



Penerbit dan Percetakan  
**CV. BERKAH PRIMA**

**Dr. Syuraini, M.Pd**

**KERJASAMA GURU DENGAN ORANG TUA (PARENTING)  
DALAM PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSI ANAK USIA DINI**



# **KERJASAMA GURU DENGAN ORANG TUA (PARENTING) DALAM PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSI ANAK USIA DINI**

**Dr. Syuraini, M.Pd**

Penerbit dan Percetakan  
**CV. BERKAH PRIMA**



**KERJASAMA GURU DENGAN ORANG TUA  
(PARENTING) DALAM PENGEMBANGAN  
SOSIAL EMOSI ANAK USIA DINI**

## UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

### **Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4**

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

### **Pembatasan Pelindungan Pasal 26**

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

### **Sanksi Pelanggaran Pasal 113**

**KERJASAMA GURU DENGAN ORANG TUA  
(PARENTING) DALAM PENGEMBANGAN  
SOSIAL EMOSI ANAK USIA DINI**

**Dr. Syuraini, M.Pd**



**2021**

**KERJASAMA GURU DENGAN ORANG TUA (PARENTING) DALAM  
PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSI ANAK USIA DINI**

Hak Cipta © 2021 pada **Penerbit Berkah Prima**

**Disusun oleh** : **Dr. Syuraini, M.Pd**  
**Editor** : **Prof. Dr. Jamaris, M.Pd**

Buku ini diset dan dilayout oleh Bagian Produksi ***Penerbit Berkah Prima*** dengan Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Indesign CS6 dengan font Arial Narrow dan Calisto MT 12 pt.

**Disainer Sampul** : **Putri Azhari, S.TP.**  
**Tata Letak** : **Putri Azhari, S.TP.**  
**Dicetak oleh** : **CV. Berkah Prima**

Hak Cipta dan hak penerbitan pada **CV Berkah Prima**  
**Anggota IKAPI Pusat No: 016/SBA/18 Tanggal 1 Agustus 2020**

Penerbit CV. Berkah Prima, Padang, 2021  
1 (satu) jilid; total halaman 160  
14,5 cm x 21 cm, Times New Roman 12 pt .  
**ISBN 978-602-5994-90-6**



2021© Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang.  
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun. Secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan teknik perekaman lainnya, tanpa izin tertulis dari Penerbit CV Berkah Prima

## PRAKATA

Puji syukur tidak terhingga bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada penulis sehingga telah dapat menyelesaikan penyusunan buku ini. Penulisan buku ini untuk melengkapi bahan bacaan yang akan digunakan oleh guru dan orangtua dalam melaksanakan program *parenting*. Begitu juga para mahasiswa dan pemerhati PAUD dalam rangka memperkaya kajian teori yang terkait.

Buku ini ditulis berdasarkan hasil penelitian disertasi yang membahas tentang model kerjasama (*parenting*) dalam pengembangan sosial dan emosional anak usia dini. Buku ini diawali dengan pembelajaran menyenangkan dan menggembirakan karena bagi anak usia dini belajar harus dilaksanakan melalui bermain. Dalam bermain ada unsur senang dan gembira sehingga anak-anak sangat menyukainya. Dalam tulisan ini ditampilkan beberapa teori yang mengkait dengan konsep dasar pendidikan anak usia dini, prinsip pembelajaran anak usia dini sebagai pengetahuan awal yang harus diketahui oleh pendidik PAUD termasuk orang tua sebagai pendidik utama dalam keluarga.

Selanjutnya disajikan karakteristik perkembangan sosial dan emosional anak usia dini disertai dengan contoh, ilustrasi dan gambar agar mudah dipahami oleh pembaca. Buku ini juga dilengkapi dengan beberapa kegiatan dalam bentuk permainan yang dapat dilakukan orang tua dalam rangka stimulasi perkembangan sosial dan emosional anak yang disajikan sebagai pengayaan dan penguat tulisan ini. Selain itu beberapa jenis program yang dapat dilaksanakan dalam rangka kerjasama guru dengan orang tua untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia dini khususnya dalam bidang sosial emosional juga disajikan dalam buku ini. Dalam penulisan teks, dilengkapi dengan gambar/foto sebagai contoh dalam pelaksanaan kegiatan serta contoh program *parenting* yang dapat dilaksanakan selama satu tahun.

Penulis menyadari bahwa buku ini jauh dari kesempurnaan dan terdapat banyak kekurangan. Karena itu dimohon masukan yang membangun dari para pembaca semuanya sehingga buku ini menjadi bermanfaat bagi pembacanya. Atas kritik dan saran dari para pembaca terlebih dahulu saya sampaikan ucapan terima kasih, semoga Allah meredhai kita semua, amin.

Padang, Oktober 2021

Wassalam Penulis

Dr. Syuraini, M. Pd.

# DAFTAR ISI

<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>BAB II. PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DAN MENGEMBIRAKAN .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB III. KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI .....</b>	<b>28</b>
<b>BAB IV. KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSI ANAK USIA DINI (5-6) TAHUN .....</b>	<b>47</b>
<b>BAB V. PENGEMBANGAN PROGRAM <i>PARENTING</i> .....</b>	<b>69</b>
<b>BAB VI. TUGAS GURU DALAM PENGEMBANGAN SIKAP SOSIAL DAN EMOSI ANAK USIA DINI .....</b>	<b>95</b>
<b>BAB VII. TUGAS ORANGTUA DALAM PENGEMBANGAN SIKAP SOSIAL DAN EMOSI ANAK USIA DINI .....</b>	<b>107</b>
<b>BAB VIII. PENUTUP .....</b>	<b>121</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>124</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>122</b>
<b>GLOSARIUM .....</b>	<b>128</b>
<b>TENTANG PENULIS .....</b>	<b>130</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Keluarga Sebagai Tempat Abadi dalam Hidup Manusia .....	2
Gambar 2. Anak Bermain dengan Teman Sebayanya .....	16
Gambar 3. Anak bermain dengan orang tuanya .....	17
Gambar 4. Rentangan Usia dan Permainan yang Dibutuhkan Anak .....	17
Gambar 5. Anak bermain sesuai kebutuhannya .....	18
Gambar 6. Anak Bermain Sesuai Keinginannya .....	19
Gambar 7. Anak sedang bermain dengan gembira .....	21
Gambar 8. Orangtua mengajak anak membaca Qur'an bersama .....	22
Gambar 9. Anak Bermain Sambil Membantu Ibu .....	23
Gambar 10. Anak bermain dengan fasilitas lingkungan rumah .....	24
Gambar 11. Orangtua Membuat Kue Bersama Anaknya .....	25
Gambar 12. Anak Bermain Dengan Bahan Alam .....	26
Gambar 13. Contoh Pembelajaran Menyenangkan dan Menggembirakan .....	44
Gambar 14. Anak Sedang Bermain Kooperatif .....	47
Gambar 15. Anak Menyenangi Bermain dengan Ibunya .....	48
Gambar 16. Membantu Ibu Membuat Kue .....	49
Gambar 17. Anak Malu ketika ditanya .....	51
Gambar 18. Anak bermain teman sebayanya .....	52
Gambar 19. Anak Berlomba Makan Kerupuk .....	53
Gambar 20. Anak Bermain Dengan Teman Sebayanya .....	54
Gambar 21: Anak sudah bisa berpisah dari ibunya .....	55
Gambar 22. Salah satu perilaku anak yang lagi kesal .....	60
Gambar 23. Salah satu bentuk perilaku sedih .....	61
Gambar 24. Salah satu bentuk perilaku rasa takut .....	62
Gambar 25. Bentuk perilaku kenikmatan, senang, dan gembira .....	63



Gambar 26. Anak bermain dengan senang dan penuh percaya diri .....	63
Gambar 28. Contoh perilaku terkejut dan takjub memandang sesuatu .....	64
Gambar 29. Salah satu bentuk perilaku jengkel .....	65
Gambar 30. Brainstroming guru dengan orang tua .....	70
Gambar 31. Kegiatan Sarasehan .....	71
Gambar 32. Praktek pembelajaran di sentra balok .....	71
Gambar 33. Anak sedang mengikuti acara ulang tahun .....	74
Gambar 34. Salah satu bentuk kunjungan lapangan .....	78
Gambar 35. Konsultasi dengan orang tua .....	82
Gambar 36. Seorang ibu berkonsultasi melalui telepon dengan guru .....	83
Gambar 37. Salah satu bentuk kegiatan <i>outbond</i> .....	85
Gambar 38. Orangtua ikut serta dalam kelas anak .....	86
Gambar 39. Kegiatan bersama orangtua dan anak .....	87
Gambar 40. Kegiatan anak melukis bersama orangtua .....	90
Gambar 41. Kunjungan ke rumah orangtua .....	91
Gambar 42. Penanaman Sikap Kerjasama .....	93
Gambar 43. Contoh Kegiatan Yang Dapat Menanamkan Sikap Persaingan Sehat Pada Anak.....	94
Gambar 44. Kegiatan Yang Dapat Menanamkan Sikap Simpati .....	95
Gambar 45. Contoh Pembiasaan Yang Dapat Menghindarkan Ketergantungan Anak Pada Orang Lain .....	96
Gambar 46. Contoh perilaku tolong menolong sebagai rasa kesetiakawanan .....	97
Gambar 47. Salah Satu Kegiatan Yang Dapat Mengendalikan Rasa Takut Pada Anak .....	99
Gambar 48. Salah Satu Bentuk Pengendalian Amarah pada Anak .....	100
Gambar 49. Salah Satu Cara Meredakan Kesedihan Anak .....	101
Gambar 50. Anak Bersyukur atas Nikmat Allah .....	102
Gambar 51. Salah Satu Bentuk Persahabatan Antara Adik dan Kakak .....	103

Gambar 52. Salah Satu Bentuk Kegiatan Pembiasaan Kerjasama Orangtua Dengan Anak .....	105
Gambar 53. Orang tua bermain di ruang terbuka bersama anak .....	105
Gambar 54. Anak Bermain Sambil Belajar Didampingi Orang Tua .....	106
Gambar 55. Anak Diajak Berkebun Bersama .....	107
Gambar 56. Orang Tua Bergembira Bersama Anaknya .....	108
Gambar 57. Beberapa bentuk pembiasaan agar anak tidak tergantung dengan orang lain .....	109
Gambar 58. Anak bermain bersama adik dalam keluarga .....	110
Gambar 59. Memperkenalkan anak dengan kebun .....	111
Gambar 60. Memperkenalkan anak dengan petugas pemadam kebakaran .....	112
Gambar 61. Orang tua mengawasi anak bermain <i>gadget</i> .....	113
Gambar 62. Anak Mengancingkan Baju Sendiri.....	113
Gambar 63. Orang Tua Mengajak Anak Bermain Dengan Teman Untuk Mengalihkan Perhatian .....	115
Gambar 64. Anak Bersyukur Atas Nikmat Yang Diterima .....	117



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

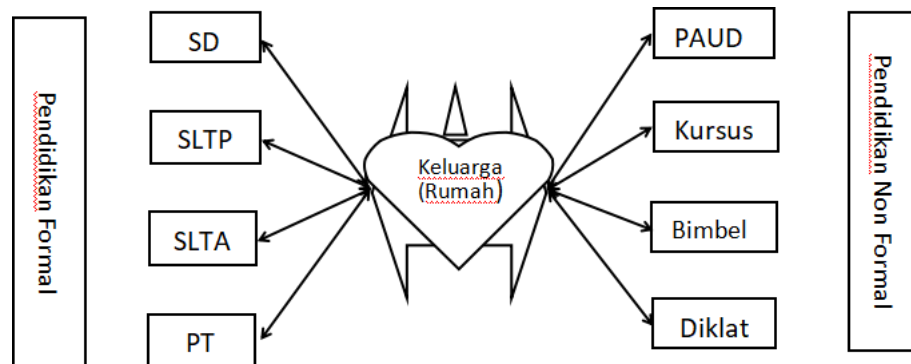
Berbicara tentang anak sesungguhnya kita bicara tentang kelangsungan hidup manusia di muka bumi. Anak adalah amanah Allah yang dititipkan kepada orang tua yang melahirkannya. Orang tua harus memperhatikan pendidikan dan kesehatannya. Anak harus dirawat, diasuh, dididik, dan dilindungi seoptimal mungkin. Hal itu dilakukan supaya anak menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, cerdas, ceria, dan berakhlak mulia sehingga berguna bagi dirinya, keluarga, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara orang tua masyarakat dan pemerintah. Orang tua merupakan guru pertama dan utama bagi anak. Dengan demikian, peran orang tua dalam hal pendidikan bagi anak, tidak dapat tergantikan oleh siapapun sekalipun anak telah dididik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Untuk itu, orang tua harus memiliki kemampuan dalam melaksanakan proses pengasuhan (*parenting*), perawatan, pendidikan dan perlindungan. Hal ini harus dilakukan sejalan dengan apa yang dilakukan di lembaga pendidikan agar anak yang dididik benar-benar dapat dibentuk menjadi manusia beriman bertaqwa dan berakhlak mulia.

Orang tua merupakan guru pertama dan utama bagi anak karena anak dilahirkan dan dibesarkan dalam keluarga. Bahkan pada saatnya datang, anakpun akan berkeluarga sehingga terciptalah keluarga baru. Anak selalu berada dalam keluarga kemanapun akan pergi tetap akan kembali dalam keluarga sehingga waktu terbanyak dihabiskan dalam keluarga. Terlebih lagi saat pandemi semua dikerjakan di rumah dan yang menjadi guru adalah orang tua dan seluruh anggota keluarga. Dengan demikian, peran orang tua dalam hal pendidikan bagi anak, tidak dapat tergantikan oleh siapapun sekalipun anak telah dididik di lembaga pendidikan formal (sekolah).

Untuk itu, orang tua harus memiliki kemampuan dalam melaksanakan proses pendidikan, pengasuhan (*parenting*), perawatan, dan perlindungan terhadap anak.

Secara Yuridis dalam Undang-Undang pendidikan memang menyebutkan bahwa pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara orang tua masyarakat dan pemerintah. Namun tali pengikatnya adalah keluarga dalam artian yang luas. Oleh karena itu apapun bentuk pendidikan yang akan dilalui anak kendali utamanya terletak dalam keluarga. Hal ini harus dilakukan sejalan dengan apa yang dilakukan di sekolah agar anak yang dididik benar-benar dapat dibentuk menjadi manusia beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia. Sebagai ilustrasi dapat diperhatikan gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Keluarga Sebagai Tempat Abadi dalam Hidup Manusia

Gambar 1 menunjukkan bahwa keluarga (rumah) merupakan tempat abadi bagi seseorang dari lahir hingga akhir hayat akan berada dalam keluarga. Jika ada orang yang tidak memiliki rumah sebagai tempat tinggal maka seseorang tersebut dikatakan “Tuna Wisma” namun biasanya bagi tuna wismapun mempunyai keluarga seperti terlihat di kota-kota besar banyak masyarakat yang tidak memiliki rumah, mereka tinggal di kolong jembatan namun tetap berada bersama keluarga. Ada juga masyarakat yang tinggal di tempat-tempat pembuangan sampah dengan membuat tempat tinggal seadanya dari bahan bekas seperti kardus dan plastik bekas tetapi

mereka berkeluarga. Ada juga masyarakat yang tinggal di emperan toko, bantaran kali, namun mereka berkeluarga.

Dari fenomena-fenomena yang ada dapat disimpulkan bahwa keluarga merupakan lembaga maha penting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan akan berlangsung lebih banyak dalam keluarga yang dilandasi dengan penuh rasa kasih sayang diantara anggota keluarga. Dengan demikian keluarga menjadi lembaga pertama dan utama dalam dunia pendidikan terutama bagi anak usia dini (lahir sampai usia 6 tahun). Pendidikan yang berlangsung dalam keluarga dikenal juga dengan istilah pendidikan *informal*.

Pada usia anak di bawah 7 tahun sudah tersedia lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Lembaga ini bertujuan membantu orang tua dalam memberikan pembinaan tumbuh kembang anak usia dini sehingga anak siap memasuki Sekolah Dasar (SD). Lembaga ini menurut Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 tergolong dalam pendidikan *nonformal*. Anak usia dini yang sudah memasuki pendidikan di lembaga ini, masyarakat lebih familiar menyebutnya dengan sebutan “anak sekolah”. Hal ini seiring dengan istilah yang dipakai dalam “tripusat pendidikan” bahwa pendidikan menjadi tanggungjawab bersama antara keluarga, sekolah dan masyarakat. Memaknai tripusat pendidikan yang dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara, memiliki arti sebuah sistem dalam dunia pendidikan yang akhirnya dikenal dengan istilah “lingkungan pendidikan”.

Sebagai sebuah sistem, lingkungan pendidikan (keluarga, sekolah dan masyarakat) harus bersinergi, bahu membahu, bekerjasama dan memiliki saling keterkaitan yang kuat dalam mencapai hasil yang diharapkan. Orang tua harus berjuang bersama guru di sekolah dengan berkolaborasi, menjalin komunikasi interaktif serta terlibat langsung dalam kegiatan yang sudah dirancang di sekolah. Dengan kerja sistem inilah diharapkan akan melahirkan generasi emas untuk masa

depan anak, bangsa dan negara. Menjadi generasi yang siap bersaing dalam percaturan global dan siap menjadi generasi emas memasuki bonus demografi di tahun 2045.

Kenyataan yang dijumpai di masyarakat, masih banyak orang tua yang belum memahami peran penting tersebut. Sehingga apa yang dilakukan orang tua tidak sejalan dengan apa yang dilakukan guru di sekolah. Orang tua banyak yang beranggapan ketika anaknya sudah mulai bersekolah (memasuki lembaga pendidikan), maka tanggungjawab mendidik juga lebih banyak dibebankan pada sekolah. Pola berfikir seperti ini sebenarnya sudah keluar dari ajaran agama Islam yang memerintahkan agar orang tua harus memelihara diri dan keluarganya dari siksaan api neraka.

Untuk meminimalisir masalah yang terjadi dalam pendidikan anak terutama dalam pendidikan anak usia dini perlu adanya upaya yang optimal dari orang tua dan guru dalam pendidikan anak. Oleh karena itu, diperlukan adanya kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan keluarga/orang tua agar memiliki kesamaan prinsip dalam mendidik anak. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui kerjasama antara guru dengan orang tua. Program ini di lembaga PAUD biasanya disebut dengan kegiatan *parenting*.

Keselarasan pendidikan yang dilaksanakan di sekolah dan di rumah merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu para orang tua harus mengikuti kegiatan yang dilaksanakan di sekolah. Hal ini penting dilakukan untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan dan kesalahan pengasuhan yang mungkin terjadi, serta menyamakan persepsi tentang pendidikan anak usia dini sekaligus melaksanakan pendidikan secara bersama-sama antara guru dan orang tua.

Program *parenting* merupakan alternatif jalan keluar yang dapat digunakan untuk meningkatkan kerjasama guru dengan orang tua serta meningkatkan peran orang tua dalam pengembangan sosial dan emosi anak usia dini. Orang tua harus banyak terlibat dalam kegiatan yang dilakukan di lembaga pendidikan karena keterlibatan dapat meningkatkan pencapaian perkembangan anak. Patmonodewo (2003) menyatakan bahwa keterlibatan orang tua adalah suatu proses dimana orang tua menggunakan segala kemampuan yang dimilikinya untuk meningkatkan semua aspek perkembangan anaknya termasuk perkembangan sosial dan emosi. Keterlibatan orang tua, guru, dan anak pada program sekolah semuanya merupakan bagian dari suatu proses pematangan perkembangan anak.

Program kerjasama dalam pendidikan (*parenting*) yang dirancang oleh lembaga pendidikan mendorong orang tua untuk lebih banyak terlibat dalam pendidikan Anak Usia Dini. Program *parenting* ini mewadahi keterlibatan dalam komunikasi dua arah antara guru dengan orang tua bahkan menjadi komunikasi multi arah yang tercipta antara guru dengan orang tua dan sesama orang tua lainnya. Pertemuan dengan para orang tua dapat menjadikan wahana berbagi informasi dan pengalaman dalam mendidik anak dengan sesama orang tua. Orang tua bisa menceritakan pengalaman terbaiknya (*best practicenya*) dalam mendidik anak dengan sesama orang tua. Guru bisa menjembatani kegiatan berbagi informasi dalam wadah diskusi dan dialog dengan orang tua.

Selanjutnya dalam buku ini akan memuat komponen-komponen pendukung model kerjasama guru dengan orang tua dalam hal pengembangan sosial emosional anak usia dini. Langkah-langkah, contoh-contoh praktis dalam melaksanakan program *parenting* khususnya untuk pengembangan social dan emosional berdasarkan hasil penelitian disajikan dalam buku ini. Ilustrasi dan gambar kegiatan yang dapat dilakukan guru dan orang tua juga disajikan secara gamblang dalam buku



ini setelah melalui penelitian sehingga pembaca sangat mudah memahaminya dan mempraktekkannya.

## **BAB II**

# **KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

### **A. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini**

Manusia lahir ke dunia dalam keadaan fitrah, suci, bersih belum ternoda dengan apapun. Kefitrahan dan kesucian manusia dapat diibaratkan ketika kita membeli sebuah *flashdisc* atau *compactdisc* (CD) atau laptop baru yang belum dimasukan data namun memori yang ada pada CD atau laptop tersebut siap merekam apapun yang diinginkan oleh pemiliknya. Biasanya CD atau komputer baru, bekerjanya sangat bagus karena belum tercemar dengan virus sehingga hasil rekamannya bagus.

Kondisi rekaman alat elektronik seperti yang dicontohkan di atas bila diibaratkan kepada manusia maka akan sama halnya dengan bayi yang baru dilahirkan. Allah telah memberi semua kelengkapan sehingga anak siap hidup di dunia dan dapat menyiapkan diri untuk hidup di kampung akhirat. Selanjutnya sang pemilik yaitu ayah dan ibu serta anggota keluarga lainnya akan mengisi memori tersebut. Setiap rangsangan yang diberikan akan diterima dengan baik. Itulah sebabnya ketika anak lahir menurut ajaran Islam diperdengarkan azan/iqamah ditelinganya sehingga kalimat pertama yang didengar anak adalah kalimat yang mengagungkan Allah dan sekaligus syahadat sebagai rukun Islam yang pertama. Berikutnya adalah tugas orang tua untuk menjadikan anaknya menjadi orang yang baik sebagaimana hadis rasulullah.

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ وَيُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ

Artinya: “Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang menjadikan anak tersebut beragama Yahudi, Nasrani ataupun Majusi”.(HR. Bukhari, Abu Daud, Ahmad).

Hadits ini mengisyaratkan pada kita bahwa orang tua yang akan membentuk dan mewarnai kehidupan anak sehingga menjadi indah dan berakhlak mulia. Warna warni yang dilukis orang tua kepada anaknya dari waktu ke waktu akan menentukan masa depan anak. Kegiatan dan upaya yang dilakukan orang tua akan membentuk kepribadian anak.

Semenjak lahir anak mengalami perkembangan sesuai dengan fase-fase perkembangannya. Yaitu masa bayi (0-12 bulan), masa kanak-kanak awal (1-6 tahun). Inilah masa yang disebut dengan masa usia dini yang dapat dibelajarkan di rumah oleh keluarganya dan di lembaga PAUD oleh gurunya sesuai prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini. Islam mengajarkan agar ibu menyusukan anaknya selama dua tahun dan mengasuhnya dengan penuh kasih sayang sehingga terhindar dari siksaan api neraka sebagaimana Firman Allah dalam Surat At Tahrim ayat 6.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا  
مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya:

Hai orang-orang yang beriman peliharalah dirimu dan keluargamu dari siksaan api neraka yang kayu bakarnya adalah manusia dan batu penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, yang keras, yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.

Ayat ini memberikan kewajiban kepada orang tua agar memiliki pengetahuan yang memadai supaya terpelihara dari siksaan api neraka dan dapat mendidik anak dengan baik sehingga anak selamat di dunia dan di akhirat. Hal ini juga bermakna bahwa orang tua yang menelantarkan anaknya akan disiksa di akhirat nanti karena tidak menunaikan kewajiban dengan baik bahkan dapat dikatakan sudah menjadi orang tua yang zolim.

Demikianlah kewajiban demi kewajiban mendidik anak terletak dipundak orang tua sebagai guru utama. Sedangkan guru di sekolah bertugas membantu orang tua dalam mendidik anak agar lebih sempurna sesuai dengan bidang keilmuannya. Oleh karena itu sangat dipentingkan adanya kerjasama antara orang tua dengan guru dalam mendidik anak jika kita ingin pendidikan anak berhasil. Orang tua tidak dapat menyalahkan guru jika tidak menjalin kerjasama yang baik dengan sekolah. Artinya orang tua harus senantiasa mengikuti kegiatan-kegiatan yang diadakan di sekolah terkait dengan kemajuan pendidikan anaknya. Orang tua harus banyak berkomunikasi dengan guru dan para ahli dalam mendidik anak. Orang tua harus melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran anak karena dengan pelibatan diri orang tua akan dapat menyelami psikologis anak dan lebih merasakan apa yang dirasakan anak. Sebaliknya guru tidak dapat menyalahkan orang tua jika tidak melibatkan orang tua sebanyak-banyaknya dalam pembelajaran di sekolah. Apalagi jika guru menjadi orang yang merasa serba tahu tentang anak didiknya dan menganggap orang tua tidak memiliki hak untuk menginterfensi pembelajaran di sekolah.

Hasil penelitian Syuraini (2016) memperlihatkan banyaknya kegiatan yang dapat diikuti orang tua dalam rangka melibatkan diri dalam pendidikan anak usia dini. Semua kegiatan tersebut akan membantu orang tua dalam melaksanakan pendidikan bagi anaknya di lingkungan keluarga. Kegiatan tersebut meliputi: 1) komunikasi saat antar jemput, 2) komunikasi melalui

telpon/*whatsapp*, 3) observasi dan keterlibatan orang tua dalam kelas anak, 4) keterlibatan orang tua bersama anak di luar kelas, 5) kunjungan rumah (*home visit*).

### **1. Komunikasi Saat Antar Jemput**

Orang tua setiap hari mengantarkan dan menjemput anak ke sekolah. Ini merupakan kesempatan emas untuk dapat dimanfaatkan oleh guru untuk berkomunikasi baik dalam bentuk penerimaan informasi tentang kondisi anak di rumah sebelum berangkat ke sekolah dan semenjak kemaren pulang dari sekolah maupun penyampaian informasi penting terkait dengan pembelajaran anak di sekolah. Ketika orang tua mengantarkan anaknya di pagi hari, guru bisa menggali kemampuan anak dan kemajuan perkembangan anak selama satu atau dua hari berselang. Informasi ini sangat diperlukan guru sebagai bahan penilaian kemampuan anak dan mencocokkannya dengan kemampuan anak di sekolah. Sering anak tidak mau bahkan kadang-kadang tidak mampu melakukan sesuatu yang diminta guru, akan tetapi ternyata di rumah anak sanggup mengerjakannya. Hal ini berarti anak sudah memiliki kemampuan dibidang tersebut tetapi ada aspek lain yang belum muncul misalnya keberanian anak. Jika di rumah anak berani dan bisa melakukan kegiatan tertentu misalnya bernyanyi sendiri, namun di sekolah anak belum bisa melakukannya dan anak masih malu-malu, maka aspek keberanian anak harus lebih diperhatikan lagi oleh guru.

Begitu juga ketika orang tua menjemput anak saat pulang sekolah dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan capaian perkembangan anak akhir-akhir ini. Capaian perkembangan ini dapat diambil guru dari hasil penilaian harian mungkin dalam bentuk ceklis ataupun catatan

anekdot, hasil karya dan capaian kemampuan lainnya yang dapat dilaporkan pada orang tua secara lisan.

Kesempatan ini juga dapat digunakan guru untuk menyampaikan saran-saran kegiatan yang harus dilakukan orang tua untuk melejitkan kemampuan anak atau untuk menyempurnakan kekurangan anak di sekolah. Misalnya anak belum berani mengemukakan pendapat atau belum berani menjawab pertanyaan gurunya, maka orang tua mengetahui kelemahan anaknya dan orang tua dapat melakukan ransangan lebih baik lagi pada anaknya.

## **2. Komunikasi melalui telpon/wa**

Sulit diduga apa yang akan terjadi selama melakukan pendidikan untuk anak-anak karena sepanjang hari anak akan beraktivitas sesuai dengan kebutuhan perkembangannya. Kadangkala tidak diduga terjadi luapan emosi yang berlebih pada anak bahkan kadang-kadang tidak wajar menurut orang dewasa namun bagi anak adalah dalam rangka memenuhi kebutuhan sosial dan emosinya. Misalnya orang tua merasa kesulitan dalam menghentikan atau mengatur anak untuk bermain dengan teman-temannya. Sering terjadi pada saat anak bermain dengan teman sebayanya, orang tua menginginkan agar anaknya pulang ke rumah dan tidur siang namun orang tua gagal membujuknya. Pada saat inilah orang tua membutuhkan bantuan dari orang lain yang lebih mengetahuinya seperti guru anak usia dini. Pada saat ini pulalah orang tua diberi kesempatan untuk bisa menelpon gurunya untuk berkonsultasi dan mencari tahu apa yang terjadi dengan anaknya dan dengan orang tua itu sendiri.

Di era yang serba digital ini siapapun akan rugi jika tidak memanfaatkan teknologi komunikasi dalam mendidik anak. Orang tua akan

kehilangan kesempatan mendidik anak jika enggan berkomunikasi dengan sesama orang tua dan dengan guru. Dengan komunikasi yang terus menerus dapat membantu memecahkan masalah yang dialami dalam mendidi anak.

### **3. Observasi dan keterlibatan orang tua dalam kelas anak.**

Banyak pelajaran yang bisa diambil dari pembelajaran yang dilakukan guru dalam kelas bersama muridnya. Orang tua dapat memperhatikan dan menyesuaikan kondisi dan kegiatan yang mungkin dilakukan pada anak di rumah dalam rangka membimbing anak untuk mengembangkan sosial emosionalnya. Bagaimana cara guru berkomunikasi dengan anak dalam menstabilkan dan mengembangkan emosi dan memupuk rasa sosialnya. Mungkin cara guru tersebut dapat menjadi pedomana bagi orang tua di rumah meskipun tidak persis sama.

### **4. Keterlibatan Orang Tua Dalam Kegiatan Bersama Anak Di Luar Kelas**

Setiap kali ada kegiatan pembelajaran di luar kelas seperti bercocok tanam, berenang, rekreasi dan kunjungan ke tempat-tempat penting, orang tua diundang untuk bisa bersama-sama anak dalam kegiatan yang sudah disepakati. Kondisi ini sangat menguntungkan baik bagi guru maupun bagi orang tua. Bagi guru dapat membantu meringankan kerja guru karena anak sudah diawasi oleh orang tua masing-masing. Bagi orang tua dapat melihat dari dekat apa yang dikerjakan oleh guru bersama anak dalam rangka belajar di luar kelas. Dengan kegiatan ini juga orang tua dapat melakukan kegiatan serupa dengan anaknya pada kesempatan lain.

### **5. Kunjungan Rumah (*Home Visit*) Bagi Orang tua yang Tidak Bisa Datang Ke Sekolah atau Kondisi Lain yang Perlu dikunjungi**

Sering dijumpai bahwa orang tua tidak memiliki waktu untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan sekolah bahkan untuk mengantarkan anak juga dilakukan oleh orang lain. Beragam pekerjaan orang tua sering menjadi faktor yang mempengaruhi pelaksanaan program *parenting* di lembaga pendidikan. Pertemuan orang tua seolah-olah hanya menjadi kepentingan guru di sekolah sementara orang tua tidak merasa adanya pembelajaran yang diperoleh dengan datang ke sekolah untuk mengikuti kegiatan. Kondisi inilah yang harus dicarikan solusinya agar pembelajaran dapat dilaksanakan dapat bersinergi antara guru dengan orang tua. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan guru adalah melaksanakan kunjungan ke rumah orang tua murid. Kunjungan ini dimaksudkan agar ada upaya orang tua untuk terlibat langsung dalam kegiatan anak.

Selain itu kunjungan ke rumah juga bertujuan agar orang tua senantiasa berusaha melibatkan anak dalam setiap kegiatan yang dilakukan di rumah. Kunjungan rumah ini juga dimaksudkan agar guru mengetahui persis keadaan orang tua di rumah sembari membantu orang tua jika ada permasalahan pada anak dalam rangka melejitkan kemampuan anak. Kunjungan rumah ini dapat membantu perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. Misalnya orang tua sangat kewalahan menyuruh anak untuk berhenti bermain gadget atau orang tua kewalahan dalam menyuruh anak membantu orang tua sebisanya. Hal ini perlu diberi tahu pada orang tua bahwa banyak kegiatan yang dapat mengembangkan sosial dan emosi anak termasuk berbagi dengan anggota keluarga yang ada di rumah seperti berbagi makanan.

## **B. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**



Menurut undang-undang Sistem pendidikan Nasional pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional). Menurut Morrison (1988) pendidikan anak usia dini adalah Pembinaan tumbuh kembang anak semenjak lahir hingga usia delapan tahun. Dengan demikian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentangan usia 0-8 tahun dimana anak dapat dibelajarkan di PAUD (TK/KB/TPA/SPS).

Dari pendapat yang dikemukakan terdahulu dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya yang dilakukan agar anak tumbuh dan berkembang dengan sempurna sesuai dengan tahap-tahap perkembangan, bakat, dan minatnya sehingga anak siap secara psikologis, sosial dan emosional untuk memasuki pendidikan Dasar (SD). Anak siap secara psikologis artinya anak dapat menempuh pendidikan di sekolah dasar sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan kata lain, anak siap secara lahir dan batin untuk belajar tanpa ada rasa takut, tertekan batinnya, keterpaksaan, malu, bahkan tidak mau dan malas belajar. Demikian juga anak diharapkan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar karena sudah mendapatkan rangsangan secara holistik dalam pendidikan anak usia dini.

Anak siap secara sosial artinya proses sosialisasi yang dilakukan anak berjalan dengan baik. Anak mengenal lingkungan belajar tanpa hambatan, proses belajar bersama dan bermain bersama teman-teman tidak mengalami kesulitan. Anak tidak canggung berada di lingkungan yang baru karena sudah terbiasa belajar bersama teman sebaya. Guru tidak menjadi sosok yang menakutkan tetapi menyenangkan bagi anak.

Selanjutnya anak siap secara “emosi” memiliki makna bahwa anak sanggup mengendalikan diri tanpa memunculkan gejala-gejala keanehan dalam belajar dan bermain dengan sesama teman. Kondisi ini akan memunculkan rasa senang, gembira, bahagia, dan memiliki kemauan yang tinggi untuk belajar. Dengan demikian dapat dikatakan pendidikan anak usia dini merupakan upaya yang diciptakan orang dewasa dalam memberikan rangsangan sesuai perkembangan anak.

### **C. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini**

Prinsip merupakan hal mendasar dalam berfikir dan bertindak sebelum melakukan suatu perbuatan. Hal ini sangat penting dilakukan karena bila keluar dari prinsip maka akan berakibat fatal. Dalam pendidikan anak usia dini ada beberapa prinsip pembelajaran yang harus diperhatikan. Prinsip pembelajaran tersebut dikemukakan oleh Jeannette Vos (2003) (dalam Musfiroh, 2008) yaitu:

#### **1. Belajar dilaksanakan melalui bermain**

Anak usia dini berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi anak. Orang tua harus memberikan kesempatan bermain kepada anak, namun tetap dalam pengawasan.



Gambar 2. Anak Bermain dengan Teman Sebayanya

Jika anak tidak memiliki saudara dan teman bermain di rumah, orang tua dan anggota keluarga lainnya harus bisa bermain dengan anak agar masa bermain anak dapat tersalurkan dengan baik dan perkembangan anak bisa maksimal. Misal: bermain peran sebagai penjual dan pembeli, bercerita, melucu, bermain pasir dan lainnya sehingga anak menjadi senang dan bergembira.



Gambar 3. Anak Bermain dengan Orang tuanya

## 2. Berorientasi pada perkembangan anak

Perkembangan anak usia dini berlangsung secara bertahap semenjak lahir. Perkembangan ini mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Guru dan orang tua harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak sesuai dengan tahapan usia anak. Jangan sampai anak dibebani dengan hal-hal yang belum masanya untuk anak seperti memaksa anak belajar matematika, membaca dan menulis sebagaimana halnya orang dewasa belajar padahal anak belajar harus melalui bermain. Berbeda usia berbeda juga permainan yang dibutuhkan anak seperti terlihat dalam gambar 4.



Gambar 4. Rentangan Usia dan Permainan yang Dibutuhkan Anak

### 3. Berorientasi pada kebutuhan anak

Secara filosofis setiap orang memiliki kebutuhan, dimana kebutuhan seseorang berawal dari dalam dirinya kemudian berkembang sesuai dengan perkembangan lingkungannya. Orang tua harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak. Misalnya: anak membutuhkan teman bermain, orang tua harus memenuhinya, anak ingin ikut serta bergembira ria bersama orang lain orang tua juga harus bisa menciptakan suasananya. Anak ingin ikut serta mengerjakan apa yang dikerjakan orang tuanya misalnya mencuci piring, memasak, mencuci pakaian maka orang tua harus memberikan kesempatan pada anak. Orang tuadapat menyediakan piring yang tidak berbahaya bagi anak dan membiarkan anak ikut serta mencuci pakaian yang kecil-kecil sesuai kesanggupannya dan mungkin juga mengaduk makanan dan menuang atau memindahkan dalam tempat yang cocok.



Gambar 5. Anak Bermain Sesuai Kebutuhannya

#### **4. Berpusat pada anak**

Segala sesuatu yang akan dilakukan terhadap anak haruslah berporos pada kepentingan perkembangan anak. Artinya setiap kegiatan yang dilakukan haruslah untuk kepentingan perkembangan anak. Orang tua harus menciptakan suasana yang bisa mendorong perkembangan anak secara maksimal.

Orang tua harus mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak. Orang tua/orang dewasa tidak boleh memanipulasi anak demi kesenangan dan kebahagiaan orang tua seperti mengikuti kegiatan/berlomba yang terlalu lama. Melaksanakan kegiatan yang melelahkan sehingga membosankan dan menyita waktu bermain anak.



Gambar 6. Anak bermain sesuai keinginannya

Orang tua atau orang dewasa yang berada di sekitar anak harus memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan sesuatu yang sesuai minatnya dan kebutuhannya

## **5. Pembelajaran Aktif**

Setiap gerakan dan aktivitas yang dilakukan anak akan memberikan makna belajar bagi anak, misalnya anak menarik tangan orang tuanya ke arah penjual mainan karena anak menyenangi permainan tersebut, anak berlari ke halaman ketika melihat temannya lewat karena anak ingin bermain bersama. Orang tua harus memberikan dorongan agar anak aktif mencari/menemukan/mengalami sesuatu dengan melakukan percobaan sederhana misalnya menuangkan air ke gelas, botol, dan wadah lain sehingga

membentuk benda tersebut, mengemukakan pendapat bukan memaksakan kehendak. Dalam kondisi seperti ini orang tua diharapkan dapat menyediakan fasilitas bermain seperti ayunan yang dapat dimainkan anak dengan temannya, dan lingkungan yang dapat mendorong kemauan anak untuk belajar. Harus tersedia tempat mencoret-coret/menulis di dinding baik berbentuk papan tulis maupun kertas karton yang ditempel di dinding. Tersedia tempat melompat-lompat dan berlari di dalam dan di luar ruangan sesuai dengan kondisi lingkungan yang ada.



Gambar 7. Anak sedang bermain dengan gembira

## **6. Berorientasi Pada Pengembangan Nilai-Nilai Akhlak Mulia/Karakter**

Nilai-nilai akhlak mulia/karakter merupakan dasar pembentukan kepribadian anak. Anak akan menjadi baik jika ditanamkan nilai-nilai kebaikan, anak akan menjadi tidak baik jika tidak ditanamkan nilai-nilai positif. Pemberian



rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter positif pada anak. Pengembangan nilai-nilai akhlak mulia melalui pembiasaan dan keteladanan. Contoh: membiasakan berkata-kata baik, membiasakan bacaan kalimah Allah (Subhanallah, Alhamdulillah, Allahu Akbar, Laa ilaha illallah, Astagfirullah), melatih kesabaran (menunggu giliran), bertanggungjawab (menghabiskan makanan dan minuman yang diambil, meletakkan kembali mainan pada tempatnya), menghibur teman yang sedih dan nilai-nilai karakter lainnya.



Gambar 8. Orang tua mengajak anak membaca Qur'an bersama

## **7. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup**

Pendidikan kecakapan hidup adalah pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kemandirian anak. Orang tua harus memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan kecakapan hidup. Contoh: memberi kesempatan kepada anak untuk makan, minum sendiri,

berpakaian, memasang sepatu, dan mandi sendiri, mencuci piring ketika selesai makan namun tetap dalam pengawasan orang tua.



Gambar 9. Anak Bermain Sambil Membantu Ibu

#### **8. Didukung oleh lingkungan yang kondusif**

Lingkungan yang kondusif dapat diartikan sebagai lingkungan yang dapat menjamin terciptanya pembelajaran dengan baik dan mudah. Lingkungan pembelajaran harus menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak seperti warna yang cerah, bentuk yang lucu. Penataan ruang diatur agar anak dapat berinteraksi dengan semua anggota keluarga. Penataan perabotan rumah harus dapat membuat anak-anak leluasa untuk bermain. Orang tua juga bisa

memanfaatkan pekarangan rumah, teras, dapur untuk anak bermain dengan cara sedikit memfasilitasi dengan tulisan dan gambar bermakna. Orng tua dapat menempelkan angka, huruf dan gambar di dinding serta lantai sehingga menjadi alat permainan edukatif (APE).



Gambar 10. Anak bermain dengan fasilitas lingkungan rumah

## **9. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis**

Pembelajaran yang demokratis adalah pembelajaran yang tidak menggunakan kekerasan, tekanan dan paksaan terhadap anak. Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan orang tua dan seluruh anggota keluarga. Misalnya orang tua memberi kebebasan pada anak untuk memilih mana yang disukai dan mengajak anak untuk bekerjasama. Usahakan agar orang tua tidak mengeluarkan kata-kata larangan seperti kata “jangan” dan “tidak boleh”. Kata-kata ini dapat digantikan dengan kata-kata yang menunjukkan seruan,

tawaran atau pilihan (musyawarah) seperti “bolehkah?”, “hati-hati”, “jika.....maka.....”



Gambar 11. Orang tua Membuat Kue Bersama Anaknya

#### **10. Pemanfaatan media belajar/Alat Permainan Edukatif (APE) yang terdapat di lingkungan sendiri**

Penggunaan media belajar yang ada di lingkungan sendiri akan lebih baik dan bertujuan agar pembelajaran lebih nyata dan bermakna. Orang tua dapat menggunakan apa saja yang ada di lingkungan rumah seperti ampas kelapa, daun-daunan, batu-batuan yang ada disekitar, kardus bekas dll. Anak-anak dapat menggunakan peralatan yang ada di rumah seperti bangku kecil untuk mobil-mobilan, sapu, panci/baskom, ember, gelas, piring, sendok dan lain yang tidak membahayakan anak. Begitu juga semua tanaman yang ada disekeliling rumah selama tidak berbahaya bila termakan oleh anak, tidak gatal kalau tersentuh oleh anak dapat digunakan untuk bermain.



Gambar 12. Anak Bermain dengan Bahan Alam

Demikianlah beberapa prinsip dalam pembelajaran anak usia dini yang dapat dipedomani sebagai guru (guru dan orang tua). Semuanya ini dapat terlaksana dengan baik bila guru benar-benar paham dengan konsep pendidikan anak usia dini. Selanjutnya yang tidak kalah pentingnya adalah usaha keras, keikhlasan dan kerelaan hati orang tua sebagai seorang guru sangat mendukung keberhasilan pendidikan anak.



# **BAB III**

## **PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DAN MENGSEMBIRAKAN**

### **A. Pembelajaran Menyenangkan**

#### **1. Pengertian**

Tujuan belajar bukan hanya sekedar mencapai hasil yang gemilang untuk ranah kognitif dan psikomotor. Akan tetapi yang paling utama dalam kehidupan untuk mengisi relung hati yang paling dalam yaitu adanya rasa aman, nyaman, dan menyenangkan lahir batin (*full enjoyable*). Tidak banyak maknanya jika seseorang belajar menjadi pintar, berprestasi namun hatinya gundah gulana, ada rasa takut yang mencekam entah kepada siapa dan oleh siapa, yang jelas apa yang dilakukan tidak datang dari lubuk hati dan sanubarinya. Mungkin murid takut kepada orang tuanya yang sering melarang dan menghardik, atau pada saudaranya yang selalu merampas mainannya, atau mungkin kepada teman-temannya yang sering mengejek. Selain itu mungkin yang paling ditakutkan terkadang datang dari guru yang berwajah seram dan bersuara lantang bak kaleng dipukul hingga ada perasaan tak nyaman di telinga murid.

Pertanyaan ini harus dijawab dengan serius dan penuh kritisi, kapan perlu merenung sejenak terutama oleh guru yang selalu berhadapan dengan murid. Apa yang sesungguhnya terjadi dalam pembelajaran baik dalam ruangan kelas maupun di luar kelas. Dengan siapa sebenarnya kita berhadapan, apakah dengan manusia yang diibaratkan sebagai kaleng-kaleng kosong sehingga kewajiban guru untuk mengisinya hingga penuh bahkan kalau bisa melimpah ruah. Apakah orang yang ada dihadapan kita adalah manusia-manusia yang belum memiliki pengetahuan apapun sebelum dicurahkan pengetahuan padanya? Sangat naif jika memang ini terjadi pada guru di zaman yang serba *computerization* dimana teknologi menjadi

raja di era 4.0 menuju era 5.0 ini. Kondisi ini akan lebih parah lagi jika terjadi pada anak usia dini.

Kecanggihan teknologi sudah membuat dunia berada dalam genggaman manusia. Hanya dengan menggerakkan ujung jari manusia sudah bisa menjangkau penjuru dunia manapun dengan sekejap mata. Wahai para guru mari kita hindari omelan masyarakat yang sering menyayat hati para guru. Seolah-olah faktor penentu keberhasilan pendidikan hanyalah di tangan guru sehingga menumpahkan semua kesalahan pada guru. Pada hal orang tua dan masyarakat yang ada di sekitar lebih banyak mempengaruhi tetapi kenapa hanya guru yang menjadi tumbal kesalahan tersebut.

Untuk menghindari semua anggapan di atas kiranya guru perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan penuh dengan kasih sayang dan kerelaan hati dalam melaksanakannya. Pembelajaran yang membuat murid dapat mencurahkan pikiran dan meluapkan kegembiraannya. Bahkan mengeluarkan unek-unek yang terpendam dalam hatinya karena diberi kesempatan untuk ikut serta menentukan irama belajar bersama teman-temannya.

Pada anak usia dini pembelajaran dapat dilaksanakan melalui bermain. Dengan bermain anak akan mendapatkan rangsangan-rangsangan positif baik secara fisik maupun non fisik. Rangsangan inilah yang akan membuat otak anak berkembang. Semakin banyak rangsangan positif diperoleh anak, akan semakin cepat perkembangan otaknya. Bermain bagi anak adalah sebuah kebutuhan sekaligus merupakan kesenangan yang tidak dapat tergantikan oleh yang lain.

Secara sederhana pembelajaran menyenangkan merupakan suatu pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya lebih mengutamakan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Darmansyah (2010) menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah strategi yang



digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi dan memudahkan proses belajar. Mungkin kata ‘memudahkan’ dapat menjadi kunci pembelajaran menyenangkan karena dengan kemudahan-kemudahan yang diciptakan oleh guru dalam memahami dan menguasai materi ajar membuat perasaan murid menjadi lega. Kelegaan yang tercipta karena dihargai dalam pembelajaran dan kepuasan hati karena bisa menguasai pelajaran dengan mudah dan dengan cara yang sederhana.

Dryden (2005) menyebut bahwa sistem pembelajaran yang paling baik adalah yang sederhana namun menyenangkan. Sederhana disini dapat diterjemahkan mudah dipahami dan dimengerti, ditemukan disekitar anak sehingga menjadi konkrit tidak meraba-raba. Pembelajaran yang menyenangkan digambarkan sebagai sebuah situasi belajar yang di dalamnya terjalin hubungan yang harmonis antara guru dan murid serta terciptanya komunikasi yang saling mendukung satu sama lain (Saptawulan, 2012). Hubungan harmonis, komunikasi yang saling mendukung merupakan modal dasar pembelajaran menyenangkan.

Oleh karena itu guru diharapkan dapat merancang model-model pembelajaran yang dapat melibatkan murid sebanyak-banyaknya dan menarik perhatian murid sehingga pembelajaran dapat diserap dengan mudah. Apalagi bagi anak usia dini, semua pembelajaran dilaksanakan melalui bermain. Dengan bermain anak akan merasa senang dan nyaman serta memiliki kebebasan dalam berbuat bersama teman-temannya. Dengan bermain imajinasi, kreasi anak berkembang dengan baik dan emosi anak menjadi tersalurkan sehingga berkembang sempurna.

## **2. Prinsip Pembelajaran Menyenangkan**

### **a. Berpusat pada murid**

Murid adalah orang yang sedang mencari ilmu dan mengasah kecerdasannya untuk dapat menjadi orang yang bermanfaat dalam kehidupannya di tengah-tengah masyarakat. Dalam proses pencarian ilmu tersebut dibantu oleh orang dewasa atau orang yang memiliki pengetahuan, keterampilan yang dibutuhkan. Bantuan yang diberikan oleh orang dewasa sebagai guru sangat berarti bagi murid manakala kondisi yang tercipta sangat menyenangkan. Hal ini sangat terkait dengan pengembangan fungsi otak, baik otak kiri maupun otak kanan dan biasanya semua pesan yang masuk akan direspon oleh otak.

Bila rangsangan yang diterima baik/menyenangkan maka sinap otak akan membuka dengan sempurna dan pesan akan diteruskan ke otak pembelajaran. Jika rangsangan yang diterima negatif/tidak mengenakkan, maka rangsangan yang masuk akan disambut oleh otak reptil. Sifat otak reptil akan muncul, ia akan melakukan penyerangan dan bertahan dengan kondisinya sehingga tidak terjadi pembelajaran yang diharapkan. Justru yang terjadi adalah sebaliknya murid tidak mau belajar bahkan melawan semua perintah guru. Bagi anak usia dini bisa saja terjadi anak mogok atau tidak mau lagi belajar karena tidak menyenangkan.

- b. Pembelajaran dilakukan dengan sudut pandang adanya keunikan individual setiap murid

Allah menciptakan manusia tidak ada satupun yang serupa, dalam artian sama dan sebangun tapi manusia diciptakan berbeda, bersuku-suku dan berbangsa-bangsa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tak satupun manusia di bumi ini yang sama meskipun anak kembar yang berasal dari satu sel telur. Perlu juga disadari bahwa masing-masing manusia memiliki kelebihan dan keunikan. Kelebihan dan keunikan tersebutlah yang menjadi penciri masing-masing manusia. Dengan demikian guru yang menyadari hal ini tidak pernah memaksa muridnya untuk melakukan kegiatan yang tidak disukai muridnya.

Dalam proses pembelajaran, guru harus memahami adanya perbedaan masing-masing muridnya. Jangan sampai guru menganggap semua murid adalah sama sehingga diperlakukan sama untuk semua. Hanya hak dan kewajiban murid harus sama, namun dalam proses pembelajaran bisa sama dan bisa juga berbeda. Yang paling harus disadari oleh guru bahwa murid bukanlah ibarat kue yang bisa dibentuk sesuka hati. Murid adalah manusia yang penuh dengan kedinamisan, memiliki akal fikiran, yang selalu memunculkan pertanyaan sebagai pertanda makhluk berfikir. Manusia akan senang jika diberi kesempatan untuk berfikir dan bertindak sesuai alur fikirannya meskipun masih dalam usia dini.

Perbedaan manusia secara individu meliputi fisik dan psikis. Perbedaan fisik diantaranya perkembangan motorik kasar dan halus, mata dan telinga. Perbedaan psikis meliputi perbedaan bakat, kesiapan belajar, perbedaan lingkungan keluarga, latar belakang budaya dan etnis, dan faktor bawaan seperti minat, motivasi dan kepribadian. Ketiganya memiliki korelasi positif dengan hasil belajar yang dicapai (Turhusna, 2020).

Perbedaan individu yang perlu dipertimbangkan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah faktor-faktor yang menyangkut kesiapan anak untuk menerima pengajaran karena perbedaan tersebut akan menentukan system pendidikan secara keseluruhan (Riswanti, 2020), perbedaan individu dapat diaplikasi dalam beberapa cara menggunakan pelayanan pendidikan sesuai dengan potensi kecerdasan dan bakat istimewa yang dimiliki oleh siswa.

c. Pembelajaran dilakukan secara bertahap dan terus menerus

Pembelajaran tidak bisa diberikan sekaligus kepada murid karena kapasitas penyerapan otak ada batasnya. Proses belajar harus dilakukan terus menerus hingga mencapai ketuntasan (*mastery learning*) yang ditetapkan. Pentahapan belajar harus jelas dan mengandung makna sehingga dapat diterima dengan senang hati.

Masing-masing tahapan harus memiliki keunikan dan membuat kelegaan hati jangan membuat murid bosan dengan pembelajaran yang diberikan. Pentahapan pembelajaran yang dibuat memungkinkan bagi guru untuk menfariasikan pembelajaran baik fariasi metode, maupun fariasi media dan bahan belajar.

d. Pembelajaran dihadapkan pada situasi pemecahan masalah

Prinsip pemecahan masalah harus senantiasa muncul dalam setiap pembelajaran yang diberikan. Pemecahan masalah ini dimaksudkan agar murid menjadi pembelajar yang kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari. Situasi ini dapat diciptakan dengan berbagai macam metode yang menyenangkan dan menggembirakan. Permainan misalnya dapat membawa murid pada kegiatan santai, menyenangkan dan menggembirakan karena bila disebut bermain biasanya murid langsung senang dan gembira karena ada makna tersendiri dalam bermain. Dalam permainan terdapat unsur pemecahan masalah namun karena kondisinya bermain anak tetap merasa senang dan tidak terbebani dengan pembelajaran. Biasanya setiap permainan mengandung kegembiraan dan kepuasan emosi.

e. Pembelajaran dilakukan dengan multi strategi dan multi media.

Pembelajaran multi strategi dan multimedia harus disiapkan guru dengan baik karena jika salah menerapkannya akan terjadi kekacauan bahkan kebosanan bagi anak. Dengan berbagai macam strategi, pembelajaran menjadi hidup sehingga memberikan pengalaman belajar yang beragam bagi peserta didik. Dengan berbagai macam media yang digunakan dapat mengusir rasa bosan dan malas belajar.

3. Teknik Pembelajaran Menyenangkan

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Teknik pembelajaran menyenangkan sangat fleksibel sesuai dengan kemampuan, daya pikir dan keterampilan yang dimiliki guru. Diantara teknik yang dapat dilakukan adalah:

- a. Memberikan kesempatan pada murid untuk memilih proses pembelajaran yang diinginkan sehingga murid tidak merasakan adanya keterpaksaan. Kebebasan ini akan menumbuhkan efek senang karena murid merasa berhasil mengelola pikirannya dengan baik.
- b. Menciptakan ruang kelas yang nyaman, bersih, rapi dan indah dipandang mata sehingga murid terdorong untuk selalu menjaga kebersihan lingkungannya. Suasana ini juga dapat membawa otak menjadi *fresh* sehingga kemampuan mengolah fikir akan lebih baik lagi.
- c. Guru harus senantiasa dapat menjadi panutan bagi murid sehingga murid merasa segan dan akan selalu menghargai gurunya. Setiap kali berhadapan dengan gurunya akan ada goresan baik dalam pikirannya dan mungkin juga akan selalu ada doa yang mulia untuk gurunya. Jika guru memberikan contoh yang tidak baik, bukan tidak mungkin murid akan menjadi lebih tidak baik lagi (Dacholfany, 2015).
- d. Guru harus menghadapi peserta dengan senyum yang indah. Senyum guru mempunyai makna yang sangat dalam bagi keberhasilan pembelajaran. Sebab, senyum itu dapat mencairkan suasana yang beku, monoton, dan tidak menarik. Guru yang tidak bisa tersenyum pada muridnya akan menimbulkan kecelakaan dalam pendidikan. Lebih-lebih lagi pada anak usia dini, ketakutan akan menghantui murid dalam belajar dan bahkan mungkin dapat memunculkan tekanan batin bagi murid.
- e. Guru diharapkan tidak terlalu mendominasi proses pembelajaran namun lebih mengupayakan agar murid diberi keleluasaan untuk menggali kemampuan yang mereka miliki berdasarkan minat dan bakatnya. Pembelajaran menyenangkan

berbasis peminatan berusaha memotret minat, bakat, dan kemampuan murid, sehingga memiliki kemampuan untuk mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya (Wulandari, 2016).

Demikianlah beberapa teknik yang dapat digunakan agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Mungkin banyak teknik lain yang dapat digunakan namun semuanya terpulung pada pilihan guru berdasarkan pemikiran yang selalu *up to date*, tidak ketinggalan zaman dan menggunakan teknologi maju. Pendidikan nonformal diharapkan lebih maju lagi dalam memikirkan teknik yang cocok dengan situasi dan kondisi warga belajar agar menyenangkan. Demikian juga pendidik anak usia dini harus lebih kreatif dalam memikirkan strategi pembelajaran menyenangkan yang memungkinkan semua potensi dan bakat anak berkembang dengan baik. Guru PAUD yang profesional diharapkan lebih mampu lagi untuk berbuat untuk menciptakan suasana yang akrab dan menyenangkan.

## **B. Pembelajaran Menggembirakan**

### **1. Pengertian**

Kegembiraan adalah sebuah kondisi perasaan aman, tenang penuh keceriaan dengan wajah berseri-seri yang dirasakan oleh seseorang. Kondisi ini dapat membuat seseorang tersenyum bahkan tertawa sebagai pertanda kegembiraan yang dirasakan. Jika diperhatikan mimik wajah gembira dengan sedih sangat jauh berbeda. Wajah yang gembira akan memancarkan sinar sehingga menjadi terang benderang di sekitarnya. Seorang yang dinobatkan sebagai ratu sejagat misalnya tidak akan kelihatan cantik ketika sedang dilanda kesedihan. Wajah guru yang gembira ketika memasuki ruang kelas. Dengan sapaan singkat sang guru “apa khabar ananda semua? Sehat kan? Sudahkah semuanya sarapan pagi? Suasana kelas akan menjadi nyaman, tenang, murid akan tersenyum lebar. Oleh karena itu

kegembiraan harus dimiliki oleh setiap insan yang belajar agar otak yang terang benderang dapat menerima pelajaran dengan baik.

Jika keadaan ini berlangsung di sekolah maka sekolah tersebut dapat menjadi tempat yang dapat mengubah kesedihan dan ketakutan menjadi menggembirakan. Susanto (2018) menilai sekolah yang menggembirakan dapat dilihat dari proses pembelajaran yang dilakukan mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menantang, dan inspiratif, serta mengembangkan budaya sekolah yang akrab-demokratis. Kondisi ini harus dapat diciptakan oleh guru sehingga murid memiliki keinginan yang tinggi untuk datang ke sekolah.

## 2. Rasional

Mengapa pembelajaran harus menggembirakan bagi guru dan murid? Ada beberapa alasan yang dapat dikemukakan: *Pertama*, pembelajaran akan jadi menakutkan jika sosok pendidik tidak menjadi idola bagi murid. Guru idola biasanya selalu ditunggu kehadirannya oleh murid. Murid sangat berharap akan kehadirannya di setiap hari. Sangat rugi rasanya jika suatu ketika gurunya berhalangan hadir atau memiliki urusan sehingga tidak dapat berjumpa dengan murid dalam pembelajaran.

Guru yang seperti ini tentu saja selalu memperhatikan proses pembelajaran. Karena itu ia selalu merencanakan bagaimana pembelajaran dapat membuat muridnya gembira dalam belajar. Pembelajaran hari ini diciptakan berbeda dengan hari kemaren meskipun dalam tema yang sama. Kegembiraan dalam belajar akan mendatangkan kebahagiaan karena terpenuhinya kebutuhan yang diharapkan murid.

*Kedua*, Willingham (2009) menilai belajar akan menjadi beban bagi murid dan sekaligus menakutkan bilamana tidak dapat membuat kegembiraan bagi anak. Akibatnya anak tidak menyenangi sekolah dan bahkan bisa membuat anak tidak mau lagi datang ke sekolah.

*Ketiga*, otak manusia terdiri dari dua belahan yaitu belahan otak kiri dan kanan. Kedua belahan otak perlu dikembangkan secara optimal dan seimbang. Belajar yang hanya cenderung memanfaatkan otak kiri, misalnya dengan memaksa anak untuk berpikir logis dan rasional akan membuat anak dalam posisi "kering dan hampa". Oleh karena itu belajar berpikir logis dan rasional perlu didukung oleh pergerakan otak kanan, misalnya dengan memasukkan unsur-unsur yang dapat mempengaruhi emosi terutama emosi gembira, yaitu unsur estetika melalui proses belajar yang menyenangkan dan menggairahkan. Belajar yang diharapkan adalah mengembangkan kedua belahan otak secara seimbang. Begitu juga dengan capaian belajar, tujuan menjadi mudah dicapai jika guru dapat menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran menggembirakan adalah pembelajaran yang digunakan guru untuk membuat siswa lebih senang, tertarik, belajar dengan riang gembira, sehingga mudah menerima materi yang disampaikan (Martiningsih, 2007).

### 3. Ciri-ciri Pembelajaran Menggembirakan

Asmani (2010) menyatakan bahwa ciri pembelajaran menggembirakan adalah: a) Menggunakan multi metode dan multi media, b) Melaksanakan pembelajaran dalam suatu tim, c) Memanfaatkan lingkungan sekitar, d) Dilakukan di dalam dan luar kelas, e) Mengembangkan kemampuan secara multi dimensional (kecerdasan jamak).

#### a. Menggunakan Multi Metode dan Multi Media

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus mampu menggunakan metode yang bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Mungkin tidak semua metode menjadi fokus utama, akan tetapi ada metode yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menggembirakan. Kalau memungkinkan guru dapat membuat pertanyaan yang bernada lucu sehingga



membuat murid menjadi tertawa atau tersenyum. Senyum itu dapat mencairkan suasana yang beku, monoton, dan tidak menarik.

Selanjutnya penggunaan media/APE yang bermacam-macam dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang menggembirakan. Media yang dimaksud bukan saja sekedar menjadi peragaan akan tetapi dapat dimanipulasi oleh murid. Setidaknya guru dapat melibatkan murid lebih banyak dalam aktivitas belajar sehingga semua murid dapat menikmatinya. Ketika seorang guru membawa binatang ayam misalnya ke dalam kelas, lalu guru memperlihatkan pada murid, dan membiarkan murid yang mau merabanya, maka murid merasa gembira. Mungkin murid lain bisa jadi takut melihat anak ayam, akan tetapi inilah kesempatan guru memberikan penjelasan pada muridnya sehingga tidak ada yang takut ataupun fobia dengan binatang peliharaan.

b. Bermain dalam Suatu Tim

Kegembiraan seseorang tidak dapat tercipta jika tidak ada komunikasi dengan orang lain. Jika murid bekerja sendiri-sendiri memecahkan suatu masalah sulit untuk menciptakan kegembiraan karena tidak ada lawan bicara dan tempat mencurahkan apa yang ada dalam hati dan pikiran murid. Begitu juga sosial emosi anak tidak akan berkembang dengan baik. Oleh karena itu untuk membuat suasana belajar yang penuh makna dan menggembirakan perlu adanya kerja kelompok dalam suatu tim. Dalam bermain bersama murid lebih sering bertukar pikiran dan mengeluarkan ide serta berimajinasi. Jika anak bermain sendiri-sendiri sering mengalami kendala karena tempat berdiskusi dan bertanya hanya guru. Oleh karena itu tidak semua kegiatan bermain dapat dilakukan dengan baik secara sendiri-sendiri oleh murid. Akan tetapi ada saatnya anak harus bermain bersama dalam kelompok.

c. Memanfaatkan Lingkungan Sekitar

Banyak pelajaran yang dapat dipetik dari lingkungan jika kita ingin memanfaatkannya. Bahkan lingkungan dapat membuat pembelajaran menjadi hidup karena murid berada pada dunia sesungguhnya. Dunia usaha dan dunia industri (DUDI) merupakan tempat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. DUDI inilah tempat yang menjadikan pembelajaran menjadi nyata (*real*) sesuai dengan apa yang akan dihadapinya kelak. Kondisi ini membuat murid menjadi senang dan gembira dapat belajar langsung dari lingkungan.

Selain dunia industri dan dunia usaha, bagi anak usia dini belajar dapat dilakukan di lingkungan sekitar. Misalnya di halaman sekolah, di taman bunga, di kebun sekolah serta tempat-tempat lain yang dirasa aman bagi anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Suatu ketika anak perlu diperkenalkan dengan sawah yang barangkali saja ada anak yang belum pernah melihat dan merasakan suasananya. Sensasi bermain di lingkungan alam seperti ini akan dapat memberikan rasa senang dan gembira pada murid.

d. Dilakukan di dalam dan luar kelas

Seyogyanya pembelajaran dapat berlangsung dimana saja, baik dalam kelas, maupun di luar kelas sesuai dengan situasi, kondisi dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Ada materi ajar yang sangat cocok dilakukan di luar kelas dan ada yang cocok dilakukan dalam kelas. Untuk menjadikan suasana pembelajaran yang kondusif, menyegarkan dan menggembarakan pada materi pelajaran tertentu harus dilakukan di luar kelas.

Perasaan lega karena keluar dari lingkungan bangunan sempit yang dibatasi oleh dinding yang tinggi, menjadikan murid terhibur dengan kondisi yang baru, apalagi jarang dilakukan guru. Guru lebih cenderung memberikan pembelajaran dalam kelas tanpa memanfaatkan lingkungan yang dimiliki di luar kelas. Pada hal banyak manfaat yang dapat dipetik belajar di luar kelas, seperti ada kesempatan mendapatkan sinar matahari terutama di pagi hari. Anak bisa menghirup udara segar karena berada di ruang terbuka.

Mungkin selama ini guru banyak membelajarkan anak di dalam kelas karena memungkinkan dengan fasilitas belajar yang tersedia seperti meja dan kursi untuk melakukan kegiatan menulis, melukis dan permainan lain yang membutuhkan bagian datar untuk melakukannya. Guru yang rajin dan kreatif bisa memikirkan bagaimana agar sesuatu yang dikhawatirkan bisa diatasi misalnya dengan membawa meja kecil atau membawa tikar untuk tempat duduk.

Kembali lagi pada apa yang menjadi pembahasan yaitu melakukan pembelajaran di luar kelas. Memang tidak semua materi ajar cocok untuk pembelajaran di luar kelas. Guru tetap memilih tema, sub tema dan materi pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran di luar kelas. Guru bisa membuat sentra di luar kelas, seperti sentra seni dan kreativitas, sentra bermain peran, sentra bahan alam yang dapat mengembangkan kemampuan anak.

e) Mengembangkan Kemampuan Secara Multi Dimensional (Kecerdasan jamak)

Manusia memiliki berbagai macam kecerdasan sekaligus (*multiple intelligence*). Setidaknya ada 8 kecerdasan yang dimiliki manusia, meliputi: kinestetik, logika matematika, linguistik, intra personal, interpersonal, spasial,

naturalistik, musikal, eksistensialis. Semua kecerdasan manusia harus dikembangkan dengan sebaik-baiknya.

Jika semuanya sudah dikembangkan dengan baik akan dapat diketahui bakat seseorang. Kecerdasan yang menonjol dari delapan kecerdasan tersebut disebut dengan bakat, dengan syarat semua aspek perkembangan anak mendapat perlakuan yang sama dan sesuai dengan kecerdasan yang dikembangkan. Perlakuan sama yang dimaksud disini baik dari sisi frekuensi maupun durasinya sesuai dengan jenis kecerdasan tersebut. Sesuai kecerdasan maksudnya pengembangan yang diberikan misalnya pengembangan seni dengan menggunakan alat dan bahan seni. Pengembangan kinestetik dengan menggunakan alat dan bahan yang dapat mengembangkan motorik.

### C. Faktor Penunjang Pembelajaran Menyenangkan dan Menggembirakan

#### 1. Niat Ikhlas Guru

Awal dari semua pekerjaan adalah niat yaitu suatu maksud yang ingin dicapai tanpa pamrih. Hal ini harus dimiliki oleh guru ketika akan memulai mempersiapkan pembelajaran. Guru harus meniatkan setiap langkah yang direncanakan dan dilaksanakan menuju pada suatu tujuan yaitu kepentingan dan kemajuan murid. Guru tidak boleh berbuat karena ingin dipuji dan disanjung oleh pimpinan atau ingin mendapatkan prestasi gemilang agar menjadi juara. Guru harus memandang murid ibarat anak kandung sendiri sehingga semua daya upaya akan dilakukan demi meraih cita-cita dan keberhasilan murid. Guru seperti ini biasanya berani berkorban waktu dan tenaga asalkan muridnya senang dan gembira karena kesenangan dan kegembiraan murid juga menjadi kebahagiaan guru. Guru merasa puas dengan usaha yang dilakukan karena berhasil membuat muridnya senang dan gembira.

## 2. Metode yang Bervariasi

Penggunaan metode yang cenderung tidak mengaktifkan murid sering menimbulkan kebosanan. Apalagi tidak memiliki variasi metode, misalnya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Andaikan ini berlangsung terus menerus setiap hari atau setiap kali pembelajaran membuat kejenuhan. Ibarat riak danau yang cenderung datar dan tidak memiliki gelombang yang besar. Artinya tidak ada inovasi metode sehingga inovasi pembelajaran juga tidak terjadi.

Andai saja setiap kali pembelajaran atau pada saat-saat dibutuhkan sesuai dengan tujuan pembelajaran guru memvariasikan metode mengajarnya tentu akan menjadi lebih menarik. Apalagi jika guru dapat menggunakan teknik-teknik pembelajaran yang jarang digunakan kebanyakan guru.

## 3. Menggunakan Multi Media

Media merupakan alat dan sarana penting untuk menyampaikan pembelajaran. Tanpa menggunakan media, pembelajaran hanya akan berlangsung di udara ibarat angin lalu. Guru hanya merasakan sejenak seperti hembusan angin kemudian hilang tanpa bekas, apalagi anginnya berhembus pelan tidak ada rasa sejuk yang tersisa.

Agar pembelajaran menyenangkan, maka media/APE harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan dibuat sedemikian rupa sehingga menarik perhatian. Media pembelajaran harus dapat menyentuh semua

indra manusia. Jangan hanya indra pendengaran saja sehingga yang lain tidak mendapat rangsangan. Jika pembelajaran hanya diterima melalui pendengaran, maka indra yang lain tidak aktif. Pembelajaran akan lebih banyak diterima manakala indra yang disentuh banyak. Artinya semakin banyak indra difungsikan maka semakin banyak pintu masuk pembelajaran. Pembelajaran dapat menjadi menyenangkan dan menggembirakan bilamana media yang digunakan guru dapat menyentuh semua indra tersebut.

#### 4. Bahan Belajar yang Spektakuler (Menarik, Mencolok Mata)

Bahan dan sumber belajar dapat direncanakan sedemikian rupa agar menarik perhatian murid. Sumber belajar yang dimaksud disini adalah sumber materi yang akan dipelajari. Sumber belajar bisa dalam bentuk alamiah (*by utilities*) sehingga dapat digunakan secara leluasa misalnya dalam mempelajari tema tanaman yang memiliki warna daun yang berbeda-beda. Guru tidak perlu menjelaskan masing-masingnya akan tetapi guru dapat memperlihatkan lalu anak memperhatikan bahkan meraba dan menjelaskannya. Anak bisa belajar secara individu maupun berkelompok. Kalau memungkinkan murid tidak usah belajar di dalam kelas akan tetapi di halaman atau di kebun sekolah. Suasana belajar di dalam kelas dengan di luar kelas jauh berbeda. Karena pada umumnya murid belajar lebih banyak di dalam ruang kelas, maka ketika membawa murid keluar kelas sudah memberikan kesan senang dan gembira. Apalagi ketika murid melihat benda nyata dan asli juga menambah kesan senang dan gembira.

Selain sumber belajar alami (*utilities*), guru juga bisa menggunakan sumber belajar yang dirancang sedemikian rupa (*by design*) untuk dapat dipelajari dengan baik. Misalnya pembelajaran yang menyangkut dengan keluarga inti (*nuclear family*) guru bisa membawa foto jadul keluarganya atau murid harus membawa foto jadul dirinya dengan ayah dan ibu ketika masih

kecil. Foto saat kecil/bayi dengan saat anak berusia 5/6 tahun sangat jauh berbeda. Biasanya foto-foto ini memiliki kesan lucu apalagi foto saat bayi sangat menggelitik. Kondisi seperti ini dapat membuat murid senang dan gembira dan bisa tertawa terpingkal-pingkal karena foto yang dilihat sangat aneh dan menggemaskan.

#### 5. Memiliki Unsur Bermain Penuh Makna

Bermain bukan saja milik dunia anak-anak, akan tetapi sampai dewasa bahkan sampai tua bermain sangat dibutuhkan. Apalagi dalam pendidikan non formal bermain sangat membantu dalam menghidupkan suasana belajar. Dalam pendidikan nonformal biasanya muridnya adalah orang dewasa yang nota benenya memiliki pengalaman hidup yang sudah banyak sehingga tidak bisa digurui.

Dalam setiap pembelajaran, guru dapat menyelipkan unsur bermain baik sebagai selingan ataupun sebagai sebuah metode yang dapat digunakan agar pembelajaran dapat diserap dengan mudah. Bahkan tidak hanya itu, murid akan menjadi segar karena pembelajaran tidak menakutkan akan tetapi menyenangkan dan menggembirakan.

Bermain penuh makna artinya permainan yang diberikan dalam pembelajaran memiliki kaitan langsung dengan materi yang dipelajari. Artinya penyampaian pembelajaran dilakukan melalui berbagai macam metode termasuk permainan sebagai salah satu metode pembelajaran. Untuk menciptakan kondisi ini guru harus mencari permainan yang cocok dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Misalnya ketika mempelajari tentang kepulauan seribu, guru dapat menciptakan sebuah permainan yang diberi judul “siapa aku”. Masing-masing murid diberi nama dua buah pulau. Nama tersebut ditulis di atas

kertas/karton dan diberi tali kemudian digantungkan di dada dan di punggung. Jika dipanggil pulau Bidadari, maka murid yang memiliki nama punggung/nama dada pulau tersebut harus mempromosikan pulauanya. Promosi dapat dilakukan dengan kata-kata yang menarik atau menyebutkan hasil yang terdapat di pulau tersebut dengan bahasa isyarat.

Demikianlah beberapa faktor penunjang pembelajaran menyenangkan dan menggembirakan yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran. guru sepanjang waktu harus memikirkan bagaimana dalam pembelajaran yang dilakukan selalu menciptakan kondisi yang kondusif. Banyak hal dapat dilakukan oleh guru, namun style dan kemampuan guru sangat berbeda-beda. Masing-masing guru memiliki kelebihan dan kekurangan, maka gunakanlah kelebihan yang dimiliki untuk menutupi kekurangan yang dimiliki.

Untuk memperjelas gambaran tentang pembelajaran menggembirakan berikut disajikan contoh pembelajaran menggembirakan yang dapat dilihat dan dicermati pada gambar 10.





Gambar 13. Contoh Pembelajaran Menyenangkan dan Menggembirakan

Berpedoman pada apa yang sudah dijelaskan terdahulu, kiranya perlu menciptakan budaya pendidikan baik formal maupun nonformal yang menyenangkan dan menggembirakan. Budaya ini akan membantu murid dalam membangun titian ingatan agar pembelajaran terkesan lebih lama dalam pikirannya.

# **BAB IV**

## **KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSI**

### **ANAK USIA DINI (5-6) TAHUN**

#### **A. Perkembangan Sosial**

##### **1. Pengertian**

Setiap manusia yang dilahirkan akan melalui fase-fase perkembangannya terutama pada masa kanak-kanak dan remaja tak terkecuali perkembangan sosial. Fase tersebut sesuai dengan usia dan dipacu oleh rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan. Ketika fase usia berjalan dan masa pekanya datang, maka lingkungan harus mengambil perannya dengan baik karena lingkungan mempengaruhinya. Lebih-lebih lagi perkembangan sosial yang sangat membutuhkan orang lain dalam pengembangannya.

Perkembangan sosial adalah tahapan kemampuan anak dalam berperilaku sesuai dengan harapan lingkungan/masyarakat (Hurlock,1978; 1989). Harapan lingkungan ini sangat sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di tengah-tengah masyarakat. Dengan penerapan nilai ini seseorang akan dianggap berperilaku baik karena nilai itu merupakan sesuatu yang dianggap baik dan cocok dalam masyarakat tersebut. Namun perlu diingat nilai-nilai sosial masing-masing masyarakat secara khusus memiliki perbedaan. Oleh karena itu pengembangan sosial sangat tergantung dengan lingkungan sosial dimana anak berada. Proses penyesuaian terhadap nilai-nilai yang ada di lingkungan masyarakat akan membentuk kemampuan sosial pada anak.

Menurut Yusuf (2011: 122) kemampuan sosial adalah kemampuan seseorang meleburkan diri menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan

bekerjasama. Satu kesatuan dalam keluarga dan masyarakat baik masyarakat yang berada dilingkungan hidup sehari-hari maupun lingkungan yang lebih luas yaitu masyarakat dimanapun berada. Kemampuan sosial akan dibentuk melingkar ibarat spiral, dimana diawali dari keluarga, melingkar pada tetangga, teman sebaya di sekolah dan di masyarakat secara umum.

Muhibin (1999) mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, dan bangsa. Dengan kondisi ini diharapkan seseorang mampu berada ditengah-tengah masyarakat dengan baik. Seseorang mampu hidup berdampingan secara damai meskipun berlainan suku, agama dan bangsa.

Beberapa pendapat yang dikemukakan terdahulu menunjukkan bahwa perkembangan sosial merupakan kemampuan seseorang menyesuaikan diri dalam kehidupan berteman dan bermasyarakat. Kemampuan ini menjadikan bekal untuk bisa hidup ditengah-tengah masyarakat dengan tentram dan damai. Apabila pada masa kanak-kanak ini anak mampu melakukan hubungan sosial dengan baik akan memudahkan bagi anak dalam melakukan penyesuaian sosial dan anak akan mudah diterima sebagai anggota kelompok sosial di tempat mereka mengembangkan diri (Hurlock,1989). Inilah yang menyebabkan kenapa perkembangan sosial ini sangat penting bagi anak semenjak dini.

## **2. Karakteristik Perkembangan Sosial Anak Usia Dini**

### **a. Sosialisasi pada awal masa anak-anak**

Dasar sosialisasi diletakkan dengan meningkatnya hubungan antara anak dengan teman sebayanya. Ini dikenal sebagai bermain seajar, perkembangan berikutnya bermain asosiatif dan bermain kooperatif. Pola sosial yang muncul

adalah: meniru, persaingan, simpati, empati, dukungan sosial, membagi, dan perilaku akrab (Hurlock, 1980).



Gambar 14. Anak Sedang Bermain Kooperatif

Bentuk perilaku awal dalam berbagai situasi sosial terhadap sejumlah anak, menurut hasil penelitian Waldrop dan Halverson (dalam Febriana, 2012) melaporkan bahwa anak yang pada usia 2,5 tahun bersikap ramah dan aktif secara sosial akan terus bersikap seperti itu sampai usia 7,5 tahun, sehingga disimpulkan sikap sosial pada 7,5 tahun diramalkan oleh sikap sosial pada usia 2,5 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya pembentukan perilaku sosial anak pada masa usia dini.

**b. Karakteristik (Ciri-ciri) perkembangan sosial anak umur 5-6 tahun**

Karakteristik perkembangan sosial anak umur 5-6 tahun menurut Piaget (dalam Febriana 2012) sebagai berikut:

- 1) Usia 5 tahun
  - a) Senang di rumah dekat ibu

Anak usia ini sangat lekat dengan ibunya karena menurutnya sosok ibu dapat memberi kenyamanan, perlindungan dan kebahagiaan lahir batin.



Gambar 15. Anak Menyenangi Bermain dengan Ibunya

- b) Ingin disuruh dan suka membantu

Anak sangat senang disuruh terutama oleh orang yang ada di sekitarnya seperti mengambilkan sendok buat makan, mengerjakan sesuatu bersama keluarga. Membantu orang tua itulah kata yang lebih tepat untuk

karakteristik anak usia 5 tahun dan ingin sekali mengerjakan apa yang dikerjakan orang lain terutama ayah, ibu dan siapa saja yang ada di sekitarnya. Ini merupakan kesempatan berharga bagi anak untuk belajar mengembangkan diri dan kemampuannya. Orang tua harus memfasilitas anak dengan cara mengajak anak sama-sama mengerjakan pekerjaan sehari-hari di rumah sesuai dengan apa yang menjadi pekerjaan orang tuanya. Misalnya membuat kue, membersihkan sayur, menyapu, menolong mengambilkan pakaian adik. Biasanya anak senang melakukannya sehingga memupuk berkembangnya emosional anak.



Gambar 16. Membantu Ibu Membuat Kue

c) Senang pergi ke sekolah

Bagi anak di usia dini sangat senang bila pergi ke sekolah, bahkan jika suatu ketika tidak dapat ke sekolah, mungkin karena sakit atau orang tuanya tidak dapat mengantarkannya ke sekolah, maka anak menjadi rindu bertemu dengan guru dan teman-temannya. Bahkan disaat sakit sang anak juga sering

memaksakan dirinya untuk pergi sekolah. Bagi anak usia dini guru menjadi idola dalam dirinya. Segala sesuatu yang akan dilakukan sering mengidentifikasi pada gurunya. Anak akan sering menyebut “kata buk guru....”

d) Senang berangkat dan pulang sekolah

Suatu kebahagiaan bagi anak untuk keluar dari rumah menuju sekolah dalam rangka belajar dan bertemu dengan teman-temannya untuk bermain bersama. Kesenangan dan kebahagiaan itu didorong oleh kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan. Biasanya anak pulang sekolah dengan gembira jika pembelajaran di sekolah menyenangkan dan menggembirakan.

e) Kadang-kadang malu dan sukar bicara

Rasa malu dan sukar bicara masih sering muncul dari anak usia ini karena kepercayaan dirinya masih belum stabil. Tidak jarang dijumpai anak yang kemampuannya terlihat setelah ia sampai di rumah. Itulah sebabnya guru harus meminta laporan dari orang tua murid tentang kompetensi yang sudah dicapai anak.



Gambar 17. Anak Malu ketika ditanya

**f) Bermain dengan kelompok 2 atau 3 orang**

Ketika anak sudah bertemu dengan teman sebayanya biasanya keinginan main bersama segera muncul dan anak akan memulai aktivitasnya. Disaat itulah muncul ide-ide kreatif dari anak yang terkadang di luar dugaan orang dewasa. Disaat itu pulalah kita melihat anak seolah-olah berada di luar lingkungan orang dewasa sehingga dunia hanya menjadi miliknya.

Kondisi seperti ini merupakan kesempatan besar untuk membina perkembangan sosial dan emosi anak. Jangan bunuh kesempatan emas ini dengan melarang mereka bermain bersama dengan alasan yang sangat klasik dan tidak masuk akal, yaitu “ribut dan berantakan”. Pada hal orang dewasa



yang berada disekitar anak harus memberikan kesempatan pada anak sepanjang tidak membahayakan. Misalnya kesempatan untuk bermain dengan ala/dan bahan yang dimilikinya dan dengan alat-alat yang ada di rumah dan di sekitar anak.



Gambar 18. Anak bermain dengan teman sebayanya

**g) Terpacu Oleh Kompetisi Dengan Anak Lain**

Keinginan untuk bersaing dengan orang lain sudah mulai muncul pada usia ini. Inilah kesempatan yang baik untuk memupuk dan memacu agar anak dapat menyelesaikan pekerjaannya. Oleh karena itu pembelajaran yang disiapkan di sekolah harus dapat memberikan kesempatan berkompetisi secara sehat. Kompetisi ini dapat dilaksanakan pada peringatan hari besar Islam dan keagamaan. Seperti memperingati hari kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus atau mungkin disaat memperingati hari besar nasional dan agama.



Gambar 19. Anak Berlomba Makan Kerupuk

Orang tua juga bisa mengadakan kompetisi di rumah dengan cara memberi kesempatan untuk menang pada anak sehingga dapat membuat anak gembira, misalnya lomba makan dan lomba dalam menyelesaikan pekerjaan. Orang tua sebagai kompetitor harus memikirkan kegiatan apa yang bisa dilombakan dengan anak agar terpacu semangatnya. Misalnya berlomba dalam menghabiskan makanan dipiring masing-masing. Orang tua akan menjadi orang yang pura-pura lambat dalam menghabiskan makanan sehingga anak lebih duluan selesai dan menjadi pemenang. Berlomba dalam memasang kaos kaki disaat anak akan berangkat ke sekolah. Kondisi ini akan memicu semangat anak dalam berkompetisi dan melakukan kegiatan baik di rumah maupun di tempat-tempat lain misalnya di sekolah.

## 2) Usia 6 tahun

- **Mulai Lepas dari Sang Ibu**

Disaat anak sudah beranjak usia 6 tahun, ia mulai lepas dari ibunya. Kebanyakan anak sudah mulai mau berpisah untuk beberapa saat dengan ibunya. Bahkan untuk anak tertentu sudah bisa ditinggal ibu dalam waktu yang lama (mungkin setengah hari atau satu hari) kecuali disaat anak sudah mulai masuk sekolah mungkin dapat berpisah lebih lama lagi. Kondisi ini lebih lagi jika ibu sudah biasa meninggalkan anak karena bekerja di luar rumah. Mungkin anaknya tinggal di rumah dengan pengasuhnya atau anak dititipkan ke tempat penitipan anak. Meskipun anak berada ditempat-tempat ini namun ia tetap bermain dengan senang hati tanpa bersedih saat ditinggal oleh orang tuanya.



Gambar 20. Anak Bermain Dengan Teman Sebayanya

- **Menjadi Pusatnya Sendiri**

Memang anak diusia ini sudah bisa jauh dari ibunya, ia akan lebih suka bermain dengan teman atau tetangganya namun ego sentrisnya masih berada dipuncak perkembangan sehingga dalam banyak hal anak masih menjadi raja. Kondisi ini akan berlangsung hingga anak berusia tujuh atau delapan tahun dimana anak sudah duduk dibangku sekolah dasar (SD).



Gambar 21: Anak sudah bisa berpisah dari ibunya

- **Mementingkan Diri Sendiri**

Masih dalam kondisi yang normal, jika kadang-kadang anak masih memiliki ego yang tinggi. Anak masih memikirkan kepentingan dirinya sendiri. Kadang-kadang juga tidak mau berbagi apa yang dimilikinya apalagi sesuatu yang menjadi hobbinya dan sangat disukainya. Anak sebagai manusia sekaligus makhluk sosial, juga memiliki dimensi keindividualan yang sering

menonjol pada masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan tak lain tak bukan karena kebutuhan memilikinya sangat tinggi. Disinilah saatnya guru memainkan perannya bagaimana agar anak tidak menonjol egonya tapi bisa mempertimbangkan orang lain. Anak mempunyai keinginan berbagi dengan teman serta membantu teman yang mempunyai kesulitan.

- **Semangat dan Kegembiraan yang Meluap-luap**

Kegembiraan anak usia ini memang sangat menonjol seiring dengan semangatnya yang luar biasa. Jika suatu ketika ada kegiatan yang sangat menyenangkan baginya, maka ia akan bergembira bersama teman-temannya. Jika ada temannya yang bersedih mungkin kurang mud terhadap sesuatu biasanya mereka saling menghibur dan akhirnya semua bisa bergembira

- **Ada Kecenderungan Berlari Lepas Tanpa Kontrol**

Anak seusia ini sering ingin berlari di tempat yang luas seperti di halaman, di tempat wisata, di stasiun, di lapangan olahraga dan di tempat-tempat yang luas. Kesukaan ini sering memiliki resiko untuk terjatuh atau terbentur karena anak belum bisa mengontrol dirinya. Kondisi ini akan lebih lagi bila ada teman bermain bersama, maka ia akan berlari-lari hingga terasa haus, lapar dan lelah.

- **Menyukai Pekerjaannya dan Selalu Ingin Membawa Pulang**

Anak-anak sangat menyukai pekerjaan yang dikerjakannya di sekolah seperti menempel gambar, melukis, membuat karya dari bahan alam dan kegiatan lain yang dilakukan di sekolah atau di tempat lain. Anak akan bangga bila ia berhasil membuat sesuatu dan ingin memberitahukan juga pada orang lain

terutama anggota keluarga. Ini adalah sebuah pertanda ia ingin membagi kebahagiaannya dengan orang lain.

Dalam perkembangan sosial sebaiknya orang tua memberikan kehangatan dan kasih sayang sehingga mempengaruhi kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungan. Apabila anak kurang mendapatkan kehangatan dan kasih sayang anak cenderung merasa takut mencoba, malu bertemu dengan orang lain dan tidak mau bermain dengan teman-teman. Kehangatan dan kasih sayang penuh ketulusan dan keikhlasan merupakan kunci keberhasilan perkembangan sosial anak.

### **3. Permainan yang Dapat Mengembangkan Kecerdasan Sosial**

#### **a. Permainan Angkat Bersama**

Permainan ini menstimulasi perkembangan sosial melalui aktivitas bekerjasama. Permainan ini merangsang anak untuk mencari solusi tentang masalah yang dihadapi bersama.

**Alat dan bahan:** kardus/baskom plastik/ember, balok mainan atau dapat ditukar dengan alat atau barang lainnya yang tidak berbahaya seperti kursi/meja plastik.

Cara memainkannya:

- 1) Mintalah anak memasukkan mainan ke dalam kardus/baskom plastik/ember bersama-sama (bisa dengan ayah, ibu, saudara, dan siapa saja yang ada di rumah).
- 2) Beri aba-aba, yuk.... kita pindahkan ke depan. Aduh beratnya! Aduh beratnya! Mari kita pindahkan bersama-sama, ayo.... (orang tua/guru bermimik wajah seperti sedang mengangkat barang berat).

- 3) Beri kesempatan anak mengangkat atau menyeretnya bersama-sama. Biarkan anak berinisiatif.
- 4) Berikan aba-aba agar anak-anak memindahkan mainan/isi kardus ke tempat yang dituju atau ketempat semula.

**Catatan:** permainan ini dapat disesuaikan dengan kondisi sehari-hari misalnya anak-anak disuruh mengangkat belanjaan bersama-sama ibu/ayah, mengangkat baskom yang berisikan peralatan makan yang sudah dicuci, bisa juga diawali dengan mencuci piring bersama, mencuci pakaian bersama, memasak bersama dan lain sebagainya.

(Diadaptasi dari Musfiroh: 2005)

### **b. Permainan Rencana Mengunjungi Tempat Wisata**

Permainan ini menstimulasi kecerdasan dan perilaku sosial anak melalui kegiatan membuat rencana bersama-sama dan memutuskan bersama.

**Alat dan Bahan:** spidol, kertas, peralatan makan, makanan dan lain-lain yang diperlukan

#### **Cara Bermain:**

- 1) Orang tua dan anggota keluarga duduk bersama kemudian menawarkan untuk berwisata bersama. Tanyakan apakah anak mau ikut atau tidak?
- 2) Ajak anak-anak menyebutkan apa saja yang harus disiapkan untuk dibawa ke tempat wisata, mungkin anak akan menyebutkan makanan, pakaian, sandal, payung dan lain-lain.
- 3) Tuliskan semua yang disebutkan anak dikertas atau di papan tulis kecil yang ada di rumah

- 4) Berikan kesempatan kepada anak untuk mengusulkan kegiatan apa saja yang akan dikerjakan di perjalanan sebelum sampai ke tempat tujuan.
- 5) Beri kesempatan kepada anak merealisasikan persiapan yang harus dilakukan. Minta anak memasukkan pakaian barang-barang bawaan ke dalam tas bersama-sama orang tua, menyiapkan makanan bersama.
- 6) Sesampainya di tempat rekreasi ajak anak melakukan kegiatan yang sudah direncanakan sebelumnya.

## **B. Perkembangan Emosi**

### **1. Pengertian**

Menurut L. Crow & A. Crow, emosi adalah pengalaman afektif yang disertai oleh penyesuaian batin secara menyeluruh, dimana keadaan mental dan fisiologi sedang dalam kondisi yang tidak seimbang dan meluap-luap (Febriana, 2012). Menurut Goleman (2006) emosi adalah setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu yang bergelora dan setiap keadaan mental yang hebat atau meluap-luap. Emosi bukanlah sesuatu yang dibawa semenjak lahir dan stagnan akan tetapi dapat dikembangkan semenjak anak usia dini hingga dewasa (Goleman, 2018).

Dari definisi tersebut di atas dan penjelasan tentang emosi menggambarkan bahwa emosi merupakan kegiatan mental yang kuat dan terjelma dalam tingkahlaku luar biasa dalam kondisi di luar kebiasaan sehari-hari pada situasi normal. Artinya seseorang mengalami kekuatan mental baik positif maupun negatif berada di atas ukuran rata-rata (terlalu gembira atau terlalu sedih/kecewa/marah). Dengan demikian perkembangan emosi merupakan tahapan kemampuan anak dalam menuangkan luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat sesuai keadaan lingkungan dan norma yang berlaku. Emosi ini akan mempengaruhi prestasi seseorang dalam



bekerja sehingga penentu utama dalam keberhasilan seseorang di dunia kerja adalah kecerdasan emosi (Goleman, 2005).

## 2. Karakteristik (Ciri-Ciri) Perkembangan Emosi Anak Usia Dini

Menurut Hurlock (1980) perkembangan emosi masa kanak-kanak meliputi: amarah, takut, iri hati, cemburu, ingin tahu, gembira, sedih dan kasih sayang. Sedangkan menurut Goleman (2006) perkembangan emosi meliputi amarah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel dan malu. Berikut akan diuraikan masing-masingnya secara ringkas.

- a. **Amarah:** beringas, mengamuk, benci, marah besar, jengkel, kesal hati, terganggu, rasa pahit, berang, tersinggung, bermusuhan dan barangkali yang paling hebat adalah tindakan kekerasan.



Gambar 22. Salah satu perilaku anak yang lagi kesal

- b. **Kesedihan:** pedih, sedih, muram, suram, melan-kolis, mengasihi diri, ditolak, kesepian, putus asa, depresi berat.



Gambar 23. Salah satu bentuk perilaku sedih

- c. **Rasa takut:** cemas, takut, gugup, khawatir, was-was, perasaan takut sekali, waspada, tidak tenang, ngeri, kecut, phobia dan panik.



Gambar 24. Salah satu bentuk perilaku rasa takut

- d. **Kenikmatan:** bahagia, gembira, riang, puas, senang, terhibur, bangga kenikmatan indrawi, takjub, rasa terpesona, rasa puas, rasa terpenuhi, kegirangan luar biasa dan senang sekali.



Gambar 25. Bentuk perilaku kenikmatan, senang, dan gembira

- e. **Cinta:** penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat, kasmaran, kasih sayang.



Gambar 27. Anak bermain dengan senang dan penuh percaya diri

**f. Terkejut:** Terkejut, terkesiap, terpana, takjub.



Gambar 28. Contoh perilaku terkejut dan takjub memandang sesuatu

**g. Jengkel:** hina, jijik, muak, mual, benci, tidak suka



Gambar 29. Salah satu bentuk perilaku jengkel

**h. Malu:** rasa bersalah, malu hati, kesal hati, sesal, hina aib dan hancur lebur.

### 3. Permainan yang dapat Mengembangkan Emosi

#### a. Permainan Latihan Relaksasi dan Meditasi Musik

- 1) Alat-alat yang digunakan *tape recorder* atau CD
- 2) Cara Bermain
  - a) Orang tua memilih musik lembut dan disukai anak
  - b) Anak diminta untuk mengambil posisi yang paling nyaman, ia dapat duduk berbaring sambil memejamkan mata.
  - c) Orang tua meminta anak untuk mendengarkan dan menghayati musik dengan seksama.

- d) Setelah selesai mendengarkan lagu, orang tua dapat melakukan wawancara mengevaluasi apa yang anak rasakan selama ia mendengarkan lagu
- e) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, jawaban anak sangat beragam, di antaranya ada yang merasa selalu takut, bosan, teringat kembali saat ditinggalkan ibunya ke luar daerah, dan lain sebagainya.

**b. Permainan Sepak bola.**

Permainan ini untuk mengembangkan emosional anak. Bagaimana anak dapat mempertahankan bolanya agar tidak dapat masuk ke gawangnya dan bagaimana bola dapat masuk ke gawang lawan merupakan peran emosi yang penting. Meskipun tidak di lapangan bola masih tetap bisa bermain misalnya di halaman, di teras rumah atau di ruang kosong lainnya. Anak dapat mengatur emosinya dengan memperkirakan tendangan bola.

**c. Main Petak Umpet.**

Permainan ini dapat dilakukan minimal tiga orang. Tujuannya untuk mengembangkan emosional anak. Ketika seseorang bersembunyi di suatu tempat ada perasaan harap-harap cemas yang harus dikelola oleh si pemain. Inilah peran penting permainan dalam mengembangkan emosi anak. Ketika si pemain dapat keluar dari persembunyian tanpa kelihatan oleh temannya, artinya dia bisa kembali ke pangkalan dengan selamat merupakan kegembiraan dan kebahagiaan luar biasa yang dirasakan anak.

**d. Permainan Gerak dan Lagu**

Permainan gerak dan lagu merupakan aktivitas bermain musik sambil bergoyang dan menari.

1) Alat dan Bahan: *tape recorder*

2) Cara Bermain

- a) Memutar musik klasik di awal kegiatan,
- b) Anak-anak diminta bergerak bebas mengikuti alunan musik.
- c) Tiba-tiba musik kita matikan di tengah-tengah dan anak-anak pun berhenti bergerak dan berpura--pura menjadi patung.
- d) Langkah berikutnya kita putar lagu yang kedua dan jenis musik dangdut, dan anak pun bergerak bebas sesuai irama dangdut.
- e) Permainan dilanjutkan dengan pola tersebut. Semakin beraneka macam warna musik, kegiatan akan semakin menyenangkan, dan emosi anak semakin terekspresikan.
- f) Di akhir kegiatan anak dapat merasakan perasaan yang lega.

## **BAB V**

# **PENGEMBANGAN PROGRAM *PARENTING***

### **A. Bentuk Program**

Program *parenting* merupakan serangkaian kegiatan yang disusun rapi dan terjadwal dalam jangka satu tahun. Program *parenting* dibagi dalam dua bentuk yaitu program utama (wajib) dan program Tambahan (pilihan).

1. **Program utama** adalah kegiatan yang wajib diikuti oleh semua orang tua tanpa kecuali. Program tersebut terdiri dari: 1) pertemuan orang tua/kelas orang tua, 2) kelas Inspiratif 4) acara tutup tahun, 5) komunikasi informal saat antar jemput, 5) buku penghubung, dan 6) kunjungan lapangan.
2. **Program Tambahan** merupakan program yang dapat diikuti oleh orang tua yang tidak bisa mengikuti kegiatan utama atau bagi orang tua yang memiliki keinginan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mendidik anak. Program ini dibagi kepada beberapa jenis kegiatan yang dapat diikuti diantaranya: 1) ulang tahun, 2) hari konsultasi, 3) konsultasi by phone, 4) *outbond*, 5) observasi kelas/keterlibatan orang tua dalam kelas anak, 6) kegiatan bersama anak/keterlibatan orang tua dalam kegiatan bersama anak di luar kelas, 7) kunjungan rumah (*home visit*).

### **B. Jenis Program**

Ada beberapa jenis program *parenting* yang dapat diikuti oleh orang tua yaitu:

1. **Pertemuan Orang tua/Kelas Orang tua**



### **a. Pengertian**

Kegiatan pertemuan orang tua/kelas orang tua merupakan wadah komunikasi bagi orang tua/keluarga untuk saling berbagi informasi dan menambah pengetahuan serta keterampilan dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini.

### **b. Tujuan**

Diselenggarakan kelas orang tua diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, pengetahuan, sikap, dan keterampilan orang tua dalam melaksanakan pendidikan dalam keluarga dan untuk saling berbagi informasi dalam pengasuhan anak.

#### **1) Bentuk Kegiatan**

Kegiatan yang dilaksanakan pada program pertemuan orang tua tersebut dapat berupa:

- a) **Curah pendapat** (*brainstorming*) dimana orang tua saling mengemukakan pendapat tentang pengalaman mereka dalam pengasuhan anak. Dalam melaksanakan *brainstorming* orang tua dapat mengemukakan pendapat dan tidak boleh ada bantahan dari siapapun. Pendapat orang tua akan dicatat oleh guru sebagai masukan dan bahan pertimbangan pelaksanaan kegiatan sesuai tema yang diusung.



Gambar 30. Brainstroming guru dengan orang tua

- b) **Sarasehan** berupa pertemuan yang diselenggarakan untuk mendengarkan pendapat (prasaran) para ahli mengenai masalah sosial dan emosional anak. Pada kesempatan ini orang tua dapat mempertanyakan hal-hal yang diperlukan dalam mengembangkan sosial dan emosi anak.



Gambar 31. Kegiatan Sarasehan

- c) **Simulasi** dapat berupa kegiatan praktek yang dilaksanakan oleh kelompok, baik praktek bermain dengan anak, berkomunikasi, Deteksi Dini Tumbuh Kembang anak (DDTK), atau praktek pembelajaran lainnya.



Gambar 32. Praktek pembelajaran di sentra balok

- d) **Belajar keterampilan** tertentu merupakan kegiatan yang lebih diarahkan pada pemberian pelatihan kepada orang tua secara individu atau kelompok dengan tujuan peningkatan atau penguasaan keterampilan tertentu, contoh: membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan daur ulang yang dapat mengembangkan emosi anak, pemanfaatan lingkungan sekitar dan lain-lain untuk mengembangkan sosial anak.

**2) Langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan adalah:**

- a) Menetapkan Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan pertemuan/kelas orang tua disesuaikan dengan kesepakatan bersama antara guru dengan orang tua. Diharapkan semua orang tua dapat hadir pada kesempatan tersebut. Guru harus bisa menyesuaikan waktu dengan kesempatan yang dimiliki orang tua. Kehadiran orang tua sangat penting dalam kemajuan anak didik. Karena itu orang tua harus mengusulkan waktu yang tepat untuk melaksanakan pertemuan dan orang tua harus berupaya agar bisa hadir.

b) Penentuan Materi

Penetapan materi disesuaikan dengan kebutuhan orang tua dan topik dapat mengacu pada tema-tema pembelajaran. Urutan materi dimulai dari hal-hal yang bersifat umum, misalnya dimulai dari pemahaman tentang anak, konsep pendidikan anak usia dini dan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini. Setelah itu disusul materi tentang pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE), perkembangan anak, makanan bergizi, stimulasi anak, dan lain-lain sesuai kebutuhan.

c) Penentuan Narasumber

Narasumber dapat berasal dari berbagai unsur yang relevan seperti kepala sekolah/guru/pengelola/penilik/pengawas/orang tua. Namun dapat juga meminta bantuan dari pendamping mitra kerja (Himpaudi, IGTKI, Dokter Puskesmas), praktisi (kasi PAUD, penilik/pengawas PAUD), akademisi (dosen) dan lain-lain.

d) Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dibedakan menjadi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi akhir kegiatan.

a) Persiapan

Panitia menyiapkan sarana prasarana seperti tempat pertemuan, papan tulis, pengeras suara, media lain yang diperlukan, tempat duduk, daftar hadir dan lain sebagainya.

b) Pelaksanaan Kegiatan meliputi:

- (1) Pembukaan
- (2) Penyajian materi oleh nara sumber
- (3) Diskusi terbuka

Dalam diskusi terbuka peserta dipersilahkan menyampaikan permasalahan umum di luar topik yang dibahas pada hari itu.

Diskusi terbuka ini bertujuan agar orang tua dapat mengemukakan permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi saat ini terutama dalam mendidik anak.

(4) Penarikan Kesimpulan/Penguatan hasil

c) Evaluasi

Evaluasi dapat dilakukan dengan dua tahap yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses dapat diukur dari kehadiran dan partisipasi orang tua, sedangkan evaluasi hasil dapat diukur dari keluasan wawasan yang dimiliki orang tua.

## **2. Ulang Tahun Massal**

### **a. Pengertian**

Ulang tahun massal adalah pesta ulang tahun murid Taman Kanak-Kanak yang diadakan bersama-sama setiap bulannya. Murid yang berulang tahun di bulan tersebut melaksanakan ulang tahun di sekolah.



Gambar 33. Anak sedang mengikuti acara ulang tahun secara sederhana

#### **b. Tujuan**

- 1) Menjalin silaturahmi antara orang tua/keluarga dengan guru di sekolah dan sesama orang tua anak
- 2) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bergembira ria dengan merayakan ulang tahunnya.

#### **c. Tahap kegiatan**

- 1) Mendata anak yang berulang tahun pada bulan tersebut.
- 2) Memberitahukan kepada orang tua anak yang akan berulang tahun

- 3) Memusyawarahkan teknis pelaksanaan dan persyaratan ulang tahun bersama orang tua termasuk tanggal dilaksanakannya ulang tahun. Untuk meringankan biaya ulang tahun bagi orang tua yang memiliki ekonomi lemah, maka dilakukan musyawarah bersama orang tua agar terjadi subsidi silang.
- 4) Orang tua dan anggota keluarga lainnya hadir pada hari ulang tahun sehingga anak yang berulang tahun benar-benar merasakan kegembiraan dan kebersamaan
- 5) Acara ulang tahun diadakan dengan melibatkan penuh orang tua dari awal sampai akhir kalau perlu orang tua yang menjadi panitianya.

### **3. Acara Tutup Tahun**

#### **a. Pengertian**

Acara tutup tahun/perpisahan adalah acara yang diadakan di akhir tahun ajaran dengan menampilkan kebolehan masing-masing anak. Dalam acara ini bisa juga ditampilkan prestasi orang tua dalam mengikuti kegiatan yang diadakan sekolah. Misalnya memberikan award pada orang tua yang selalu hadir jika diadakan pertemuan. Memberikan penghargaan pada masyarakat yang ikut membantu penyelenggaraan pendidikan. Memberikan award pada mitra kerjasama yang sudah membantu baik secara moril maupun materil.

#### **b. Tujuan**

- 1) Memperlihatkan kepada orang tua keterampilan yang sudah diperoleh anak selama belajar di PAUD
- 2) Sebagai salah satu bentuk acara perpisahan anak dengan guru, pengelola dan teman-temannya.

- 3) Mempererat silaturahmi sesama orang tua dan dengan guru, kepala sekolah dan pengelola PAUD

#### **c. Langkah-langkah Pelaksanaannya**

- 1) Guru bersama orang tua merancang hari dilaksanakannya acara
- 2) Orang tua menyiapkan fasilitas yang dibutuhkan anak seperti kostum dan kelengkapan lainnya untuk penampilan anak
- 3) Guru melatih murid sebelum penampilannya dihari H

#### **4. Buku Penghubung**

##### **a. Pengertian**

Buku penghubung adalah sebuah buku kecil berisikan informasi penting yang dapat dibaca orang tua setiap minggu/bulan atau setiap selesai satu tema. Orang tua harus memberikan komentar/jawaban pertanyaan pada kolom yang sudah disediakan.

##### **b. Tujuannya**

- 1) Orang tua mengetahui informasi penting dengan cepat
- 2) Orang tua dapat memberikan masukan dan saran kepada guru dan sebaliknya
- 3) Membantu orang tua yang tidak dapat hadir dalam pertemuan/kelas orang tua

##### **c. Langkah-langkah Pelaksanaannya**



- 1) Guru menulis informasi/saran/komentar dalam buku penghubung
- 2) Orang tua melaksanakan saran perbaikan kelemahan anak yang telah ditulis guru dalam buku penghubung
- 3) Orang tua menuliskan tindakan yang sudah dilakukan dalam buku penghubung
- 4) Jika orang tua mengalami kesulitan dapat menuliskannya kembali dalam buku penghubung
- 5) Buku penghubung juga berisi saran tentang apa yang harus dilakukan orang tua di rumah sekaitan dengan permasalahan anak di TK.

## **5. Komunikasi Informal Saat Antar Jemput Anak.**

### **a. Pengertian**

Komunikasi informal saat antar jemput adalah salah satu model komunikasi orang tua dengan guru yang dapat dimanfaatkan tanpa menyita waktu secara khusus. Kegiatan ini hanya dimanfaatkan beberapa menit saja oleh guru dengan orang tua disaat mengantar dan menjemput anak bisa juga dilakukan diwaktu yang tidak ditentukan. Gestwicki (2004) menyatakan bahwa komunikasi informal sangat diperlukan semenjak awal pembelajaran dan kontak orang tua dengan guru.

### **b. Tujuan**

- 1) Orang tua dapat segera mengkomunikasikan hal-hal yang terkait dengan permasalahan anak kepada guru.
- 2) Orang tua dapat memberitahukan hal apa saja yang terjadi pada anaknya semenjak pulang sekolah kemaren hingga pagi sehingga guru dapat menghadapi anak sesuai dengan kondisinya

### **c. Langkah-langkah Pelaksanaannya**

- 1) Teknis pelaksanaannya diawali dengan tegur sapa antara guru dengan orang tua anak.
- 2) Jika orang tua merasa tidak ada yang mau disampaikan, maka orang tua bertanya kepada guru apakah ada persoalan-persoalan yang dialami guru dalam menghadapi anaknya di sekolah
- 3) Orang tua diharapkan dapat menyampaikan juga kemajuan anak misalnya “wulan hebat mau membantu ibuk mencuci piring, tidak meronta-ronta jika menangis, mau membereskan mainan sendiri”

## **6. Kunjungan Lapangan**

### **a. Pengertian**

Kunjungan lapangan adalah kegiatan yang dibuat untuk berkunjung ke tempat-tempat penting yang berada di sekitar anak. Tempat-tempat penting tersebut diantaranya, kantor pos, kantor polisi, puskesmas, bandara, sungai, sawah ladang, pantai dan lain-lain yang dapat disesuaikan dengan lingkungan sekolah dan lingkungan anak.



Gambar 34. Salah satu bentuk kunjungan lapangan

### **b. Tujuan**

Kegiatan ini bertujuan untuk:

- 1) Memperkenalkan anak dengan situasi lingkungan/dunia nyata
- 2) Memperkenalkan anak dengan dunia kerja
- 3) Menambah pengetahuan anak tentang tempat-tempat yang dikunjungi
- 4) Menanamkan keberanian berkomunikasi pada orang lain dengan cara yang sopan dan santun

### **c. Langkah-langkah Kegiatan yang harus dilakukan**

- 1) Guru bersama orang tua menetapkan tempat yang akan dikunjungi
- 2) Orang tua dapat mengusulkan tempat yang akan dikunjungi
- 3) Orang tua harus menghargai usul dari teman-teman jika ada

- 4) Menyesuaikan tempat yang akan dikunjungi dengan tema
- 5) Jika waktu dan tempat sudah ditetapkan orang tua diharapkan mematuhi

#### **d. Pelaksanaan Kegiatan**

##### 1) Persiapan

- a) Guru/orang tua menjajaki lokasi yang akan dikunjungi, bila yang akan dikunjungi adalah perkantoran, maka ikuti prosedur yang harus dilalui sesuai aturan kantor tersebut.
- b) Mengkomunikasikan kepada orang tua apa yang harus disiapkan ketika melaksanakan kunjungan dan ketika berada ditempat yang dikunjungi serta teknis lain yang perlu dibicarakan.

##### 2) Pelaksanaan

- a) Guru dengan orang tua harus sama-sama mengawasi anak dan mentaati semua aturan yang sudah dibuat sebelumnya.
- b) Guru/orang tua menemui pimpinan instansi tempat berkunjung dan memberitahukan bahwa kita sudah datang.
- c) Guru/orang tua mendengarkan dengan cermat apa yang disampaikan oleh pimpinan instansi
- d) Anak-anak dibawa masuk jika sudah mendapat izin dari pihak instansi
- e) Ketika kunjungan berlangsung pastikan semua anak teratur
- f) Kunjungan tidak perlu lama karena dapat mengganggu pekerjaan pegawai/pimpinan instansi dan dapat membosankan anak.

##### 3) Evaluasi

Evaluasi dapat dilakukan dalam dua bentuk yaitu proses dan hasil. Evaluasi proses dapat dilihat dari keikutsertaan orang tua dalam kegiatan dan

komentar/saran orang tua tentang kunjungan. Evaluasi hasil dilihat dari wawasan, antusiasme anak tentang tempat dan peristiwa yang dikunjungi. Hal ini dilakukan dalam kelas sehari setelah kunjungan.

## **7. Hari Konsultasi Orang tua**

### **a. Pengertian**

Hari konsultasi orang tua adalah hari-hari tertentu yang dijadwalkan oleh guru dan kepala sekolah sebagai hari bertemunya antara orang tua dan pengelola dan atau ahli untuk membahas tentang pertumbuhan dan perkembangan anak serta masalah-masalah yang dihadapi orang tua dalam mendidik anak.

Konsultasi dapat dilakukan secara individual atau secara bersama. Hal-hal yang bersifat khusus atau pribadi, sebaiknya dikonsultasikan secara individual. Akan lebih baik jika ada tenaga ahli yang dapat dihadirkan saat konsultasi. Pada hari konsultasi orang tua, juga dapat dijadwalkan untuk melakukan penilaian perkembangan anak dengan menggunakan kartu DDTK (Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak) sesuai jadwal masing-masing anak.

### **b. Tujuan**

Tujuan hari konsultasi orang tua adalah memberi kesempatan pada orang tua meningkatkan kemampuan dalam pengembangan sosial dan emosi dan memberikan saran-saran terhadap permasalahan yang dihadapi orang tua dalam mendidik anak.

### **c. Pengelolaan**

Kegiatan ini dirancang oleh kepala sekolah dan pengelola lembaga sebagai kegiatan rutin yang waktunya disesuaikan kebutuhan. Apabila ditemukan kasus-

kasus spesifik, guru atau pengelola lembaga memberikan rujukan kepada tenaga profesional, misalnya dokter, bidan, psikiater, psikolog, tokoh agama, orang tua yang berhasil dalam mendidik anak-anak atau pihak-pihak lain yang kompeten.

Guru dan pengelola lembaga berkewajiban untuk menjaga rahasia yang disampaikan oleh keluarga, sehingga keluarga dapat menyampaikan persoalan secara luas tanpa ada kecurigaan atau kekhawatiran.

#### **d. Tahapan Kegiatan**

- 1) Mencari nara sumber untuk dijadikan konsultan sesuai dengan kebutuhan
- 2) Menghubungi narasumber untuk memastikan kesediaan waktu.
- 3) Menetapkan waktu konsultasi, tempat, dan mekanisme konsultasi.
- 4) Menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan, seperti ruangan konsultasi, format konsultasi, dan lain-lain
- 5) Mencatat semua informasi penting yang disampaikan oleh keluarga.
- 6) Melakukan evaluasi kegiatan yang mencakup, tempat kegiatan, waktu yang digunakan, kredibilitas (kemampuan) nara sumber, pendekatan konsultasi, dan partisipasi orang tua.



Gambar 35. Konsultasi dengan orang tua

## 8. **Konsultasi *by Phone***

### a. **Pengertian**

Konsultasi melalui telpon merupakan alternatif pilihan program *parenting* dengan jalan menyampaikan permasalahan anak melalui telpon pada hari yang sudah ditentukan oleh sekolah.

### b. **Tujuan**

Kegiatan ini bertujuan agar orang tua yang tidak memiliki waktu untuk datang ke lembaga PAUD dapat berkonsultasi melalui telpon sekaitan dengan permasalahan yang dijumpai dalam mendidik anak.

### c. **Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan**

- 1) Orang tua yang ingin berkonsultasi diharapkan dapat memberitahukan terlebih dahulu sebelum berkonsultasi

- 2) Sebelum konsultasi diharapkan orang tua menulis permasalahan dalam buku penghubung
- 3) Konsultasi yang dapat dilayani terkait dengan pembelajaran anak di rumah dan pelayanan administrasi
- 4) Konsultasi dapat dilayani sekitar 15 menit/orang pada hari dan waktu yang sudah ditentukan



Gambar 36. Seorang ibu berkonsultasi melalui telepon dengan guru

## 9. *Outbond*

### a. **Pengertian**

*Outbond* adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan di luar kelas atau di alam terbuka dengan menggunakan alat-alat permainan yang menantang. Permainan ini dilaksanakan secara bersama-sama dengan penuh kegembiraan dan kebersamaan. Kegiatan dilakukan di alam terbuka dengan melakukan beberapa simulasi permainan baik secara individu maupun kelompok. Menurut Akrom (2011) *outbond* adalah kegiatan yang dilakukan di alam



terbuka. Kegiatan ini biasanya dirancang apenuh tantangan dan sekaligus menyenangkan.

#### **b. Tujuan**

Kegiatan ini bertujuan agar:

- 1) Memupuk kebersamaan dan kekompakan team
- 2) Melatih ketangkasan dan keberanian
- 3) Menyalurkan emosi yang tersimpan
- 4) Menikmati indahny bermain di alam terbuka
- 5) Mensyukuri nikmat yang sudah diberikan Allah

#### **c. Langkah-langkah Pelaksanaan**

- 1) Menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan di lapangan
- 2) Menyiapkan tempat bermain sebelum *outbond* dimulai
- 3) Jika menggunakan permainan seperti memanjat tali, pastikan bahwa segala sesuatu aman
- 4) Membekali anak-anak dan orang tua dengan aturan permainan
- 5) Harus ada pengawasan yang ketat dari guru dan orang tua agar tidak terjadi kesalahan prosedur.



Gambar 37. Salah satu bentuk kegiatan *outbond*

## 10. Keterlibatan Orang tua di Kelas Anak/Observasi Kelas

### a. Pengertian

Keterlibatan Orang tua di Kelas Anak/observasi merupakan kegiatan yang melibatkan orang tua/keluarga dalam bentuk:

- 1) Bermain bersama anak di kelas
- 2) Membantu guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas
- 3) Sebagai bentuk pembelajaran bagi orang tua tentang proses belajar anak.



Gambar 38. Orang tua ikut serta dalam kelas anak

## **b. Tujuan**

Keterlibatan orang tua dalam kelas anak bertujuan untuk:

- 1) Menselaraskan antara program pembelajaran di PAUD dengan pembelajaran di rumah.
- 2) Apa yang dilakukan guru dapat dicontoh oleh orang tua di rumah terutama yang terkait dengan prinsip-prinsip pembelajaran.

## **c. Langkah-Langkah Kegiatan**

### **1) Persiapan**

- a) Orang tua bersama dengan pengurus dan pengelola Lembaga, menetapkan waktu, orang tua yang terlibat, kelas yang akan di masuki, dan pengelompokannya.

- b) Pembekalan oleh pengurus dan pengelola dilakukan agar orang tua terlibat langsung dalam kegiatan anak.
- c) Memberitahukan tugas, tata cara dan sikap orang tua/keluarga selama di dalam kelas
- d) Kegiatan yang akan dilakukan dan batasan-batasannya.
  - (1) Menata alat main anak
  - (2) Menyambut kedatangan anak.
  - (3) Mengamati main pembukaan
  - (4) Mengamati pelaksanaan pembelajaran anak
  - (5) Mengikuti kegiatan makan bersama anak
  - (6) Mengikuti kegiatan penutup
  - (7) Diskusi bersama guru untuk membahas kegiatan hari itu

## **2) Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan ini harus sesuai dengan tata cara yang telah disepakati bersama antara orang tua dan guru sebelumnya. Diharapkan dalam pelaksanaannya tidak mengganggu kelas yang dimasuki. Bila memungkinkan orang tua diharapkan tidak memasuki kelas tempat anak yang bersangkutan belajar karena dapat mengganggu suasana kelas.

## **3) Evaluasi**

Evaluasi dilakukan tidak untuk memberi skor pada orang tua tetapi lebih berupa balikan terhadap kegiatan yang sudah berjalan. Evaluasi dilakukan melalui diskusi secara kekeluargaan. Evaluasi dibagi menjadi 3 topik yakni:

- 1) Diskusi tentang sikap dan kegiatan orang tua

- 2) Diskusi tentang efektivitas kegiatan yang berjalan.
- 3) Penilaian orang tua tentang manfaat kegiatan yang diikuti.

## **11. Keterlibatan Orang tua dalam Kegiatan Bersama**

### **a. Pengertian**

Keterlibatan orang tua dalam acara bersama adalah kegiatan yang melibatkan orang tua dalam pelaksanaan kegiatan penunjang pembelajaran yang dilakukan di luar kelas seperti memasak bersama, membuat mainan bersama, membuat jus bersama.

### **b. Tujuan**

- 1) Mendekatkan hubungan antara orang tua, anak dan lembaga PAUD
- 2) Meningkatkan peran orang tua dalam proses pembelajaran.



Gambar 39. Kegiatan bersama orang tua dan anak

**c. Jenis Kegiatan**

Rekreasi, bermain di alam, perayaan hari besar nasional dan hari besar agama, kunjungan edukasi, berkebun, memasak bersama, bazaar, dan kegiatan lainnya berada di luar lingkungan kelas/sekolah. Kegiatan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan anak

**d. Tahapan Kegiatan**

Setiap tahap kegiatan dilaksanakan guru bersama orang tua, meliputi:

- 1) Mengenali/identifikasi tempat kegiatan
- 2) Menetapkan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan
- 3) Menetapkan waktu kegiatan
- 4) Menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan
- 5) Menetapkan nara sumber yang sesuai dengan jenis kegiatan
- 6) Mengorganisasikan kegiatan
- 7) Menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati semua pihak selama kegiatan berlangsung
- 8) Melakukan pemantauan terhadap aktivitas yang dilakukan
- 9) Mencatat kejadian-kejadian penting
- 10) Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan



Gambar 40. Kegiatan Bermain bersama orang tua dan anak

## 12. Kunjungan Rumah

### a. Pengertian

Kunjungan Rumah adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru atau pengelola program yang dapat melibatkan pendamping atau nara sumber, dalam rangka mempererat hubungan silaturahmi, menjenguk, atau membantu menyelesaikan permasalahan tertentu yang dilakukan secara kekeluargaan.



Gambar 41. Kunjungan ke rumah orang tua

**b. Tujuan Kunjungan Rumah**

- 1) Menjalin silaturahmi antara keluarga dengan guru dan pengelola lembaga pendidikan anak usia dini.
- 2) Menggali informasi tentang pola-pola pendidikan orang tua dalam keluarga.
- 3) Menemukan pemecahan masalah secara bersama terhadap masalah yang dihadapi oleh orang tua di rumah.





## **BAB VI**

# **TUGAS GURU DALAM PENGEMBANGAN SIKAP SOSIAL DAN EMOSI ANAK USIA DINI**

### **A. Pengembangan Sikap Sosial**

Guru tidak hanya bertugas mengembangkan pengetahuan keterampilan yang terkait dengan diri anak secara individu akan tetapi juga harus mengembangkan sikap sosial anak. Hal ini harus terjadi karena anak tidak hidup dalam dunianya sendiri akan tetapi anak berada dilingkungan sosial kemasyarakatan yang sangat kompleks disepanjang rentang kehidupannya.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam pengembangan sikap sosial anak usia dini. Cara ini sangat terkait dengan aspek mana yang akan dikembangkan pada anak sesuai dengan ruang lingkup perkembangan sosial anak. Guru dapat melakukan beberapa kegiatan dan permainan secara bersama-sama dalam kelompok besar maupun kelompok kecil tergantung dari sayarat permainan dan peralatan bermain yang dimiliki guru di sekolah. Berikut ini adalah beberapa cara yang dapat dilakukan guru untuk pengembangan sikap sosial anak.

#### **1. Menanamkan Sikap Kerjasama**

Sikap kerjasama dapat ditanamkan dengan cara melakukan sesuatu bersama-sama. Misalnya: bermain bersama, membersihkan halaman sekolah bersama, makan bersama, bermain bersama, memasak bersama seperti membuat kue klepon/kue onde-onde, melakukan kegiatan-kegiatan secara bersama-sama. Guru harus senantiasa memberi kesempatan kepada anak untuk dapat melakukan kegiatan bersama dengan sesama teman. Dalam

kondisi seperti ini guru dan orang dewasa dapat melatih anak sesering mungkin melakukan kegiatan bersama.



Gambar 42. Penanaman sikap kerjasama

## 2. Menanamkan Sikap Persaingan Sehat

Sikap persaingan sehat dapat ditanamkan dengan jalan melakukan sesuatu sebaik mungkin, secepat mungkin sehingga diperoleh ada menang dan ada yang kalah. Guru harus dapat menciptakan permainan yang memungkinkan anak untuk berlomba dan menumbuhkan keinginan anak untuk menyelesaikan kegiatan dengan sempurna. Seperti kegiatan memasukkan bola ke dalam keranjang yang sudah disediakan sebanyak mungkin. Berjalan melalui halang rintang yang diciptakan oleh guru.

Orang dewasa dapat menjadi pesaing bagi anak dalam permainan. Misalnya: dalam makan jika anak tidak mau makan atau kurang bersemangat maka guru/orang tua/teman dapat menjadi pesaing bagi anak. Apapun yang

dikerjakan anak bila memungkinkan untuk dilakukan persaingan sehat maka dapat dilakukan dengan baik.



Gambar 43. Contoh kegiatan yang dapat menanamkan sikap persaingan sehat pada anak

### 3. Menanamkan Sikap Simpati

Menanamkan sikap simpati dapat dilakukan dengan cara bermain peran antara sesama teman. Dalam bermain peran ada peran sedih yang dimainkan dan diupayakan agar ada teman yang menghibur. Dapat juga peran sebagai perawat sehingga dapat membantu teman yang terjatuh, atau terkena sesuatu sehingga diupayakan agar anak dapat menolong. Bermain peran sebagai polisi lalu lintas yang dapat membantu menyeberangi pejalan kaki. Guru bercerita menggunakan boneka/panggung boneka dengan suara yang memancing tumbuhnya rasa simpati anak. Cerita yang dibawakan dapat berupa kisah-kisah nyata maupun khayal/fiktif yang dikarang oleh guru. Membacakan cerita dengan menggunakan buku cerita, dan lain-lain kegiatan yang dapat memancing rasa simpati anak.



Gambar 44. Kegiatan yang dapat menanamkan sikap simpati

#### **4. Menghindari Ketergantungan**

Setiap gerak gerik anak harus diupayakan agar tidak tergantung dengan orang lain. Anak harus dibiasakan melakukan sesuatu sendiri misalnya: mandi sendiri, makan dan minum sendiri, berpakaian sendiri walaupun akhirnya akan tetap dibantu oleh orang dewasa dalam menyelesaikannya, namun anak sudah berupaya melakukannya sendiri. Guru/orang tua harus bisa merelakan anaknya bersusah-susah melakukan sesuatu sendiri, karena hal itu dapat membantu mengembangkan sikap sosial anak. Yang harus diingat adalah kegiatan tersebut tidak membahayakan keselamatan diri anak.

Ketergantungan akan perhatian dan kasih sayang juga harus dilatihkan dengan cara-cara yang benar misalnya ketika guru/orang tua berbicara dengan

orang lain, biasakan agar anak tidak mencari perhatian, guru/orang tua harus menyampaikan kepada anak agar tidak mengganggu bila sedang berbicara dengan orang lain atau jika sedang mengerjakan pekerjaan. Guru harus bisa mengatur anak sehingga tidak tergantung dengan guru misalnya: cuci tangan sendiri ditempat yang sudah disediakan, BAB/BAK sendiri, makan dan minum dan lain-lain.



Gambar 45. Pembiasaan yang dapat menghindarkan ketergantungan anak

## **5. Menanamkan Sikap Tidak Mementingkan Diri Sendiri**

Anak harus senantiasa dilatih agar mau berbagi dengan orang lain. Apapun yang dimiliki selagi bisa di bagi maka harus dibagi. Jika anak memakan makanan lalu ada seseorang di dekatnya, dia harus membagi kepada yang lain. Guru harus dapat menciptakan permainan yang mengandung unsur tolong menolong, gotong royong untuk kepentingan umum, memberi dan menerima.



Gambar 46. Contoh perilaku tolong menolong sebagai rasa kesetiakawanan

## **B. Pengembangan Emosi**

Emosi seseorang haruslah selalu dalam keadaan stabil karena ketidak stabilan emosi membawa akibat yang fatal bagi seseorang apalagi untuk anak usia dini. Emosi negatif dapat menyulut rasa takut, amarah, sedih dan benci terhadap suatu benda ataupun pada seseorang. Emosi positif dapat menumbuhkan rasa senang dan cinta pada suatu benda ataupun seseorang secara berlebihan sehingga dan kadangkala tidak dapat diterima oleh akan sehat.

Emosi negatif dan positif keduanya harus selalu dalam kondisi baik dan stabil. Jika emosi negatif tidak dalam kondisi baik dan stabil dapat menimbulkan kerusakan dan bahkan malapetaka besar dapat terjadi terutama pada diri yang bersangkutan. Jika emosi positif tidak dalam keadaan stabil dapat juga menimbulkan bahaya dan petaka pada seseorang karena ada kondisi yang tidak normal dalam menyenangi dan mencintai sesuatu atau seseorang.

Agar kondisi emosi anak selalu dalam keadaan baik dan stabil, maka guru harus melakukan kegiatan-kegiatan dan pembiasaan yang dapat melatih agar tercipta kondisi emosi yang stabil pada anak. Berikut adalah beberapa cara yang dilakukan guru di sekolah.

### **1. Mengendalikan Rasa Takut**

Guru harus selalu memperkenalkan sesuatu kepada anak semenjak dini baik yang berbentuk peristiwa alam, lingkungan alam ataupun personil-personil yang bertugas. Peristiwa alam misalnya gempa bumi, banjir, kebakaran, dan lain-lain. Lingkungan alam seperti sawah, ladang, sungai, pasar, jalan raya, rumah sakit dan lain-lain. Memperkenalkan personil yang bertugas misalnya polisi, tentara, petugas pemadam kebakaran, pol pp dan sebagainya.

Dengan memperkenalkan semuanya itu dengan segala pekerjaannya sehingga anak jadi mengerti dan tidak akan takut dengan mereka. Tindakan kebanyakan guru/orang tua selama ini justru memberi khabar petakut kepada anak sehingga anak benar-benar jadi takut. Seperti, awas kalau menangis nanti datang polisi membawa pistol, kita bisa ditembak atau ada orang gila, ada hantu dan sebagainya. Kalau guru/orang tua bersikap seperti ini berarti mengajarkan yang salah kepada anak dan anak sudah didustai semenjak kecil. Bila anak dewasa akan menjadi penakut dan pendusta.





Gambar 47. Salah satu kegiatan yang dapat mengendalikan rasa takut pada anak

## 2. Mengendalikan Amarah

Penyebab amarah pada anak yang paling umum adalah pertengkaran mengenai permainan, tidak tercapainya keinginan dan serangan yang hebat dari anak lain. Anak mengungkapkan rasa amarah dengan ledakan amarah yang ditandai dengan menangis, berteriak, menggertak, menendang, melompat-lompat atau memukul (Hurlock, 1980). Guru harus dapat mengendalikan amarah dengan membiasakan berkata-kata baik sesuai aturan. Anak harus diberitahu bahwa barang atau alat permainan yang akan dimainkan adalah yang sudah disediakan untuk masing-masing anak. Jika anak berkeinginan dengan mainan yang ada pada orang lain, harus dipinjam terlebih dahulu. Guru juga bisa mengalihkan kepada situasi lain yang mungkin lebih menarik perhatian anak. Disamping itu, amarah juga bisa dikendalikan dengan mendepak, membelai dan memberikan aturan-aturan yang disepakati bersama sebelum bermain serta mengembalikan anak pada aturan tersebut.



Gambar 48. Salah satu bentuk pengendalian amarah pada anak dengan mengingatkan aturan yang sudah disepakati

### **3. Meredakan Kesedihan**

Anak-anak merasa sedih karena kehilangan sesuatu yang dicintai atau yang dianggap penting bagi dirinya apakah itu orang, binatang atau mainan. Secara khas anak mengungkapkan kesedihannya dengan menangis, kehilangan minat terhadap kegiatan normalnya, termasuk makan (Hurlock, 1980). Kondisi ini harus disikapi guru dengan senantiasa menghibur dan menciptakan situasi gembira melalui alat-alat permainan yang disenangi anak.



Gambar 49. Salah satu cara meredakan kesedihan pada anak

#### **4. Menanamkan Rasa Kenikmatan**

Kenikmatan merupakan suatu ungkapan rasa senang, bahagia, gembira, riang, puas, senang, terhibur, bangga kenikmatan indrawi, takjub, rasa terpesona, rasa puas, rasa terpenuhi, kegirangan luar biasa. Rasa kenikmatan ini harus ditanamkan oleh guru pada anak dengan mengajak anak bersyukur atas nikmat yang sudah diberikan Allah, berterimakasih pada orang-orang yang memberikan jalan menuju kenikmatan tersebut seperti kepada orang tua, guru, saudara, teman dan lain-lain.



Gambar 50. Anak bersyukur atas nikmat Allah

## 5. Menanamkan Rasa Cinta

Rasa cinta memiliki ciri adanya penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat dan rasa hormat. Sifat ini harus ditanamkan kepada anak usia dini sehingga dengan rasa ini anak dapat saling menyayangi, saling mengasihi dan saling mencintai sesama. Penanaman rasa cinta seharusnya juga dilakukan dengan cara-cara yang bersahabat, penuh kasih sayang, bukan dengan cara kekerasan.

Guru/orang tua harus menerima anak apa adanya, jangan ada penyesalan dengan kelahiran anak. Guru/orang tua harus memberikan kepercayaan dan rasa hormat kepada anak sehingga anak juga akan melakukannya. Seperti, jika anak melontarkan kritik dan pendapat yang tidak sesuai atau kurang tepat, guru jangan memarahi anak namun memberikan apresiasi karena anak sudah memiliki keberanian dan perhatian.



Gambar 51. Salah satu bentuk persahabatan antara adik dan kakak

## **BAB VII**

# **TUGAS ORANG TUA DALAM MENGEMBANGKAN SIKAP SOSIAL DAN EMOSI PADA ANAK USIA DINI**

### **A. Pengembangan Sikap Sosial**

Orang tua memiliki tanggungjawab yang besar dan memiliki wahana luar biasa untuk dapat mengembangkan sikap sosial anak. Banyak peristiwa dan kondisi yang dapat dimanfaatkan oleh orang tua di rumah untuk pengembangan sikap sosial. Setiap kegiatan yang terjadi di rumah mulai dari bangun tidur hingga malam saat akan tidur dapat dimanfaatkan oleh orang tua untuk mengembangkan sikap sosial anak. Satu kata kunci yang harus dipegang adalah kegiatan yang dilakukan cocok dengan usia anak dan tidak membahayakan. Berikut ini ada beberapa kegiatan dan cara yang dapat dilakukan orang tua di rumah.

#### **1. Menanamkan Sikap Kerjasama**

Sikap kerjasama dapat ditanamkan dengan cara melakukan sesuatu bersama-sama dalam keseharian. Misalnya:

- a. Memasak bersama, anak diajak membersihkan toge, mengupas bawang, memotong kacang panjang, meremas santan bersama, mengaduk kue, dan kegiatan lain yang dapat dilakukan bersama anak.



Gambar 52. Salah satu bentuk kegiatan pembiasaan kerjasama orang tua dengan anak

membersihkan rumah bersama, membersihkan meja, kursi, perabotan dengan kain lap atau bulu ayam, membersihkan halaman dan lain sebagainya yang dapat dikerjakan anak tanpa membuat anak cedera.

- b. Bermain bersama, anak diajak bermain peran dengan alat yang ada dirumah seperti penjaja makanan, bermain congklak, bermain kartu huruf dan kartu angka serta bermain masak-masakan.



Gambar 53. Orang tua bermain di ruang terbuka bersama anak

- c. Belajar bersama, membaca bersama, melihat gambar, melukis, melipat kertas dan lain-lain



Gambar 54. Anak bermain sambil belajar bersama didampingi orang tua

- d. Melakukan kegiatan secara bersama-sama seperti menanam sayuran, menanam bunga, membersihkan halaman dan berkebun sehingga anak merasakan suasana baru yang alami.



Gambar 55. Anak diajak berkebun bersama

## 2. Menanamkan Sikap Persaingan Sehat



Sikap persaingan sehat dapat ditanamkan dengan jalan melakukan sesuatu sebaik mungkin, secepat mungkin sehingga diperoleh ada menang dan ada yang kalah. Orang dewasa dapat menjadi pesaing bagi anak dalam permainan. Misalnya: dalam makan jika anak tidak mau makan atau kurang bersemangat maka orang tua dapat menjadi pesaing bagi anak. Apapun yang dikerjakan anak bila memungkinkan untuk dilakukan persaingan maka haruslah dilakukan usaha sebaik-baiknya.

### **3. Menanamkan Sikap Simpati**

Menanamkan sikap simpati dapat dilakukan dengan cara:

- a. Bermain peran antara orang tua dengan anak. Dalam bermain peran ada peran sedih yang dimainkan oleh keluarga dan anak diupayakan agar menghibur. Dapat juga peran terjatuh, atau terkena sesuatu sehingga diupayakan agar anak dapat menolong.
- b. Ikut merasakan apa yang dirasakan anak, misalnya ketika anak terjatuh orang tua bermimik wajah sedih, ketika anak merasa senang orang tua juga ikut gembira. Oleh karena itu orang tua harus menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggembirakan seperti main bersama anak dengan mainan yang disukainya.



Gambar 56. Orang tua bergembira bersama anaknya

#### **4. Menghindari Ketergantungan**

Setiap gerak gerik anak, upayakan agar tidak tergantung dengan orang lain. Anak harus dibiasakan melakukan sesuatu sendiri misalnya:

- a. Mandi sendiri dengan gayung air yang kecil
- b. Makan dan minum sendiri meskipun makanan banyak yang berserakan
- c. Berpakaian sendiri meskipun belum rapi
- d. Memakai kaos kaki dan sepatu sendiri
- e. Menyimpan alat main sendiri ditempat yang sudah disediakan



Gambar 57. Beberapa bentuk pembiasaan agar anak tidak tergantung dengan orang lain

Orang tua harus bisa merelakan anaknya bersusah-susah melakukan sesuatu sendiri, karena hal itu dapat membantu menghindari anak dari ketergantungan. Yang harus diingat adalah kegiatan tersebut tidak membahayakan keselamatan diri anak dan selalu dalam pengawasan orang tua.

##### **5. Menanamkan Sikap Tidak Mementingkan Diri Sendiri**

Anak harus senantiasa dilatih agar mau berbagi dengan orang lain. Apapun yang dimiliki selagi bisa di bagi maka harus dibagi misalnya:

- a. Ajak anak berbagi makanan meskipun tempat berbagi hanya dengan orang tua dan saudara-saudara
- b. Biasakan anak bergiliran, misalnya memandikan adik terlebih dahulu setelah itu bermain, mencuci tangan terlebih dahulu sebelum memegang makanan, menunggu ayah pulang kemudian setelah itu bermain di halaman.



Gambar 58. Anak bermain bersama adik dalam keluarga

## **B. Pengembangan Emosi**

### **1. Mengendalikan Rasa Takut**

Pengendalian rasa takut dapat dilakukan dengan cara:

- a. Orang tua harus selalu memperkenalkan peristiwa alam yang terjadi seperti adanya siang (terang) dan malam (gelap), gempa bumi, banjir, kebakaran, hujan, panas, ramai, sepi, dll
- b. Memperkenalkan anak dengan lingkungan alam seperti sawah, ladang, sungai, pasar, jalan raya, rumah sakit, binatang buas dan lain-lain dengan seksama dan harus hati-hati dan waspada. Pandangan mata tidak boleh lepas dari anak ketika berhadapan dengan situasi yang diperkenalkan misalnya binatang buas.



Gambar 59. Memperkenalkan anak dengan kebun

- c. Memperkenalkan personil yang bertugas misalnya polisi, tentara, polisi pamong praja, petugas pemadam kebakaran, petugas bandara, perawat dan sebagainya.



Gambar 57. Memperkenalkan anak dengan petugas pemadam kebakaran

## 2. Mengendalikan Amarah

Penyebab amarah yang paling umum adalah pertengkaran mengenai permainan, tidak tercapainya keinginan, dan serangan yang hebat dari anak lain. Ledakan amarah ditandai dengan menangis, berteriak, menggertak, menendang, melompat-lompat atau memukul (Hurlock, 1980). Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan orang tua agar tidak terjadi ledakan amarah diantaranya:

- a. Orang tua hendaknya selalu mengawasi anaknya bermain bukan melarang apalagi dengan kata-kata yang kasar.



Gambar 58. Orang tua mengawasi anak bermain *gadget*

- b. Membantu anak jika sudah mendapatkan kesulitan saja seperti memasang kancing baju, memasang sepatu, memainkan mainan. Jika anak membutuhkan untuk dibantu barulah dibantu dan usahakan tidak membantu sepenuhnya karena bisa menghambat perkembangan anak.



Gambar 59. Anak mengancingkan baju sendiri

- c. Jangan menuntut lebih dari kemampuan anak seperti harapan orang tua agar anaknya cepat pandai menulis pada hal semuanya membutuhkan proses seperti: anak harus melenturkan motorik halusnya (jari) dengan melukis, meremas-remas, mencoret-coret dan lain-lain. Orang tua diharapkan dapat memfasilitasi anak dengan permainan tersebut bukan menghardik atau melarang. Permainannya tidak mesti mahal, yang penting bagaimana jari jemari anak menjadi lentur tidak kaku.

### **3. Mengendalikan Kesedihan**

Anak-anak merasa sedih karena kehilangan sesuatu yang dicintai atau yang dianggap penting bagi dirinya apakah itu orang, binatang atau mainan. Secara khas anak mengungkapkan kesedihannya dengan menangis dan dengan kehilangan minat terhadap kegiatan normalnya, termasuk makan (Hurlock, 1980). Orang tua harus dapat mengendalikan kesedihan anak dengan cara:

- a. Mengajak anak sabar jika ada kehilangan sesuatu
- b. Mengajak anak mencari bersama barang yang hilang
- c. Membangkitkan kembali minat anak yang hilang karena sedih dengan jalan memberikan jalan keluar yang mungkin seperti membuatkan kembali atau memperbaiki yang rusak atau membelikan kembali
- d. Biasakan anak selalu menyimpan kembali barang mainan di tempat yang sudah ditentukan.
- e. Mengingatkan anak agar berhati-hati dalam melakukan sesuatu
- f. Mengalihkan perhatian anak kepada suasana yang menyenangkan



Gambar 60. Orang tua mengajak anak bermain dengan teman untuk mengalihkan perhatian

#### **4. Menanamkan Rasa Kenikmatan**

Kenikmatan merupakan suatu ungkapan rasa senang, bahagia, gembira, riang, puas, senang, terhibur, bangga kenikmatan indrawi, takjub, rasa terpesona,



rasa puas, rasa terpenuhi, kegirangan luar biasa. Rasa kenikmatan dapat ditanamkan melalui:

- a. Mengajak anak bersyukur atas nikmat yang telah diberikan Allah
- b. Berterimakasih kepada orang-orang yang sudah memberikan jalan menuju kenikmatan tersebut seperti kepada orang tua, saudara, teman dan lain-lain.
- c. Membiasakan ucapan Masya Allah bila melihat sesuatu yang menakjubkan
- d. Mengajak anak tertawa dan tersenyum bila ada sesuatu yang menyenangkan



Gambar 61. Anak bersyukur atas nikmat yang diterima

## 5. Menanamkan Rasa Cinta

Cinta adalah penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat, kasmaran, dan kasih. Orang tua dapat menanamkan rasa cinta dengan bermacam-macam cara diantaranya:

- a. Anak dibiasakan menerima kondisi kehidupan apa adanya dan tidak mengada-ada (qanaah). Anak tidak mengerti dengan kondisi orang tuanya apakah orang tuanya memiliki uang yang banyak, kemampuan dan daya beli tinggi. Hal ini harus ditanamkan semenjak dini dengan cara pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Membangun kepercayaan pada anak dengan selalu berperilaku jujur dan jangan ada dusta. Kepercayaan akan terbangun dengan baik bilamana lingkungan keluarga dimana anak berada benar-benar menjalankannya. Sering kali ditemukan orang tua tidak dapat berlaku jujur pada anaknya. Seperti orang tua saat pergi kesuatu tempat mungkin tempat tugas, mungkin ke pasar untuk berbelanja orang tua tidak mengatakan yang sebenarnya. Dalam kondisi seperti ini jika suatu ketika anak mengetahuinya maka kepercayaan anak mulai luntur.
- c. Menghormati orang tua dan orang lain dengan jalan melatih anak mengucapkan salam, berpamitan/memberitahu bila mau pergi. Perbuatan ini sangat ringan kalau itu sudah dilakukan dan dibiasakan semenjak anak usia dini, namun akan terasa berat jika tidak pernah dibiasakan.
- d. Membiasakan tolong menolong sebagai bukti kebaikan hati sesama. Tolong menolong dapat dilakukan dengan cara membiasakan kepada anak agar menolong orang tua dalam mengerjakan pekerjaan sehari-hari. Pekerjaan yang akan dikerjakan anak tentu saja yang sangat mungkin dikerjakan anak. Seperti membantu mencuci piring seperti piring plastik, membantu mencuci pakaian yang ringan-ringan. Bisa juga melatih anak dengan cara meminta ambilkan benda-benda yang mungkin dipegang dan dibawa anak.



## **BAB VIII**

### **PENUTUP**

Pada bagian penutup ini akan disimpulkan apa yang telah diuraikan panjang lebar pada bagian terdahulu sehingga pembaca dapat mengambil isi dari apa yang sudah diuraikan dalam beberapa bab buku ini. Simpulan ini akan dimulai dari konsep tentang Pendidikan Anak Usia Dini yang harus dipahami dengan baik oleh orang tua guna melejitkan perkembangan anak dengan sebaik-baiknya.

Selanjutnya karakteristik perkembangan sosial dan emosi anak harus dikenali orang tua agar tidak salah dalam memberikan rangsangan pendidikan terhadap anak. Kesalahan dalam memberikan rangsangan dapat berakibat fatal pada anak. Inilah hal penting yang harus dimaklumi bagi orang tua dalam mendidik anak.

Agar dapat mengembangkan semua potensi anak dengan baik orang tua harus mengetahui cara dan kegiatan apa yang dapat dilakukan terhadap anak. Rangsangan apa yang cocok sesuai dengan usia anak. Sebenarnya banyak hal yang dapat ditawarkan dalam kegiatan *parenting* dengan harapan agar orang tua dapat memilih program mana yang dibutuhkan dan sesuai dengan waktu yang dimiliki tanpa mengorbankan waktu untuk kegiatan lain terutama kegiatan mencari nafkah.

Pada bagian akhir tulisan ini penulis sangat berharap agar orang tua dapat menggunakan buku ini sebagai salah satu upaya memaksimalkan perkembangan anak. Dibagian awal buku ini disajikan konsep dan pembelajaran anak usia dini sebagai bekal pengetahuan bagi orang tua dalam mendidik anak. Pengetahuan tersebut sangat penting, oleh karena itu agar orang tua benar-benar dapat mempelajarinya. Semoga semua yang ditulis dapat menjadi pedoman bagi semua pihak yang menggunakannya terutama bagi orang tua murid. Dibagian akhir buku ini dikutipkan suara hati anak Indonesia untuk dapat direnungkan bersama.

## **Suara Hati Anak Indonesia**

### ***Hallo Ibu! Hallo Ayah!***

*Kepintaran sebuah komputer, kalah pintar dengan kemampuan otakku...*

*Ibu dan Ayah tahu, aku memiliki sejuta-juta sel syaraf di kepalaku, yang siap dikembangkan melalui bimbinganmu...*

*Didiklah aku, menurut yang kumau... jangan paksa aku dengan kemauanmu...*

*Berikan apa yang kubutuhkan untuk mengembangkan kemampuan penuh dari pikiran, tubuh, dan jiwaku..*

*Aku, anak kalian, memiliki susunan syaraf otak terancang dari segala makhluk di muka bumi.*

*Otakku tersusun rapi dan memiliki kemampuan menakjubkan, jangan kacaukan hanya untuk kebanggaan sesaat.*

*Apa yang aku butuhkan?*

*Jemariku masih lemah... bantu aku agar menjadi kuat...*

*Gerakanku masih terbatas... bantu aku agar lebih lincah...*

*Bahasaku masih terbata-bata... bimbing aku agar mampu bertutur kata...*

*Emosiku masih liar... bantu aku untuk mengendalikannya...*

*Aku belum bisa bergaul... bantu aku agar pandai bergaul dan banyak teman...*

*Pikiranku masih terbatas... bantu aku untuk mengembangkan pikiranku...*

*Tapi Ibu, Ayah... cara belajarku berbeda dengan cara belajarmu...*

*Biarkan aku mengenal dunia dari kacamataku...*

*Berikan aku kebebasan sepanjang tidak membahayakan diri...*

*Biarkan aku menggunakan kelima inderaku untuk belajar...*

*Jangan marahi aku saat membuat kesalahan... karena aku sedang belajar...*

*Jangan perlakukan aku seperti binatang sirkus dengan menyuruh mengerjakan berbagai kemampuan yang membuatmu senang, karena aku anak manusia... anak kalian.*

*Biarkan aku menapaki sendiri tahapan perkembanganku, dengan caraku...*

*Aku memiliki seribu cara, seribu akal, seribu tangan, seribu kaki, seribu kata-kata, seribu pendapat, dan seribu kemauan... tolong bantu aku!*

*Satu hal yang kumau...*

*Berikan aku kasih sayang...Lindungi aku dari bahaya...*

*Fasilitasi aku dengan mainan...Temani aku saat bermain...*

*Berikan aku makanan bergizi...dan obati aku jika sakit...*

*Cium sayang,*

*Anak Masa Depan*

## DAFTAR RUJUKAN

- Asmani, Jamal Ma'mur. 2010. *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Akrom. 2011. *Definisi Outbond dan Manfaatnya*. (online) Googleweblight.com/?lite\_url=http://ka. Diakses tanggal 29 Mei 2015.
- Bahreisy, Hussein. 1980. *Himpunan Hadits Pilihan Hadits Shahih Bukhari*. Surabaya: AL-Ikhlash.
- Bern, Roberta M. 2007. *Child, Family, School, Community Socialization and Support Seventh Edition*. Canada: Thomson Learning Inc.
- Dacholfany, M. Ihsan. 2015. *Pendidikan Karakter Belajar Ala Pesantren Gontor*. Cetakan Pertama. Depok: Wafi Media Tama.
- Darmansyah. (2010). *Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI. tt. *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Ayat Pojok Bergaris)*. Semarang: CV Asy-Syifa'.
- Dwiningrum, Siti Irene Astuti. 2011. *Desentralisasi dan Partisipasi Masyarakat Dalam pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dryden, G. & Vos, J. 2005. *The New Learning Revolution*. Stafford: Network Educational Press Ltd.
- Febriana, Isnaini Wulan. 5 Juni 2012. *Perkembangan Sosial dan Emosional Childhood*. (Online)  
<https://isnainiwulanfebriana.wordpress.com/2012/06/05/perkembangan-sosial-dan-emosional-childhood>. Diakses 16 Tanggal April 2015.

- Gestwicki, Carol. 2004. *Home, School, and Community Relations*. The United States of America: Thomson Learning.
- Goleman, D. 2006. *Social Intelligence*. New York: Bantam Book.
- Goleman, Daniel; Hariono S. Imam. 2007. *Social intelligence : ilmu baru tentang hubungan antar-manusia / Daniel Goleman ; alih bahasa, Hariono S. Imam*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, Daniel; Alex Tri Kantjono Widodo. 1999. *Kecerdasan emosi untuk mencapai puncak prestasi /Daniel Goleman ; alih bahasa, Alex Tri Kantjono Widodo. : Gramedia Pustaka Utama*.
- Goleman, D. (2018). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, Daniel. 2005. *Kecerdasan Emosi: Untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Terjemahan Alex Tri Kantjono. 2005. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Holloway, Susan D. dan Bruce Fuller. 1999. Family and Child Care: Divergent Viewpoints. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*. Vol. 563. The Silent Crisis in U.S. Child Care (May). Pp. 98-115.
- Hurlock, Elizabet. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Terjemahan oleh Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabet B. 1989. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Terjemahan oleh Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen PAUDNI. 2014. *Bahan Ajar Program Pemberdayaan Orang Tua Pada PAUD*. Jakarta.



- Kusbudiah, Yayah. 2015. *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. (online) <http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/249-metode-pembelajaran-anak-usia-dini-melalui-permainan>. Diakses tanggal 1 Juni 2015.
- Martiningsih. Rr. 2007. *Team Teaching: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. (Online). <http://martiningsih.blogspot.com>. Diakses 7 September 2022.
- Morrison. 1988. *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*. Terjemahan oleh Yudi Santoso. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhibin, S. 1999. *Psikologi Belajar*. Ciputat: Logos Wacana Ilmu.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Padmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riswanti, C., Halimah, S., Magdalena, I., & Silaban, T. S. 2020. Perbedaan Individu dalam Lingkup Pendidikan. *PANDAWA*, 2(1), 97-108. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i1.609>.
- Saptawulan, Aquillaningtyas. 2012. Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan Pemahaman Konsep secara Mandiri melalui Blog. *Jurnal Pendidikan Penabur SMPK 4 BPK Penabur Bandung*: 18(11): 28-35.
- Susanto, Ahmad. 2018. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.

- Syuraini. 2016. *Pengembangan Model Kerjasama Parenting Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Padang.
- Turhusna, Dalila & Saomi Solatun. 2020. Perbedaan Individu Dalam Proses Pembelajaran. *As-Sabiqun : Jurnal pendidikan Islam Anak Usia Dini* . Volume 2, Nomor 1, Maret 2020; 28-42.
- Willingham, Daniel T. 2009. *Why Don't Students Like School? Because the Mind Is Not Designed for Thinking*: Spring. American Educator. <https://www.aft.org/sites/default/files/periodicals/WILLINGHAM%282%29.pdf>
- Wulandari, D. 2016. Model Pembelajaran yang Menyenangkan Berbasis Peminatan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 6(2), 851-856. <https://doi.org/10.21067/jip.v6i2.1318>.
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

## GLOSARIUM

**Anak siap secara emosi** memiliki makna bahwa anak sanggup mengendalikan diri tanpa memunculkan gejala-gejala keanehan dalam belajar dan bermain dengan sesama teman

**Anak siap secara sosial** artinya proses sosialisasi yang dilakukan anak berjalan dengan baik. Anak mengenal lingkungan belajar tanpa hambatan, proses belajar bersama dan bermain bersama teman-teman tidak mengalami kesulitan.

**Acara tutup tahun** adalah acara yang diadakan di akhir tahun ajaran dengan menampilkan kebolehan masing-masing anak.

**Emosi** adalah setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu yang bergelora dalam keadaan mental yang hebat atau meluap-luap.

**Kegembiraan** adalah sebuah kondisi perasaan aman, tentram penuh keceriaan dengan wajah berseri-seri yang dirasakan oleh seseorang.

**Kemampuan sosial** adalah kemampuan seseorang meleburkan diri menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan bekerjasama.

**Keterlibatan Orangtua di Kelas** Anak/observasi merupakan kegiatan yang melibatkan orangtua/keluarga

**Lingkungan yang kondusif** dapat diartikan sebagai lingkungan yang dapat menjamin terciptanya pembelajaran dengan baik dan mudah.

**Murid** adalah orang yang sedang mencari ilmu dan mengasah kecerdasannya untuk dapat menjadi orang yang bermanfaat dalam kehidupannya di tengah-tengah masyarakat

**Outbond** adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan di luar kelas atau di alam terbuka dengan menggunakan alat-alat permainan yang menantang.

**Pembelajaran menyenangkan** merupakan suatu pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya lebih mengutamakan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran

**Pembelajaran menggembirakan** adalah pembelajaran yang digunakan guru untuk membuat siswa lebih senang, tertarik, belajar dengan riang gembira, sehingga mudah menerima materi yang disampaikan

**Perkembangan sosial** adalah tahapan kemampuan anak dalam berperilaku sesuai dengan harapan lingkungan/masyarakat

**Perkembangan emosi merupakan** tahapan kemampuan anak dalam menuangkan luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat sesuai keadaan lingkungan dan norma yang berlaku.

**Permainan gerak dan lagu** merupakan aktivitas bermain musik sambil bergoyang dan menari.

**Program *parenting*** merupakan serangkaian kegiatan yang disusun rapi dan terjadwal dalam jangka satu tahun untuk mendidik anak bersama orang tua

## TENTANG PENULIS



**Syuraini**, lahir di Padang 13 Mei 1959. Anak kelima dari dua belas bersaudara. Pendidikan S1 ditempuh di Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Padang jurusan Pendidikan Luar Sekolah tamat tahun 1984. Tahun 1994 melanjutkan studi S2 di IKIP Malang sekarang bernama Universitas Negeri Malang pada jurusan Pendidikan Luar Sekolah, tamat tahun 1997. Kuliah S3 ditempuh di Universitas Negeri Padang (UNP) tamat tahun 2016. Terhitung mulai 1 September 1986 diangkat menjadi dosen jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan (PLS FIP IKIP Padang) sampai sekarang. Pernah dipercaya sebagai sekretaris jurusan PLS FIP IKIP Padang dan Ketua laboratorium PLS FIP IKIP Padang. Pada tahun 2005 sd. 2007 dipercaya sebagai Tim Akademisi di Balai Pengembangan Kegiatan Belajar Masyarakat (BPKB) Propinsi Sumatera Barat. Tahun 2017 dipercaya kembali sebagai Tim Akademisi di Balai Pengembangan PAUD dan Pendidikan Masyarakat (BP PAUD DIKMAS) Propinsi Sumatera Barat. Tahun 2016 sd. sekarang sebagai Tim Asesor PAUD di BANP Sumatera Barat. Semenjak tahun 2006 s.d sekarang sering diundang sebagai juri Jambore PTK PNF dan Apresiasi GTK PAUD Dikmas. Menjadi Nara Sumber Diklat PAUD dan PNF. Menjadi Nara Sumber Seminar Nasional. Berbagai karya ilmiah sudah diterbitkan di Jurnal nasional terakreditasi dan prosiding seminar Internasional terindeks. Buku yang sudah diterbitkan “Pemberdayaan Surau, Pesantren dan Pasraman Sebagai Pusat Pendidikan Masyarakat di Indonesia” (tahun 2010). “Keterampilan Hidup Mandiri Sejak Dini: Metode Praktical Life Activities Dalam Lingkungan Keluarga Sebagai Proses Mengembangkan Kemandirian Anak Usia 3-4 Tahun” (tahun 2019). “Serba Serbi Pembangunan Masyarakat” (tahun 2019). Tahun 2020 telah berhasil menerbitkan buku dengan judul “Menyingkap Tabir PAIKEMM dalam Pendidikan Nonformal”. Semoga buku yang berjudul “**Kerjasama Guru Dengan Orang Tua (Parenting) Dalam Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini**” dapat diterbitkan sebagai buku kelima.