus ada saya. Saya sangat jarang mengajak anak saya untuk berkomunikasi dan bertukar pikiran, dengan tujuan agar anak saya taat aktif dan mandiri. Saya selalu menekankan untuk bertindak dengan benar, bila salah, maka saya akan memberi hukuman.” *(Hasil wawancara dengan ibu wardiah)*

Pola asuh otoriter ditandai dengan cara mengasuh anak dengan aturan-aturan yang ketat, seringkali memaksa anak untuk berperilaku seperti dirinya (orang tua), kebebasan untuk bertindak atas nama diri sendiri dibatasi. Anak jarang diajak berkomunikasi dan bertukar fikiran dengan orang tua, orang tua menganggap bahwa semua sikapnya sudah benar sehingga tidak perlu dipertimbangkan dengan anak.

Dalam pola otoriter, hukuman merupakan sarana utama dalam proses pendidikan, sehingga anak melaksanakan perintah atau tugas dari orang tua atas dasar takut memperoleh hukuman dari orang tuanya. Sepeti yang dijelaskan oleh ibu Wardiah mengatakan bahwa “Anak harus mematuhi segala peraturan yang dibuat dan tidak boleh membantah dan apabila membantah maka anak tersebut dianggap memberontak dan akan menimbulkan masalah.” *(Hasil wawancara dengan wardhiah )* Orang tua yang seperti ini biasanya hanya cenderung memberikan perintah dan larangan, orang tua cenderung

menentukan segala sesuatu untuk anak sehingga anak hanya sebagai pelaksana. Dengan peraturan yang kaku anak merasa terkekang di rumah sehingga bisa bersifat agresif di luar rumah. Seperti yang dijelaskan oleh ibu wardiah, ia mengatakan bahwa “saya dalam keluarga sebagai seorang pemimpin yang absolut. saya juga cenderung menentukan segala sesuatu untuk anak dan anak hanya sebagai pelaksana (orang tua sangat berkuasa). Tidak hanya itu saya juga melakukan pemilihan pada anak saya untuk berteman, karena saya takut ia akan memilih teman yang salah dan akan terbawa pergaulan yang tidak baik.” (*Hasil wawancara dengan ibu wardiah*).

Salah satu indikator orang tua yang otoriter adalah seringkali memaksa anak untuk berperilaku seperti dirinya (orang tua). Hal ini disebabkan karena orang tua merasa dirinya yang paling benar dan anak harus mencontoh (meniru) segala perilaku yang dilakukan orang tua. Walaupun terkadang perilaku orang tua salah, akan tetapi orang tua merasa hal itu benar dan anak harus menurutinya.

Namun tidak semua orang tua bersikap otoriter dalam pola asuh terhadap anak, ada orang tua yang ingin anak hidup terarah dengan bantuan orang tua. Seperti yang dijelaskan oleh *wardiah*, ia mengatakan bahwa “saya sangat menginginkan anak yang sukses, jadi saya telah mengatur strategi untuk kesuksesan anak saya. Saya selalu membimbingnya, mengarahkannya serta mengajarkan hal-hal yang tidak ia mengerti. Saya tidak memaksakan kehendaka saya pada anak dan menuntutnya untuk menjadi seperti yang saya inginkan, namun saya lebih mengarahkan dia untuk menjadi sesuatu yang ia mau.” (*Hasil wawancara dengan ibu wardiah*) Pola pendidikan demokratis adalah suatu cara mendidik/mengasuh yang dinamis, aktif dan terarah yang berusaha mengembangkan setiap bakat yang dimiliki anak untuk kemajuan perkembangannya. Pola ini menempatkan anak sebagai faktor utama dan terpenting dalam pendidikan. Hubungan antara orang tua dan anaknya dalam proses pendidikan diwujudkan dalam bentuk human relationship yang didasari oleh prinsip saling menghargai dan saling menghormati. Hak orang tua hanya memberi tawaran dan pertimbangan dengan segala alasan dan argumentasinya, selebihnya anak sendiri yang memilih alternatif dan menentukan sikapnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu ibu rumah tangga Cut Mala yang mengatakan bahwa tidak terlalu memberikan peraturan yang ketat terhadap anak, dan menerapkan sikap kepemimpinan terhadap anak hal ini di karenakan anak masih terlalu kecil untuk menerapkan peraturan yang terlalu ketat, apabila anak harus menuruti peraturan yang ketat dengan sendirinya dia tidak akan merasa nyaman.

Dengan demikian saya menerapkan pola asuh demokratis dan pola otoriter, (*Hasil wawancara dengan ibu Cut Mala*).

Seperti yang dijelaskan oleh ibu Cut Mala, ia mengatakan bahwa “pola asuh saya lebih cenderung mengimbangi keinginan anak, namun juga mengarahkan keinginannya. Saya juga memberi nasehat yang baik bila jalan yang dipilihnya tidak baik. Bila dia ingin sesuatu saya selalu menawarkan terlebih dahulu, nama tau dia menginginkan hal yang lain.” (*Hasil wawancara dengan ibu Cut Mala*)

Anak diberi kesempatan mengembangkan kontrol internalnya sehingga sedikit demi sedikit berlatih untuk bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Selain itu anak juga dilibatkan dan diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam mengatur hidupnya. Sehingga memungkinkan anak dapat belajar secara aktif dalam mengembangkan dan memajukan potensi bawaannya. Serta anak dapat kreatif dan inovatif. Seperti yang dijelaskan oleh ibu Cut Mala, ia mengatakan bahwa saya selalu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pendapatnya bila ia telah melakukan kesalahan. Saya juga melibatkan diri dalam proses belajar anak. Saya suka menemani anak belajar, sehingga anak saya dapat kreatif. Saya juga memberi batasan pada anak, serta memberikan pengawalan terhadap anak. Namun saat itu saya juga memberikan peluang serta memberikan penjelasan kepada anak dengan baik, sehingga ia paham dan mengerti apa yang dimaksud.” (*Hasil wawancara dengan ibu Cut Mala*).

Orang tua yang bersifat demokratis juga memberika peraturan pada anak. Peraturan yang diberikan lebih luwes yaitu orang tua menentukan peraturan- peraturan dan disiplin dengan memperhatikan dan mempertimbangkan keadaan, perasaan dan pendapat si anak serta memberikan alasan-alasan yang dapat dipahami, diterima dan dimengerti anak.

Seperti yang dijelaskan oleh ibu Cut Mala, ia mengatakan bahwa dalam pengasuhan terhadap anak saat adanya masalah saya selalu menyelesaikan dengan kepala dingin, saya juga mengajak anak berkomunikasi dalam menyelesaikan masalah. Saat anak butuh sandaran saya juga siap untuk mendengarkan, saya lebih cenderung mengimbangi dia dengan tahapan pertumbuhannya.” (*Hasil wawancara dengan ibu Cut Mala*)

Suatu masalah dalam keluarga maka orang tua dan anak mendiskusikannya dan mencari jalan keluarnya dengan berdiskusi. Dan ketika sang anak berbuat salah maka orang tua tidak langsung menghukum anak tersebut akan tetapi menjelaskan terlebih dahulu bahwa apa yang telah dilakukannya salah dan menasehatinya supaya tidak

mengulanginya lagi. Selain itu juga terjadi komunikasi dua arah yang baik sehingga antara orang tua dan anak terjalin keakraban. Sikap terbuka antara orang tua dan anak adalah ketika orang tua melakukan sesuatu dalam keluarga secara musyawarah dan kalau terjadi sesuatu pada anggota keluarga selalu dicarikan jalan keluarnya (secara musyawarah), juga dihadapi dengan tenang, wajar, dan terbuka.

Seperti yang dijelaskan oleh ibu Cut Mala, ia mengatakan bahwa “saya memberikan pujian dan penghargaan kepadanya seperti hadiah, dengan demikian maka akan memancing keinginannya lagi untuk belajar lebih giat.” Orang tua yang memahami hal ini akan menanggapi secara positif seluruh ekspresi anak dalam bentuk apapun, memberi kebebasan kepada anak untuk berkreasi, mengembangkan bakatnya, serta mendukung seluruh keinginan anak yang positif dengan terus memantau dan mengarahkan anak agar jangan menyusuri jalan hidup yang sesat. “mengembangkan bakat dan keinginan anak adalah tujuan saya, dengan adanya bakat dan keinginan yang diinginkan oleh anak, maka dengan sangat mudah kita mengimbangi masa depannya, sehingga tujuan hidupnya dapat terlatih sejak kecil” (*Hasil wawancara dengan ibu Cut Mala*)

Seperti yang dijelaskan oleh Cut Mala ia mengatakan bahwa “saya selalu menginginkan anak hidup mandiri dan tidak bergantung dengan saya. Namun saya tidak memaksakan kehendak ini, saya menggunakan cara yang lebih halus, yaitu dengan tahap per tahap dan nantinya dia akan terbiasa dengan sendirinya.” orang tua memberi kesempatan kepada anak untuk tidak tergantung dengan orang tua. Dengan kata lain orang tua melatih anak untuk mandiri yaitu dengan memberi anak kesempatan untuk mengembangkan kontrol internalnya sehingga sedikit demi sedikit anak berlatih untuk bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Dalam kegiatan perawatan dan pengasuhan anak memerlukan waktu yang cukup lama dan ada waktu khusus. Keterampilan dan pengalaman orang tua juga ikut berperan serta dalam pengasuhan anak. Karena pola pemikiran anak usia dini masih sangat rendah, karena pola pikiran mereka masih untuk bermain dan ketika mengenai bagaimana pola asuh anak usia dini, mereka mengatakan bahwasanya pengasuhan pada anak usia dini harus dilakukan dengan baik, Karena jika dari kecil diajarkan pola asuh yang salah maka anak akan berdampak buruk ketika anak-anak sudah besar, adapun mengenai pola asuh yang baik kepada anak usia dini yaitu orang tua (ibu atau ayah) harus memberikan contoh yang baik kepada anak-anaknya, agar anak-anak bisa mengikuti sifat yang baiknya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Wardiah Gampong Rukoh bahwasanya pengasuhan ibu terhadap sosial emosional anak usia dini bahwasanya kondisi lingkungan yang mempengaruhi emosional anak yaitu, daerah yang terlalu padat, daerah yang memiliki angka kejahatan yang tinggi kurangnya fasilitas rekreasi, tidak adanya aktivitas-aktivitas yang diorganisasi untuk anak, agar anak menjadi lebih terarah. Karena faktor lingkungan sangat berpengaruh terhadap emosional anak. *(Hasil wawancara dengan Wardiah)*.

Dalam proses pola asuh anak usia dini terhadap sosial emosional ibu sangat berpengaruh terhadap pola asuh anak, berdasarkan hasil wawancara dengan ibu rumah tangga yaitu ibu Wardiah, ketika ditanya dalam pola asuh anak apakah ibu jarang memberi anak hadiah atau pujian kepada anak ibu, beliau menjawab bahwasanya saya memberikan hadiah Ketika anak mendapatkan prestasi yang baik, maka saya akan memberikan hadiah kepada anak-anak saya, agar mereka termotivasi untuk belajar lebih giat lagi. Begitu juga ketika diwawancara dengan ibu mengenai pola asuh anak dengan pemberian hadiah dan memberikan kata-kata pujian kepada anak bahwasanya saya selalu memberikan hadiah dan pujian ketika anak mendapatkan prestasi yang bagus. *(Hasil wawancara dengan ibu Wardiah)*.

Dalam hal ini pola pengasuhan anak yang baik sangat penting karena sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak pada usia dini, orang tua harus memberikan hal-hal yang positif seperti memberikan kepada anak untuk memberikan pendapat, memberikan hukuman jika melakukan kesalahan dan juga memberikan nasehat kepada anak, hukuman yang diberikan kepada anak jangan sampai berdampak buruk terhadap anak seperti trauma, hukuman yang diberikan kepada anak agar anak tidak mengulangi kesalahan yang sama. Dan ketika diwawancara kepada keuchik Gampong Kecamatan Syiah Kuala apakah bapak sering mendengar orang tua memberikan hukuman yang berlebihan kepada anak-anak yang ada di Gampong tersebut. Pak keuchik mengatakan bahwasanya tidak ada orang tua yang memberikan hukuman yang berlebihan kepada anak-anak. Karena dapat memberikan dampak negatif kepada anak tersebut. Tegur pak harmidi selaku keuchik Gampong Kecamatan Syiah Kuala. *(Hasil wawancara Harmidi keuchik Gampong Kecamatan Syiah Kuala)*

Perkembangan sosial emosional adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompok. Di dalam perkembangan sosial anak dituntut untuk memiliki kemampuan yang sesuai dengan kemampuan tuntutan sosial dimana anak berada. Tuntutan sosial yang dimaksud

adalah anak dapat bersosialisasi dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan anak, dan cenderung menjadi anak yang mudah bergaul dengan teman yang sebaya dengannya. Dan orang tua juga tidak memaksakan kehendak kepada anak, karena setiap orang tua akan memberikan arahan yang baik kepada anak tanpa memaksakan kehendak kepada anak. Karena jika orang tua memaksakan kehendak orang tua maka pengetahuan anak tidak akan berkembang karena telah dipaksa kepada orang tuanya. Dan orang tua juga akan memberikan penjelesan yang rasional kepada anak terhadap pendapat yang berbeda, dan menggunakan bahasa yang bagus agar mudah dimengerti oleh anak, tutur ibu Cut Mala. Dan ibu juga membing dan mengarahkan anak tanpa memaksa kehendak kepada anak, seperti dalam pengetahuan bahwasanya orang tua tidak boleh memaksa kehendak anak karena apa yang diinginkan anak itu bias menjadi hal yang positif untuk kedepan. *(Hasil wawancara dengan ibu Cut mala)*

Di dalam menjalani fase-fase perkembangan tiap anak harus melalui beberapa macam konflik yang ada pada umumnya dapat dilakukan dengan sukses tetapi ada juga yang mengalami gangguan atau hambatan dalam menghadapi konflik-konflik ini, anak-anak yang tidak dapat mengatasi konflik-konflik tersebut biasanya mengalami gangguan emosi, seperti terlalu keras dalam memberikan hukuman kepada anak, dan orang tua yang sering bertengkar. Keluarga sangat berperan dalam menanamkan dasar-dasar pengalaman emosi. Bahwa emosional yang ia dapatkan dari keluarga kurang memadai. Dalam kondisi seperti ini anak mudah marah, cepat menangis, dan sebagainya. Sehingga, anak sukar untuk bergaul dengan anak-anak yang lain. Gaya pengasuhan yang diperoleh anak dari keluarga akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak. Seperti yang dikatakan oleh ibu Wardiah bahwasanya saya memberikan pandangan mengenai masa depan kepada anak-anak saya agar anak-anak dapat memfokuskan terhadap apa yang disukainya tanpa memaksa anak-anak menyukai hal lainnya, dan saya juga sudah memikirkan bagaimana nantinya bertambah dewasa. *(Hasil wawancara dengan ibu Wardiah)*

Dapat disimpulkan pada hasil penelitian ini menemukan bahwa perkembangan sosial emosi anak sangat dipengaruhi oleh kedekatan anak kepada ibunya. Dan adapun pengaruh positif terhadap pengaruh sosial emosi anak yaitu untuk beberapa faktor, yaitu faktor keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak, dan keluarga juga memberikan contoh yang baik kepada anak-anak, agar dapat dicontoh oleh anaknya. Keluarga merupakan pendorong untuk motivasi anak. Kemudian faktor pendidikan yaitu proses sosialisasi anak terarah sebagai proses

mengembangkan pelajaran untuk bersosialisasi dengan yang lainnya. Anak meneladani orang yang ada disekitarnya, seperti sekolah yaitu guru, guru sangat berpengaruh terhadap sosial emosional anak baik yang positif maupun yang negatif. Pola pengasuh ibu terhadap sosial emosional anak usia dini di Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala memberikan jawaban yang sama bahwa dalam mengasuh anak tidak boleh dengan kekerasan, memberikan nasehat yang baik ketika anak melakukan kesalahan.

Pelaksanaan pola asuh yang tepat oleh orang tua bagi anak perlu dilakukan hal ini untuk membawa anak-anak yang sedang dalam pencarian jati diri dan pembentukan keterampilan sosial dapat bertumbuh kembang dengan baik. Sehingga dalam berinteraksi mereka bisa diterima oleh lingkungannya. Keterampilan sosial merupakan bagian yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu, dimana keterampilan sosial adalah modal bagi setiap individu saat menjalani kehidupannya sebagai anggota masyarakat. Tanpa keterampilan sosial individu akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungannya dan hal tersebut akan mengakibatkan ketidak seimbangan dalam hubungan sosial nya. Menurut Anna Alisyahbana, dkk (dalam Asrori, 2003:107) Hubungan sosial diartikan sebagai “cara-cara individu bereaksi terhadap orang-orang disekitarnya dan bagaimanakah pengaruh hubungan sosial itu terhadap dirinya”.

Untuk mewujudkan itu semua maka diperlukanlah pola asuh yang tepat dari orang tua Seperti yang dikatakan oleh Yusuf Syamsu dan Nani (2011:24) menyatakan bahwa orang tua mempunyai peranan yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak sehingga menjadi pribadi yang cerdas, sehat, terampil, mandiri, dan berahlak mulia. Pola asuh itu sangat penting untuk diterapkan demikian beberapa bentuk pola asuh menurut kasina ahmad dan hikmah (2005: 92-93). 1) Pola asuh permisif (*parenting permissive*) terwujud dalam dua bentuk ketidak pedulian atau acuh tak acuh dan terlalu ramah. parenting acuh takacuh merupakan suatu gaya dimana orang tua amat terlepas dalam kehidupan anak-anak mereka .hal ini terkait dengan kompetensi sosial anak,terutama tidak adanya pengendalian diri. 2) Pola asuh otoriter (*parenting authoritarian*) adalah suatu gaya pengekangan penghukuman dimana orang tua memaksa anak untuk mengikuti arahan mereka dan menghargai kerja dan usaha. orang tua authoritarian memberikan batas-batas dan kontrol yang ketat pada anak dan memberikan kesempatan sedikit saja giliran untuk berbicara. 3) pola asuh otoritatif (*Parenting authoritative*) mendorong anak untuk menjadi mandiri tetapi masih memberikan batasan-batasan dan kontrol pada tindakan mereka, memberikan dan menerima percakapan panjang lebar diperbolehkan, orang tua berhubungan hangat dan mengasuh terhadap anak. Pola asuh

ini terkait dengan kompetensi sosial anak. Anak-anak yang memiliki orang tua authoritative ini memiliki kompetensi sosial, percaya diri, dan memiliki tanggung jawab sosial.

Selanjutnya pengasuhan anak merupakan salah satu faktor yang menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama pada masa-masa kritis, yaitu usia 0 sampai 8 tahun. Kehilangan pengasuh yang baik, misalnya perceraian, kehilangan orang tua, baik untuk sementara maupun selamanya, bencana alam dan berbagai hal yang bersifat traumatis lainnya sangat mempengaruhi kegiatan fisik dan psikologisnya.

Dengan mengacu kepada konsep dasar tumbuh kembang maka secara konseptual pengasuhan adalah upaya dari lingkungan agar kebutuhan-kebutuhan dasar anak untuk tumbuh kembang (asah, asih, dan asuh) terpenuhi dengan baik dan benar, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Akan tetapi, praktiknya tidak sederhana itu karena praktik ini berjalan secara informal, sering di bumbui dengan hal-hal yang tanpa disadari dan tanpa disengaja serta lebih diwujudkan oleh suasana emosi rumah tangga sehari-hari yang terjadi dalam bentuk interaksi antara orang tua dan anaknya serta anggota keluarga lainnya. Dengan demikian hubungan inter dan intrapersonal orang-orang disekita anak tersebut dan anak itu sendiri sangat member warna pada praktik pada pengasuh anak-anak.

Pengasuhan yang diberikan orang tua kepada anak memiliki variasi model pengasuh dan pola asuh yang beragam antar satu keluarga dengan keluarga lainnya. Variasi pola asuh sangat dipengaruhi oleh perubahan mengenai posisi dan relasi orang tua dan keluarga terhadap anak. Orang tua dimasa kini tidak lagi selalu dalam orang tua perspektif orang yang seraca biologis memiliki pertalian darah dengan anak (ayah dan ibu kandung). Orang tua dalam perspektif sosial sering kali mewujudkan dalam bentuk orang-orang yang dalam keseharian mengasuh anak menggantikan tugas dan peran orang tua biologisnya (terutama ibu). Perubahan mengenai definisi orang tua dan keluarga ini menurut morisson memiliki dampak besar pada pengasuhan, proses membesarkan anak, dan pendidikan. (George S. Morisson., 2012:373).

Setiap model pengasuh dan gaya pola asuh akan berpengaruh terhadap perkembangan anak dengan pengaruh yang khas bagi tumbuh kembang anak. Gaya pola asuh pada dasarnya kumpulan dari sikap, praktek dan ekspresi nonverbal orang tua yang bercirikan kealamiahannya dari interaksi orang tua kepada anak sepanjang situasi yang berkembang (N. Darling L Steinberg, 1993:487).

## SIMPULAN DAN SARAN

Adapun yang menjadi kesimpulan pada penelitian ini adalah pola asuh ibu terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di gampong rukoh kecamatan syiah kuala, terdapat tiga pola pengasuhan ibu terhadap emosional anak yaitu pola asuh otoriter, pola asuh permitif dan pola asuh demokratis. Pola asuh otoriter adalah cara mendidik anak dengan kepemimpinan otoriter, yaitu mengasuh anak dengan cara yang ketat. Pola asuh permitif adalah pola asuh yang digunakan oleh orang tua dengan menyerahkan segala keputusan pada tanpa adanya campur tangan dari orang tua, dan pola asuh demokratis adalah asuh yang digunakan orang tua cara saling menghormati atau menghargai pendapat masing-masing. Pada penelitian ini adalah semua pendapat orang tua mengenai pola asuh sama yaitu menerapkan aturan yang tetap, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeluarkan pendapat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agoes. 2004. *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: Grasindo. Daradjat Zakiah dkk, 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*, Surabaya, Bumi Aksara
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Kebijakan Public, dan Ilmu Sosial Linnya*, (Jakarta: Kencana Prada Media Group, 2007), hal. 76.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandung. 1999. *Program dan Kebijakan Strategis Peningkatan Mutu Pendidikan tahun 1999 - 2001*. Bandung.
- Depdikbud. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar (GBPP)*. Depdikbud. Jakarta Dariyo,
- Gunarti Winda, Lilis Suryani, Azizah Muis. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamzah, B. 2009. *Model Pembelajaran. Menciptakan Proses Belajar. Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Harun Rasyid. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Multi Press.
- Hasbullah J. 2006. *Social Capital: Menuju Keunggulan Budaya Manusia*. Indonesia. MR-United Press Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. 2011. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang. Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kartono Kartini .2003. *Pemimpin dan Kepemimpinan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- King, Laura. 2010. *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika
- Lexy. Moleong, J. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Muhammad Suwaid, 2004. *Mendidik Anak Bersama Nabi*. Pustaka Arofah. Solo.
- Muhammad, Ali, 2003, *Penelitian Pendidikan*, Pustaka Aman
- MuhidinAli , Sambas dan Maman Abdurahman. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*, Bandung.
- R.A. Koesnan, 2005. *Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia*, Bandung: Sumur.
- Santrock, John W. 2002. *Life-span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Edisi. 5 jilid 2, Jakarta: Erlangga
- Sunartodan Hartono, A. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Thoha, Chabib. 1996. *Kapita Selekta Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HEWAN PELIHARAAN MENGUNAKAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* PADA SISWA DISABILITAS GRAHITA RINGAN

Antasari Bayuningrum<sup>1</sup>, Setia Budi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang

\* Corresponding Author: [antasari.bayuningrum17@guru.slb.belajar.id](mailto:antasari.bayuningrum17@guru.slb.belajar.id)

### ARTICLE INFO

**Article history:**

Received : Jul 08, 2024  
Revised : Aug 15, 2024  
Accepted : Sep 27, 2024  
Available : Sep 30, 2024

**Kata Kunci:**

*Augmented Reality*, hewan  
peliharaan, disabilitas grahita  
ringan, pengajaran adaptif,  
pendidikan inklusif

**Keywords:**

*Augmented Reality, pets, mild mental  
disabilities, adaptive teaching,  
inclusive education*

### ABSTRAK

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan pada siswa kelas IV Disabilitas Grahita Ringan di SLB Negeri Sungai Bahar. Dengan menggunakan Media Augmented Reality, penelitian dilakukan selama dua siklus dengan empat pertemuan pada setiap siklusnya, melibatkan dua siswa, IN dan TO, sebagai subjek. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan kedua siswa, dengan nilai akhir Siklus II masing-masing mencapai 92% dan 96%, keduanya dikategorikan sebagai sangat baik. Media Augmented Reality terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mengenal hewan peliharaan. Proses pembelajaran terlaksana sesuai rencana dengan kolaborasi yang baik antara siswa, peneliti, dan guru, melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi kritis pada setiap siklusnya. Penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan pada siswa Tunagrahita Ringan.

### ABSTRACT

*This study applies a classroom action research approach to improve the ability to recognize pets in grade IV students with Mild Mental Disabilities at SLB Negeri Sungai Bahar. Using Augmented Reality Media, the study was conducted for two cycles with four meetings in each cycle, involving two students, IN and TO, as subjects. The results of the study showed a significant increase in improving the ability to recognize pets of both students, with the final scores of Cycle II reaching 92% and 96% respectively, both categorized as very good. Augmented Reality Media has proven to be effective in improving students' understanding of recognizing pets. The learning process was carried out according to plan with good collaboration between students, researchers, and teachers, involving the planning stage, implementation of actions, observation, and critical reflection in each cycle. This study makes a positive contribution to improving the ability to recognize pets in students with Mild Mental Disabilities.*

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu cara yang aktivitasnya tidak hanya menjadikan manusia yang bermutu tetapi juga membentuk kepribadian dan keterampilan yang bermanfaat untuk dirinya dan juga untuk orang lain. Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan tanpa terkecuali, termasuk anak berkebutuhan khusus.

Peserta didik berkebutuhan khusus salah satunya yang membutuhkan layanan pendidikan khusus adalah anak dengan hambatan intelektual tunagrahita. Suharsiwi (2017), bahwa anak disabilitas intelektual ringan merupakan salah satu dari klasifikasi kebutuhan khusus jenis disabilitas intelektual yang juga dikenal sebagai adalah kondisi hambatan perkembangan mental yang ditandai dengan perbedaan signifikan antara kemampuan berpikir (usia mental) dan perkembangan usia (usia kronologis) akibat kecerdasan intelektual (IQ) berada pada skor 60, yang mengakibatkan keterbatasan fungsi kecerdasan secara umum atau di bawah rata-rata anak umum serta kurangnya kemampuan dalam intelegensinya.

Anak disabilitas intelektual ringan tetap dapat belajar di sekolah inklusi dan sekolah luar biasa, meskipun menggunakan metode pengajaran yang sesuai dan memakan waktu relatif lebih lama (Anan & Budi, 2023). Anak dimasukkan dalam kategori tunagrahita ditandai dengan adanya kondisi perkembangan daya pikir yang kurang, dan keterbatasan fungsi intelektual yang memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya atau dibawah normal, sehingga untuk melihat perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik termasuk dalam pendidikannya (Effendi dalam Usti, 2013).

Akibat kondisi perkembangan daya pikir yang kurang atau dibawah normal menjadikan peserta didik tunagrahita ringan ini mempunyai permasalahan dalam proses pembelajaran. Dalam hal pelajaran peserta didik tunagrahita memiliki ingatan dan perhatian yang lemah, serta tidak mampu memperhatikan sesuatu hal dengan serius dan lama, karena itu peserta didik tunagrahita membutuhkan strategi pembelajaran khusus yang tepat, yaitu dapat memberikan materi pelajaran yang dirancang unik dan sesederhana mungkin agar mudah dipahami serta mudah untuk diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan belajar mengajar peserta didik tunagrahita salah satunya yaitu mencakup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau dipersingkat IPAS dalam kurikulum merdeka yang diberlakukan di Sekolah Luar Biasa Negeri Sungai Bahar saat ini. Mata pelajaran IPAS yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari adalah

salah satunya materi mengenal hewan di sekitar lingkungan. Hewan merupakan salah satu makhluk hidup yang hidupnya berdampingan dengan manusia sehingga hewan memiliki arti penting dalam kehidupan. Untuk itu, materi mengenalkan hewan penting untuk diajarkan oleh guru. Termasuk materi pengenalan hewan peliharaan yang mempunyai peranan penting di sekitar lingkungan kehidupan kita baik yang sengaja dipelihara maupun tidak. Terdapat hewan yang sengaja dipelihara untuk diambil manfaatnya dan hewan yang hidup bebas di alam.

Peneliti melakukan studi pendahuluan di awal bulan Februari tahun 2024 dengan menganalisa hasil asesmen formatif, melakukan refleksi pembelajaran, dan melakukan wawancara dengan guru kolaborator. Analisa dari hasil asesmen formatif yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa belum mampu menyebutkan nama hewan dari gambar yang ditunjuk oleh guru. Ketidakmampuan siswa ini terlihat melalui siswa belum mampu menjawab benar dari pertanyaan disaat materi yang diberikan guru. Dari lima pertanyaan lisan, siswa hanya mampu menjawab satu pertanyaan secara benar.

Peneliti juga melakukan refleksi pembelajaran untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan mengkonfirmasi pencapaian siswa. Dari penilaian pembelajaran pada tanggal 19 Februari 2024 didapatkan hasil di bawah Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM) 70 yang bahwasanya anak tunagrahita ringan masih memerlukan bantuan guru dalam mengenal hewan dengan menyebutkan nama - nama. Adapun hasil refleksi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan bahwa guru disini juga telah mengajarkan materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam modul ajar. Guru juga sudah menggunakan media visual berupa gambar dua dimensi untuk membantu menjelaskan materi, namun belum mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak penjelasan guru. Berdasarkan hasil asesmen diatas didapatkan interpretasi hasil analisis tugas anak tunagrahita ringan dalam mengenalkan hewan peliharaan memperoleh nilai 31,57% dan 36,84% dapat dilihat pada lampiran 5 pada halaman 116.

Peneliti telah melakukan wawancara dengan guru kolaborator untuk memperoleh informasi lebih lengkap mengenai kondisi siswa sekaligus mengkonfirmasi hasil analisis dan refleksi yang telah dilakukan sebelumnya. Dari hasil wawancara dengan guru kolaborator, siswa diperoleh informasi bahwa siswa memiliki kecenderungan ketertarikan terhadap media yang bergerak. Informasi ini sekaligus mengkonfirmasi kelemahan media pembelajaran berupa gambar yang telah digunakan guru dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukannya.

Keterbatasan media atau alat peraga dapat menghambat guru dalam menyampaikan materi mengenal hewan peliharaan. Melalui media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif untuk mempermudah guru dalam memberikan contoh. Berdasarkan kondisi diatas, peneliti akan menggunakan media pembelajaran yang dianggap cocok dalam mengatasi masalah ini yaitu media *Augmented Reality* untuk mata pelajaran IPAS mengenai materi pengenalan hewan peliharaan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Andri & Rika, 2020), menguraikan teknologi yang dikenal sebagai *augmented reality*, yang memadukan bentuk dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D) ke dalam latar sebenarnya. Manfaat *augmented reality* adalah teknologi yang berkembang pesat dalam media desain yang memungkinkan benda 2D diubah menjadi objek 3D yang hampir persis sama dengan bentuk aslinya. Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) untuk membuat aplikasi pengenalan hewan telah disebutkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aldi Apriansyah, Dimas Mulia Anugraha, Galuh Prakoso, Kevin Nuardy Erdiham, dan Rudi Priyana (2017). Ketika aplikasi dijalankan, maka akan mengenali hewan berdasarkan penanda yang ada pada kitab ajaib, selanjutnya akan memberikan informasi dalam bentuk objek 3D.

Contoh 3D hewan pada media aplikasi *Augmented Reality* lebih terlihat nyata. Mengingat desain dan tujuannya, alat pembelajaran *augmented reality* ini berpotensi untuk dikembangkan menjadi alat pengajaran bagi siswa dengan gangguan mental ringan, karena mereka dapat menggunakan indera penglihatan untuk menafsirkan konten. Selain itu, belajar dengan media *Augmented Reality* menyenangkan dan interaktif.

*Augmented Reality* bertujuan menyederhanakan berbagai hal untuk pengguna dengan membawa informasi virtual ke dalam lingkungan pengguna (Elisa Usada, 2014). AR meningkatkan persepsi pengguna dan interaksi dengan dunia nyata. *Augmented Reality* juga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar karena sifat dari *Augmented Reality* yang menggabungkan dunia maya yang dapat meningkatkan imajinasi peserta didik dengan dunia nyata secara langsung. *Augmented Reality* bersifat interaktif yang membuat peserta didik untuk melihat keadaan secara nyata dan langsung serta dapat mengimajinasikan hasil proses pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan dengan judul: "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Hewan Peliharaan Menggunakan Media *Augmented Reality* Pada Siswa Disabilitas Grahita

Ringan “(Classroom Action Research di Kelas IV SLB Negeri Sungai Bahar Jambi)”. Diharapkan hasil penelitian ini mempunyai banyak manfaat khususnya bagi guru serta peserta didik kelas IV di SLB Negeri Sungai Bahar

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan pertanyaannya (Noveria, 2019). Penelitian dilaksanakan di kelas IV SLB Negeri sungai Bahar, yang beralamat di Desa Panca Bakti Unit 5 Sungai Bahar, Muaro Jambi, Jambi. Penelitian ini dilakukan pada tanggal bulan Mei - Juni 2024 di kelas di jam pembelajaran sekolah, yang mana peneliti sebagai pelaksana dan pengamat.

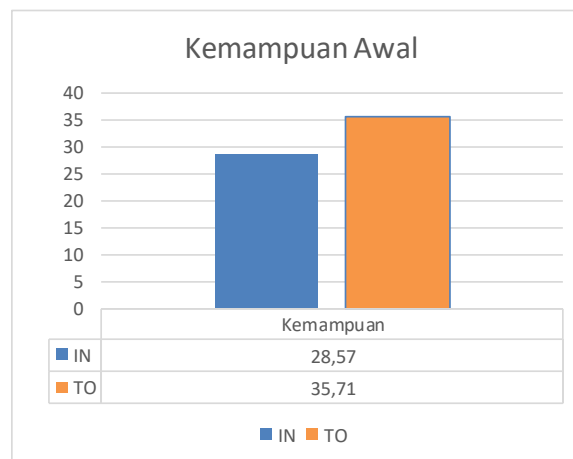
Siswa kelas IV SLB Negeri Sungai Bahar berinisial IN dan TO yang mengalami gangguan hambatan intelektual ringan menjadi subjek fokus dalam kerangka penelitian ini. Teknik Dua siklus, masing-masing dengan empat tahap—perencanaan, kegiatan, observasi, dan refleksi—digunakan dalam metodologi penelitian ini. Peneliti membuat rencana yang menguraikan langkah-langkah yang akan diambil ketika mereka membuat rencana. Ketidakmampuan siswa dalam mengidentifikasi hewan peliharaan ditemukan menjadi permasalahannya, dan upaya dilakukan untuk mengatasinya dengan memanfaatkan media Augmented Reality untuk meningkatkan keterampilan pengenalan hewan siswa.

Ada empat pertemuan dalam satu siklus, masing-masing berlangsung dua jam tiga puluh lima menit. Rangkaian pertemuan terdiri dari latihan pendahuluan dan latihan inti dengan menggunakan augmented reality. augmented reality sebagai taktik untuk membantu anak-anak dengan gangguan mental ringan mengidentifikasi hewan peliharaan dengan lebih baik, dan diakhiri dengan latihan penutup berupa penilaian dan kesimpulan. Pada titik ini, guru kelas melakukan observasi karena mereka memiliki pengetahuan khusus tentang pemeriksaan prosedur kelas dan proses pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV dengan hambatan intelektual di SLB Negeri Sungai Bahar. Penelitian ini dilangsungkan dengan dua siklus tentang bagaimana proses yang dilakukan untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan dengan menggunakan *Augmented Reality*. Disini peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan dan guru/rekan sejawat (kolaborator) berperan sebagai pengamat.

Kondisi awal merupakan kondisi yang menunjukkan kemampuan awal bagaimana tingkat kemampuan yang dimiliki anak tersebut yang mana kondisi tersebut merupakan kondisi dimana penelitian tindakan belum dilakukan. Pembelajaran membaca KKM yang ditetapkan adalah 65, tetapi peserta didik belum mencapai batas KKM tersebut. Kondisi awal kemampuan peserta didik merupakan hal yang dimiliki peserta didik sebelum diberikannya perlakuan maupun tindakan. Adapun nilai kemampuan awal peserta didik dikelas V SLB Negeri Stabat sebelum diberikannya tindakan dan perlakuan dapat dilihat dari gambar berikut ini.



**Gambar 1. Diagram nilai kemampuan awal peserta didik dikelas V SLB Negeri Stabat sebelum diberikannya tindakan dan perlakuan**

Berdasarkan grafik tersebut dapat diketahui bahwasannya kemampuan awal siswa dalam mengenal hewan peliharaan masih rendah yaitu IN, berdasarkan penilaian yang dilakukan, memperoleh nilai sebesar 28,57%. Hasil ini mencerminkan tingkat kesulitan yang dihadapi IN dalam menyebutkan nama-nama hewan peliharaan, menyebutkan jenis makanan hewan peliharaan dan jumlah kaki hewan peliharaan. Hal ini menandakan adanya tantangan yang dihadapi oleh IN dalam memahami dan mengenal hewan peliharaan belum mampu menyebutkan nama hewannya yang mana masih butuh bantuan guru untuk menyebutkan nama hewannya dengan memberi inisial huruf depannya

Sementara itu, TO memperoleh nilai sebesar 35,71%. Dari hasil penilaian ini, dapat diinterpretasikan bahwa TO juga menghadapi kesulitan dalam mengenal hewan peliharaan dari nama hewannya, jenis makanan hewan peliharaan dan jumlah kaki hewan peliharaan. Meskipun nilai TO sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan IN, tetapi hal ini menunjukkan bahwa TO juga belum sepenuhnya mampu menyebutkan nama-nama hewan peliharaan, dan jenis makanan hewan peliharaan dengan mampu. Maka

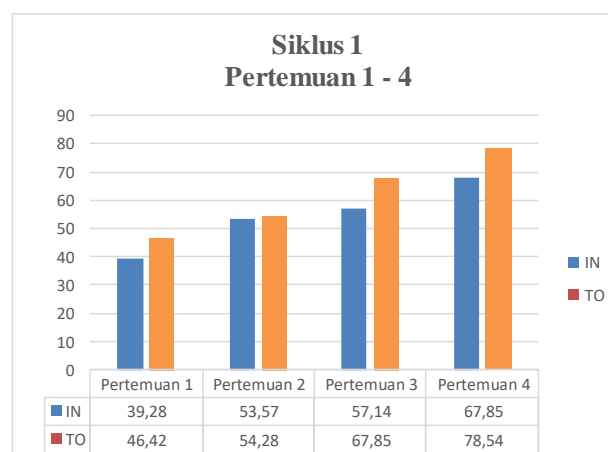
perlu ditingkatkan pembelajaran mengenal hewan peliharaan dengan media alternatif atau media yang tidak biasa digunakan sebelum-belumnya yaitu dengan media Augmented Reality bagi anak disabilitas grahita ringan. Media pembelajaran Augmented Reality merupakan salah satu solusi yang akan diberikan oleh peneliti kepada siswa, untuk membantu siswa menyelesaikan permasalahan yang dialami dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan.

Siklus I dilakukan dengan 4 kali pertemuan dimana setiap pertemuan disesuaikan dengan waktu pelajaran IPAS yaitu pada tanggal 13, 15, 20, 22 Mei 2024. Dimana pada pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 13 Mei, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024, pertemuan ketiga 20 Mei 2024 serta pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2024.

Pelaksanaan pada setiap tindakan dilakukan dengan waktu 2x35 menit. Adapun tahap-tahap yang dilaksanakan oleh peneliti dalam siklus I untuk meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan ialah perencanaan (plan), tindakan (action), pengamatan (Observation) dan perenungan (reflection).

Pada pertemuan siklus I, peneliti menerangkan kepada siswa mengenai materi mengenal hewan peliharaan dengan intruksi yang eksplisit sehingga anak mampu memahami dengan jelas, instruksi yang diberikan kepada anak dengan menjelaskan mengenal nama-nama hewan, jenis-jenis hewan, dan jumlah kaki hewan.

Pada awal awal pelaksanaan siklus I, peneliti lebih banyak memberikan penjelasan mengenal nama-nama hewan dan jenis-jenis hewan peliharaan. Berikut adalah grafik kemampuan siswa pada



**Gambar 2. Diagram siklus 1**

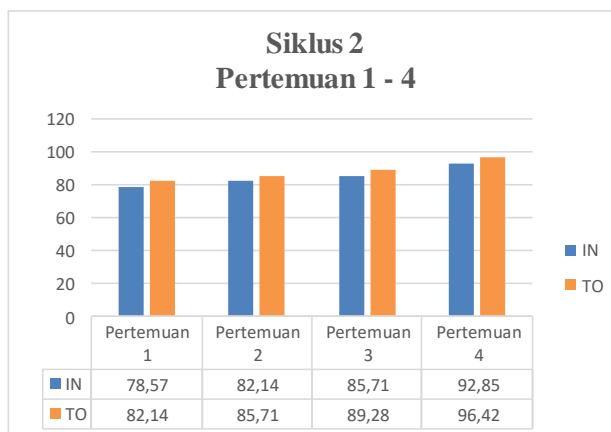
Grafik tersebut merepresentasikan progres kemampuan dua siswa, yaitu IN dan TO, dalam menegnal hewan peliharaan selama empat pertemuan menggunakan media

Augmented Reality. Data nilai yang tercatat dalam grafik mencerminkan pencapaian mereka pada setiap pertemuan. Pada pertemuan, IN mencapai nilai 39,28% sementara TO memperoleh nilai 46,42%. Terlihat bahwa keterampilan awal IN lebih rendah dibandingkan dengan TO pada titik ini. Namun pada pertemuan berikutnya, IN mengalami peningkatan nilai menjadi 53,57% dan TO meningkat 54,28%. Hal ini menunjukkan adanya kemajuan dalam pembelajaran IN dan TO. Pada pertemuan ketiga, terjadi peningkatan yang lebih nyata dalam kemampuan keduanya. IN mencapai nilai 57,14% , sementara TO mengalami peningkatan yang lebih signifikan dengan nilai 67,85%. Perbedaan dalam peningkatan nilai antara keduanya menunjukkan bahwa media augmented reality memberikan pengaruh yang lebih efektif terhadap perkembangan pembelajaran TO pada tahap ini. Pada pertemuan terakhir, IN mencapai 67,85%, sementara TO mencapai nilai tertingginya sebesar 78,57%. Kedua individu menunjukkan peningkatan nilai, tetapi TO tetap mempertahankan keunggulan dalam proses pembelajaran mengenal hewan peliharaan.

Secara keseluruhan, grafik tersebut mencerminkan efektivitas media Augmented Reality dalam meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan pada kedua individu, meskipun hasil akhir pada kemampuan mengenal hewan peliharaan pada anak belum melewati KKM sekolah.

Hasil refleksi yang di dapat dalam pelaksanaannya bersama guru diputuskan bahwa tindakan penelitian akan dilanjutkan ke siklus II dengan tujuan agar mendapatkan hasil yang maksimal terhadap pelajaran mengenal hewan peliharaan menggunakan media Augmented Reality pada siswa. Selain itu pelaksanaan siklus II juga bertujuan agar anak dapat melakukan kegiatan proses mengenal dengan media Augmented Reality yang dimana tidak dapat diamati gambar hewan tersebut berbentuk 3D dan berbagai arah. Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Pada tanggal 27 - 30 Mei 2024 yang dimana pembelajaran dilaksanakan selama 2x35 menit.

Pada siklus II peneliti tetap memberikan tindakan yang sama kepada siswa dalam keterampilan mencuci sepeda motor. Berdasarkan pada kemampuan siswa yang belum optimal pada pertemuan siklus I maka dari itu diperlukan pengulangan dalam memberikan tindakan. Adapun hasil kemampuan anak pada siklus II digambarkan sebagai berikut :

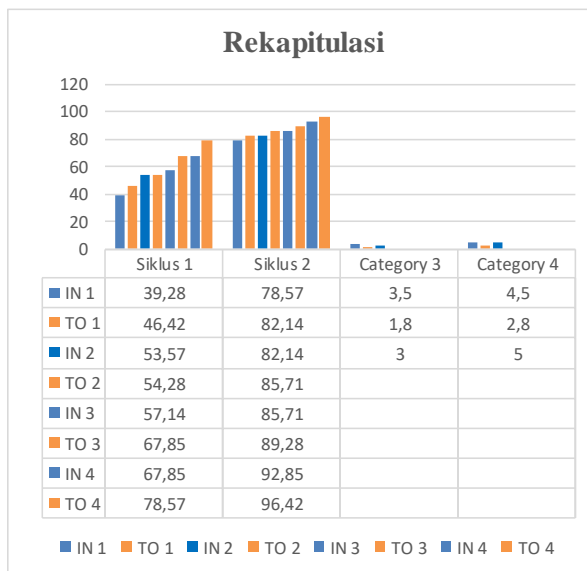


**Gambar 3. Diagram siklus 2**

Grafik diatas menggambarkan perkembangan kemampuan dua siswa, yaitu IN dan TO, selama empat pertemuan pada siklus II menggunakan pendekatan media Augmented Reality. Data nilai yang tercatat dalam grafik mencerminkan tingkat keberhasilan mereka pada setiap pertemuan. Pertemuan pertama menunjukkan bahwa IN memperoleh nilai sebesar 78,57%, sementara TO memperoleh nilai 82,14%. Pada tahap awal siklus II, terlihat bahwa TO memiliki keunggulan dalam pembelajaran mengenal hewan peliharaan . Pertemuan kedua mencatat peningkatan yang signifikan, dengan In mencapai nilai 82,14%, sedangkan TO meningkat pada nilai 85,71%. Peningkatan tersebut menandakan efektivitas media Augmented Reality dalam meningkatkan pembelajaran IN pada tahap ini, sementara TO mengalami pertumbuhan yang lebih terbatas. Pada pertemuan ketiga, kedua peserta menunjukkan peningkatan nilai, dengan IN mencapai 85,71% dan TO meningkat menjadi 89,28%. Peningkatan pembelajaran IN tetap konsisten, sementara TO mengalami peningkatan yang lebih substansial. Pertemuan terakhir mencatat pencapaian tertinggi pada siklus II, dengan IN mencapai 92,85% dan TO mencapai 96,42%.

Kedua peserta menunjukkan peningkatan nilai, menandakan bahwa media Augmented Reality berhasil meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan pada kedua individu. Secara keseluruhan, grafik tersebut mencerminkan progres positif dalam kemampuan mengenal hewan peliharaan melalui media Augmented Reality pada siklus II. Peningkatan nilai pada setiap pertemuan menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam membimbing peserta didik menuju pencapaian pembelajaran yang lebih baik. Perlu dicatat bahwa hasil ini bersifat spesifik terhadap konteks siklus II dan dapat dipengaruhi oleh variabel lain seperti partisipasi aktif peserta didik dan implementasi metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil pencapaian peserta didik pada hasil evaluasi atau tes yang telah diberikan setiap pertemuan untuk mengukur kemampuan membaca pada peserta didik Tunagrahita Ringan mulai dari pertemuan I siklus I sampai pertemuan IV siklus II dapat dilihat sebagaimana disajikan pada diagram dibawah ini:



**Gambar 4.** pertemuan I siklus I sampai pertemuan IV siklus II

Berdasarkan data grafik yang telah disajikan di atas, maka dapat dilihat bahwa setiap pertemuannya telah terjadi peningkatan pada kemampuan mengenal hewan peliharaan pada peserta didik Tunagrahita Ringan, yang mana pada pertemuan I siklus I peserta didik berinisial IN 39, 28%, TO 46,42%, kemudian menjadi IN 53,57%, TO 54,28%, pada pertemuan ke III peserta didik berinisial IN 57,14 %, TO 67,85% dan pertemuan IV siklus I meningkat menjadi IN 67,85% dan TO 78,57%. Setelah selesai siklus I dan berlanjut ke siklus II dengan hasil pertemuan I siklus II yaitu siswa berinisial IN 78,57% dan TO 82,14%, kemudian meningkat menjadi IN 82,14% dan TO 85,71%, meningkat kembali IN 85,71% dan TO 89,28% dan pada pertemuan IV siklus II meningkat menjadi IN 92,85% dan TO 96,42%.

Pembahasan dari hasil penelitian kali ini didapatkan dari hasil jawaban pertanyaan peneliti tentang apakah dengan menggunakan media pembelajaran Augmented Reality dapat meningkatkan mengenal hewan pelihara pada peserta didik Tunagrahita Ringan kelas IV di SLB Negeri Sungai Bahar Jambi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Media *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan bentuk dua dimensi (2D) ke dalam bentuk tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan nyata. Dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II

yang dilaksanakan selama empat kali pertemuan dari masing-masing siklus yang dilaksanakan dari Mei - Juni 2024 yang diujikan melalui sebuah mengenal hewan peliharaan yang diberikan kepada siswa sebagai instrument penilaian dalam penelitian. Setelah menjalankan beberapa pertemuan dalam dua siklus didapatkan hampir seluruh tes dapat dikerjakan oleh peserta didik, meski ada beberapa tes yang tetap harus mendapatkan bantuan.

Dilihat dari hasil kemampuan yang telah diperoleh oleh peserta didik, maka dapat dikatakan bahwa media Augmented Reality merupakan salah satu media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan pada peserta didik Tunagrahita Ringan kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peserta didik setelah diberikan tindakan mencapai skor nilai IN 92,85% dan TO 92,42%.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Dapat disimpulkan bahwa Kemampuan mengenal hewan peliharaan pada siswa Disabilitas Grahita Ringan Kelas IV di SLB Sungai Bahar. dapat meningkat melalui penerapan media *Augmented Reality*. Media pembelajaran ini memberikan penjelasan materi mengenal hewan dalam bentuk 3D, dengan peran guru sebagai pemberi penjelasan secara detail kegiatan pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan, peneliti berusaha agar siswa memahami materi pembelajaran dan menikmati proses pembelajaran. Hal ini dicapai melalui bimbingan dan menggunakan media yang disampaikan kepada siswa dengan tujuan agar dapat dipahami dengan baik. Proses pembelajaran mengenal hewan peliharaan diikuti dengan semangat oleh siswa, dan mereka dapat memahami tahapan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

Proses pembelajaran yang sukses tercermin dalam hubungan kerja yang positif antara siswa, peneliti, dan guru. Setiap siklus terdiri dari serangkaian langkah, meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan tindakan. Penjelasan guru dan media augmented reality dapat meningkatkan keterampilan pengenalan hewan peliharaan siswa. Persentase kemampuan siswa yang meningkat pada setiap pertemuan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah kegiatan dilakukan.

Hasil tersebut mencapai 92% untuk IN dan 96% untuk TO, dibandingkan dengan persentase awal masing-masing sebesar 39% dan 46%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan kemampuan belajar mengenal hewan peliharaan pada disabilitas grahita ringan kelas IV di SLB Negeri Sungai Bahar, dan hasil pembelajaran mencapai tingkat kepuasan

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajanki, A., Billinghamurst, M., Gamper, H., Järvenpää, T., Kandemir, M., Kaski, S., Koskela, M., Kurimo, M., Laaksonen, J., & Puolamäki, K. (2011). An augmented reality interface to contextual information. *Virtual reality*, 15, 161–173.
- Al Irsyadi, F. Y., Sholihah, S. L., & Sudarmilah, E. (2016). Game Edukasi Merawat Diri Untuk Anak Tunagrahita Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Kinect Xbox 360. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 693–700.
- Aldi, A. (2017). Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less Augmented Reality Berbasis Android. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(1), 1–5.
- Anan, L. K., & Budi, S. (2023). Meningkatkan Bina Diri Mencuci Piring Melalui Metode Drill pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IX di SLBN 1 Sungai Aur. *eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(4), 621–628.
- Andrian, D., Budi, S., & Triswandari, R. (2023). Efektivitas Model Explicit Instruction dalam Meningkatkan Kemampuan Menanak Nasi Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(Vol. 7 No. 2), 18787–18791. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9365>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara.
- Armaini, A., Budi, S., Nurhastuti, N., & Iswari, M. (2022). Model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk Optimalisasi Pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10238–10248.
- Arvita, E. P., Nurhastuti, N., Damri, D., & Budi, S. (2023). Penggunaan Aplikasi Secil Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Angka 11-20 Pada Anak Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23056–23061.
- Awalia, H. R., & Mahmudah, S. (2016). Studi deskriptif kemampuan interaksi sosial Anak Tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9(1), 1–16.
- Azzahra, F., & Hasan, Y. (2018). Meningkatkan Keterampilan membuat Piring Anyaman Lidi melalui Strategi Joyful Learning bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6(2), 200–205.
- Budi, S. S. (2023). *Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Aplikasi Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Kabupaten Agam*. Universitas Negeri Padang.
- Budi, S., Utami, I. S., Arnez, G., Putri, W. J. E., & Saputri, W. (2023). Penerapan Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran Bagi Anak Tunadaksa. *Jurnal Pendidikan*, 32(1), 159–164.
- Christian, A., & Rosnelly, R. (2021). Perancangan Aplikasi Pengenalan Komponen Laptop Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL*, 8(2), 152–160.
- Hardiyanti, F. P., & Azizah, N. (2019). *Multimedia of educational game for disability intellectual learning process: A systematic Review*. 296 (Icsie 2018), 360–368.
- Irfansyah, J. (2017). Media pembelajaran pengenalan hewan untuk siswa sekolah dasar

- menggunakan augmented reality berbasis android. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 1(1), 9–17.
- Kasiyati, K., & Kusumastuti, G. (2019). *Perspektif Pendidikan Anak Tunagrahita Ringan*.
- Mahersa, R., Budi, S., Iswari, M., & Taufan, J. (2024). Improving the Skills of Making a Wedding Dowry Through a Project Based Learning Model for Deaf Children. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 8, 730–733. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v8i1.7717>
- Mega Iswari, Zulmiyetri, Setia Budi, Nurhastuti, & Ardisal. (2023). Pelatihan Pembuatan Sabun Cuci Piring untuk Pengembangan Wirausaha bagi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 11(Online 2622-5077), 40–44.
- Noveria, L. (2019). *Meningkatkan Keterampilan Vokasional Menghias Sandal Melalui Media Video Tutorial Bagi anak Tunagrahita Ringan Kelas VIII*. Universitas Negeri Padang.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian tindakan kelas (classroom action research)*. Deepublish.
- Pasaribu, M., & Budi, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media flip chart Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Classroom Action Research Kelas III DI SLB Negeri Pinangsori). *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 10(2).
- Pragesti, N., & Budi, S. (2024). Efektivitas Media Kincir Pelangi dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV di SLB *Insan Mulia*. 8, 9104–9111.
- Purnama Sari, P., & Marlina, M. (2021). Bentuk komunikasi nonverbal guru dalam proses belajar mengajar bagi siswa tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus, JPK*, 17(2), 62–71. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpk>
- Putri, A. G. M., & Sya'bandyah, F. (2019). Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Belajar Mengenal Hewan Ternak Berbasis Android Menggunakan Unity Pada Tk Dharma Kartika. *Infotronik: Jurnal Teknologi Informasi dan Elektronika*, 4(2), 79–83.
- Risca, R. A., Luthfi, A., Maulidazani, F., Qomari, V. A., Umur, A., Mahdi, A., Taufan, J., & Budi, S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Tahfidz Untuk Anak Berkebutuhan Menggunakan Pop Up Book Mauro. *International Journal of Ethnoscience, Bio-Informatic, Innovation, Invention and Techno-Science*, 2(01), 33–43.
- Safaruddin, S., Fatmawati, F., & Budi, S. (2019). Program Pelatihan Menggosok Gigi Dalam Meningkatkan Keterampilan Bina Diri Siswa Tunagrahita di SLB se-Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v3i2.542>
- Safitrianti, N., & Taufan, J. (2023). Meningkatkan Keterampilan Vokasional Membuat Anyang Padang dengan Menggunakan Media Video Tutorial bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB N 2 Pariaman. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 11(2), 105–110.
- Sari, K., & Setia, B. (2023). Efektivitas Media Papan Pintar dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(Vol.7 No. 2). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3473560>
- Shidqi, T. S., & Budi, S. (2023). Penggunaan Metode Multisensori untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Berkebutuhan Khusus: Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(Vol. 7 No 3), 22076–22079. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/10032>

## THE USE OF SHOW AND TELL (S&T) STRATEGY IN TEACHING VOCABULARY FOR THE KINDERGARTEN TEACHERS

Rizka Marlisa Aini\*<sup>1</sup>, Nurul Fadhilah<sup>2</sup>, Zahria Amalina<sup>3</sup>, Said Miftahul Fahmi<sup>4</sup>,  
Wiwi Andika<sup>5</sup>

<sup>1,3,4,5</sup>Department of English Language Education, Universitas Bina Bangsa Getsempena,  
Banda Aceh

<sup>2</sup>Department of English Language Education, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh

\* Corresponding Author: [rizkamarlisaaini@gmail.com](mailto:rizkamarlisaaini@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : Jul 02, 2024  
Revised : Aug 29, 2024  
Accepted : Sep 27, 2024  
Available : Oct 10, 2024

#### Keywords:

Teaching Vocabulary, Show and Tell (S&T) Strategy, Kindergarten Teachers.

### ABSTRACT

This study focuses on enhancing the vocabulary mastery skills of kindergarten teachers by employing the Show and Tell (S&T) method. The research adopts a quantitative approach, specifically utilizing experimental research design. A total of 12 kindergarten teachers from TK Khalifah 3 Banda Aceh participated in this study. Data collection was conducted through pre-tests and post-tests, using multiple-choice questions designed to assess vocabulary mastery. The instruments measured specific indicators, including mastery of standard language, completion of gap sentences, identification of synonyms, and recognition of antonyms. The collected data were analyzed using the T-test formula to determine the effectiveness of the intervention. The findings reveal that

the implementation of the Show and Tell (S&T) strategy significantly improved the vocabulary mastery of the teachers involved. This improvement is attributed to the interactive and engaging nature of the S&T method, which encourages teachers to participate actively and develop their language skills in a more meaningful and practical manner. The study concludes that the Show and Tell (S&T) strategy is an effective tool for enhancing vocabulary skills among kindergarten teachers, equipping them with the linguistic proficiency necessary for their teaching roles. This research highlights the importance of innovative teaching methods in professional development and underscores the potential of active learning strategies in improving language skills among educators. Further studies are recommended to explore the long-term impact of the S&T method and its applicability across different educational contexts.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



### INTRODUCTION

Learning is a mental activity that takes place in active interaction with the environment, which results in changes in knowledge, experience, skills and attitudes; other words, learning is a change in behaviour as a result of experience (Riyanto, 2017: 5).

Learning from the opinion above states that it is a pattern of interaction to change attitudes, skills and knowledge for the better. Meanwhile, Budiningsih (2018:20) states that learning is a behaviour change resulting from the interaction between stimulus and response. Sardiman (2016: 20) defines learning as an attempt to change behavior or appearance with activities such as reading, observing, listening, imitating, and so on. In line with that, learning is also a process in which an organization changes its behavior due to experience. According to Slameto (2016: 2), learning is a business process carried out by a person to obtain a new change in behavior due to his experience in interaction with his environment. In the entire educational process, learning is the most essential activity. This means that the success or failure of the goals of achieving the educational process depends a lot on how learning is experienced by teachers as educational objects.

The expression above explains that learning forms changes experienced by teachers in terms of their ability to behave in new ways. This means that someone is considered to have learned something if they can change their behaviour. Even Suprijono (2016: 5) states that by learning, a person will obtain results in the form of patterns of actions, values, understandings, attitudes, appreciation and skills, which include cognitive, affective and psychomotor abilities.

Achieve these learning outcomes is strongly influenced by certain factors internal such as physical, psychological and student fatigue factors. Or even external factors such as family and community factors and what is very important is the school factor, one of which is the teaching strategy applied by the teacher concerned (Slameto, 2017: 54). This means that learning outcomes will be good, if the learning environment, learning patterns and the teachers themselves support them. To achieve better learning objectives, a teacher must be good at choosing learning strategies and have adequate competence in transferring knowledge to teachers because selecting strategies is essential in the teaching and learning process so that teachers do not feel bored and can increase student learning interest. This can be seen in the implementation of learning English specifically for vocabulary material in Kindergarten teachers of TK Khalifah 3 Banda Aceh.

It is known that the Education Curriculum requires English to be one of the languages that must be learned because English is an international language. To master English vocabulary is a component that is no less important in learning English (Azizah, 2020) therefore, the mistake of choosing and using the right learning strategy can cause many problems for teachers' ability to master English vocabulary it self.

The author finds exciting problems in the field that need study. This problem is the low interest in learning for teachers in the even semester of the 2022/2023 school year. Likewise, according to the teacher's statement, there are still some teachers who still need to reach the KKM, as determined by the principal of TK Khalifah 3 Banda Aceh.

This prompted the writer to find a solution to the weaknesses and improve the next semester's teaching and learning system. The low interest and motivation to learn has an impact on the learning outcomes of the teachers, which is caused by several factors. The most dominant factor is the factor of the teacher, who needs to be more skilled at applying various teaching strategies according to the material. Lack of ability to manage classes and limited school facilities and infrastructure that support learning. Another factor is a factor from within the teachers themselves. Some teachers are less interested in learning English.

When examined further through preliminary observations, this lack of interest and student learning outcome,s isis caused by several factors. In general, the teachers interviewed by the authors said that the level of teachers' understanding of the material needed to be stronger, and the learning system needed to be more effective and efficient. This means that so far the model used tends to be lecturing and teachers are accustomed to writing or transferring the contents of their handbook to a diary. Many are less motivated to learn because it is very dull. This causes the process of teaching and learning activities in the class to be disrupted and of course has an impact on decreasing student learning outcomes. Meanwhile, some teachers lacked understanding of vocabulary-related material, such as grammar for reading and pronouncing written English properly and correctly.

One of the problems that is often seen in teaching English subjects for the students at kindergarten school ,the teachers' lack of ability to master the vocabulary. Not only that, most teachers also sound like they don't know how to speak English well when carrying out conversations. This certainly needs to be paid attention to because if not, the vocabulary conveyed by the student will be misinterpreted by the person they are talking to.

To attract teachers' attention, the author is interested in using a new learning model, the Show And Tell (S & T) method. Hanah (2022:515) states that Show and Tell is the activity of showing or showing something to the audience and explaining or describing that something. The Show-and-Tell method is an activity of showing something followed by explaining. The opinion above states that the Show-and-Tell method is showing

something, such as a picture or object, and then explaining it according to the circumstances.

The choice of the Show and Tell strategy is because the researcher sees that in the learning process, teachers are allowed to be active through speaking activities, and teachers are given the freedom to convey what is on their minds. Teachers will be more motivated to appear and speak in front of other people, and will no longer be passive in learning because the Show-and-Tell strategy applies a communicative approach, namely learning activities that are student-centered or student centred. Seeing the various advantages of the Show-and-Tell strategy, the researcher believes that this learning strategy can improve the learning outcomes of teachers of TK Khalifah 3 Banda Aceh, especially in vocabulary material. Starting from previous studies and the problems in the field above, through mastering and implementing this new learning strategy, teachers are expected to create a conducive classroom atmosphere and encourage students to be active and responsive in carrying out the learning process in class. Based on the description above, achieving student learning success is greatly influenced by the learning strategies used. To answer this question, the author wants to do research with the title "The Use of Show and Tell (S & T) Strategy in Teaching Vocabulary For Kindergarten Teachers"

## RESEARCH STRATEGY

This study will use a quantitative approach. Sugiyono (2018: 14) argues that quantitative research is research that is used to examine specific populations or samples, sampling techniques are usually carried out randomly, data collection uses research instruments, and data analysis is quantitative/statistical in nature to test hypotheses that have been set. The research design used was a one-group pre-test-posttest pre experimental design, as can be seen in the difference in student learning outcomes between the pre-test and post-test.

**Table 1.** Research Design

Class	Pre test	Treatment	Post test
Experiment class	X <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>

The population in this study are all of teachers of TK Khalifah 3 Banda Aceh for the 2023 - 2024 academic year, totalling 12 teachers. The samples in this study are teachers consists of 12 teachers as an experimental class. Research instruments are tools that are selected & used by researchers in carrying out their activities to collect data so that these activities become systematic & made easier by them. The instrument used in this study

will be be a multiple choice test on vocabulary mastery, which consisted of indicators: mastery of standard language, gap sentences, synonyms and antonyms. The analysis used to test the research hypothesis is the different test or T test using the formula proposed by Sudjana (2005: 242), which is as follows.

$$t = \frac{B}{S_B/\sqrt{n}}$$

The hypothesis in the research is:

Ho: Using the Show And Tell (S&T) strategy can increase the vocabulary teachers of TK Khalifah 3 Banda Aceh

Ha: Using the Show And Tell (S & T) strategy cannot increase the vocabulary teachers of TK Khalifah 3 Banda Aceh

## RESEARCH RESULTS

### Pre-Test

The results obtained can be seen in Table 2

**Table 2.** Obtained Pre Test Score

No	Teachers Name	Pre Test	Description
1	Utia Khairal Umami	45	Incomplete
2	Ira Wati	40	Incomplete
3	Rahmatun Khaira	40	Incomplete
4	Ufra Desi	45	Incomplete
5	Laurah Amanah	40	Incomplete
6	Indah Purnama Sari Lubis	40	Incomplete
7	Ides Lastriani	50	Incomplete
8	Yosi Denisa	70	Complete
9	Diwa Hamzah	80	Complete
10	Seri Mahyuni	45	Incomplete
11	Destria Kartika Ramadani	40	Incomplete
12	Sovia Wahyuni Ramadani	80	Complete
	<b>Total</b>	615	-

Based on the table above, it can be seen that the lowest pre-test score obtained by teachers is 40, while the highest score obtained by teachers is 80, and the KKM score is 70. So, there are 12 teachers whose scores were not complete if you look at the scores. KKM that should be achieved in English subjects.

### Post-Test

The results obtained can be seen in Table 3.

**Table 3.** Obtained Post Test Score

No	Student's Name	Post Test	Description
1	Utia Khairal Umami	60	Incomplete
2	Ira Wati	60	Incomplete

No	Student's Name	Post Test	Description
3	Rahmatun Khaira	75	Complete
4	Ufra Desi	70	Complete
5	Laurah Amanah	70	Complete
6	Indah Purnama Sari Lubis	55	Incomplete
7	Ides Lastriani	80	Complete
8	Yosi Denisa	85	Complete
9	Diwa Hamzah	90	Tuntas
10	Seri Mahyuni	60	Incomplete
11	Destria Kartika Ramadanani	60	Incomplete
12	Sovia Wahyuni Ramadanani	90	Complete
<b>Total</b>		855	-

Based on the table above, it can be seen that the lowest post-testpost-test score obtained by teachers is 60, while the highest score obtained by teachers is 90, while the KKM score is 70. So five teachers have not met the KKM criteria, while teachers others can complete their learning outcomes.

#### *Descriptive Analysis of Pre-Test and Post-Test Data*

Pre-test scores are obtained before applying the use of Show and Tell (S&T) strategy to teachers vocabulary material, namely:

Range (R) = Highest value - lowest value

$$= 80 - 40$$

$$= 40$$

Lots of classes =  $1 + (3,3) \text{ Log } n$

$$= 1 + (3,3) \text{ Log } 12$$

$$= 1 + (3,3) (1,079)$$

$$= 1 + 3,560$$

$$= 4,560 \text{ Rounded to } 5$$

Class Length (P) =  $\frac{\text{Range}}{\text{Many Classes}}$

$$= \frac{40}{5}$$

$$= 8$$

Based on the pre-test data that has been obtained, the next step is to enter the data into the frequency distribution table as follows:

**Table. 4** Frequency distribution table of Pre Test scores

Tes Score	Frequency (f <sub>i</sub> )	Mid Point (x <sub>i</sub> )	(x <sub>i</sub> ) <sup>2</sup>	f <sub>i</sub> · x <sub>i</sub>	f <sub>i</sub> (x <sub>i</sub> ) <sup>2</sup>
40 - 47	8	44	1936	352	123904
48 - 56	1	51	2601	51	2601

Tes Score	Frequency (f <sub>i</sub> )	Mid Point (x <sub>i</sub> )	(x <sub>i</sub> ) <sup>2</sup>	f <sub>i</sub> · x <sub>i</sub>	f <sub>i</sub> (x <sub>i</sub> ) <sup>2</sup>
57 - 64	0	60	3600	0	0
65 - 72	1	68	4624	68	4624
73 - 80	2	76	5776	152	23104
<b>Total</b>	<b>12</b>			<b>623</b>	<b>154233</b>

From the table above, (x<sub>i</sub>), S<sub>1</sub> and (S) can be determined, so data processing is carried out using the following formula:

$$\begin{aligned} \text{Average } x_i &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{623}{12} \\ &= 51,9 \end{aligned}$$

To find the standard deviation, the following formula is used

$$\begin{aligned} \text{Variants } S^2 &= \frac{n (\sum f_i \cdot x_i^2) - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n (n-1)} \\ &= \frac{12 (154233) - (623)^2}{12 (12-1)} \\ &= \frac{1.850.796 - 388.129}{132} \\ &= \frac{1462667}{132} \\ &= 11 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Standar Deviation} &= \sqrt{11} \\ &= 3,31 \end{aligned}$$

The post-test scores are obtained before applying the use of Show and Tell (S&T) strategy to teachers' vocabulary material, namely:

$$\begin{aligned} \text{Range (R)} &= \text{Highest value} - \text{lowest value} \\ &= 90 - 55 \\ &= 35 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Lots of classes} &= 1 + (3,3) \text{ Log } n \\ &= 1 + (3,3) \text{ Log } 12 \\ &= 1 + (3,3) (1,079) \\ &= 1 + 3,560 \\ &= 4,560 \quad \text{Rounded to 5} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Class Length (P)} &= \frac{\text{Range}}{\text{Many Classes}} \\ &= \frac{35}{5} \end{aligned}$$

$$= 7$$

Based on the pre-test data that has been obtained, the next step is to enter the data into the frequency distribution table as follows:

**Table 5.** Frequency distribution table of post-test scores

Tes Score	Frequency (fi)	Mid Point (xi)	(xi) <sup>2</sup>	fi · xi	fi (xi) <sup>2</sup>
55 - 61	5	58	3364	290	84100
62 - 68	0	65	4225	0	0
69 - 75	3	72	5184	216	46656
76 - 82	1	79	6241	79	6241
83 - 90	3	86	7396	258	66564
<b>Total</b>	<b>12</b>			<b>843</b>	<b>203561</b>

From the table above, (xi), S1 and (S) can be determined, so data processing is carried out using the following formula:

$$\begin{aligned} \text{Average } x_i &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{823}{12} \\ &= 70,25 \end{aligned}$$

To find the standard deviation, the following formula is used

$$\begin{aligned} \text{Variants } S_1 &= \frac{n (\sum f_i \cdot x_i^2) - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n (n-1)} \\ &= \frac{12 (203561) - (843)^2}{12 (12-1)} \\ &= \frac{2.442.732 - 710649}{132} \\ &= \frac{1.732.083}{123} \\ &= 14 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Standard Deviation} &= \sqrt{14} \\ &= 3,74 \end{aligned}$$

Next, to determine the combined standard deviation value (S<sup>2</sup>), use the following formula:

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\ &= \frac{(12 - 1) 11^2 + (12 - 1)14^2}{12 + 12 - 2} \\ &= \frac{(11) 121 + (11)196}{22} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{1331 + 2156}{22} \\
 &= \frac{3487}{22} \\
 &= 158 \\
 &= \sqrt{158} \\
 &= 12
 \end{aligned}$$

### ***Homogeneity of Variance Test***

The variance of the post-testpost-test is 3,74, and the variance of the pre-testpre-test is 3,31. The statistics used to test data homogeneity are as follows:

$$F = \frac{\text{Largest Variance}}{\text{Smallest Variance}}$$

$$F = \frac{3,74}{3,31}$$

$$F = 1,12$$

Based on the distribution list F, we obtain  $F_{\alpha} (n_1 - 1, n_2 - 1) = F_{0.05} (12 - 1, 12 - 1) = F_{0.05(11,11)} = 1.91$ . Thus  $F_{\text{count}} \leq F_{\text{table}} = 1,12 \leq 3,98$ . So, it can be concluded that  $H_0$  is accepted. So, the variance of the pre-test and post-test data is homogeneous.

### ***Analysis of T-Calculated Values***

Next, the author determines the t-count value using the following formula:

$$T_{\text{count}} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{70,25 - 51,9}{12 \sqrt{\left(\frac{1}{12} + \frac{1}{12}\right)}}$$

$$t = \frac{18,35}{12 \sqrt{0,16}}$$

$$t = \frac{18,35}{12 (0,4)}$$

$$t = \frac{18,35}{4,8}$$

$$t = 3,82.$$

With the significant table = 0.05 and to find out t, the degrees of freedom (dk) are determined as follows:

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

$$= 12 + 12 - 2$$

$$= 22$$

So from the table, we get  $t_{table} = 1,71$ .

After obtaining the  $t_{count} = 3.82$ , it is compared with the table value at the significance level  $\alpha = 0.05$  with  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . The  $t_{table}$  value at the significance level  $\alpha = 0.05$  with  $dk = 22$  is 1.71. The test criterion is to accept  $H_a$  if  $t_{count} > t_{table}$ . If it has another value, then  $H_a$  is rejected. Accepting  $H_a$  means that the use of the The show and Tell (S & T) strategy can improve the vocabulary skills of class VIII teachers. Based on the research results above, the value obtained  $t_{count} = 3.82$  while  $> t_{table} = 1.71$ . This means that  $t_{count} > t_{table}$  or  $3.82 > 1.71$ . Thus, according to the test criteria,  $H_a$  is accepted.  $H_a$  is accepted, meaning the use of Show and Tell (S&T) strategy can improve the vocabulary skills of kindergarten teachers of TK Khalifah 3 Banda Aceh .

## **DISCUSSION**

Learning is also a change in behaviour towards a change in good behaviour, where this change occurs through practice or experience. The behavior change must be relatively stable at the end of a reasonably long period. Behavior that experiences changes due to learning concerns various aspects of personality, both physical and psychological, such as changes in understanding, problem-solving/thinking, skills, abilities or attitudes (Nidawati, 2013).

Speaking skills play an important role in facing a democratic society. Teachers are given provisions in the form of speaking skills. Teachers are hoped to will Teachers are hoped to become democratic, critical, and characterful young people. However, in the field, teachers' speaking skills still needed to be improved.

As a result of the analysis of the research findings above, it can be seen that the application of the use of Show and Tell (S & T) strategy can improve the vocabulary skills of kindergarten teachers of TK Khalifah 3 Banda Aceh with a value of  $t_{count} > t_{table}$  or  $3.83 > 1.71$ . This shows that using the the Show and Tell (S&T) strategy can improve the vocabulary skills of kindergarten teachers of TK Khalifah 3 Banda Aceh .

Talking is an essential thing in human life. This speaking skill itself is an ability and expertise in communicating. Speaking skills, such as speaking in public, are used in everyday life and can train everyone's self-confidence. If you keep practicing, your speaking skills will undoubtedly improve. Laela (2019) stated language development is significant because language functions as a tool to communicate with each other. By

speaking, human,s can verbally convey ideas, ideas, feelings and desires. Suarsih (2018) stated that speaking is a person's ability to utter articulate sounds or words orally to express, state and convey thoughts, ideas and feelings to convey messages.

Learning to speak is essential to teach because through this learning, teachers are expected to be able to express and convey their thoughts, opinions, ideas, and feelings well. This is by the aim of learning to speak in elementary schools, namely so that teachers can communicate in various situations appropriately and correctly by using spoken English to express thoughts, opinions, feelings and experiences, as well as establishing communication and having social interactions with other people.

Based on the results of the author's initial observations at TK Khalifah 3 Banda Aceh, in the English subject, several problems are often experienced by teachers in speaking skills, namely the overall learning process teachers tend to be passive, such as teachers having difficulty expressing their opinions, difficulty retelling reading texts that have been read, it is difficult to describe an object, and they are embarrassed to ask or answer questions given by the teacher during the learning process so that teachers become passive and lack confidence in speaking.

Teachers' speaking abilities still need to improve. Most teachers are still hesitant when expressing their thoughts or ideas. The courage to speak in front of other teachers still needs to be improved. Many teachers are still timid and need more confidence in expressing their opinions. Apart from that, teachers' difficulties in putting together words when speaking also cause them to have problems expressing their views. During this practical activity, the class teacher also revealed that the teachers' practice of speaking activities still needed help for each student.

The increase in teachers' vocabulary skills is because teachers can learn more actively and skillfully using the Show and Tell (S & T) strategy. This is supported by several previous studies, such as Amrullah (2023), showing that the average score for the experimental was 9.02 and 5.63 for the control class. That means the gap between teachers' scores from the experimental and control classes is 3.39. Based on the results of this research, the Experimental class showed a more significant improvement than the control class. The influence of instructional models that incorporate visual aids on student learning outcomes is supported by Mulyani et al. (2022:3), who state that showing materials, such as English films, can impact vocabulary comprehension. Watching these films more than once, along with additional guidance, helps teachers recognize new vocabulary and learn new expressions in English.

## CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Based on the results of the research and discussion above, it can be concluded that implementing the Show and Tell (S&T) strategy significantly improves the vocabulary skills of kindergarten teachers of TK Khalifah 3 Banda Aceh, as evidenced by a t-value of  $t_{count} > t_{table}$  ( $3.83 > 1.71$ ). This finding indicates that the S&T strategy effectively enhances teachers' vocabulary mastery, allowing them to learn more actively, engage in skillful practice, and apply their knowledge in practical teaching contexts. The interactive nature of the S&T strategy encourages collaborative and dynamic learning, which is crucial for professional development.

To ensure the sustainability of these results, the researcher propose the following recommendations: 1) Teachers should continually evaluate and incorporate innovative learning strategies that actively involve them in the learning process, such as the S&T strategy; 2) Teachers should strive to maintain and enhance their learning activeness, as this is vital for achieving optimal teaching outcomes; 3) Future researchers are encouraged to expand this study by investigating vocabulary development and reading skills using diverse learning strategies to provide deeper insights and broader applications in educational settings. Additionally, longitudinal studies could explore the long-term impacts of the S&T strategy on professional competence.

The findings of this research emphasize the importance of adopting interactive and innovative teaching methods like the Show and Tell (S&T) strategy, not only to enhance teachers' vocabulary skills but also to foster a more engaging and effective learning environment. This approach aligns with the need for continuous professional development among educators, particularly in early childhood education, where strong language skills are essential for effective communication and teaching. By integrating strategies that promote active participation and practical application, teachers can better support their students' language development while simultaneously improving their own competencies. This dual benefit highlights the broader implications of this study, suggesting that empowering educators with effective strategies can lead to a ripple effect, ultimately benefiting the students they teach.

## REFERENCES

- Azizah, H. N. (2020). Increasing Arabic vocabulary mastery through the use of word wall media. *ALSUNIYAT: Jurnal of Arabic Language, Literarture dan Culture Research*, 1(1), 1-16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>

- Bayuningrum, A., & Budi, S. (2024). Meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan menggunakan media augmented reality pada siswa disabilitas grahita ringan. *Jurnal Buah Hati*, 11(2), 106–118. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v11i2.2797>
- Budiningsih, D. (2018). *Learning and learning*. Bandung: Rineka Cipta.
- Hanah. (2022). Application of the show and tell learning method in advertising materials to improve the speaking skills of class V elementary school teachers. *Journal of Primary School Education & Learning*, 1(4).
- Hanum, C. F., & Hanum, L. (2024). Pola asuh ibu terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala. *Jurnal Buah Hati*, 11(2), 93–105. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v11i2.2698>
- Harfiandi, H., Helminsyah, H., & Kasmi, H. (2024). Desain pengembangan berbicara anak usia dini: Persepsi guru di Banda Aceh dalam strategi pembelajaran. *Jurnal Buah Hati*, 11(2), 67–79. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v11i2.2813>
- Maryani, E., & Yuliantina, I. (2024). The role of parents in learning to improve the quality of early childhood education in Kindergarten Buah Hati of Tebo Regency, Jambi Province. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 3(4), 1662–1679. <https://doi.org/10.58526/jsret.v3i4.557>
- Mulyani, Yusuf, Y. Q., Trisnawati, I. K., Syarfuni, Qamariah, H., & Wahyuni, S. (2022). Watch and learn: EFL teachers' perceptions of video clip subtitles for vocabulary instruction. *Jurnal Peralika*, 30(1).
- Nidawati. (2013). Learning from the perspective of psychology and religion. *Pioneer Journal*, 15(1).
- Riyanto, O. (2017). *New teacher/education paradigm in implementing effective and quality learning*. Jakarta: Prenada Media.
- Sardiman. (2016). *Teaching and learning interaction and motivation*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2016). *Education evaluation*. Jakarta: PT. Script Earth.
- Slameto. (2017). *Learning and factors influencing it*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative learning PAIKEM theory & application*. Yogyakarta: Student Libraries.
- Ubaida, I., Hayati, S., & Nurhayati, I. (2024). Pengaruh permainan ular naga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di TKIT Al-Fitrah. *Jurnal Buah Hati*, 11(2), 80–92. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v11i2.2872>
- Ullah, A., Vivit Rosmayanti, & Muhamad Yahrif. (2023). The Use Of Show And Tell Method In Teaching Vocabulary At The Second Year Students Of Junior High School. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa (Kapasa) : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 14-21. <https://doi.org/10.37289/kapasa.v3i1.197>