

Volume IV, Edisi 1, Juni 2015

ISSN: 2302-6804

JURNAL *P*ENDIDIKAN ANAK



PENERBIT:
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

JURNAL PENDIDIKAN ANAK

Kode ISSN: 2302-6804

Volume IV, Edisi 1, Juni 2015

DAFTAR ISI

Peranan Terapi Menggambar Sebagai Katarsis Emosi Anak Muthmainnah, PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta	524-529
Kajian Literatur Perkembangan Pengetahuan Fonetik Pada Anak Usia Dini Martha Christianti, M.Pd, PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta	530-537
Kegiatan Latihan Gerak Dan Lagu (Jeruk Bali) Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Ni Kadek Nelly Paspiani, S.Pd, TK Negeri Pembina Kotabaru,	538-543
Kemampuan Menulis Awal Melalui Permainan Kreativitas Nur Halimah, S.Pd, SD Negeri 1 Pining, Gayo Lues	544-547
Pelatihan Pengelolaan Paud Di Padukuhan Sekitar Universitas Negeri Yogyakarta Nur Hayati, M.Pd, Joko Pamungkas, M.Pd, Amir Syamsudin, M.Ag, PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta	548-556
Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini Bayu Nugraha, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta	557-564
Membangun Generasi Melalui Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan Harun Rasyid, PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta	565-581
Membaca Permulaan Melalui Kegiatan Menebalkan Huruf Risky Ramadani, SD Negeri 10 Terangun, Terangun, Gayo Lues	582-587
Peningkatan Kemampuan Mengenal Pola Abc-Abc Melalui Media Gelang Warna Di Kelompok A Paud Gemsana, Otvai, Alor Syari'ati Masyithoh, PAUD Gemsana, Otvai, Alor, Nusa Tenggara Timur	588-595
Estetika Koreografi Sebagai Penunjang Kreativitas Seni Anak Usia Dini Joko pamungkas, PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta	596-600



9 772302 680006

PERANAN TERAPI MENGGAMBAR SEBAGAI KATARSIS EMOSI ANAK

Oleh:
Muthmainnah
PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta
muthmainnah@uny.ac.id

Abstrak

Seiring dengan perkembangan dan pengalaman, anak memiliki masalah emosi yang berbeda-beda. Anak menyikapi permasalahan sesuai dengan karakteristik kepribadian masing-masing. Orang tua dan pendidik perlu membantu anak melakukan katarsis emosi dengan menghindari perilaku destruktif, salah satunya dengan terapi menggambar. Menggambar dipilih sebagai salah satu bentuk terapi karena kegiatan ini disukai oleh anak-anak sekaligus dapat membantu anak mengekspresikan pikiran dan perasaan tanpa kata-kata, serta menyalurkan isi alam bawah sadar. Tema gambar yang dipilih dapat disesuaikan dengan hal yang ingin diungkap dari anak contohnya keluargaku, cita-citaku, sahabatku, orang kusayang, kegiatan yang kusukai dan sebagainya. Melalui gambar, diharapkan orang tua dan guru dapat lebih memahami pikiran dan perasaan anak, serta membantu anak mewujudkan harapan dan menyelesaikan masalah yang dialaminya.

Kata kunci: terapi menggambar, katarsis emosi, anak

Abstract

In line with their development and experience, children have various emotional problems. The way they deal with the problem is in accordance with their own personal characteristics. Parents and teachers need to help children in performing emotional catharsis by avoiding destructive behaviors. Using drawing therapy is one of the ways. Drawing is chosen as one of the therapy media because children love it and it also aids them to express their mind and feeling without having to speak a word. It also functions to expose their unconscious state. The drawing theme can be selected based on the object that is expected for them to express like 'my family', 'my dreams', 'my best friend', 'persons that I love', 'hobby', etc. Through drawing, parents and teachers are expected to understand more on the children's mind and feeling, help them accomplish their hopes and solve their problems.

Keywords: drawing therapy, emotional catharsis, children

PENDAHULUAN

Anak seringkali mengalami permasalahan emosional seperti cepat marah, cepat tersinggung, trauma, dan sebagainya. Salah satu bentuk terapi yang dapat diberikan adalah terapi seni. Dalam proses terapi, pasien diberi alat-alat untuk melukis, menggambar, membentuk atau memahat dalam rangka untuk menghasilkan sebuah karya seni yang kreatif, ekspresif, dan *independent*. Melalui proses terapi seni, orang juga akan merasa lebih baik, lebih kreatif, dan lebih

dimampukan dalam memecahkan kesulitannya (<http://ilmu.pengobatan-tradisional/art-therapy-terobosan-dalam-dunia.html>). Salah satu bentuk terapi seni adalah terapi menggambar. Menggambar merupakan salah satu kegiatan yang disenangi anak. Melalui kegiatan menggambar, anak-anak dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan positif maupun negatif, mengembangkan fantasi serta kreativitasnya. Menggambar juga dapat digunakan sebagai salah satu bentuk terapi untuk memahami keinginan

dan harapan anak, mewujudkan keinginannya, serta mengatasi masalah anak.

Periode Perkembangan Gambar Anak

1. Masa mencoreng (2-4 tahun)

Anak belum mampu mengendalikan gerakan tangan sehingga hasilnya tidak menentu. Goresan yang dihasilkan anak beraneka ragam berupa garis-garis panjang, garis-garis pendek yang tidak menentu arahnya dan diulang-ulang hingga berkembang menjadi bentuk seperti benang kusut.



Gambar 1

Sumber: *google*

2. Masa pra bagan (4-7 tahun)

Pada masa ini anak mulai mampu mengendalikan tangan. Garis yang dihasilkan tidak corang-corang lagi. Anak menggambar bentuk yang berhubungan dengan dunia sekitarnya. Anak dapat membuat bentuk yang bisa dikenal meskipun kadang-kadang masih susah untuk menetapkan gambar yang dibuatnya. Anak membangun ikatan emosional dengan gambar yang hendak dibuatnya.



Gambar 2

Sumber: *google*

3. Masa bagan (7-9 tahun)

Pengamatan anak bertambah teliti dan anak tahu hubungan alam sekitar dengan dirinya.

4. Masa permulaan realisme (9-11 tahun)

Masa ini ditandai dengan adanya keberadaan sosial. Realisme bukan diartikan meniru alam yang tepat sebagai usaha untuk konsep visual anak-anak yang masih memandang secara subyektif, jadi gambarnya belum sesuai dengan objek.

5. Masa naturalistik (11-13 tahun)

Masa ini anak usia berpikir. Anak mulai menjadi kritis terhadap karya sendiri. Anak tidak lagi menggambar apa yang diketahui tetapi yang dilihatnya.

Permasalahan Emosi Anak dan Katarsis Emosi Pada Anak

Anak memiliki kebutuhan emosional seperti dicintai, dihargai, merasa aman, merasa kompeten. Pada usia prasekolah anak-anak belajar menguasai dan mengekspresikan emosi. Pada tahapan

ini anak memerlukan pengalaman pengaturan emosi, seperti mengontrol dan mengarahkan ekspresi emosional serta menjaga perilaku saat munculnya emosi-emosi yang kuat. Terdapat empat gangguan emosi pada anak yaitu: ketidakmampuan untuk menunjukkan tingkah laku yang tepat dalam situasi tertentu, ketidakmampuan untuk membangun hubungan pertemanan dengan teman sebaya, mudah merasa deperesi atau cemas hanya karena alasan-alasan kecil, dan memiliki gangguan gejala tertentu saat menghadapi masalah misalnya sakit perut jika disuruh maju ke depan kelas; takut dengan semua orang dengan kumis atau berewok dan lain sebagainya (<https://id.theasianparent.com/terapi-emosi-untuk-anak/>)

Katarsis atau *katharsis*, (dari bahasa Yunani: κάθαρσις) pertama kali diungkapkan oleh para filsuf Yunani, yang merujuk pada upaya "pembersihan" atau "penyucian" diri, pembaruan rohani dan pelepasan diri dari ketegangan (<https://id.wikipedia.org/wiki/Katarsis>). Permasalahan emosi anak tersebut dapat disalurkan atau dikatarsisikan, salah satunya melalui terapi menggambar.

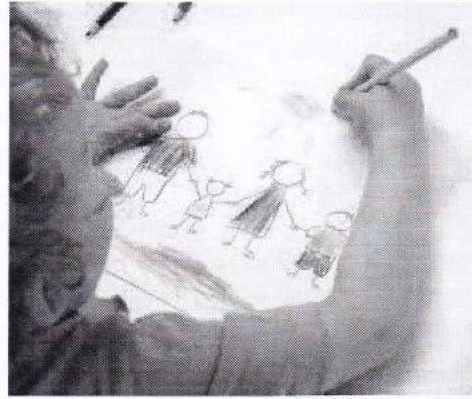
Terapi Menggambar

Menggambar merupakan salah satu kegiatan yang disenangi anak-anak. Dalam kegiatan menggambar, baik menggambar ekspresi, menggambar ilustrasi maupun menggambar dekorasi dituntut penguasaan keterampilan. Hakikat menggambar adalah penyajian ilusi optik atau manipulasi ruang dalam bidang datar dua dimensi (Muharam E dan Warti Sundaryati, 1991: 95). Menggambar merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran ke dalam bentuk simbol. Menggambar tidak hanya digunakan untuk mengasah keterampilan motorik halus mengembangkan imajinasi dan kreativitas, namun dapat juga digunakan sebagai bentuk terapi.

Terapi menggambar berkembang untuk membantu anak yang tidak dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kata-kata. Gambar dapat memberikan makna jika dihubungkan dengan anak-anak yang terluka, mengasingkan diri, kecewa, dan tidak dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada orang lain (Sri Esti Wuryani, 2005: 363-364). Terapi menggambar mengajak individu mengenali kejadian atau hal yang selama ini disukai atau tidak disukai. Melalui terapi menggambar, hal-hal yang ditekan dalam alam bawah sadar dapat diangkat ke alam sadar.

Terapi menggambar adalah terapi yang diberikan dengan meminta anak mengekspresikan pikiran dan perasaan yang dialami dalam bentuk gambar. Anak-anak yang berkelahi dengan anak lain mungkin dapat mengekspresikan kemarahan, kebencian, atau penolakan melalui gambar (Sri Esti Wuryani, 2005: 384). Terapi menggambar dirancang untuk membantu individu mengenali suara dalam alam bawah sadar, mendorong untuk menyembuhkan jiwa melalui terapi menggambar, mereduksi pikiran dan perasaan negatif (Snyder, dalam Sri Esti Wuryani, 2005).

Anak dapat diminta menggambar apa yang sedang dipikirkannya, sehingga terapis dapat memperoleh gambaran secara visual apa yang sedang dialami dan dibutuhkan anak. Gambar merupakan media komunikasi untuk mengungkapkan apa yang diharapkan anak. Melalui gambar, anak dapat membebaskan perasaan, mengungkapkan permasalahan atau konflik, mengekspresikan pikiran dan perasaan yang barangkali belum mampu diungkapkan secara verbal.



Gambar 3.
Anak menggambar tentang keluarganya
(Sumber: *google*)

Warna merupakan sebuah media terapi bag ibanyak orang, bahkan warna dapat digunakan sebagai bahasa untuk membaca emosi seseorang. Seorang anak yang mewarnai matahari dengan warna-warna gelap seperti hitam atau abu-abu bias jadi menandakan kemarahan. Apabila anak mewarnai dengan cara menorehkan garis-garis teratur pada gambar menunjukkan bahwa anak memiliki kecenderungan gaya hidup teratur. Terlepas dari itu warna sendiri menjadi alat terapi untuk meringankan stress pada anak setelah lelah seharian beraktivitas (<http://blog.lazada.co.id/manfaat-belajar-menggambar-mewarnai-bagi-anak/>).



Gambar 4.
Gambar anak dengan pilihan warna cerah
(Sumber: *google*)

Peranan terapi menggambar

Anak dapat mengekspresikan perasaannya dengan cara menggambar, ini

berarti menggambar bagi anak merupakan suatu cara untuk berkomunikasi tanpa menggunakan kata-kata (Suparto, 2003, dalam Paat, 2010). Kramer (Sri Esti Wuryani, 2005: 366) juga menjelaskan bahwa proses menggambar dan hasilnya dapat membantu individu membebaskan konflik, mengalami kembali suatu kejadian, menyalurkan kembali melalui sublimasi, dan menyelesaikan masalah. Saat anak menggambar berarti anak mengkomunikasikan pikiran dan perasaan, menyelesaikan konflik dengan aman tanpa merasa terancam, membantu memberika gambaran bagaimana anak memandang dirinya atau peran atau posisinya dalam keluarga, membantu mengerti, mengkomunikasikan tentang masalah keluarga (Handler, dalam Sri Esti Wuryani, 2005: 384). Selain itu menggambar juga dapat membantu anak mengekspresikan kemarahan, kebencian, penolakan, frustasi dan kemarahan dengan cara yang aman, membebaskan anak dari perasaan terluka karena penyiksaan, mudah meledak-ledak karena marah dan tersinggung, membebaskan anak dari rasa malu, dan menghalangi anak yang suka mengasingkan diri (Djiwandono, 2005: 365). Adapun tema yang dipilih untuk menggambar seperti acara favoritku, kejadian yang menakutkan, peristiwa yang baru saja dialami, perasaan hari ini, harapan, dan sebagainya.

Peran guru

Dalam membantu anak melakukan katarsis dengan tepat dan tidak destruktif, beberapa peran guru diantaranya:

1. Memberikan keleluasaan waktu pada anak untuk melakukan terapi. Keleluasaan waktu diberikan dengan memberikan beberapa kesempatan anak untuk melakukan aktivitas katarsis misalnya dengan membuatbeberapa gambar untuk mendeskripsikan perasaan dan pikirannya.
2. Mampu menghubungkan gambar dengan konflik anak.

Dari karya atau gambar yang telah dibuat anak, guru dapat mencoba menganalisis makna atau maksud gambar. Tentunya dalam menganalisis atau menghubungkan makna gambar perlu disertai dengan tanya jawab atau wawancara agar dapat memaknai sesuai yang dialami anak.

3. Memberikan dukungan dan dorongan agar tidak pernah putus asa, dan selalu percaya diri dalam berekspresi maupun berkreasi.

Guru perlu memberikan dukungan dan dorongan agar anak mampu berpikir positif dan tetap memiliki kepercayaan diri dalam mengatasi masalah yang dihadapi.

4. Terapis perlu mengamati warna, pesan dan tema dalam gambar anak-anak, mendengarkan anak-anak dengan sungguh-sungguh, dan menginterpretasikan gambar anak.

Kecermatan dalam mengamati gambar dapat membantu terapis atau pendidik dalam memaknai gambar yang dibuat anak.

Interpretasi gambar

Malchiodi (dalam Sri Esti Wuryani, 2005) menyatakan bahwa gambar berfungsi sarana komunikasi agar anak berpartisipasi dalam proses terapeutik. Karen Machover juga menemukan adanya suatu hubungan yang erat antara figur gambar dan kepribadian. Anak yang mengalami masalah emosi dan sosial sering menggambar dengan bentuk kepala yang besar. Apabila gambar wajah hilang dan bagian lain dari tubuh digambar dengan sangat hati-hati, mengindikasikan adanya kesulitan dalam hubungan dengan orang lain. Mulut yang digambarkan dengan garis sendirian mungkin mengindikasikan ketegangan, dan gambar mulu dengan goresan yang berat mengindikasikan agresif. Gambar mata yang besar dan gelap menciptakan kesan curiga.

Dalam menggambar, kadangkala anak menghilangkan dirinya sendiri dan

mungkin ini menunjukkan bahwa anak kurang mempunyai persaan memiliki dalam keluarga, atau mera tidak dihargai oleh anggota keluarga (Sri Esti Wuryani, 2005: 407). Gambar tangan yang saling menyentuh dan berpegangan satu sama lain mengindikasikan adanya kehangatan dan kasih sayang dalam keluarga. Gambar anggota keluarga yang tidak tersenyum dan tidak ada gambar mulut mengindikasikan kurangnya komunikasi. Posisi gambar yang lebih tinggi mengindikasikan lebih berkuasa (Sri Esti Wuryani, 2005: 406). Menurut Di Leo, ketidakmampuan anak untuk menghasilkan figur manusia yang terintegrasi dicatat sebagai bentuk penyimpangan dan adanya indikasi kepribadian yang tidak terorganisir (Sri Esti Wuryani, 2005: 400).

Anak yang menghapus gambar biasanya secara signifikan mengatakantentang bagaimana anak memandang diri dan hubungan dengan orang lain (Sri Esti Wuryani, 2005: 398). Bentuk badan kecil menunjukkan perasaan tidak aman, mengasingkan diri, dan merasa tidak terampil atau mampu. Bentuk badan besar menandakan adanya keterbukaan dan kontrol diri dan gambar tangan pendek menunjukkan mengasingkan diri, tangan panjang menjangkau orang lain.

Langkah-langkah dalam Penerapan Terapi Menggambar

1. Mengembangkan hubungan (*rapport*)
Menjalin hubungan merupakan langkah awal untuk menumbuhkan kepercayaan dan kenyamanan anak atau klien pada terapis. Apabila anak sudah merasa nyaman dan dapat mempercayai terpias, maka kecenderungan anak atau klien akan lebih terbuka untuk mengungkapkan apa yang dialami.
2. Memberikan kesempatan anak menggambar
Terapis dapat memulai dengan warna karena warna memiliki simbol kuat.

Salurkan perasaan lewat warna; pilih bentuk atau obyek dalam pikiran; teruslah menggambar hingga tak memiliki lagi apa pun dalam pikiran.

3. Mencermati dan menganalisis gambar anak
Terapis mencermati dan menganalisis gambar untuk mencari tahu makna gambar.
4. Wawancara
Wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam tentang apa yang dirasakan dan dipikirkan anak.
5. Anak diminta menceritakan gambar
Setelah menggambar, anak dapat diminta untuk menceritakan gambar. Namun jika anak enggan, maka terapis yang lebih aktif untuk bertanya pada anak tentang gambar yang telah dibuat anak.
6. Observasi
Observasi atau pengamatan dilakukan dengan mencermati perilaku anak.
7. Konseling
Konseling dilakukan sebagai upaya tindak lanjut untuk membantu anak menuntaskan masalahnya. Sasaran konseling tidak hanya pada anak, namun memungkinkan juga melibatkan orangtua atau pihak lain yang terkait dengan masalah anak.

PENUTUP

Sebagian anak mengalami permasalahan namun belum memiliki kemampuan untuk mengungkapkan apa yang dialaminya secara lisan. Menggambar dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk terapi untuk membantu anak mengungkapkan pikiran dan perasaan serta menyalurkan energi emosi dengan cara yang lebih aman. Menggambar dipilih sebagai salah satu bentuk terapi karena kegiatan ini disukai oleh anak-anak sekaligus dapat membantu anak mengekspresikan pikiran dan perasaan tanpa kata-kata, serta menyalurkan isi alam bawah sadar. Tema gambar yang dipilih dapat disesuaikan dengan hal yang ingin diungkap dari anak contohnya

keluargaku, cita-citaku, sahabatku, orang kusayang, kegiatan yang kusukai dan sebagainya. Melalui gambar, anak dapat mendeskripsikan dan menyalurkan emosi terpendamnya sebagai bentuk katarsis. Dari gambar yang telah dibuat, diharapkan *uneg-uneg* anak dapat tersalurkan secara tidak langsung, mengurangi tindakan destruktif saat muncul emosi negatif, dan akan ditindaklanjuti dengan konseling untuk menuntaskan masalahnya.

DAFTAR PUSTAKA

<http://blog.lazada.co.id/manfaat-belajar-menggambar-mewarnai-bagi-anak>. Diakses tanggal 10 Maret 2016.

<http://ilmu.pengobatan.tradisional/art-therapy-terobosan-dalam-dunia.html>. Diakses tanggal 10 Maret 2016.

<https://id.theasianparent.com/terapi-emosi-untuk-anak>. Diakses tanggal 10 Maret 2016.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Katarsis>. Diakses tanggal 10 Maret 2016.

Muharam E dan Warti Sundaryanti. (1991). *Pendidikan Kesenian Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.

Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.

Sri Esti Wuryani Djiwandono. (2005). *Konseling dan Terapi dengan Anak dan Orangtua*. Jakarta: Gramedia.

JURNAL PENDIDIKAN ANAK

Kode ISSN: 2302-6804

Volume IV, Edisi 1, Juni 2015

DAFTAR ISI

Peranan Terapi Menggambar Sebagai Katarsis Emosi Anak Muthmainnah, PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta	524-529
Kajian Literatur Perkembangan Pengetahuan Fonetik Pada Anak Usia Dini Martha Christianti, M.Pd, PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta	530-537
Kegiatan Latihan Gerak Dan Lagu (Jeruk Bali) Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Ni Kadek Nelly Paspiani, S.Pd, TK Negeri Pembina Kotabaru,	538-543
Kemampuan Menulis Awal Melalui Permainan Kreativitas Nur Halimah, S.Pd, SD Negeri 1 Pining, Gayo Lues	544-547
Pelatihan Pengelolaan Paud Di Padukuhan Sekitar Universitas Negeri Yogyakarta Nur Hayati, M.Pd, Joko Pamungkas, M.Pd, Amir Syamsudin, M.Ag, PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta	548-556
Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini Bayu Nugraha, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta	557-564
Membangun Generasi Melalui Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan Harun Rasyid, PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta	565-581
Membaca Permulaan Melalui Kegiatan Menebalkan Huruf Risky Ramadani, SD Negeri 10 Terangun, Terangun, Gayo Lues	582-587
Peningkatan Kemampuan Mengenal Pola Abc-Abc Melalui Media Gelang Warna Di Kelompok A Paud Gemsana, Otvai, Alor Syari'ati Masyithoh, PAUD Gemsana, Otvai, Alor, Nusa Tenggara Timur	588-595
Estetika Koreografi Sebagai Penunjang Kreativitas Seni Anak Usia Dini Joko pamungkas, PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta	596-600



9 772302 680006

PENGEMBANGAN PANDUAN PERMAINAN UNTUK ENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Oleh:

Muthmainnah, Budi Astuti, Arumi Savitri Fatimaningrum
FIP Universitas Negeri Yogyakarta

muthmainnah@uny.ac.id; budi_astuti@uny.ac.id; arumi.fatimaningrum@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan panduan permainan guna mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg & Gall namun hanya sampai pada tahap 3 yaitu pengembangan produk awal sesuai penilaian dan saran validator. Teknik pengumpulan data menggunakan skala dengan instrumen lembar skala. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Data kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan rumus persentase untuk mengetahui kualitas produk. Target penelitian ini adalah terciptanya ragam permainan dan panduan penggunaannya yang dapat digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran di PAUD yang dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Berdasarkan penilaian dari kedua validator, maka panduan yang telah dibuat peneliti dinyatakan layak diuji coba lapangan dengan revisi. Secara keseluruhan, apabila data kuantitatif dikonversikan ke data kualitatif diperoleh hasil untuk uji materi 84,37 % (baik) dan hasil untuk uji media 87,5 % (sangat baik).

Kata kunci: pengembangan, panduan permainan, sosial emosional, anak

Abstract

This research is aimed at developing the game user guide to optimize the development of social emotional of the early children. This research refers to the basic developing models of Borg and Gall but only up to the stage number 3 is the development of a prototype or first draft with the assessment of the validator. The technique of collecting data using a scale with scale sheet instruments and data analysis using quantitative data analysis. The quantitative data is then converted in to the qualitative data with percentage formula to find the product quality. The target of this research is the development of variety in games and user guide that can be used as one alternative method of learning activity in PAUD which in turn can nurture children's social emotional skills. Based on the assessment validator, the modified Snake and Ladder and the user guide book made by the researchers is stated as eligible for the field testing with some revisions. This can be seen from the instrument testing by the validator experts, which over all the result of material testing is 84,37 % (good) and the result of media testing is 87,5 % (excellent).

Keywords: developing, game user guide, social emotional, children

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional dapat dioptimalkan dengan berbagai cara, salah satunya melalui permainan. Permainan merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan untuk

mengoptimalkan perkembangan sosial emosional seperti kerjasama, interaksi, tanggung jawab, kejujuran, sportivitas, kejujuran, sportivitas, dan sebagainya. Masa usia dini merupakan masa bermain yang mana sebagian waktunya digunakan

Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini instrumen pengumpul data kuantitatif yang digunakan berupa: skala uji media dan uji materi yang disertai saran dan masukan tertulis.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penilaian akseptabilitas panduan yaitu analisis data kuantitatif. Data uji ahli berdasarkan skala penilaian dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan penskoran. Data kuantitatif diperoleh melalui penskoran instrumen panduan permainan oleh ahli. Data kuantitatif tersebut kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan rumus persentase untuk mengetahui kualitas produk. Konversi yang dilakukan terhadap data mengacu pada pendapat Suharsimi Arikunto (2006) sebagai berikut:

Kriteria Penilaian Panduan Permainan

No.	Kriteria	Persentase
1.	Sangat Baik	86%-100%
2.	Baik	71%-85%
3.	Cukup	56%-70%
4.	Tidak Baik	< 40%

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini terdiri dari berbagai rangkaian kegiatan diantaranya yaitu melakukan studi literatur dan identifikasi kebutuhan untuk pengembangan panduan permainan dalam mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak. Kegiatan ini dilakukan dengan cara literatur eksploratorik dan wawancara dengan empat guru di TK Masyithoh Dukuh Imogiri Bantul. Literatur eksploratorik dilakukan dengan cara mengkaji berbagai teori permainan dan metode pembelajaran anak TK. Wawancara dilakukan dengan guru dan kepala sekolah TK Masyithoh Dukuh Imogiri Bantul untuk mengetahui penggunaan permainan dalam

pembelajaran yang selama ini sudah digunakan di TK. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa permainan sudah digunakan, namun terbatas pada pengembangan fisik motorik kasar.

Penelitian merancang panduan permainan sebagai salah satu acuan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Panduan permainan ini berisi 60 permainan anak yang dilengkapi dengan nama permainan, tujuan permainan, alat dan bahan yang digunakan, langkah-langkah, refleksi permainan, serta variasi permainan. Panduan ini juga disertai dengan ilustrasi gambar agar memberikan kemudahan pengguna panduan dalam memahami penerapan atau praktek permainan. Permainan-permainan ini dapat dilakukan di dalam kelas (*indoor*) maupun di luar kelas (*outdoor*), dengan alat dan bahan sederhana yang dapat divariasikan dengan media yang ada di TK agar tidak merepotkan, dan disertai dengan refleksi agar anak-anak memahami nilai-nilai yang diperoleh melalui permainan.

Panduan permainan yang berisi 60 permainan selanjutnya diuji oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi yang keduanya merupakan dosen Pendidikan Anak Usia Dini. Berdasarkan penilaian dari kedua validator, maka buku panduan yang telah dibuat peneliti dinyatakan layak diuji coba lapangan dengan revisi. Hal ini dapat dilihat dari pengujian instrumen oleh validator dari ahli materi yang menunjukkan bahwa dari 8 indikator panduan menunjukkan 5 indikator (62,5 %) dinyatakan baik, dan 3 indikator (37,5 %) dinyatakan sangat baik. Pengujian instrumen oleh validator dari ahli media menunjukkan bahwa dari 6 indikator panduan menunjukkan 3 indikator (50 %) dinyatakan baik, dan 3 indikator (50 %) dinyatakan sangat baik. Secara keseluruhan, apabila data kuantitatif dikonversikan ke data kualitatif diperoleh hasil untuk uji materi 84,37 %

(Baik) dan hasil untuk uji media 87,5 % (Sangat Baik).

Secara keseluruhan 60 permainan terdiri dari Tepuk Perkenalan, Bola Perkenalan, Tepuk Hobi, Tepuk Cita-cita, Lempar Kantong Biji, Jalan Kepiting, Lompat Katak, Lompat Simpai, Bola Beranting, Lari Zig-zag Bergantian, C-O-C-O-N-U-T, Gobag Bundar Simpang Tiga, Marina Menari di Atas Menara, "Balonku Ada Lima", guru berkata....., Melipat Baju, Pakai Baju Sendiri, Tunjukkan Waktunya, Ayo...Tampilkan, Buah Kesukaanku, Sapu Tangan Bergilir, Berbaris sesuai Urutan Angka, Urutkan dengan Garis, Ayo.....Mengurutkan, Ayo.....Mengelompokkan, Keluarga Burung, Burung Terbang, Gajah, Jerapah, dan Pohon Kelapa; Menjala Ikan, Gambar Berantai, Pesan Berantai, Cerita Berantai, *Caca buca*, Wajah Siapa?, Pindahkan Aku, Si Buta Menggambar, Gayaku dan Gayamu, Oke; Aku Berguna Untuk....., Dengar dan Lakukan, Tebak Benda, Tebak Gerak, Menggiring Balon, Mencari Teman, Mencari Potongan yang Sesuai, Awal Sebuah Kata, Bantu Aku Menemukan, Memilih, Mewarnai, Menggunting dan Menempel; Estafet Bendera, Merangkak, Melompat, Berlari), Ambilkan Sepatuku, Melompat Bersama, Menyeberangi Jembatan, *Puzzle* Kelompok, Menyusun Kepingan Geometri, Membangun Istana, Membangun Menara, Perahu Penyelamatan, Kapal Karam, Mainkan Perkusimu, Pijat, Palu, Babat; dan Hadap, Balik, Bubar.

Permainan yang dirancang dalam panduan yaitu sebanyak 60 permainan diarahkan untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional seperti menunjukkan sikap mandiri, mengendalikan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, mengekspresikan emosi sesuai dengan keadaan, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap hasil karya sendiri, mau berbagi, menolong, dan membantu teman; menunjukkan antusiasme dalam

melakukan permainan kompetitif secara positif; menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan; menjaga diri sendiri dari lingkungannya; dan menghargai orang lain. Hal ini sesuai dengan arah pengembangan sosial emosional anak yang ada dalam kurikulum pembelajaran TK dalam Permendiknas. Pengembangan sosial diharapkan dapat mengarahkan anak dari sifat egosentris ke arah sosiosentris, memperluas pertemanan anak, dan membantu anak belajar menyesuaikan diri agar dapat diterima secara sosial.

Pembahasan

Metode pembelajaran diperlukan agar materi pembelajaran dapat disampaikan dengan menarik, sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik. Selama ini guru telah menerapkan permainan sebagai salah satu metode pembelajaran di TK, namun masih jarang dilakukan dan belum banyak pengembangan permainannya. Pada umumnya permainan dilakukan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak, sedangkan permainan untuk mengembangkan aspek lain masih jarang dilakukan. Hal ini disebabkan dengan terbatasnya buku panduan permainan untuk anak dan masih sedikitnya pelatihan yang dapat mendorong guru untuk mengembangkan permainan dalam pembelajaran di TK. Panduan permainan dalam penelitian ini berisi 60 permainan anak yang dilengkapi dengan nama permainan, tujuan permainan, alat dan bahan yang digunakan, langkah-langkah, refleksi permainan, serta variasi permainan. Panduan permainan ini dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian validator yang secara keseluruhan, apabila data kuantitatif dikonversikan ke data kualitatif diperoleh hasil untuk uji materi 84,37 % (Baik) dan hasil untuk uji media 87,5 % (Sangat Baik).

Panduan ini juga disertai dengan ilustrasi gambar agar memberikan

kemudahan pengguna panduan dalam memahami penerapan atau praktek permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat Angkowo dan Kosasih (Musfiqon, 2012: 32), yang mengungkapkan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru. Desain media yang disertai gambar dapat memberikan kemudahan dalam memahami praktek permainan.

Permainan-permainan dapat dilakukan di dalam kelas (*indoor*) maupun di luar kelas (*outdoor*), dengan alat dan bahan sederhana yang dapat divariasi dengan media yang ada di TK agar tidak merepotkan. Hal ini sesuai dengan pendapat BEF Montolalu (2009) yang menjelaskan bahwa apabila ditinjau dari pelaksanaannya, kegiatan bermain terdiri dari bermain bebas dan bermain terpimpin.

Melalui permainan, pengembangan aspek sosial emosional seperti: mampu menunjukkan sikap mandiri, mengendalikan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi sesuai dengan keadaan, menunjukkan rasa empati mampu menghargai perbedaan orang lain, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap hasil karya sendiri serta mau berbagi, menolong, mau membantu teman; menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif; menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan; menjaga diri sendiri dari lingkungannya; dan menghargai orang lain diharapkan dapat berkembang sesuai harapan, bahkan berkembang sangat baik.

KESIMPULAN

Kegiatan pengembangan yang dilakukan meliputi pengembangan prototipe panduan permainan untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak. Prototipe panduan

permainan terdiri dari 60 permainan yang masing-masing disertai dengan nama permainan, tujuan permainan, media yang digunakan, langkah-langkah permainan, refleksi, dan variasi permainan serta disertai dengan ilustrasi gambar permainan. Prototipe panduan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang hasilnya menyatakan bahwa prototipe panduan layak untuk diujicobakan. Secara keseluruhan, apabila data kuantitatif dikonversikan ke data kualitatif diperoleh hasil untuk uji materi 84,37 % (Baik) dan hasil untuk uji media 87,5 % (sangat baik).

DAFTAR PUSTAKA

- Agoes Dariyo. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Permainan PAUD*. Jakarta: Grasindo.
- BEF Montolulu. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Borg, W.R & Gall, M.D. (1983). *Educational Research an Introduction. Fourth Edition*. New York: Longman Inc.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: KencanaPrenada Media Group.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Mayke S Tedjasputra. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Mursalim. (2011). *Tahap Bermain Pada Anak*. [Online]. Tersedia:

<http://mursalin-nersboyz.blogspot.com/2011/02/tahap-perkembangan-bermain-pada-anak.html>. [21 Oktober 2013].

Pendidikan Anak Usia Dini.
http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_anak_usia_dini diakses tanggal 10 Maret 2015.

Santrock, John W. (2009). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Soe, Dockett dan Flead, Marilyn. (2000). *Play and Pedagogy in Early Childhood*. Australia: Harcourt.

Syamsu Yusuf LN. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung PT Remaja.

Yudrik Jahja. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yuliani Nurani Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.