

TESIS

PENGARUH BERMAIN *ASSOCIATIVE PLAY* TERHADAP
TANTRUM DAN SOSIALISASI ANAK *EARLY CHILDHOOD*
USIA 4-5 TAHUN DI TK ISLAM BAKTI XI
SURAKARTA



Oleh :

SRI MULYANTI

NIM : 010947013

**PROGRAM STUDI MAGISTER KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2011

TESIS

PENGARUH BERMAIN *ASSOCIATIVE PLAY* TERHADAP TANTRUM DAN SOSIALISASI ANAK *EARLY CHILDHOOD* USIA 4-5 TAHUN DI TK ISLAM BAKTI XI SURAKARTA

**Untuk Memperoleh Gelar Magister Keperawatan (M.Kep.)
Dalam Program Studi Magister Keperawatan
Fakultas Keperawatan UNAIR**

Oleh :

SRI MULYANTI

NIM : 010947013

**PROGRAM STUDI MAGISTER KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2011

ANALISIS PERAN PERMAIN ASSOCIATIVE PLAY
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA
SISWA SD

Disusun dan Ditulis oleh:
SRI MULYANTI

FAKULTAS
PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA

MAJALAH PENELITIAN DAN PENGABDIAN
Masyarakat
JILID 10
NO. 1
2018

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri,
Dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk
Telah saya nyatakan dengan benar.**

NAMA : Sri Mulyanti

NIM : 010947013

TANDA TANGAN : 

TANGGAL : ... Juni 2011 ...

Lembar Pengesahan

TESIS INI TELAH DISETUJUI

PADA TANGGAL, 6 Juni 2011

Oleh :

Pembimbing I

Dr.I.G.M. Reza Gunadi Ranuh, dr.,Sp.A (K)
NIP : 19601105 198802 1 002

Pembimbing II

Yuni Sufyanti A, SKp., M.Kes
NIP : 19780606 200112 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Prof. Dr. Suharto, dr., M.Sc., DTM&H., SpPD-KTI
NIP : 19470812 197412 1 001




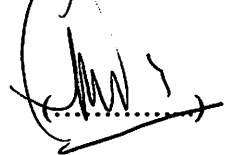
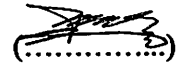
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI TESIS

Tesis ini diajukan oleh

Nama : Sri Mulyanti
Nim : 010947013
Program Studi : Magister Keperawatan
Judul : Pengaruh Bermain *Assosiative Play* Terhadap Tantrum dan Sosialisasi Anak *Early Childhood* Usia 4-5 Tahun di TK Islam Bakti XI Surakarta.

Tesis ini telah diuji dan dinilai
Oleh Panitia Penguji pada
Program Studi Magister Keperawatan Universitas Airlangga
Pada tanggal, 22 Juni 2011

PANITIA PENGUJI

- | | | |
|------------------|--|---|
| 1. Ketua Penguji | : <u>Dr. I Ketut Sudiana, Drs., Msi</u>
NIP. 19550705 198003 1 005 |  |
| 2. Penguji 1 | : <u>Dr.I.G.M. Reza Gunadi Ranuh, dr.,Sp.A (K)</u> (.....) |  |
| 3. Penguji 2 | : <u>Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes</u>
NIP. 19780606 200112 2 001 |  |
| 4. Penguji 3 | : <u>dr Landia Setiawati, Sp.A (K)</u>
NIP. 19590921 198703 2 006 |  |
| 5. Penguji 4 | : <u>Esty Yunitasari, S.Kp., M.Kes</u>
NIP. 19770617 200312 2 002 |  |

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil ‘Alamin, segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNYA sehingga peneliti dapat menyusun tesis yang berjudul “Pengaruh Bermain *Assosiative Play* terhadap Tantrum dan Sosialisasi Anak *Early Childhood* Usia 4-5 Tahun di TK Islam Bakti XI Surakarta”

Terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya peneliti sampaikan kepada :

Prof. Dr. H. Fasich, Apt selaku rektor Universitas Airlangga yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

Purwaningsih, S.Kp, M.Kes selaku dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang telah yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

Prof. Dr. Muhammad Amin, dr., Sp.P (K) selaku mantan Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh studi S2 Keperawatan di bawah naungan Fakultas Kedokteran selama 2 semester.

Dr. Nursalam, M.Nurs (Hons) selaku mantan Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang telah banyak memberikan pengarahan dan motivasi untuk pengembangan diri dan profesi keperawatan selama kepemimpinan beliau hingga saat ini.

Dr. Florentina Sustini, dr, MS selaku mantan ketua program studi S2 Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang telah banyak memfasilitasi proses perkuliahan, memberikan masukan dalam penyusunan dan pelaksanaan tesis ini, serta dukungan moril atas semua keluh kesah kami.

Prof. Dr. Suharto, dr., M.Sc, DTM&H., SpPD-KTI selaku ketua program studi S2 Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang baru, yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian laporan tesis ini, semoga program studi magister keperawatan semakin berkembang dibawah asuhan beliau.

Dr.I.G.M. Reza Gunadi Ranuh, dr.,Sp.A(K), selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, wawasan, motivasi, dan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan laporan tesis ini. Yuni Sufyanti Arief, S.Kp, M.Kes selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dengan sabar kepada peneliti dalam menyelesaikan laporan tesis ini.

Dr. I Ketut Sudiana, Drs., MSi selaku Ketua Penguji tesis yang banyak memberikan kontribusi dan masukan yang positif untuk perbaikan tesis ini. Subur Prayitno, dr., MS dan dr. Landia Setyawati, Sp.A(K), selaku Pembimbing maupun Penguji tesis yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan masukan untuk perbaikan tesis ini. Esty Yunitasari, S.Kp, M.Kes selaku Penguji tesis yang banyak memberikan arahan dan bimbingan untuk penyelesaian penelitian ini.

Prof. Dr. H. Soedibjo H.P., DTM&H., dr. selaku ketua Komisi Etik Penelitian LPPM Unair yang banyak memberikan masukan dan perbaikan proposal ini. Prof. Dr. Rika Subarniati, dr., SKM, Prof. Dr. drg. Istiati SU, Dr.

Bambang Poernomo S., MS., drh, Prof.Dr.L. Dyson, Drs.,MA, Prof. Dr. Fedik A. Rantam, drh selaku anggota komisi etik penelitian LPPM Unair yang banyak memberikan masukan, arahan, perbaikan proposal penelitian, sehingga pelaksanaan penelitian serta penyusunan tesis dapat lebih sempurna.

Ilham Setyobudi SKp., MKes, Direktur Politeknik Kesehatan Surakarta, yang telah memberikan kesempatan dan ijin untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang Magister di Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga. Terimakasih atas bantuan moril dan materiil yang diberikan selama proses hingga terselesaikannya perkuliahan kami dengan baik.

Rita Benya Adriani, SKp., MKes, selaku mantan Direktur Politeknik Kesehatan Surakarta yang telah memberikan kesempatan, dorongan, ijin, maupun motivasi pada kami untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang Magister di Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga. Terimakasih atas bantuan moril dan materiil yang diberikan selama proses perkuliahan kami.

Sudiro, SKp., Ns, MPd, selaku Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Surakarta, yang telah memberikan kesempatan dan ijin, serta dorongan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang Magister di Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga. Terimakasih atas bantuan moril dan materiil yang diberikan selama proses hingga terselesaikannya perkuliahan kami.

Satino, SKM, MScN, selaku mantan Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Surakarta, yang telah banyak memberikan bantuan, arahan, ijin, maupun motivasi pada kami untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang Magister Keperawatan di Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.

Seluruh dosen dan staf Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Surakarta yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, yang telah banyak memberikan dukungan baik moril, maupun materiil dalam penyusunan tugas dalam perkuliahan kami hingga selesai.

Seluruh dosen dan staf Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang banyak memberikan masukan dalam penyusunan laporan tesis ini.

Suharjati, SPd, selaku Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta, semua responden (kelas A1 dan B1 Tahun Ajaran 2010/2011), beserta seluruh guru dan staf TK Islam Bakti XI Surakarta yang dengan bantuan dan perkenan beliau peneliti dapat melakukan pengambilan data sampai selesai di TK Islam Bakti XI Surakarta.

Suamiku tersayang Diyono dan kedua buah hatiku Dian Irsandi Yahya dan Muhammad Hafiz Ardiansyah, yang telah memberi dukungan dan semangat yang luar biasa kepada peneliti dalam melakukan dan menyelesaikan tesis ini.

Teman-teman S2 keperawatan angkatan II dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya penyusunan laporan tesis ini.

Peneliti menyadari hasil tesis ini tidaklah sempurna, oleh karenanya saran dan masukan dari para pakar dan pembaca sangat kami harapkan demi kesempurnaan penelitian ini.

Surabaya, Mei 2011

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas akademik Universitas Airlangga, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Mulyanti
NIM : 010947013
Program Studi : Magister Keperawatan
Departemen :
Fakultas : Keperawatan
Jenis karya : Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Airlangga **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

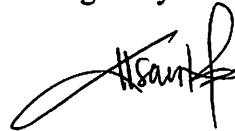
“Pengaruh Bermain *Assosiative Play* terhadap Tantrum dan Sosialisasi Anak *Early Childhood* Usia 4-5 tahun di TK Islam Bakti XI Surakarta”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Airlangga berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :
Pada tanggal :

Yang menyatakan



(Sri Mulyanti)

ABSTRACT

**THE INFLUENCE OF ASSOSIATIVE PLAY
ON TANTRUM AND SOCIALIZATION OF CHILDREN EARLY CHILDHOOD**
**Quasi-Experimental Study in Children of 4-5 years old in kindergarten Bakti XI Islam
Surakarta, Central Java**

Sri Mulyanti¹ Dr. IGM. Reza G. Ramuh, dr.,Sp.A (K)², YuniSufyanti Arief, SKp., M.Kes³

Childhood is a stage of growth and human development are very important. The development of social skills in childhood affects the human personality in adolescence and adulthood. Tantrum is an emotional outburst that occurred in children because children experiencing barriers in communication so as not to convey the desire to right. Many tantrums and behavior problems that arise in adolescence or adulthood due to tantrums and the development of the child's socialization is not optimal.

This study aims : To know influence of playing *assosiative play* on the Early Childhood tantrums in children, and To know the effect of playing *assosiative play* in the socialization of Early Childhood.

The study was quasi experiment (quasi experiment). Samples taken by non probability sampling purposive sampling where the class type as the treatment group A1 and B1 class as the control group. Data were analyzed using Mann Whitney test with the help of SPSS for Windows series16.

The Results of this research : *Assosiative play* has a significant influence on the incidence of Early Childhood tantrums in children with test results of the Mann-Whitney Test sig = 0.004 (sig <0.05); *Assosiative play* has a significant influence on the ability of Early Childhood socialization of children where the value of the significance of the Mann Whitney test

Assosiative play can influence the child's socialization skills and incidents tantrums for Early Childhood.

Keyword : assosiative play, socialization of children, tantrums, Early Childhood

DAFTAR ISI

Sampul Depan	i
Sampul Dalam	ii
Prasyarat Gelar	iii
Pernyataan Orisinalitas	iv
Persetujuan.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Pernyataan Persetujuan Publikasi.....	vii
<i>Abstract</i>	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	x
Daftar Diagram.....	xi
Daftar Lampiran.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum.....	6
1.3.2 Tujuan Khusus.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Teoritis.....	7
1.4.2 Praktis.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Teori Anak Usia Pra Sekolah	9
2.1.1 Pengertian.....	9
2.1.2 Klasifikasi Pembagian Sekolah.....	9
2.1.3 Karakteristik Perilaku.....	10
2.1.4 Perkembangan yang dilalui Anak Pra Sekolah.....	11
2.2 Konsep Sosialisasi Anak Usia Pra Sekolah	12
2.2.1 Pengertian.....	12
2.2.2 Sosialisasi Anak Usia Pra Sekolah.....	12
2.2.3 Kaitan Sosialisasi dengan Bermain.....	14
2.3 Konsep Teori Tantrum	14
2.3.1 Pengertian.....	14
2.3.2 Faktor Penyebab Terjadinya Tantrum.....	15
2.3.3 Bentuk Perilaku Anak saat Terjadi Tantrum.....	18
2.3.4 Tahap-tahap Perilaku Tantrum.....	18
2.3.5 Cara Mengatasi Tantrum.....	19
2.3.6 Cara Mencegah Terjadinya Tantrum.....	26
2.3.7 Faktor yang Mempengaruhi Tantrum.....	28
2.4 Konsep Bermain	32
2.4.1 Pengertian.....	32
2.4.2 Teori Bermain.....	34
2.4.3 Batasan Mengenai Bermain.....	41
2.4.4 Fungsi Bermain bagi Anak.....	43

2.4.5 Tujuan Bermain.....	45
2.4.6 Jenis Permainan.....	46
2.4.7. Bermain untuk Anak Usia Pra Sekolah.....	48
2.4.8 Aspek Perkembangan.....	49
2.4.9 Alat Permainan.....	52
2.4.10 Peran Orang Tua dalam Bermain.....	53
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
3.1 Kerangka Konseptual	55
3.2 Hipotesis Penelitian	56
BAB 4 METODE PENELITIAN	
4.1 Rancangan Penelitian	57
4.2 Populasi Sampel	58
4.2.1 Populasi.....	58
4.2.2 Sampel.....	58
4.3 Definisi Operasional	59
4.4 Instrumen Penelitian	60
4.4.1 Kuesioner Tentang Tantrum.....	60
4.4.2 Kuesioner Tentang Sosialisasi Anak.....	61
4.4.3 Pedoman Tentang Bermain <i>Assosiative Play</i>	61
4.5 Tempat dan Waktu Penelitian	62
4.6 Teknik Pengambilan dan Pengumpulan Data	62
4.6.1 Pengurusan Perijinan.....	63
4.6.2 Kontrak Tentang Pelaksanaan penelitian.....	64
4.6.3 Menyebarkan Kuesioner Awal.....	64
4.6.4 Perlakuan Terhadap Kelompok.....	64
4.6.5 Menyebarkan Kuesioner Akhir.....	65
4.7 Kerangka Operasional Penelitian	66
4.8 Teknik Pengolahan dan Analisis Data	67
4.8.1 Editing.....	67
4.8.2 Skoring dan Penilaian.....	67
4.8.3 Analisis Data.....	67
BAB 5 ANALISIS HASIL PENELITIAN	
5.1 Karakteristik Responden.....	73
5.1.1 Jenis Kelamin.....	73
5.1.2 Karakteristik Responden Berdasar Umur.....	74
5.2 Hasil Penelitian.....	75
5.2.1 Kemampuan Sosialisasi Anak.....	75
5.2.2 Kejadian Tantrum.....	78

BAB 6	PEMBAHASAN	
	6.1 Karakteristik Responden.....	81
	6.2 Hasil Penelitian.....	81
	6.2.1 Kemampuan Sosialisasi Anak.....	81
	6.2.2 Kejadian Tantrum.....	86
	6.3 Kelemahan Penelitian.....	89
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN	
	7.1 Kesimpulan.....	91
	7.2 Saran.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel	2.1.	Pertumbuhan dan Perkembangan Sosialisasi	12
Tabel	2.2.	Teori Modern serta Peran Bermain dalam Perkembangan	41
Tabel	4.1	Definisi Operasional	59
Tabel	4.2.	Kerangka Operasional Penelitian	66
Tabel	5.1.	Kemampuan Sosialisasi Anak Setelah Perlakuan	77
Tabel	5.2.	Kejadian Tantrum pada Anak Setelah Perlakuan	80

DAFTAR DIAGRAM

Diagram	5.1	Karakteristik Responden Berdasar Jenis Kelamin	73
Diagram	5.2	Karakteristik Responden Berdasar Umur.....	74
Diagram	5.3	Nilai Kemampuan Sosialisasi Anak Sebelum Perlakuan.....	76
Diagram	5.4	Nilai Kemampuan Sosialisasi Anak Setelah Perlakuan.....	77
Diagram	5.5	Deskripsi Kejadian Tantrum Sebelum Perlakuan.....	78
Diagram	5.6	Deskripsi Kejadian Tantrum Setelah Perlakuan.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Pustaka
2. Permohonan Bantuan Fasilitas Pengambilan Data Awal
3. Permohonan Bantuan Fasilitas Penelitian
4. Pemberian Ijin Penelitian
5. Pernyataan Laik Etik
6. Lembar Permohonan Menjadi Responden
7. Lembar Persetujuan Responden
8. Kuesioner Gaya Perilaku (BSQ)–Tantrum
9. Kuesioner Sosialisasi Anak Usia Pra Sekolah
10. Satuan Acara Pembelajaran Program Bermain
11. Berita Acara Bermain *Assosiative Play*
12. Laporan Pelaksanaan Bermain *Assosiative Play*
13. Tabulasi Data Hasil Penelitian
14. Hasil Analisis Statistik

BAB I
PENDAHULUAN

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa anak atau kanak-kanak adalah fase perkembangan manusia yang sangat penting. Pada masa kanak-kanak manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat menuju usia remaja dan dewasa. Keberhasilan masa pertumbuhan dan perkembangan pada masa kanak-kanak sangat menentukan bentuk fisik dan psikologi individu pada masa dewasa. Salah satu faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak adalah adanya kelompok sebaya (*peer group*). Sesuai dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini, di mana anak usia dini (kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun) merupakan masa yang peka, karena masa ini merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimuli lingkungan dan menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal. Pada kelompok ini, anak akan belajar berinteraksi dengan orang lain sehingga akan merangsang anak untuk bersosialisasi dengan orang lain. Sosialisasi merupakan kebutuhan penting bagi anak, sehingga anak

akan memperoleh pengalaman berinteraksi dengan berbagai macam karakter anak yang nantinya sangat berguna untuk kematangan psikologis dan emosi seorang anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seorang anak untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Sebagian orang tua berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadi tidak cerdas, sedangkan ada juga orang tua yang mempunyai persepsi bahwa bermain merupakan kebutuhan anak untuk membantu proses perkembangan kognitif dan psikologis anak. Ditinjau dari psikologi anak, banyak ahli psikologi yang berpendapat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Pada tahap sosialisasi dengan orang lain, baik di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan rumah, anak usia pra sekolah terkadang berusaha keras untuk mendapat sesuatu yang sesuai dengan keinginan anak tersebut. Dan tidak jarang orang tua harus menahan malu karena anak-anak menangis, mengamuk tanpa kendali di tempat keramaian (Yati, 2000). Kondisi yang demikian sering dikenal dengan istilah tantrum. Jika kondisi ini berlanjut, akan mengurangi kesempatan anak dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya. Banyak tantrums dan perilaku bermasalah yang kemudian muncul pada masa remaja atau pada awal periode kehidupan dewasa, yang dapat dilihat karena tidak terselesaikannya masalah pada waktu masa kanak-kanak, sehingga perilaku antisosial terulang kembali dan sulit untuk diubah. (Tandry,

2010). Melihat dampak yang terjadi pada masa remaja, tantrum maupun perilaku bermasalah yang terjadi pada masa kanak-kanak (4-5 tahun) perlu diatasi atau diantisipasi, sehingga kejadian yang buruk pada masa remaja bisa dikendalikan dengan baik.

Tantrum adalah ledakan emosi yang terjadi pada anak – anak disertai rasa marah, serangan agresif, menangis, menjerit, berguling, menghentak – hentakkan kedua kaki, dan tangan pada lantai atau tanah. Ledakan emosi tersebut biasanya terjadi karena anak masih mengalami hambatan dalam berkomunikasi sehingga tidak dapat menyampaikan keinginan dengan tepat. Akibatnya keinginan anak sering tidak terpenuhi dan membuat anak frustrasi. (Anantasari, 2006). Tantrum ini merupakan salah satu kendala bagi anak dalam melakukan sosialisasi dengan orang lain maupun teman sebayanya. Melihat kondisi di atas, penting dilakukannya teknik bermain *assosiative* bagi anak yang mengalami tantrum atau perilaku bermasalah lain, sehingga anak akan terkondisi dengan permainan yang dilakukan, yang akan membuat anak dapat memodifikasi kemarahan dengan baik, dengan harapan tantrum akan teratasi. Anak-anak mempunyai pengendalian diri yang cukup atas kemarahan mereka ketika mereka mulai sekolah pada usia 5 tahun. (Tandry, 2010).

Taman kanak-kanak (TK) Islam Bakti XI Surakarta, merupakan salah satu lembaga pendidikan dibawah Yayasan Pendidikan Bakti Wanita Islam dan Dinas Pendidikan dan Olah Raga (Disdikpora) yang mendidik anak – anak usia pra sekolah (4-6 tahun), untuk persiapan anak masuk ke

jenjang yang lebih tinggi yaitu Sekolah Dasar. Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di TK Islam Bakti XI melalui wawancara singkat dengan guru dan orang tua siswa diperoleh data bahwa siswa-siswi baik kelas A1, B1, B2, maupun B3, kurang lebih sekitar 39,23 % masih sering mengalami tantrum seperti menangis, merengek, menendang-nendang temannya, jika keinginan mereka tidak tercapai. Kebijakan yang diambil untuk mengatasi tingkah laku anak tersebut, pihak sekolah meminta orang tua untuk menyerahkan anak sepenuhnya kepada sekolah.

Hasil penelitian Fajarini tahun 2009 tentang gambaran terjadinya tantrum pada anak usia pra sekolah di TK Aisyiyah 01 Tompokersan Kabupaten Lumajang diperoleh hasil 70,45 % anak mengalami tantrum dengan perilaku yang sering ditunjukkan anak saat terjadi tantrum yaitu menangis sebesar 25,67 % dan 80,65 % berada dalam tahap bersedih atau menyesal. Tingkah laku tantrum secara umum, meliputi : berteriak, menjerit, menangis, memukul, menendang, mengejangkan badan di lantai dan berlari menjauh. Tantrum yang benar – benar parah dapat membuat wajah seorang anak menjadi biru, sakit, bahkan napas sesenggukan hingga hampir tidak sadarkan diri, tetapi reflek alami akan membuat anak bernafas lagi sebelum bahaya muncul. Biasanya orang tua melihat anak seperti sengaja bersikap sulit, padahal anak hampir tidak pernah melakukan tantrum karena alasan kesengajaan itu.

Secara umum tantrum merupakan ungkapan dari rasa kehilangan kendali, ada sebagian yang melibatkan usaha menipu. Penyebab lain dari tantrum adalah respon rumit dari anak terhadap perasaan putus asa, tidak

berdaya dan amarah yang terjadi karena tidak ada cara untuk mengatasi perasaan tersebut. (Hayes, 2003). Seringnya anak mengalami tantrum akan membuat anak kehilangan kesempatan untuk lebih banyak bergaul dengan orang lain dan menghambat perkembangan sosialisasi anak, serta dapat menimbulkan masalah pada masa remaja awal dikarenakan permasalahan masa kanak-kanak yang tidak terselesaikan.

Berkaitan dengan hal tersebut perlu kiranya dipikirkan suatu tindakan nyata untuk mencegah atau mengurangi terjadinya tantrum pada anak, misalnya dengan bermain. Jenis bermain pada anak sangat bervariasi sesuai dengan tumbuh kembang anak seperti *Unoccupied play*, *Onlooker play*, *Parallel play*, *Associative play*, *Cooperative play*, dan *Solitary play*. *Assosiative play* merupakan jenis permainan yang sesuai dengan tumbuh kembang anak usia pra sekolah, dimana anak akan berlatih berbagi dan menerima dalam suasana bermain. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Fajarini tahun 2009 dan hasil studi pendahuluan yang dilakukan penulis, pencegahan tantrum memerlukan tindakan yang nyata bukan hanya anjuran dengan kata-kata. Salah satu tindakan nyata yang secara teori dapat mengurangi kejadian tantrum adalah dengan bermain yang terprogram. Manfaat lain program bermain adalah salah satu sarana dalam pengembangan sosial emosional anak supaya lebih optimal (Mutiah, 2010). Bermain dapat mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan dapat memecahkan konflik. Namun, sampai saat ini belum ada penelitian yang membuktikan bahwa dengan bermain dapat menurunkan angka

kejadian tantrum serta dapat meningkatkan sosialisasi anak usia pra sekolah.

Berkaitan dengan hal tersebut perlu kiranya dicari bukti secara empirik tentang pengaruh bermain dalam mengurangi terjadinya tantrum dan meningkatkan sosialisasi pada anak *early childhood*. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh bermain *assosiative play* terhadap tantrum & sosialisasi anak *early childhood* usia 4-5 tahun di TK Islam Bakti XI Surakarta”,

1.2 Rumusan Masalah

Apakah “Bermain *Assosiative Play*” berpengaruh terhadap penurunan kejadian tantrum & peningkatan kemampuan sosialisasi anak *early childhood*?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Mempelajari pengaruh “bermain *assosiative play*” terhadap penurunan kejadian tantrum & peningkatan kemampuan sosialisasi anak usia *early childhood*.

1.3.2 Tujuan khusus

- 1) Mempelajari pengaruh “bermain *assosiative play*” terhadap penurunan kejadian tantrum pada anak *usia early childhood*.

- 2) Mempelajari pengaruh "bermain *assosiative play*" terhadap peningkatan kemampuan sosialisasi anak usia *early childhood*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

- 1) Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bukti empirik untuk pengembangan Ilmu Keperawatan Anak yang berhubungan dengan bermain, tantrum, sosialisasi anak, serta tumbuh kembang.

- 2) Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai data atau hasil riset untuk pengembangan penelitian selanjutnya berkaitan dengan tumbuh kembang anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat mengembangkan pengetahuan tentang pengaruh bermain *assosiative play* terhadap tantrum dan sosialisasi anak *early childhood* usia 4-5 tahun di TK Islam Bakti XI Surakarta.

- 2) Orang Tua

Memperoleh informasi tentang salah satu tindakan untuk mengurangi terjadinya tantrum pada anak usia pra sekolah

3) TK Islam Bakti XI Surakarta

Menjadi bahan masukan untuk menyusun suatu intervensi atau kebijakan dalam rangka mengurangi terjadinya tantrum pada anak usia pra sekolah.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan tentang konsep dasar teori anak usia pra sekolah, sosialisasi anak usia pra sekolah, tantrum yang sering terjadi pada anak usia pra sekolah, serta konsep bermain yang disesuaikan dengan anak usia pra sekolah.

2.1 Konsep Teori Anak Usia Pra Sekolah

Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, kebutuhan belajar semakin meningkat. Memasukkan anak ke lembaga pendidikan (dalam hal ini sekolah) adalah salah satu alternatif pemenuhan kebutuhan itu. (Yati, 2000).

2.1.1 Pengertian

Menurut (Rachmani, 2001), usia 4 - 6 tahun merupakan tahapan usia yang bisa digolongkan sebagai usia pra sekolah. Sedangkan menurut Jurnal PADU, dalam (Mutiah, 2010), di sebut masa pra sekolah atau masa *early childhood*, adalah dari usia 3 - 6 tahun.

2.1.2 Klasifikasi Pembagian Sekolah

1) Taman Bermain (TB)

Taman bermain merupakan sekolah untuk anak usia 3 – 4 tahun.

2) Taman Kanak – kanak (TK)

Taman kanak – kanak merupakan sekolah untuk anak usia 4 – 6 tahun.

2.1.3 Karakteristik Perilaku

Karakteristik Perilaku Anak Usia Pra Sekolah menurut (Yati, 2000), antara lain :

1) Berkembangnya konsep diri anak

Diawal kehidupan, anak merasa bahwa diri dan lingkungannya menyatu. Namun, secara perlahan pemahamannya tentang kehidupan pun berkembang. Anak mulai menyadari bahwa ia berbeda dengan yang lain. Konsep diri terus tumbuh sampai usia 3 tahun, ketika anak mulai mengenal dirinya “aku” dan memiliki serangkaian perasaan terhadap dirinya sendiri.

2) Sifat egosentrisme pada anak

Meski anak menyadari bahwa orang lain memiliki perasaan sendiri, namun egosentrisme anak usia prasekolah amat kuat. Anak berfikir bahwa ialah pusat dunia, bahwa semua hal di dunia ini tersedia untuk anak dan semua ada untuk memenuhi semua kebutuhannya. Kuatnya egosentrisme ini juga mempengaruhi perilaku anak saat bermain yakni anak enggan bila mainannya dipinjam, juga menolak menolak mengembalikan pinjaman. Wajar saja jika kegiatan bermain bersama kerap diwarnai konflik atau perselisihan antar anak.

3) Meluapnya rasa ingin tahu anak

Secara alamiah, anak pra sekolah memiliki rasa ingin tahu yang amat besar, rasa ingin tahunya meliputi beragam bidang, termasuk bidang seksual, sebaiknya orang tua siap ketika anak menanyakan asal bayi dan ingin mengetahui perbedaan antara pria dan wanita.

4) Belajar menimbang rasa

Disekitar usia 4 tahun, anak kian bersemangat mempelajari hal-hal baru di sekelilingnya. Minat anak terhadap teman – teman sebaya berkembang, bahkan anak mampu memilih beberapa diantaranya sebagai teman dekat. Selain itu anak mulai memasuki tahap bermain asosiatif. Maksudnya, anak sudah bisa terlibat dalam permainan kelompok bersama teman – temannya, meski kerap terjadi pertengkaran. Hal ini karena ia masih lebih banyak memusatkan perhatian pada dirinya sendiri.

2.1.4 Perkembangan yang dilalui Anak Usia Pra Sekolah

Usia 0 sampai dengan masa 6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan dan kepribadian anak dan sangat penting dalam inteligensi. Adapun beberapa masa yang dilalui anak usia dini menurut (Mutiah, 2010), adalah sebagai berikut :

- 1) Masa Peka; masa yang sensitive dalam penerimaan stimulasi dari lingkungan.
- 2) Masa Egosentris; sikap mau menang sendiri, selalu ingin dituruti sehingga perlu perhatian dan kesabaran dari orang dewasa / pendidik.
- 3) Masa Berkelompok; anak-anak lebih senang bermain bersama teman sebayanya, mencari teman yang dapat menerima satu sama lain sehingga orang dewasa seharusnya memberi kesempatan pada anak untuk bermain bersama-sama.
- 4) Masa Meniru; anak merupakan peniru ulung yang dilakukan terhadap lingkungan sekitarnya. Proses peniruan terhadap orang-orang di

sekelilingnya yang dekat (seperti memakai lipstick, memakai sepatu hak tinggi = mencoba-coba) dan berbagai perilaku ibu, ayah, kakak, maupun tokoh-tokoh kartun di TV, majalah, komik, dan media masa lainnya.

- 5) Masa Eksplorasi (penjelajahan); masa menjelajahi pada anak dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya, mencoba-coba dengan cara memegang, memakan/meminumnya, dan melakukan *trial and error* terhadap benda-benda yang ditemukannya.

2.2 Konsep Sosialisasi Anak Usia Pra Sekolah

2.2.1 Pengertian

Sosialisasi merupakan kebutuhan penting bagi anak. Dengan sosialisasi, anak akan memperoleh pengalaman berinteraksi dengan berbagai macam karakter anak yang nantinya sangat berguna untuk kematangan psikologis dan emosi seorang anak. (Rachmani, 2001).

2.2.2 Sosialisasi Anak Usia Pra Sekolah

Berikut kami tampilkan Table 2.1. Tentang pertumbuhan dan perkembangan sosialisasi anak usia pra sekolah, menurut (Wong DL, 2004).

Usia (tahun)	Kemampuan Sosialisasi Anak
3 s/d 4 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1) Berpakaian sendiri hampir lengkap bila dibantu dg kancing belakang dan mencocokkan sepatu kanan atau kiri. 2) Mengalami peningkatan rentang perhatian 3) Makan sendiri sepenuhnya 4) Dapat menyiapkan makan sederhana, seperti sereal dan susu dingin. 5) Dapat membantu mengatur meja; dapat mengeringkan piring tanpa pecah.

	<ul style="list-style-type: none"> 6) Merasa takut, khususnya pada kegelapan dan pergi tidur 7) Mengetahui jenis kelamin sendiri dan jenis kelamin orang lain. 8) Permainan paralel dan asosiatif; mulai mempelajari permainan sederhana tetapi sering mengikuti aturannya sendiri; mulai berbagi.
4 s/d 5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> 1) Sangat mandiri 2) Cenderung untuk keras kepala dan tidak sabar 3) Agresif secara fisik serta verbal 4) Mendapat kebanggaan dalam pencapaian 5) Mengalami perpindahan alam perasaan 6) Memamerkan secara dramatis, menikmati pertunjukan orang lain 7) Menceritakan cerita keluarga pada orang lain tanpa batasan 8) Masih mempunyai banyak rasa takut. 9) Permainan asosiatif : <ul style="list-style-type: none"> (1) Mengkhayalkan teman bermain umum terjadi. (2) Menggunakan alat dramatis, imajinatif, dan imitative. (3) Eksplorasi seksual dan keingintahuan ditunjukkan melalui bermain, seperti menjadi "dokter" atau "perawat".
5 s/d 6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> 1) Kurang memberontak dibandingkan dengan waktu sewaktu berusia 4 tahun. 2) Lebih tenang dan berhasrat untuk menyelesaikan urusan 3) Tidak seterbuka dan terjangkau dalam hal pikiran dan perilaku seperti pada tahun-tahun sebelumnya. 4) Mandiri tetapi dapat dipercaya; tidak kasar; lebih bertanggung jawab. 5) Mengalami sedikit rasa takut; mengandalkan otoritas luar untuk mengendalikan dunianya. 6) Berhasrat untuk melakukan sesuatu dengan benar dan mudah; mencoba untuk "hidup berdasarkan aturan". 7) Menunjukkan sikap lebih baik. 8) Memperhatikan diri sendiri dengan total kecuali untuk gigi, kadang-kadang perlu pengawasan dalam berpakaian dan hygiene. 9) Tidak siap untuk berkonsentrasi pada pekerjaan-pekerjaan yang rumit atau cetakan yang kecil

	<p>karena sedikit rabun jauh dan koordinasi tangan-mata belum halus.</p> <p>10) Permainan asosiatif; mencoba untuk mengikuti aturan tetapi curang untuk menghindari kekalahan.</p>
--	--

2.2.3 Kaitan Sosialisasi dengan Bermain

Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Bermain dengan orang lain akan membantu anak untuk mengembangkan hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan tersebut. Pada saat melakukan aktivitas bermain, anak belajar berinteraksi dengan teman, memahami bahasa lawan bicara, dan belajar tentang nilai sosial yang ada pada kelompoknya. Usia toddler dan pra sekolah adalah tahapan awal bagi anak untuk meluaskan aktivitas sosialnya di luar lingkungan keluarga. (Supartini, 2004),

2.3 Konsep Teori Tantrum

2.3.1 Pengertian

Tantrum adalah ledakan emosi yang terjadi pada anak – anak disertai rasa marah, serangan agresif, menangis, menjerit, berguling, menghentak – hentakkan kedua kaki, dan tangan pada lantai atau tanah. Ledakan emosi tersebut biasanya terjadi karena anak masih mengalami hambatan dalam berkomunikasi sehingga tidak dapat menyampaikan keinginan dengan tepat. Akibatnya keinginan anak sering tidak terpenuhi dan membuat anak frustrasi. (Anantasari, 2006).

Menurut pendapat Tika Bisono, dalam *Bad Behaviour, Tantrums, and Tempers*, 2010, karangan Tandry, tantrums adalah sebuah akibat, dimana penyebabnya bisa terdiri dari berbagai faktor, yaitu :

- 1) Faktor pertama atau utama adalah kegagalan pola asuh yang secara turun temurun diterapkan tanpa penyesuaian zaman dan diperoleh dari generasi kakek-nenek bahkan nenek moyang mereka.
- 2) Faktor kedua adalah ketidakmampuan anak mengekspresikan pikiran, emosi dan keinginannya secara verbal sehingga tidak dipahami oleh orang tua.
- 3) Faktor ketiga adalah faktor situasi sosial atau pengaruh lingkungan yang turut berperan dalam menciptakan tantrum pada anak. Sebagaimana yang dikemukakan oleh tokoh perkembangan kognitif dikaitkan dengan kecerdasan perilaku sosial Vygotsky (1934), yang dikutip oleh Tandry (2010), perkembangan kognitif adalah sebuah proses kolaboratif, dimana anak belajar melalui interaksi sosial.

(Tandry, 2010), menyampaikan, bahwa banyak tantrums dan perilaku bermasalah yang kemudian muncul pada masa remaja atau pada awal periode kehidupan dewasa dapat dilihat kembali pada masa kanak-kanak. Mudah sekali bagi perilaku antisosial untuk terulang kembali hingga suatu kebiasaan terbentuk dan sulit untuk diubah.

2.3.2 Faktor Penyebab Terjadinya Tantrum

Menurut (Hayes, 2003), terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan terjadinya tantrum, diantaranya adalah :

- 1) Keinginan mencari perhatian

Pada awalnya seorang anak tidak melakukan tantrum hanya untuk mencari perhatian dan jarang dilakukan untuk menipu orang tua. Akan tetapi jika ganjaran untuk sebuah tantrum adalah perhatian yang memuaskan dan sangat besar dari orang dewasa di sekelilingnya, hal itu bisa memberi alasan yang sangat baik bagi anak untuk segera melakukannya lagi. Oleh karena itu sangat penting untuk tidak langsung bereaksi berlebihan atau meributkannya, tetapi orang tua bertindak lebih tenang.

2) Menginginkan sesuatu yang tidak bisa dimiliki anak

Belajar menunggu hal – hal yang diinginkan anak atau menerima bahwa seorang anak tidak bisa memiliki segala sesuatu yang diinginkan, membutuhkan waktu yang lama.

3) Frustrasi dari dalam

Ketidaksabaran yang tumbuh bersama kemampuan anak yang terbatas untuk melakukan hal – hal yang ingin dicoba, atau tidak mampu mengungkapkan keinginan dari seorang anak dengan utuh karena kurangnya keterampilan berbahasa bisa memicu sebuah tantrum. Selain itu, ketidakmampuan anak mengungkapkan diri membuat orang tua atau orang lain tidak mengerti maksudnya sehingga anak menjadi frustrasi.

4) Ingin membuktikan dirinya mandiri

Seorang anak kadang berusaha menunjukkan pada orang tua bahwa ia adalah orang yang berbeda dengan kepribadiannya sendiri, misalnya dengan meminta memakai pakaian yang tidak sesuai, seperti kaos pada hari yang sangat dingin. Jika orang tua tidak mengijinkannya sekalipun untuk alasan yang baik, seorang anak mungkin merasa bahwa kemandiriannya yang

semakin meningkat sedang terancam. Sebagai orang tua, ketakutan yang lebih mendalam membuat reaksi tersebut tampak jauh lebih parah.

5) Rasa cemburu

Kecemburuan sering kali ditunjukkan pada saudara atau anak lain, mungkin seorang anak menginginkan mainan yang dimiliki orang lain. Hal tersebut bisa memicu tantrum pada anak ketika keinginannya tidak dipenuhi.

6) Kelelahan atau rasa lapar

Faktor – faktor tersebut selalu lebih sulit diatasi walau apapun yang terjadi. Seorang anak biasanya marah ketika ia merasa lelah atau sedang lapar dan selanjutnya akan mudah marah jika diprovokasi sedikit saja.

7) Kelebihan stimulasi

Terkadang kejadian yang sangat menyenangkan, seperti jalan – jalan, pesta ulang tahun bisa membuat anak merasa tertekan karena perubahan rutinitas dan temperatur emosional yang meningkat. Hal tersebut bisa mengakibatkan tantrum pada anak.

8) Pola asuh orang tua yang salah

Kesalahan pola asuh orang tua, misalnya memanjakan anak dengan memenuhi segala yang diminta sehingga pada saat anak tidak terpenuhi permintaannya kemarahan anak akan meledak, atau pola asuh orang tua yang tidak konsisten dalam melarang atau mengizinkan.

9) Perkembangan pribadi anak

Sejak berusia 4 tahun, anak mulai mengembangkan kemandirian sebagai wujud kemampuan dia mengontrol lingkungannya, meskipun ia belum mampu untuk melakukannya. Anak sering merasa bisa melakukan apa saja

yang dilakukan oleh orang tua. Saat menyadari bahwa ia tidak bisa mengontrol dan tidak bisa memiliki semua yang diinginkan, anak akan mengalami tantrum.

10) Sifat keras kepala belaka

Beberapa perilaku yang berakhir dengan mengarah ke tantrum tidak mudah dijelaskan, atau setidaknya tidak terlihat cocok sama sekali dengan salah satu kategori diatas. Maka sifat keras kepala pada anak yang menyebabkan terjadinya tantrum.

2.3.3 Bentuk Perilaku Anak Saat Terjadi Tantrum

(Hames, 2007), menyebutkan bentuk perilaku yang ditunjukkan anak saat terjadi tantrum, antara lain :

- 1) Rewel
- 2) Mengomel
- 3) Memukul lengan dan tungkai kaki
- 4) Menjerit
- 5) Berteriak
- 6) Merentangkan punggung ke belakang
- 7) Menendang dengan kaki
- 8) Membenturkan kepala ke lantai
- 9) Merengek
- 10) Menangis

2.3.4 Tahap - Tahap Perilaku Tantrum Pada Anak

Menurut (Hames, 2007), Tahap - tahap perilaku tantrum pada anak, yaitu :

1) Tahap pra drama

Pada tahap pra drama, anak yang mengalami tantrum menunjukkan sikap, antara lain : rewel, mengomel, mendorong perkelahian. Anak makin

mengumumkan sesuatu dan mempunyai alasan yang sempurna untuk mengamuk. Pada tahap ini amukan bisa diduga dapat terjadi, tetapi dengan tindakan yang cepat dan tegas hal itu bisa dicegah.

2) Tahap berdiri

Pada tahap berdiri, tingkah laku yang ditunjukkan anak yaitu : memukul – memukul lengan dan tungkai kaki, menjerit, berteriak.

3) Tahap menjatuhkan diri ke lantai

Pada tahap ini anak akan merentangkan punggung ke belakang, kaki menendang beberapa anak membenturkan kepalanya ke lantai atau dinding sehingga menimbulkan lebam, dan beberapa anak menggigit lengannya sampai berdarah. Pada usia ini tindakan melukai diri sendiri belum tentu menunjukkan trauma psikologis yang mendalam pada anak.

4) Tahap sedih dan menyesal

Pada tahap ini tingkah laku yang ditunjukkan anak yakni : jeritan pada anak berubah menjadi renekan dan isakan, anak tahu bahwa perilakunya sudah menjengkelkan. Beberapa anak memperbolehkan orang tua untuk menghiburnya, tetapi beberapa anak yang lain hanya berdiri disamping orang tua tetapi tidak ingin dipegang.

2.3.5 Cara Mengatasi Tantrum (Hayes, 2003)

Terkadang orang tua bisa menilai berdasarkan situasi pemicu ketika seorang anak akan mempunyai sebuah tantrum. Kejadian seperti ini seringkali dimulai anak dengan merengek atau sesuatu kemudian berkembang menjadi

tantrum. Berikut ini beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi tantrum, antara lain :

- 1) Memberikan penjelasan kepada anak dengan perkataan yang baik tetapi tegas, misalnya jika anak merengek ingin makan es krim saat pulang dari taman kanak – kanak, sementara orang tua tidak ingin selera makan anak menjadi hilang. Maka orang tua memberi penjelasan kepada anak bahwa setelah sampai di rumah anak akan diberi makan siang dan perlu tidak diberi es krim.
- 2) Melakukan segala hal yang dapat menenangkan diri orang tua sendiri, misalnya dengan mengambil napas panjang dan beristirahat sebelum bertindak. Orang tua berusaha untuk tidak membiarkan seorang anak yang membuat orang tua menjadi hilang kendali.
- 3) Mencoba mengabaikan tantrum pada anak kadang – kadang berhasil, seperti meneruskan hal – hal yang dikerjakan orang tua atau berjalan ke ruangan lain. Tindakan tersebut mungkin berhasil untuk segala perilaku salah minor. Tetapi harus ada batas waktu yang jelas untuk mengabaikan seorang anak. Batas waktu yang tepat adalah tidak lebih dari lima menit.
- 4) Berbicara dengan tenang kepada anak dengan menggunakan suara pelan dan membiarkan anak mengetahui bahwa orang tua tidak akan menghukum atau meninggalkannya, kadang – kadang membuat anak berhenti mendengarkan atau setidaknya menekan keributan ke tingkat yang bisa ditahan.
- 5) Mendekap anak erat-erat terkadang berhasil, tetapi hal itu akan bisa berlangsung jika orang tua tetap tenang. Sebaliknya dekapan juga bisa membuat sebagian anak menjadi lebih marah. Anak kecil yang sepenuhnya diluar kendali harus bisa dicegah dari hal yang dapat menyebabkan anak

untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain. Orang tua hanya berusaha untuk menghentikan seorang anak untuk menyakiti dirinya sendiri atau orang lain. Jika anak tidak mengizinkan orang tua untuk memeluknya dan membuat anak semakin marah, maka orang tua tetap berada di dekat anak sampai amarah pada anak mereda.

- 6) Jika tantrum pada anak berlalu, sebaiknya orang tua tidak terus mengusik atau mengingatkan anak tentang hal yang menyebabkan terjadinya tantrum pada anak. Anak – anak seringkali merasa sangat rentan setelah mengalami tantrum. Dan sebaiknya orang tua mendekap, mencium dan menghibur anak tersebut.

Selain pendapat diatas, (Tandry, 2010), juga menyampaikan bagaimana cara penanganan tantrums dan kemarahan, diantaranya adalah :

- 1) Mengajarkan anak bagaimana marah.

Biasanya, ada cara “baik” untuk marah dan ada juga cara yang kurang begitu baik. Mungkin cara terbaik mengajar anak untuk marah adalah dengan memberikan mereka contoh. Lebih mudah diucapkan daripada dilakukan, seperti beberapa pendapat dibawah ini :

- (1) Katakan pada anak ketika kita merasa marah, sehingga mereka tahu bagaimana bentuknya dan mereka tahu apa dan bagaimana sebetulnya marah itu.
- (2) Usahakan untuk tidak kehilangan kendali atas kemarahan kita. Jika kita akan marah, lebih baik melakukannya sejak dini, sebelum semuanya di luar kendali. Jika kita marah dengan cara ini, kita bahkan mungkin bisa menikmati pengalaman tersebut.

- (3) Jelaskan pada anak apa yang membuat kita marah, hanya gunakan kata-kata sederhana.
- (4) Katakan pada anak apa rencana yang akan kita lakukan supaya semuanya baik-baik saja.
- (5) Bersiap meminta maaf jika kita merasa bahwa marah kita terlalu berlebihan.

2) Menghindari situasi yang menyebabkan kemarahan.

Dengan cara memperhatikan waktu – waktu tertentu yang membuat anak marah, sehingga kita bisa mengantisipasi bagaimana caranya supaya anak tidak marah. Jika kita sedang jauh dengan anak, perlu membangun kembali hubungan dengan mereka.

3) Jangan pernah diperas atau diancam oleh kemarahan.

Sangat baik bersikap tegas pada anak sejak dini dan melihat hasilnya nanti ketika anak menunjukkan disiplin diri yang baik dan mendapatkan apa yang ia inginkan dengan cara yang pantas. Adalah poin yang penting untuk diingat bahwa pengendalian diri dan disiplin diri harus datang dari luar terlebih dahulu. Anak tidak dilahirkan dengan cara pengendalian diri yang baik dan satu-satunya cara agar anak bisa mengembangkan kemampuan ini adalah memiliki orang tua dan orang dewasa lain untuk mengajarkannya kepada mereka, hingga mereka belajar untuk mampu melakukannya sendiri. Dalam hal ini, anak perlahan-lahan belajar bagaimana mengatur keinginan, hasrat dan perasaan mereka sendiri.

4) Mengintervensi dan peringatan dini.

Jika melihat anak akan segera diliputi kemarahan, lebih mudah apabila dengan lembut mengendalikan anak daripada melakukan hal yang sangat berlawanan, yang biasanya memerlukan intervensi besar yang dapat dilihat sebagai suatu hadiah atas kemarahan yang membahayakan. Memberikan peringatan kepada anak akan membantu dalam mencegah terbentuknya dan tidak terkontrolnya amarah dan kemarahan, tetapi harus dengan hari-hati, sehingga anak tidak menganggap bahwa kita tidak sungguh-sungguh dengan apa yang kita katakan. Ada banyak keuntungan dari memberikan peringatan, diantaranya :

- (1) Suatu peringatan memperjelas apa yang kita inginkan dari anak.
- (2) Peringatan mengatakan pada anak konsekuensi apa yang didapat jika melakukan hal yang tidak diharapkan dan yang telah diminta.
- (3) Ketika konsekuensinya berlaku, itu akan membawa pengaruh atas kesadaran anak.
- (4) Kita akan merasa lebih baik karena kita sedang melakukan apa yang kita katakan dan kita ingin anak kita lakukan daripada didorong oleh anak kita untuk melakukan sesuatu secara terpaksa dan kemudian menyesalinya setelah itu.

5) Mengharapkan sebuah permintaan maaf

Ketika kemarahan selesai, episode selanjutnya adalah mengharapkan anak untuk meminta maaf. Sinyal-sinyal pada akhir dari amarah membantu anak untuk menjadi normal kembali ketimbang tetap merajuk. Kemarahan dibiarkan di masa lalu dan anak mampu untuk membuat awal yang baru.

Sebuah permintaan maaf juga membantu membangun kembali hubungan yang baik dan untuk memperbaiki kembali setelah ledakan amarah.

Membangun kembali hubungan setelah pertengkaran dan ledakan emosi kemarahan sangat penting bagi setiap orang untuk dipertimbangkan. Hal ini mengajarkan anak bagaimana untuk menyelesaikan sebuah pertengkaran tanpa mengakhiri hubungan, yang tentunya merupakan keterampilan penting untuk dipelajari sebelum memasuki masa pendewasaan.

6) Mengalihkan semua perhatian dan mengisolasi

Pernahkan kita perhatikan bahwa anak-anak jarang sekali mengalami ledakan kemarahan ketika mereka sedang sendirian? Kemarahan tantrums dipertontonkan bagi banyak orang. Jadi, jika meninggalkan anak dalam keadaan marah, bahkan jika ia menjerit dan menendang lantai dan keluar dari kamar, amarah tersebut tidak akan berlangsung lama.

7) Ketika semuanya gagal, perlu menahan anak.

Banyak orang tua akan mendapati bahwa cukup sulit untuk memegang anak sendirian ketika anak tersebut berusia 5 tahun atau lebih tua dari itu. Semuanya tergantung pada ukuran dan kekuatan, tetapi pikirkan dengan jernih sebelum mengambil alih anak yang lebih besar (kemarahan sudah tumbuh pada usia itu). Berikut adalah beberapa langkah panduan untuk memegang seorang anak yang sedang memiliki kemarahan :

(1) Anak harus benar-benar diluar kendali atau hampir tak terkendali

(2) Kita harus merasa bahwa memegang adalah cara terbaik yang bisa dilakukan

- (3) Berikan anak sebuah peringatan supaya ia memiliki kesempatan untuk meningkatkan kembali pengendalian dirinya.
- (4) Beritahukan kepada orang lain atas rencana yang akan kita lakukan.
- (5) Dudukkan anak pada pangkuan kita, tidak menghadap kita sehingga wajah kita tidak bisa dilihat dan supaya anak tidak mendapatkan perhatian ekstra.
- (6) Tempatkan tangan kita mengelilingi pertengahan badan anak, dengan tangan kiri kita, pegang pinggang kanan anak. Kemudian dengan tangan kanan, pegang pinggan kiri anak.
- (7) Sekarang silangkan tangan anak kita ke atas supaya tangan kita tidak menyilang. Untuk melakukan hal ini, kita harus menarik dengan lembut tetapi cukup kuat untuk menjaga mereka dalam posisi baik pada sisi lain pinggul anak.
- (8) Kaki anak harus berada diantara kaki kita, dan pergelangan kaki haruslah menyilang, supaya kita bisa menggenggam kaki anak dengan cukup lembut untuk menghindari dari amukan pukulan.
- (9) Ketika anak bergerak dan melawan, kita harus mengencangkan gengaman kita dengan cukup kuat untuk mengontrol anak dan mencegah anak melarikan diri. Ketika anak sudah mulai tenang, kita bisa mengurangi gengaman kita. Tetapi jangan biarkan pergi dan bersiaplah untuk mengencangkan pegangan kita jika ada gerakan atau perlawanan lain.
- (10) Ketika kita mencoba untuk memegang anak kita, penting untuk mengawasi sampai pada akhirnya, ketika anak kita telah tenang baik itu karena kelelahan atau karena jelas kitalah yang memegang kendali dan anak menyadari bahwa tidak ada gunanya melanjutkan kemarahan.

- (11) Kita harus melanjutkan memegang selama mungkin, yang bisa jadi bermenit-menitatau berjam-jam.
- (12) Satu cara yang mungkin untuk segera melepaskan menahan dan memegang adalah mengatakan pada anak bahwa kita akan tetap memegangnya sambil kita menghitung sampai lima dan jika ia masih tenang, kita akan membiarkannya pergi. Tetapi, pada umumnya lebih baik berbicara sesedikit mungkin kepada anak selama kita memegangnya.
- (13) Terakhir, yakinlah bahwa dagu kita tidak dekat berada dibelakang kepala anak, bisa saja kita akan terbentur dengan kepala anak.

Jadi, kelihatannya seperti sebuah gulat dan sangat rumit. Memegang anak dengan cara ini lebih baik daripada dipaksa pada kemarahan diri kita sendiri dan menjadi memuncak dan memukul dan menghentak anak kita. Metode memegang ini berhasil dengan menunjukkan pada anak kita bahwa kita ada di dalam kendali dan bahwa kita bisa menghadapi amarah anak dengan cara yang aman. Pada akhirnya anak tidak hanya merasa lebih aman dan nyaman, tetapi juga telah belajar sesuatu tentang pengendalian diri.

2.3.6 Cara Mencegah Terjadinya Tantrum Pada Anak

Menurut (Hayes, 2003), ada sejumlah unsur yang bisa digunakan orang tua untuk mencegah terjadinya tantrum pada anak, antara lain :

- 1) Usahakan untuk menjamin bahwa orang tua menikmati waktu santai dan menyenangkan dengan anak sebanyak mungkin, seperti berjalan-jalan di taman atau membaca buku cerita bersama.

- 2) Seorang anak membutuhkan kesempatan untuk meraih pengalaman secara aman dan mencoba hal-hal baru segera setelah anak bisa bergerak. Sebaiknya orang tua memindahkan barang-barang berbahaya dan berharga dari jangkauan anak-anak sehingga orang tua tidak terus-menerus memperingatkan anak.
- 3) Jika orang tua menginginkan anak untuk mengurangi sikapnya yang negatif, sebaiknya orang tua tidak mengatakan kata “tidak” kepada anak yang bisa mengarahkan pada pertentangan. Lebih baik menggunakan ungkapan seperti “kita akan mengerjakannya nanti”, atau “lain kali kamu boleh keluar” daripada selalu mengatakan “tidak”.
- 4) Orang tua harus tetap ingat bahwa perhatian kepada anak sangat penting dan memastikan bahwa perhatian yang diberikan kepada anak merupakan untuk perilaku yang ingin ditanamkan orang tua pada anaknya. Orang tua harus berusaha untuk mengabaikan kenakalan minor pada anak dan memberikan anak pujian atas kebaikannya.
- 5) Orang tua harus memikirkan dengan cermat mengenai tekanan lain yang mungkin mempengaruhi anak, mulai dari taman kanak-kanak yang baru atau situasi perawatan, mendengarkan orang tua bertengkar atau kehadiran bayi baru dalam keluarga bisa membuat tantrum pada anak. Orang tua perlu mempertimbangkan untuk melakukan perubahan ke situasi lain daripada tantrum itu sendiri.
- 6) Menulis catatan harian ketika tantrum pada anak terjadi perlu dilakukan oleh orang tua, hal ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat pola, waktu

dan alasan yang menyebabkan tantrum pada anak, misalnya anak merengek ketika lelah.

- 7) Menghormati, menerima dan mengakui perasaan anak, termasuk mengakui amarah pada anak yang membuat anak merasa tertekan perlu dilakukan oleh orang tua kepada anak. Hal ini dapat membuat anak merasa bahwa orang tua mengerti dan memahami perasaan anak.
- 8) Memberikan contoh yang positif pada anak. Berusaha untuk tetap tenang dan bertindak tegas pada anak. Hal itu mungkin sulit dilakukan oleh orang tua, tetapi berjuang untuk mengatasinya merupakan pelajaran yang berguna daripada sekedar menyerah dengan amarah. Orang dewasa yang lepas kendali membuat keadaan lebih buruk. Semua orang dewasa yang peduli terhadap anak harus mencoba menggunakan pendekatan yang konsisten atas berbagai tuntutan atau situasi – situasi sulit.
- 9) Menggunakan humor untuk meredakan situasi. Selain itu, menggelitik anak yang baru mulai melakukan tantrum terkadang berhasil untuk meredakannya.
- 10) Jangan pernah menghukum seorang anak yang sedang mengalami tantrum karena hal itu akan selalu membuat tantrum menjadi lebih buruk.

2.3.7 Faktor yang Mempengaruhi Timbulnya Tantrum

(Wong, 2004), menyampaikan, bahwa temperamen adalah *gaya berperilaku* atau *bagaimana* perilaku lebih dari apa atau mengapa perilaku itu. Menurut Chess dan Thomas, 1992, dalam (Wong, 2004), terdapat sembilan variabel temperamen yang telah diidentifikasi, yaitu :

1) **Tingkat aktivitas—tingkat aktivitas anak.**

Skor dalam hal gerakan selama tidur, makan, bermain, berpakaian, memegang, menggapai, merangkak, berjalan, dan siklus tidur-bangun.

Aktivitas tinggi merujuk pada aktivitas motorik tinggi, seperti lebih menyukai berlari atau tidak mampu duduk diam.

Aktivitas rendah merujuk pada aktivitas motorik rendah, seperti lebih menyukai membaca atau permainan tenang lain dan mampu untuk tetap duduk untuk periode lama.

2) **Ritmisitas—fungsi anak yang dapat diperkirakan dan atau tidak dapat diperkirakan.**

Skor dalam hal siklus tidur-bangun, lapar, makan, pola, dan jadwal eliminasi.

Ritmisitas tinggi merujuk pada anak dengan kebiasaan tubuh teratur.

Ritmisitas rendah merujuk pada anak dengan kebiasaan tubuh tidak teratur.

3) **Mendekat-menarik diri—respon awal dari anak terhadap stimulus baru.**

Skor dalam hal respons terhadap makanan baru, mainan, individu, atau pengalaman, seperti hari pertama ke sekolah.

Mendekat merujuk pada respons positif yang utama, seperti tersenyum, berkata-kata, dan mendekati stimulus.

Menarik diri merujuk pada respons negatif yang utama, seperti rewel, menangis, dan menjauh atau menolak stimulus.

4) **Kemampuan Adaptasi—kemampuan anak untuk beradaptasi atau menyesuaikan rutinitas pada situasi baru yang sesuai.**

Skor dalam hal kemudahan menyesuaikan diri pada situasi baru atau perubahan situasi (serupa dengan mendekat-menarik diri) tetapi ditekankan pada lebih dari sifat respons awal.

Kemampuan adaptasi tinggi menunjukkan kemampuan untuk tetap dalam ketenangan.

Kemampuan adaptasi rendah menunjukkan ketidakmampuan untuk menyesuaikan dengan mudah.

5) **Intensitas**—tingkat energi respons, tidak menghargai kualitas dan arahnya.

Skor dalam hal reaksi terhadap stimulus sensoris, objek lingkungan, dan kontak sosial.

Intensitas tinggi merujuk pada reaksi perilaku seperti menangis keras atau tertawa sebagai respons terhadap stimulus, seperti menerima mainan baru.

Intensitas rendah merujuk pada reaksi perilaku seperti merengek atau menjatuhkan diri untuk bereaksi terhadap stimulus.

6) **Ambang**—berapa banyak rangsangan diperlukan sebelum anak bereaksi pada situasi yang ada.

Skor dalam hal tingkat rangsangan sensoris yang diperlukan sebelum anak berespons.

Ambang rendah menunjukkan intensitas tinggi untuk rangsangan ringan seperti bangun karena suara yang halus.

Ambang tinggi menunjukkan intensitas tinggi sampai sedang pada rangsangan kuat, seperti kurangnya ketidaknyamanan dengan popok basah.

7) **Alam perasaan**—jumlah kebahagiaan, perilaku senang sebagai lawan dari ketidakbahagiaan, menangis, perilaku merengek.

Skor dalam hal respons terhadap rangsangan sensori, objek lingkungan, dan kontak sosial.

Alam perasaan positif merujuk pada anak yang secara umum senang dan kooperatif.

Alam perasaan negatif merujuk pada anak yang secara umum rewel dan mengeluh.

- 8) **Perhatian-menetap**—lama waktu yang di mana aktivitas yang diberikan dilakukan oleh anak dan kelanjutan aktivitas meskipun ada hambatan.

Skor dalam hal kemampuan anak untuk melanjutkan aktivitas, seperti membaca buku, atau mencoba mengembangkan keterampilan tanpa menyerah.

Perhatian lama-sangat menetap merujuk pada seorang anak yang dapat memperhatikan untuk periode waktu lama dan terus bekerja pada proyek atau bermain meskipun ada hambatan, seperti orang tua mengatakan padanya untuk berhenti atau seseorang menghentikan aktivitasnya.

Perhatian singkat-kurang menetap merujuk pada anak yang mempunyai kesulitan memperhatikan dan mudah menyerah.

- 9) **Distraksibilitas**—keefektifan rangsangan luar dalam mengalihkan perilaku atau perhatian anak.

Distraksibilitas rendah merujuk pada anak yang tidak mudah dialihkan perhatiannya.

Distraksibilitas tinggi merujuk pada anak yang mudah dialihkan perhatiannya.

Kuesioner berfokus pada sembilan variabel temperamen melalui pertanyaan yang berhubungan dengan aktivitas yang tepat untuk setiap kelompok usia, seperti tidur, makan, bermain, pemakaian popok, berpakaian, dan respons terhadap pengalaman baru. Skor rendah menunjukkan aktivitas rendah, ritmisitas tinggi, dapat didekati, dapat beradaptasi, intensitas sedang, ambang tinggi, alam perasaan positif, perhatian-menetap tinggi, dan distrakibilitas rendah. Skor tinggi menunjukkan variable temperamen yang sebaliknya.

Sedangkan menurut Devitt, 1978, dalam (Wong, 2004), disebutkan bahwa tantrum, dalam bentuk kuesioner gaya perilaku (BSQ), yang sudah dibakukan dengan sejumlah 14 pernyataan (seperti terlampir).

2.4 Konsep Bermain

2.4.1 Pengertian

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial, dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak serta suara. Program bermain dirancang secara terjadwal dan kontinyu disesuaikan dengan tumbuh kembang anak dengan waktu antara 4 – 6 minggu. Dalam waktu tersebut anak secara bertahap dapat menunjukkan perkembangan sosial yang dapat diukur (Wong, 2000).

Bermain adalah tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan suatu yang lain dari kehidupan biasa. (Suherman, 2000).

Sedangkan menurut (Mutiah, 2010), bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Bermain bagi anak adalah *eksplorasi*, *eksperimen*, peniruan (*imitation*), dan penyesuaian (*adaptasi*).

Menurut Catron dan Allen (1999), sebagaimana dikutip oleh (Mutiah, 2010), bermain dapat mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan dapat memecahkan konflik. Dari berbagai pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan akan mempengaruhi tumbuh kembang mereka, yang tanpa disadari akan membentuk karakteristik anak yang bisa membedakan anak satu dengan yang lainnya, sehingga proses adaptasi dengan lingkungan sekitar akan lebih mudah dilakukan oleh anak tanpa mengalami masalah interaksi sosial.

2.4.2 Teori Bermain

Menurut (Mutiah, 2010), ada dua teori tentang bermain, yaitu teori klasik dan teori modern.

1) Teori Klasik

yaitu teori yang muncul dari abad ke – 19 sampai Perang Dunia I.

Teori klasik mengenai bermain dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu (1) teori surplus energy dan rekreasi; (2) teori rekapitulasi dan praktis, dengan penjelasan sebagai berikut :

(1) Teori Surplus Energi

Di kemukakan oleh Friedrich Schiller dan Herbert Spencer, menyatakan bahwa “Kegiatan bermain pada anak karena adanya kelebihan tenaga pada diri anak”, sehingga tujuan bermain disini adalah mengeluarkan energy yang berlebih pada anak.

(2) Teori Rekreasi / Relaksasi

Dikemukakan oleh Schaller pada tahun 1841 dan Moritz Lazarus tahun 1884, menyebutkan bahwa “Permainan adalah suatu kesibukkan untuk menenangkan pikiran atau untuk beristirahat”, dengan tujuan untuk memulihkan tenaga. Karena bermain adalah lawan dari bekerja dan merupakan cara yang paling ideal untuk memulihkan tenaga.

(3) Teori Rekapitulasi

Dikemukakan oleh Stanley Hall, mengatakan bahwa “Permainan akan timbul bentuk-bentuk perilaku sebagaimana bentuk kehidupan yang pernah dialami nenek moyang”. Sedangkan

atavisme artinya adalah kemunculan ciri-ciri nenek moyang secara tiba-tiba yang telah lama hilang ditelan masa atau dianggap bahwa permainan anak itu ulangan daripada kehidupan nenek moyangnya. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teori atavistic / atavisme merupakan suatu permainan peran dari nenek moyang terdahulu. Contoh: permainan kelereng pada anak-anak zaman Yunani kuno hampir sama dengan bermain kelereng pada anak-anak masa kini. Tujuan permainan ini adalah memunculkan insting nenek moyang.

(4) Teori Praktis atau Insting Naluri

Dikemukakan oleh Karl Gross yang dikembangkan oleh dr. Mariamontessori, mengatakan bahwa “Permainan mempunyai tugas-tugas biologis untuk melatih bermacam-macam fungsi jasmani dan rohani”. Diyakini pula oleh Karl Gross bahwa bermain berfungsi untuk memperkuat insting yang dibutuhkan guna kelangsungan hidup di masa mendatang. Teori Karl Gross disebut pula sebagai *Teori Teleologi*, yaitu bahwa permainan mempunyai tugas pokok, maksudnya dengan bermain terjadi proses biologis atau proses berfungsinya organ-organ tubuh, maka disebut dengan *Teori Fungsi* yaitu mengembangkan fungsi yang tersembunyi didalam diri seseorang.

(5) **Teori Sublimasi**

Diajukan oleh Claparede, yang berpendapat bahwa bermain bukan saja untuk berfungsinya organ-organ tubuh, tetapi merupakan suatu sublimasi atau pelarian yang positif dari tekanan perasaan yang berlebihan. Teori ini disebut juga *Teori Fantasi (Fiksi)* yaitu bahwa anak itu bermain karena dalam hidupnya sehari-hari tidak mendapat kepuasan sehingga lari ke fantasi di dalam permainannya, ditempat ia dapat melepas segala kehendak dan kemauannya.

(6) **Teori Reinkarnasi**

Berpendapat bahwa anak-anak selalu bermain dengan permainan-permainan yang dilakukan oleh nenek moyangnya. Anak-anak akan bermain permainan yang telah dilakukan oleh orang-orang terdahulu. Tetapi permainan ini telah disesuaikan dengan kemajuan ilmu dan teknologi hingga mengalami perubahan.

2) Teori Modern

Yaitu teori bermain yang muncul sesudah Perang Dunia I. Perbedaan utamanya adalah teori modern memberi tekanan pada konsekuensi bermain bagi anak. Teori Modern mengkaji tentang bermain tidak hanya menjelaskan mengapa muncul perilaku bermain, tetapi juga berusaha menjelaskan manfaat bermain bagi perkembangan anak, dengan penjelasan sebagai berikut :

(1) Teori Psikoanalisis oleh Sigmund Freud

Teori ini melihat bermain pada anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya, benda-benda serta sejumlah ketrampilan sosial. Freud percaya bahwa bermain memegang peran penting dalam perkembangan emosi anak. Anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain. Melalui bermain anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemasaran dan memindahkan perasaan negatif ke objek / orang pengganti. Freud memandang bermain sebagai cara yang digunakan anak untuk mengatasi masalahnya. Berdasarkan teori psikoanalitiknya, Freud mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak.

(2) Teori Kognitif Jean Piaget

Menurut Piaget, anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Sejalan dengan tahapan perkembangan kognisinya, kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal sampai kepada bermain yang disertai aturan permainan. Piaget mengemukakan bahwa saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka

belajar mempraktekkan dan mengonsolidasikan keterampilan yang baru diperoleh.

(3) Teori Kognitif Vygotsky

Vygotsky (1967) berpendapat bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Vygotsky menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah. Vygotsky membedakan dua tahap perkembangan, yaitu yang aktual (*independent performance*) dan potensial (*assisted performance*) dengan *Zona of Proximal Development* / ZPD (dalam Hetherington & Parke, 1999; Johnson, 1999). ZPD adalah jarak antara tahap actual dan potensial. Menurut Vygotsky, bermain adalah *self help tool*. Sering kali keterlibatan anak dalam kegiatan bermain dengan sendirinya mengalami kemajuan dalam perkembangannya. Bahkan bermain memajukan ZPD anak, membantu mereka mencapai tingkatan lebih tinggi dalam memfungsikan kemampuannya. Potensi dalam ZPD adalah kondisi transisi dimana anak membutuhkan bantuan khusus atau *scaffolding* berupa dukungan orang yang lebih ahli seperti seorang teman, guru, orang tua, saudara. Pandangan Vygotsky mengenai

bermain bersifat menyeluruh dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peran penting dalam perkembangan sosial dan emosi anak.

(4) Teori Kognitif Jerome Bruner

Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dari sudut pandang Bruner, dalam perkembangan dan pendidikan manusia aspek naratif memegang peran penting. Bermain sangat berhubungan dengan naratif dalam hal bagaimana seorang anak merepresentasikan pengetahuan dalam intensionalitas dan kesadarannya.

(5) Teori Sutton Smith

Smith (1967) percaya bahwa transformasi simbolis yang muncul dalam kegiatan bermain khayal (misalnya pura-pura menggunakan balok sebagai kue), memudahkan transformasi simbolis kognisi anak sehingga dapat meningkatkan fleksibilitas mental mereka. Jadi fungsi bermain pada usia dini dapat membantu aktualisasi potensi otak, karena menyimpan lebih banyak variabilitas yang secara potensial sudah ada didalam otak.

(6) Teori Singer oleh Jerome Singer

Singer menganggap bermain, terutama bermain imajinatif sebagai kekuatan positif untuk perkembangan manusia. Bagi Jerome Singer bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk

memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan.

(7) Teori Arousal Modulation Theory oleh Berlyne & Ellis

Teori ini menekankan pada anak yang bermain sendirian (*soliter*) atau anak yang suka menjelajah objek dilingkungannya. Menurut *Teori Arousal*, bermain disebabkan adanya kebutuhan atau dorongan agar system syaraf pusat tetap berada dalam keadaan terjaga. Menurut Ellis, bermain adalah *stimulus producing activity* yang disebabkan tingkat *arousal* yang rendah. Teori Ellis banyak diterapkan dalam perancangan dan penggunaan alat permainan serta arena bermain.

(8) Teori Bateson oleh Bateson

Saat bermain anak akan belajar untuk sekaligus menjalankan dua tahapan. Pada tahap yang satu, anak terlibat dalam peran pura-pura dan memfokuskan diri pada bermain pura-pura. Secara bersamaan, mereka menyadari identitas diri masing-masing dan arti yang sesungguhnya dari objek dan tindakan yang mereka gunakan dalam bermain. Teori Bateson merangsang minat dalam aspek komunikasi dalam kegiatan bermain. Saat bermain peran, anak bisa mengubah-ubah status antara peran pura-pura dengan identitas sesungguhnya. Menurut

Bateson, bermain tidak akan muncul dalam keadaan vakum.

Play Text, kegiatan bermain ini sendiri selalu dipengaruhi oleh konteks, yaitu keadaan sekitar dimana kegiatan berlangsung.

Berikut table 2.2 Tentang Teori-Teori Modern serta Peran Bermain dalam Perkembangan Anak.

Teori	Peran Bermain dalam Perkembangan Anak
(1) Psikoanalitik	(1) Mengatasi pengalaman traumatik, <i>coping</i> terhadap frustrasi.
(2) Kognitif –Piaget	(2) Mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta ketrampilan yang telah dipelajari sebelumnya.
(3) Kognitif-Vygotsky	(3) Memajukan berpikir abstrak; belajar dalam kaitan ZPD;
(4) Kognitif-Bruner/ Sutton-Smith	(4) Memunculkan fleksibilitas pengaturan diri
(5) Singer	(4) Memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir; imajinasi dan narasi
(6) Arousal Modulation	(5) Mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar
(7) Bateson	(6) Tetap membuat anak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah stimulasi (7) Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna.

2.4.3 Batasan Mengenai Bermain

Menurut Smith *et al.* Garvey; Rubin, Fein & Vanderberg (dalam Johnson *et al.* 1999) seperti dikutip (Mutiah, 2010), diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain, sebagai berikut :

- 1) Dilakukan berdasarkan *motivasi intrinsik*, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.

- 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh *emosi-emosi yang positif*. Kalaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai bagi anak. Kadang-kadang kegiatan bermain disertai rasa takut, namun anak mengulang-ulang kegiatan itu karena ada rasa nikmat yang diperoleh.
 - 3) *Fleksibilitas* yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain.
 - 4) Lebih menekankan *pada proses* yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih berpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan.
 - 5) *Bebas memilih* dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil di taman bermain atau taman kanak-kanak. Kebebasan memilih menjadi tidak begitu penting bila anak beranjak besar.
 - 6) Mempunyai kualitas *pura-pura*. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari. Kerangka ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain seperti bermain peran, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar dan lain-lain. Kualitas pura-pura memungkinkan anak bereksperimen dengan kemungkinan-kemungkinan baru.
- Ciri-ciri terakhir di atas menjadi indikasi paling kuat bahwa seseorang anak usia pra sekolah sedang melakukan kegiatan bermain.

James Sully dalam bukunya *Essay On Laughter* (dalam Miller, 1972), mengemukakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman.

2.4.4 Fungsi Bermain Bagi Anak

Menurut (Supartini, 2004) fungsi utama bermain adalah merangsang sensori motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral, dan bermain sebagai terapi. Dengan uraian sebagai berikut :

1) Perkembangan sensorik-motorik

Aktivitas sensorik-motorik merupakan komponen terbesar yang digunakan anak dan bermain aktif sangat penting untuk perkembangan fungsi otot.

2) Perkembangan Intelektual

Pada saat bermain, anak melakukan eksplorasi dan manipulasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya, terutama mengenal warna, bentuk, ukuran atau tekstur, dan mendekati objek serta anak akan melatih diri untuk memecahkan masalah, semakin sering anak melakukan ekplorasi seperti ini, akan semakin terlatih kemampuan intelektualnya.

3) Perkembangan sosial

Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Anak usia toddler dan pra sekolah adalah tahapan awal bagi anak untuk meluaskan aktivitas sosialnya di luar lingkungan keluarga.

4) Perkembangan Kreatifitas

Berkreasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkannya kedalam objek dan atau kegiatan yang dilakukannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar dan mencoba merealisasikan ide-idenya.

5) Perkembangan Kesadaran Diri

Melalui bermain, anak akan mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku, anak akan belajar mengenal kemampuannya dan membandingkannya dengan orang lain dan menguji kemampuannya dengan mencoba peran-peran baru dan mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap semua orang lain.

Peran orang tua penting untuk menanamkan nilai moral dan etika, terutama dalam kaitannya dengan kemampuan untuk memahami dampak positif dan negatif dari perilakunya terhadap orang lain.

6) Perkembangan Moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya, terutama dari orang tua dan guru. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar nilai moral dan etika, belajar membedakan mana yang

benar dan mana yang salah, serta belajar bertanggung jawab atas segala tindakan yang telah dilakukannya.

Penting peran orang tua untuk mengawasi anak saat anak melakukan aktivitas bermain dan mengajarkan nilai moral, seperti baik atau buruk atau benar atau salah.

7) Bermain Sebagai Terapi

Pada saat dirawat dirumah sakit, anak akan mengalami berbagai perasaan yang sangat tidak menyenangkan, seperti marah, takut, cemas, sedih, dan nyeri. Perasaan tersebut merupakan dampak dari hospitalisasi yang dialami anak karena menghadapi beberapa stressor yang ada dilingkungan rumah sakit. Oleh karena itu dengan melakukan permainan anak dapat terlepas dari ketegangan dan stres yang dialaminya, karena dengan melakukan permainan anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya (distraksi) dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan.

Sehingga permainan adalah media komunikasi antara anak dengan orang lain, termasuk dengan perawat atau petugas kesehatan dirumah sakit.

2.4.5 Tujuan Bermain

Pada prinsipnya bermain mempunyai tujuan sebagai berikut :

- 1) Untuk melanjutkan pertumbuhan dan perkembangan yang normal. Ketika anak sedang sakit anak mengalami gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangannya, dengan bermain diharapkan

anka tidak mengalami gangguan tersebut.

- 2) Mengekspresikan perasaan, keinginan, dan fantasi serta ide – idenya.
- 3) Mengembangkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah
- 4) Dapat beradaptasi secara efektif terhadap stres karena sakit dan dirawat dirumah sakit.

2.4.6 Jenis Permainan

Menurut Mildred Parten (1932), dikutip oleh (Mutiah, 2010), mengembangkan suatu jenis permainan pada anak, yang didasarkan atas observasi pada anak-anak dalam permainan bebas di sekolah asuhan, yang kategorinya adalah :

1) *Unoccupied play*

Yaitu anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain pada tahap ini hanya mengamati ke sekitar ruangan dan berjalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.

2) *Onlooker play*

Yaitu terjadi ketika anak menonton orang bermain. Berbicara dan menanyakan tetapi tidak ikut dalam permainan.

3) *Solitary play*

Pada permainan ini, anak tampak berada dalam kelompok permainan tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya, dan alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang digunakan temannya, tidak ada kerja sama, ataupun komunikasi dengan teman sepermainannya. Jenis permainan ini biasanya

dilakukan pada anak dengan usia toddler (> 1 tahun sampai 3 tahun). Anak usia toddler menunjukkan karakteristik yang khas yaitu banyak bergerak, tidak bisa diam dan mulai mengembangkan otonomi dan kemampuannya untuk dapat mandiri. Oleh karena itu dalam melakukan permainan, anak lebih bebas, spontan, dan menunjukkan otonomi baik dalam memilih mainan maupun dalam aktivitas bermainnya. Anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar sehingga sering kali mainannya dibongkar pasang, bahkan dirusaknya. Untuk itu harus diperhatikan keamanan dan keselamatan anak dengan cara tidak memberikan alat permainan yang tajam dan menimbulkan perlukaan. Jenis alat permainan yang tepat diberikan adalah: boneka, kereta api, truk, sepeda roda tiga, alat memasak, alat menggambar, bola, pasir, tanah liat dan lilin warna warni yang dapat dibentuk benda macam-macam.

4) *Parallel play*

Anak menggunakan alat permainan yang sama, tetapi antara satu anak dengan anak lain tidak terjadi kontak satu sama lain.

5) *Assosiative play*

Terjadi ketika permainan melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi. Mereka cenderung tertarik dan terjadi tukar-menukar mainan. Meminjam atau meminjamkan mainan dan mengikuti atau mengajak anak-anak antri adalah contoh-contoh *assosiative play*. Tipe permainan ini berbentuk sosial, yaitu ada interaksi sosial antara anak satu dengan yang lainnya. Sedangkan isi permainan didalamnya

dramatic play yang akan terdapat berbagai permainan peran sesuai dengan topic yang dilakukan oleh anak-anak tersebut sesuai dengan inisiatif mereka masing-masing.

6) *Cooperative play*

Meliputi interaksi sosial dalam suatu kelompok yang memiliki suatu rasa identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisasi. Sehingga, aturan, tujuan dan pemimpin permainan dalam kelompok tampak lebih jelas.

2.4.7 Bermain Untuk Anak Usia Pra Sekolah

Menurut (Wong, 2004), kecenderungan bermain selama masa kanak-kanak untu anak usia pra sekolah adalah sebagai berikut :

- 1) Karakter sosial bermain : asosiatif
- 2) Isi bermain : imajinatif
- 3) Tipe paling lazim dari bermain
 - (1) Fantasi
 - (2) Permainan informal
- 4) Karakteristik aktivitas spontan
 - (1) Pembentukan konsep
 - (2) Ide konstan yang beralasan
- 5) Tujuan bermain dramatik
 - (1) Meniru kehidupan sosial
 - (2) Memperlajari peran sosial
- 6) Perkembangan rasa etik

- (1) Mengembangkan perhatian pada teman-teman bermain
- (2) Belajar untuk berbagi dan bekerja sama

2.4.8 Aspek Perkembangan dapat Dioptimalkan dalam Bermain.

Menurut (Mutiah, 2010), dalam kegiatan bermain, aspek-aspek perkembangan anak dapat dioptimalkan, antara lain adalah :

1) Bermain untuk pengembangan kognitif anak

- (1) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan.

Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain (Bredekamp & Coople, 1997).

- (2) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak.

Proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. Vygotsky menjelaskan bahwa anak sebenarnya belum mampu berpikir abstrak. Ketika anak bermain telepon-teleponan, anak belajar bagaimana memahami perspektif orang lain, menemukan strategi bermain bersama orang lain, dan memecahkan masalah.

- (3) Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif.

Dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses suatu kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna social dan

keberadaan diri di antara teman sebaya. Einstein (dalam Hudson, 1973) menyatakan bahwa permainan kombinasi (*combinatory play*) menjadi bagian penting dalam memupuk berpikir kreatif.

2) **Bermain untuk pengembangan sosial-emosional**

- (1) **Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.**

Bermain menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya.

- (2) **Bermain meningkatkan kompetensi social anak**

Menurut Catron dan Allen (1999), bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal-hal berikut ini :

- (a) **Interaksi social, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik**
- (b) **Kerja sama, yakni interaksi saling membantu, berbagi, dan pola bergiliran.**
- (c) **Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat**
- (d) **Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multibudaya.**

- (3) **Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.**

Barnett (dalam Brewer, 1995) menemukan bahwa anak-anak

yang ketakutan, akan berkurang rasa takutnya setelah mereka mengekspresikan ketakutannya itu ke dalam bermain.

(4) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial.

Bermain membantu perkembangan emosi yang sehat dengan cara menawarkan kesembuhan dari rasa sakit dan kesedihan,

(Cass, 1974; Catron dan Allen, 1999). Melalui bermain, anak belajar menyerap, mengekspresikan, dan menguasai peranan mereka secara positif dan konstruktif.

(5) Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri.

Mengenal diri sendiri mempunyai implikasi yang penting bagi hubungan antarmanusia. Seeman (1963 dalam Catron & Allen), menunjukkan bahwa prinsip integrasi psikologis, yakni proses pemahaman seseorang akan diri mereka sendiri, sangatlah relevan bagi proses perkembangan anak-anak belajar tentang diri mereka sendiri sebagai individu-individu yang terpisah dan unik yang mempunyai pikiran dan perasaan yang bermacam-macam pula, yang direalisasikan melalui pengalaman bermain imajinatif.

3) Bermain untuk pengembangan motorik

(1) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar anak.

Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktekkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, meloncat, melompat, dll.

Anak-anak membutuhkan kesempatan memanjat, berayun, mendorong-menarik, berlari meloncat, melompat, dan berjalan

dalam rangka menguasai tubuh mereka (Brewer, 1995).

- (2) Bermain membantu anak menguasai ketrampilan motorik halus. Melalui bermain, anak dapat mempraktekkan keterampilan motorik halus mereka seperti menjahit, menata *puzzle*, memaku papan, mengecat dan lain-lain.

4) Bermain untuk pengembangan bahasa/komunikasi.

- (1) Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, terlebih ketika anak bermain peran. Kegiatan bermain peran memiliki manfaat yang sangat besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa anak. Bahkan, bermain peran memiliki andil yang besar bagi perkembangan kognitif, emosi, dan social anak (Bredenkamp & Coople, 1999).

- (2) Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

Pada kondisi bermain, anak-anak akan mempraktekkan bagaimana serpihan-serpihan bahasa yang lain.

2.4.9 Alat Permainan

Orang tua harus bijaksana dalam memberikan permainan alat permainan untuk anak. Pilih yang sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak. Alat permainan tidak selalu harus dibeli ditoko atau

mainan jadi, tetapi lebih mengutamakan yang menstimulus imajinasi dan kreativitas anak, bahkan sering kali mainan tradisional yang dibuat sendiri atau berasal dari benda-benda disekitar kehidupan anak, akan lebih merangsang anak untuk kreatif. Alat permainan yang harus didorong, ditarik, dan dimanipulasi, akan mengajarkan anak untuk dapat mengembangkan kemampuan koordinasi alat gerak. (Supartini, 2004). Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk:

- 1) Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik.
- 2) Pengembangan bahasa, dengan melatih bicara, menggunakan kalimat yang benar.
- 3) Pengembangan aspek kognitif, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat.

Alat bermain yang disediakan mengandung nilai keamanan dan terapeutik (jika anak dalam kondisi sakit).

2.4.10 Peran Orang Tua Dalam Bermain

Menurut (Suherman, 2000) sikap orang tua dalam aktivitas bermain anak antara lain :

- 1) Tidak mengganggu anak bila mereka sedang bermain
- 2) Memberikan kesempatan bermain yang cukup
- 3) Memberikan ruangan cukup luas untuk tempat bermain
- 4) Memberikan kesempatan bermain yang kreatif, untuk mencegah

anak bermain yang sifatnya merusak ataupun kriminal (*juvenile delinquency*)

- 5) Memberi permainan yang ideal bagi anak-anak adalah permainan yang mudah dibentuk untuk berbagai tujuan
- 6) Memberikan jenis permainan sesuai dengan usia anak

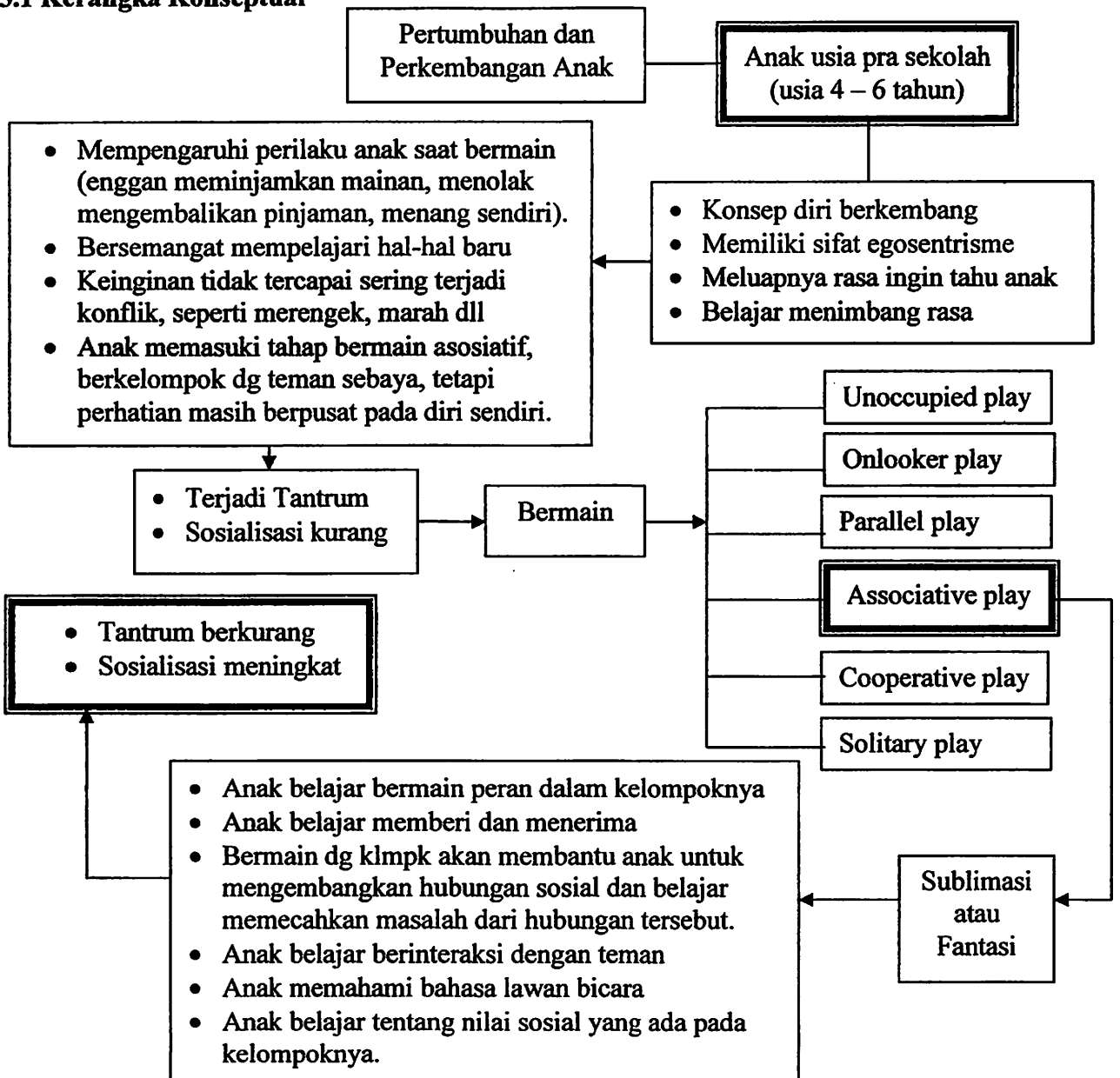
Penting diperhatikan oleh orang tua dalam memberikan alat bermain, bahwa permainan tersebut memiliki dimensi kerja dan kesibukan yang bermanfaat bagi anak. Dengan demikian anak akan menghayati kebahagiaan melalui prestasi kerja yang dicapai melalui bermain dan permainan tersebut. Jika pelaksanaan bermain di sekolah, tentunya guru berperan sebagai orang tua di sekolah tempat anak belajar. Sehingga peran guru maupaun orang tua tidak tumpang tindih, karena waktu dan tempat yang jelas berbeda.

BAB 3
KERANGKA KONSEPTUAL
DAN HIPOTESIS PENELITIAN

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual



Keterangan : area penelitian

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang peneliti rumuskan pada penelitian ini adalah :

1. Ada pengaruh bermain *assosiative play* terhadap penurunan kejadian tantrum pada anak *early childhood*
2. Ada pengaruh bermain *assosiative play* terhadap peningkatan kemampuan sosialisasi anak *early childhood*

BAB 4

METODE PENELITIAN

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Rancangan Penelitian

Metode atau desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain eksperimen semu (*quasi eksperimen pre test-post test design*). *Quasi eksperimen design* adalah bentuk penelitian yang menggunakan kelompok kontrol tetapi kelompok kontrolnya tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhinya (Murti, 2003). Pada penelitian ini akan diteliti pengaruh bermain *assosiative play* terhadap tantrum dan sosialisasi anak *early childhood*. Dengan penjelasan, bahwa bermain *assosiative play* merupakan perlakuan, dengan tantrum dan sosialisasi anak sebagai variabel.

Adapun desain penelitian adalah sebagai berikut :

Kelompok Eksperimen (K1)	<u>01 X 02</u>
Kelompok Kontrol (K2)	03 04

Keterangan :

- 01 dan 03 : Pre test untuk mengetahui tantrum dan sosialisasi anak *early childhood* kepada orang tua atau pengasuh sebelum intervensi dilakukan.
- X : Pemberian intervensi bermain *assosiative play*/perlakuan pada responden oleh bapak atau ibu guru kelas yang ditunjuk.

02 dan 04 : post test untuk mengetahui tantrum dan sosialisasi anak *early childhood* kepada orang tua atau pengasuh sesaat setelah intervensi bermain *assosiative play*/perlakuan dilakukan.

4.2 Populasi Sampel

4.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa – siswi di TK Islam Bakti XI Surakarta tahun ajaran 2010 / 2011 beserta orang tua/pengasuhnya.

4.2.2 Sampel

Jumlah siswa di TK Islam Bakti XI Surakarta sebanyak 130 siswa, yang terbagi dalam 4 kelas, yaitu kelas A1, B1, B2, dan B3 yang terdistribusi sesuai umur anak. Peneliti akan menetapkan kelas A1 sebagai kelompok perlakuan, kemudian B1 sebagai kelompok kontrol. Sampel adalah Orang Tua/ Pengasuh anak kelas A1 dan B1 yang menyatakan kesediaannya sebagai responden.

1) Besar Sampel

Besar Sampel adalah semua anak beserta Orang Tua/ Pengasuh anak kelas A1 sebagai kelompok perlakuan, dan semua anak beserta Orang Tua/ Pengasuh anak kelas B1 sebagai kelompok kontrol.

2) Teknik Sampling

Dalam hal ini, peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling* jenis *purposive sampling*

4.3 Definisi Operasional

Definisi operasional dari masing-masing variabel pada penelitian, seperti tercantum dalam tabel 4.1 dibawah ini :

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Kriteria penilaian	Pelaksanaan	Instrumen	Elemen Sampel
Tantrum	Ledakan emosi yang terjadi pada anak-anak, yang disertai rasa marah, merengek, menangis saat keinginannya tidak tercapai atau tidak terpenuhi.	No 1 s/d 14, seperti terlampir dalam kuesioner	<ul style="list-style-type: none"> • Terjadi bila skor 14-42 • Tidak terjadi bila skor 43-84 	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum bermain • Sesudah bermain 	Kuesioner dari Devitt, carey, 1978	Orang tua/ pengasuh anak kelas A1 dan B1
Sosialisasi Anak usia4-5thn	Perkembangan anak yang dapat dilihat bagaimana dia menjalin hubungan dengan orang tua, teman sebayanya, maupun masyarakat disekitarnya setelah diajak bermain peran selama 6 minggu.	No 1 s/d 11, seperti terlampir dalam kuesioner	<ul style="list-style-type: none"> • Optimal bila skor 5,6-11 • Tidak optimal bila skor 0-5,5 	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum bermain • Sesudah bermain 	Kuesioner dari Wong DL, 2004	Orang tua/ Pengasuh anak kelas A1 dan B1

Perlakuan atau bermain *assosiative play* adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi didalamnya. Tipe permainan ini berbentuk sosial, yaitu ada interaksi sosial antara anak satu dengan yang lainnya. Sedangkan isi permainan didalamnya *dramatic play* yang akan

terdapat berbagai permainan peran sesuai dengan topic yang dilakukan oleh anak-anak tersebut sesuai dengan inisiatif mereka masing-masing.

4.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

4.4.1 Kuesioner Tentang Tantrum

Digunakan untuk mengukur sejauh mana tantrum yang dialami oleh siswa – siswi kelas A1 TK Islam Bakti XI Surakarta. Penyusunan instrumen tantrum ini berdasarkan Devitt & Carey, 1978, seperti yang di kutip oleh (Wong, 2004) yang terdiri atas 14 pernyataan. Pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut :

Pernyataan Positif :

Hampir Tidak Pernah	: 6
Jarang	: 5
Biasanya Tidak Dilakukan	: 4
Biasanya dilakukan	: 3
Sering Dilakukan	: 2
Hampir Selalu Dilakukan	: 1

Pernyataan Negatif

Hampir Tidak Pernah	: 1
Jarang	: 2
Biasanya Tidak Dilakukan	: 3

Biasanya dilakukan	: 4
Sering Dilakukan	: 5
Hampir Selalu Dilakukan	: 6

4.4.2 Kuesioner Tentang Sosialisasi Anak

Digunakan untuk mengukur sejauh mana sosialisasi anak usia pra sekolah di TK Islam Bakti XI Surakarta. Peneliti akan melakukan modifikasi teori tentang pertumbuhan dan perkembangan sosialisasi anak usia pra sekolah, menurut (Wong, 2004) terlampir.

Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut:

Pernyataan Positif

Ya : 1

Tidak : 0

Pernyataan Negatif

Ya : 0

Tidak : 1

4.4.3 Pedoman Tentang Bermain *Assosiative Play*

Digunakan oleh bapak ibu guru yang mengajar dikelas A1, yang akan memberikan permainan dalam setiap pembelajaran yang berlangsung selama 6 minggu (Wong, 2004). Berisi tentang bagaimana anak-anak bisa “bermain peran” dengan baik dalam kelompoknya, karena anak-anak membutuhkan kegiatan yang teratur dan bersifat rutinitas, sehingga anak akan belajar untuk memodifikasi kemarahan mereka dengan baik ketika mereka

berada di sekolah maupun di rumah. Dengan bermain peran, anak-anak akan merasa nyaman dengan perannya, apalagi dengan frekuensi dan kualitas yang baik, sehingga saat di rumah maupun di sekolah anak akan terbiasa dengan peran tersebut, dan dapat berlangsung secara otomatis.(Tandry, 2010). Sebelum dilakukan permainan peran yang dipimpin oleh bapak/ibu guru, peneliti akan memberikan petunjuk tentang bermain peran sesuai dengan teori tentang bermain peran yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga guru tahu apa yang seharusnya dilakukan, dan meminimalkan terjadinya kesalahan-kesalahan.

4.5 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Bakti XI Surakarta, yang beralamat di Jl. Kelud Timur No. 51 Ngadisono Rt. 06 Rw. 14 Kadipiro Banjarsari Surakarta, Telp (0271) 855087. Pelaksanaan penelitian dimulai bulan Maret s/d April 2011.

4.6 Teknik Pengambilan dan Pengumpulan data

Merupakan kegiatan penelitian untuk melakukan pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah dengan menyebarkan atau memberikan angket tentang tantrum dan sosialisasi anak, yang akan diisi oleh orang tua siswa-siswi TK Islam Bakti XI sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok perlakuan. Kemudian anak-anak di sekolah (khususnya

kelompok perlakuan), selama 6 minggu secara konsisten akan diberi perlakuan atau diajak “bermain peran” oleh guru kelas yang telah ditunjuk.

Sesuai dengan ketentuan sebelumnya, peneliti akan menggunakan kelas A1 sebagai kelompok perlakuan, sedangkan kelas B1 sebagai kelompok kontrol, dikarenakan kelas A1 dan B1 merupakan tahun pertama mereka sekolah, sehingga tantrum masih sering terjadi. Pelaksanaan penelitian tidak akan membuat perubahan dalam pembelajaran kelas sedikitpun. Namun, peneliti akan menambahkan strategi “bermain peran” yang terencana atau terprogram pada kelompok perlakuan. Program bermain akan dilakukan 2 kali dalam satu minggu, selama 6 minggu, dengan harapan, dalam kurun waktu tersebut, anak-anak sudah dapat beradaptasi bagaimana bermain peran seperti yang diharapkan, yaitu sebagai upaya untuk menurunkan angka kejadian tantrum, sehingga sosialisasi mereka dapat meningkat dengan hasil capaian yang dapat dilihat dalam parameter yang sudah disebutkan sebelumnya. Adapun rencana pengumpulan data secara lebih rinci sebagai berikut :

4.6.1 Peneliti mengurus perijinan untuk penelitian

Setelah proposal berserta instrument yang diusulkan oleh peneliti disetujui baik oleh pembimbing maupun penguji, peneliti akan mengurus perijinan ditempat penelitian, seperti yang sudah direncanakan sebelumnya. Sambil menunggu perijinan keluar, peneliti akan melakukan uji coba instrument jika diperlukan.

4.6.2 Kontrak tentang pelaksanaan penelitian.

Peneliti perlu melakukan kontrak awal dengan kepala sekolah yang mempunyai tanggung jawab sepenuhnya terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Untuk kelanjutannya, peneliti akan menyusun rencana dengan kepala sekolah, yang sebelumnya peneliti akan memaparkan maksud dan tujuan dilakukan penelitian.

4.6.3 Menyebarkan kuesioner awal pada orang tua siswa

Kuesioner yang sudah disediakan, merupakan kuesioner yang diambil dari teori yang sudah ada, siap diedarkan kepada Orang tua/ pengasuh anak lewat putra-putri mereka (kelompok kontrol kelas B1, dan kelompok perlakuan kelas A1), dengan tanpa meninggalkan surat persetujuan menjadi responden dengan tanpa adanya paksaan dalam bentuk apapun, serta tidak akan mempengaruhi penilaian terhadap peserta didik.

4.6.4 Perlakuan terhadap kelompok yang sudah ditentukan

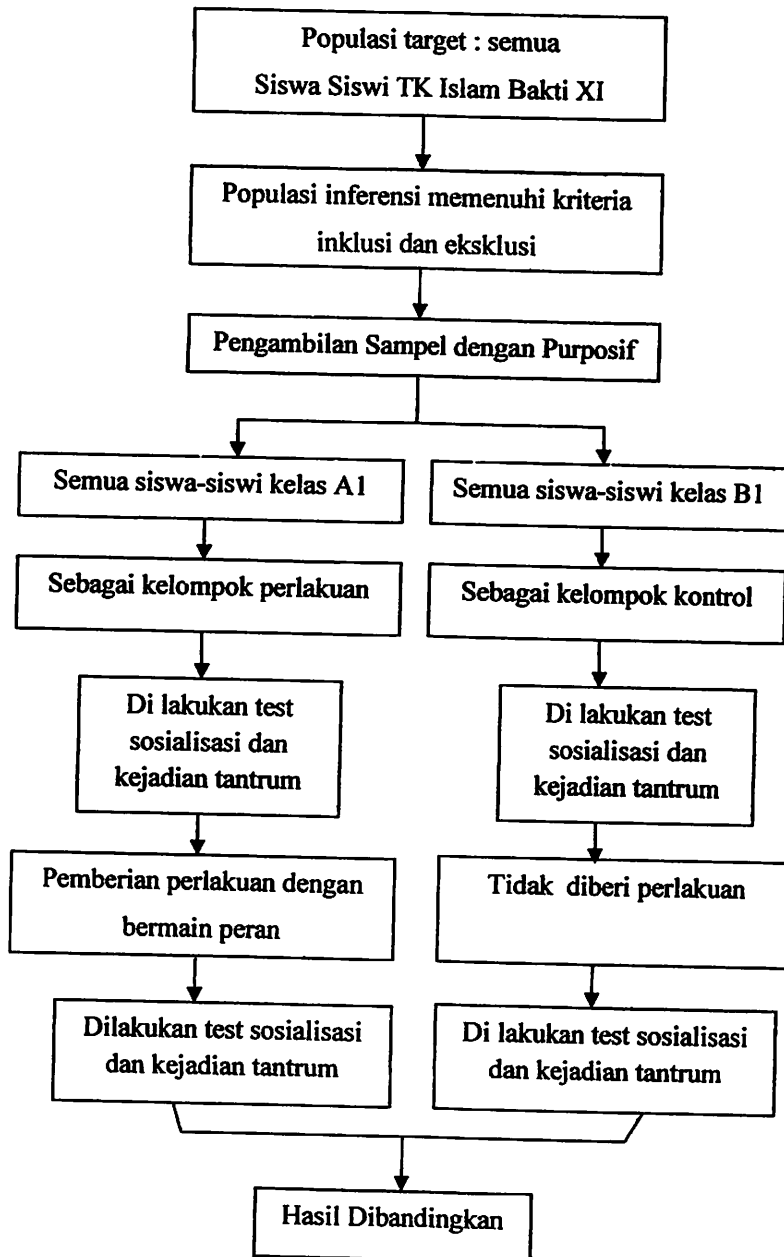
Sebelum perlakuan dilakukan, peneliti akan melakukan penjelasan dengan kepala sekolah dan pelatihan Bermain *assosiative play* kepada guru kelas A1, sehingga mereka akan mengetahui target mereka masing-masing. Peneliti akan memberikan buku pedoman pada guru kelas A1 yang akan melaksanakan perlakuan, sehingga guru mempunyai pedoman apa yang harus dilakukan terhadap murid-muridnya yang sudah ditunjuk sebagai kelompok perlakuan

(kelas A1). Selama 6 minggu, peneliti akan melakukan pemantauan secara intensif terhadap pelaksanaan perlakuan.

4.6.5 Menyebarkan kuesioner akhir setelah perlakuan.

Penyebaran kuesioner kedua (akhir), dilakukan seperti sebelumnya, yaitu kepada kelompok kontrol maupun kelompok perlakuan yang akan diisi oleh Orang tua/pengasuh anak dari masing-masing kelompok tersebut. Dari sini akan diketahui ada pengaruh tidak pelaksanaan bermain peran yang sudah diberikan oleh guru selama kurun waktu yang sudah ditentukan terhadap perilaku anak-anak kaitannya dengan kejadian tantrum maupun bagaimana bentuk sosialisasi anak yang diharapkan, sesuai dengan rumusan tujuan penelitian.

4.7 Kerangka Operasional Penelitian



Gambar 4.2 : Kerangka Operasional Penelitian Pengaruh Bermain *Assosiative Play* terhadap Tantrum dan Sosialisasi Anak *Early Childhood* Usia 4-5 Tahun di TK Islam Bakti XI Surakarta.

4.8 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Langkah – langkah analisa data yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

4.8.1 Editing

Peneliti akan mengumpulkan keseluruhan kuesioner, kemudian dilakukan pengecekan secara menyeluruh terhadap identitas dan jawaban responden. Bila ditemukan kekurangan maka dengan segera meminta responden untuk melengkapi jika memungkinkan

4.8.2 Skoring dan Penilaian

- 1) Tantrum : terjadi (skor : 14-42), tidak terjadi (skor : 43-84)
- 2) Sosialisasi anak:optimal (skor : 5,6-11), tidak optimal (skor :0-5,5).

4.8.3 Analisis Data

Karena pada penelitian ini terdiri atas 2 (dua) kelompok sampel independent, maka analisa data yang peneliti gunakan adalah uji statistik non parametrik antara 2 kelompok sampel independent dengan uji *Mann Whitney* (Uji U) dengan bantuan program SPSS for Windows seri 16.

Tantrum

kelompok kontrol			
Pre test		Post test	
n		n	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
n		n	

kelompok perlakuan			
Pre test		Post test	
n		n	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
n		n	

Post test			
kelompok kontrol		kelompok perlakuan	
n		n	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
n		n	

Tantrum	Post test	
	kelompok kontrol	kelompok perlakuan
terjadi (skor : 14-42),		
tidak terjadi (skor : 43-84)		

Sosialisasi Anak

kelompok kontrol			
Pre test		Post test	
n		n	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
n		n	

kelompok perlakuan			
Pre test		Post test	
n		n	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
n		n	

Post test			
kelompok kontrol		kelompok perlakuan	
n		n	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
n		n	

	Post test	
	kelompok kontrol	kelompok perlakuan
Sosialisasi anak		
optimal (skor : 5,6-11),		
tidak optimal (skor :0-5,5)		

BAB 5
HASIL PENELITIAN

BAB 5

ANALISIS HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan hasil penelitian tentang pengaruh bermain *assosiative play* terhadap tantrum & sosialisasi anak *early childhood* usia 4-5 tahun. Penelitian dilaksanakan di TK Islam Bakti XI Surakarta yang beralamat di Jl. Kelud Timur No. 51 Ngadisono Rt. 06 Rw. 14 Kadipiro Banjarsari Surakarta, Telp (0271) 855087, yang terletak dipinggir jalan raya walaupun bukan jalan raya utama kota, tetapi merupakan jalan alternatif yang sering digunakan, sehingga sangat strategis. Sekarang ini, terdapat peserta didik sebanyak 130 anak yang terdistribusi dalam 4 kelas A1 dan B1 (tahun pertama), B2 dan B3 (tahun kedua). Selain empat lokal kelas, terdapat satu lokal yang berfungsi sebagai kantor/ruang guru beserta ruang tamu yang terdapat satu kamar mandi di dalamnya. Kemudian dapur yang terletak bersebelahan dengan tiga kamar mandi yang berjajar untuk anak-anak. Dalam teras sekolah terdapat berbagai macam permainan, seperti bola dunia, komidi putar, jungkat jungkit, tempat meniti, perosotan, ayunan, maupun tempat mendaki.

TK Islam Bakti XI Surakarta merupakan salah satu TK (Taman Kanak-Kanak), berdiri sejak tahun 1973 yang awalnya bernama TK Bakti. Seiring berjalannya waktu, tahun 2006 berganti nama menjadi TK Islam Bakti dengan ciri khas keislaman, yang berada dibawah naungan dua lembaga yaitu Yayasan Pendidikan Bakti Wanita Islam dan Dinas Pendidikan (DisDikPora). Seperti sekolah taman kanak-kanak yang lain, tujuan dari pendidikan disini adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang

meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahas, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Sesuai dengan tujuan pendidikan yang ada, penelitian yang peneliti lakukan merupakan salah satu tindakan yang mendukung dalam pencapaian tujuan yang diinginkan oleh pihak sekolah. Subyek penelitian adalah anak kelas A1 sebagai kelompok perlakuan dan anak kelas B1 sebagai kelompok kontrol. Penelitian dimulai dengan menyebarkan kuesioner pada tanggal 09 Maret 2011 s.d. 15 Maret 2011 untuk memperoleh data awal sebelum perlakuan (*pre test*). Kemudian mulai tanggal 16 Maret 2011 sampai dengan 23 April 2011 kelompok perlakuan mulai diberikan program bermain *Assosiative Play*. Kegiatan bermain dilaksanakan selama 6 minggu, dengan 6 jenis permainan peran, yang didalamnya berisi kegiatan bermain peran di rumah sakit, dalam rumah tangga, dalam jual beli, dalam kegiatan rekreasi, kegiatan di tempat ibadah, maupun kegiatan bermain peran di sekolah.

Supaya tidak terjadi kejenuhan dalam diri anak, peneliti dan guru dalam memberikan permainan peran yang rencananya satu topik dilaksanakan permainan selama 2 kali dalam seminggu, dilakukan modifikasi dengan cara topik tidak berubah, tetapi pelaksanaan mirip dengan sebelumnya. Misalnya untuk topik bermain peran di rumah sakit, dalam minggu yang sama bermain peran dilaksanakan di kelas dengan seting rumah sakit dan puskesmas. Sedangkan untuk topik bermain peran dalam rumah tangga (kegiatan rumah tangga di pagi hari, kegiatan memasak roti), yang kebetulan sekolah punya agenda untuk kunjungan ke pabrik roti di lokasi yang tidak jauh dari tempat sekolah. Begitu juga untuk

bermain peran di tempat rekreasi, selain dilaksanakan di teras sekolah dengan permainan yang ada di sekolah, anak-anak juga melaksanakan outbond di tempat wisata amanah, sehingga anak-anak dapat bermain peran selama di tempat rekreasi tersebut sesuai dengan fasilitas yang ada secara nyata. Demikian juga untuk kegiatan bermain peran di sekolah, selain bermain peran bagaimana peran seorang guru dengan murid, anak-anak juga memerankan bagaimana seorang polisi lalulintas berperan dalam membantu pengguna jalan pada waktu mau menyeberang jalan yang diambil dari salah satu cita-cita atau profesi anak setelah mereka besar nanti.

Begitu juga dengan bermain peran di tempat ibadah, anak-anak menjalankan berbagai kegiatan ibadah seperti wudhu, sholat, maupun manasik haji yang merupakan program tahunan sekolah, yang dilaksanakan di asrama tempat pelatihan jamaah haji yang akan berangkat naik haji. Kegiatan di tempat jual beli juga diperankan oleh anak-anak kelas A1, dengan bermain peran bagaimana kegiatan jual beli yang dilaksanakan di pasar modern maupun di pasar ikan.

Pada tahap berikutnya, peneliti mulai menyebarkan kuesioner yang kedua sebagai *post test* pada tanggal 24 April 2011. Kuesioner *post test* terkumpul semuanya sampai tanggal 30 April 2011, walaupun ada beberapa yang dikembalikan untuk dilengkapi. Setelah semuanya lengkap, kemudian mulai dilakukan analisa data. Dalam proses pengumpulan data ada beberapa kendala yaitu ada beberapa orang tua atau pengasuh anak yang belum mengisi kuesioner secara lengkap pada waktu yang sudah ditentukan, yang kemudian oleh peneliti

dikembalikan ke orang tua atau pengasuh untuk dilengkapi dan dikumpulkan kembali dengan bantuan guru kelas masing-masing.

5.1. Karakteristik Responden

Dari hasil pengumpulan data diperoleh hasil bahwa seluruh anak baik pada kelompok perlakuan maupun kelompok kontrol dapat mengikuti proses penelitian sampai selesai tanpa ada yang keluar atau *drop out* sehingga jumlah responden tetap sama yaitu 39 anak untuk kelompok eksperimen dan 34 siswa untuk kelompok kontrol. Khususnya pada kelompok perlakuan, ada beberapa anak yang satu kali tidak dapat mengikuti program bermain karena sedang sakit namun secara keseluruhan tidak mengganggu proses atau kegiatan bermain. Deskripsi karakteristik demografi dari responden adalah sebagai berikut :

5.1.1. Jenis Kelamin

Berikut adalah diagram responden berdasar jenis kelamin.

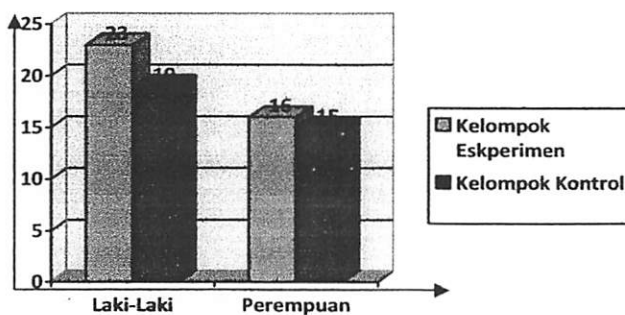


Diagram. 5.1.

Karakteristik Responden Berdasar Jenis Kelamin Pada Anak TK Islam Bakti XI Surakarta Kelas A1 & B1 Bln Maret-April 2011

Karakteristik responden berdasar jenis kelamin secara umum adalah seimbang yaitu pada kelompok eksperimen jumlah siswa laki-laki 23 (58,97%) dan pada kelompok kontrol 19 (55,88%) sedang jumlah siswa putri 16 (41,03%) pada kelompok eksperimen dan 15 (44,12) pada kelompok kontrol. Kondisi tersebut memungkinkan hasil penelitian lebih bermakna karena secara umum kondisi anak berdasar jenis kelamin dalam keadaan setara sehingga perlakuan yang diberikan akan memberikan efek yang lebih jelas dilihat dari perbedaan hasil berupa kemampuan sosialisasi dan kejadian tantrum sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

5.1.2. Karakteristik Responden Berdasar Umur

Karakteristik responden berdasar umur terlihat pada diagram 5.2. di bawah ini

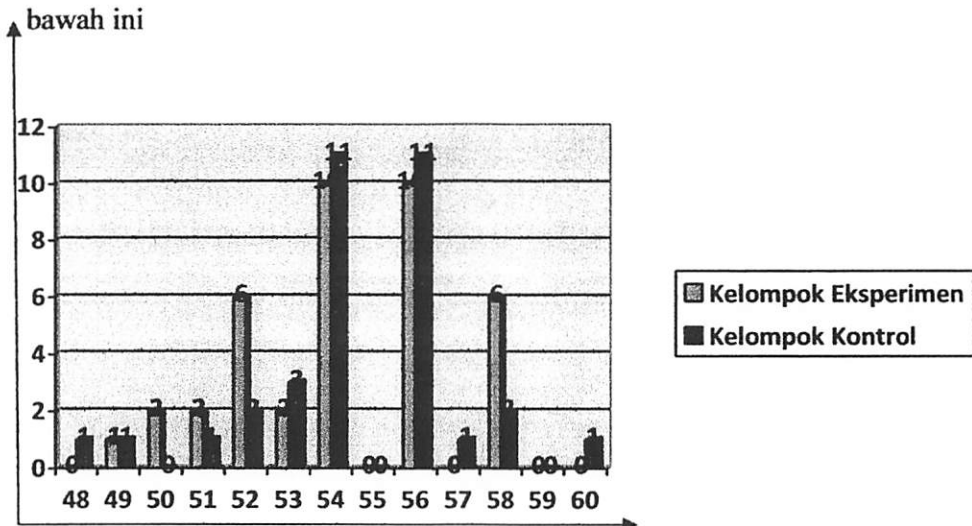


Diagram. 5.2.

Karakteristik Responden Berdasar Umur Pada Anak TK Islam Bakti XI
Surakarta Kelas A1 & B1 Bulan Maret-April 2011

Diagram 5.2. menunjukkan rata – rata umur responden juga menunjukkan kondisi yang setara dimana pada siswa kelompok eksperimen adalah 54,28 bulan dengan rentang umur paling rendah adalah 49 bulan dan yang tertinggi adalah 59 bulan. Sedang rata-rata umur siswa pada kelompok kontrol adalah 54,53 bulan dengan rentang umur terendah adalah 48 bulan dan yang tertinggi adalah 60 bulan.

5.2 Hasil Penelitian

5.2.1. Kemampuan Sosialisasi Anak

Pengukuran kemampuan sosialisasi anak dilakukan dua kali. Pengukuran pertama sebagai pengukuran awal (*pre test*) untuk mengetahui kemampuan sosialisasi anak pada tahap awal sebelum diberi perlakuan. Pengukuran kedua dilakukan sebagai *post test* untuk mengukur kemampuan sosialisasi anak setelah diberi perlakuan *assosiative play*. Kedua pengukuran tersebut dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi program bermain *assosiative play*. Hasil pengukuran dapat diuraikan sebagai berikut:

5.2.1.1 Kemampuan Sosialisasi Sebelum Perlakuan (*pre test*)

Data hasil penelitian tentang kemampuan sosialisasi anak TK Bakti XI pada awal atau sebelum perlakuan (*pre tes*) terlihat pada diagram 5.3. di bawah ini

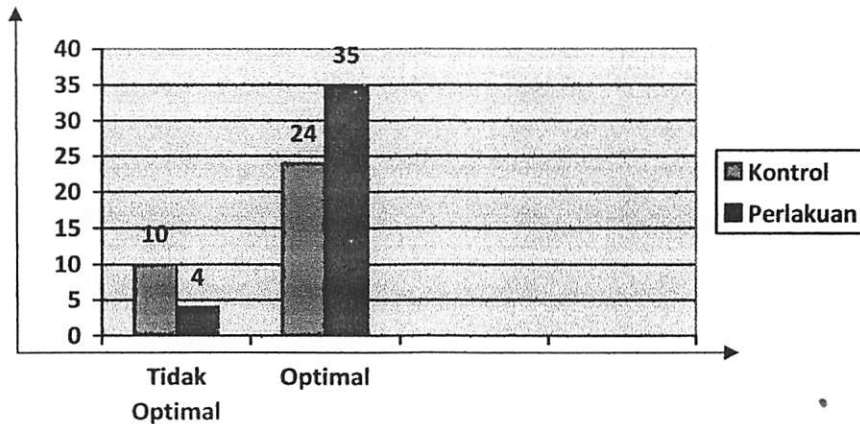


Diagram. 5.3.
 Nilai Kemampuan Sosialisasi Anak TK Islam Bakti XI
 Surakarta Kelas A1 & B1 Sebelum Perlakuan Bulan Maret 2011

Diagram 5.3. menunjukkan bahwa secara umum dari seluruh responden mayoritas pada tahap awal atau sebelum diberi perlakuan mempunyai kemampuan sosialisasi yang optimal (80,82%) dimana pada kelompok kontrol sebesar 70,59% lebih kecil dari kelompok perlakuan yang sebesar 89,74%. Sebelum pelaksanaan perlakuan dilakukan uji prasyarat dengan t-test. Hasil t-test diperoleh nilai $p = 0,147$ yang berarti pada kondisi awal antara kelompok kontrol dan perlakuan tidak ada perbedaan yang signifikan atau dalam kondisi equal/setara. Dengan keadaan tersebut maka efek dari suatu perlakuan sebagaimana tujuan dari penelitian ini dapat lebih menunjukkan perbedaan hasil atau efek setelah ke dua kelompok diberi perlakuan ataupun sebagai kontrol.

5.2.1.2 Kemampuan Sosialisasi Setelah Perlakuan (*Post Test*)

Hasil pengukuran kemampuan sosialisasi anak setelah dilakukan program bermain *assosiative play* dibandingkan dengan kelompok kontrol adalah seperti pada diagram 5.4. sebagai berikut :

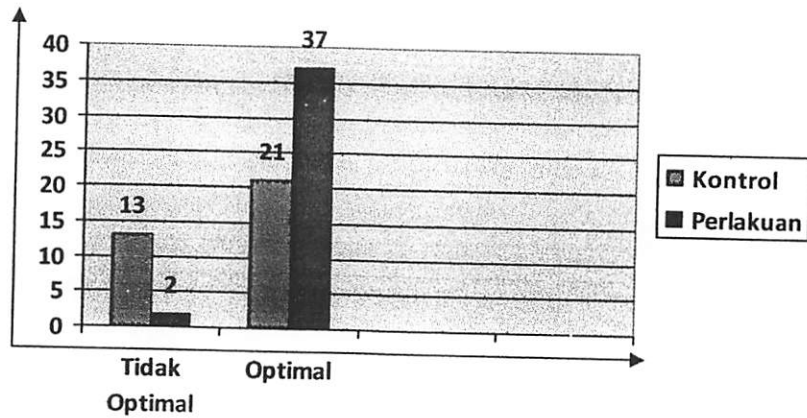


Diagram 5.4.
 Nilai Kemampuan Sosialisasi Anak TK Islam Bakti XI
 Surakarta Kelas A1 & B1 Setelah Perlakuan Bulan April 2011

Dari hasil tersebut kemudian dilakukan uji statistic dengan hasil seperti terlihat pada tabel 5.1. di bawah ini

Tabel 5.1.
 Kemampuan Sosialisasi Anak TK Islam Bakti XI Surakarta
 Kelas A1 & B1 Setelah Perlakuan (*Post Test*)

Kelompok	Sosialisasi				Total	Sig <i>Mann Whitney</i>
	Tidak Optimal		Optimal			
	f	%	f	%		
Perlakuan	2	5,1	37	94,9	39	0,000
Kontrol	13	38,2	21	61,8	34	
Total	15		58		73	

Hasil penelitian sesuai diagram 5.4. dan tabel 5.1. terlihat secara total jumlah atau persentase kemampuan sosialisasi anak TK Bakti XI Surakarta pada kelompok perlakuan lebih banyak yang optimal dibanding dengan kelompok kontrol. Hasil lain juga menunjukkan jumlah atau persentase anak yang mempunyai kemampuan sosialisasi optimal pada saat setelah perlakuan lebih banyak daripada sebelum perlakuan. Hasil uji statistik dengan *Mann Whitney Tes* sig = 0,000 (<0,05) yang berarti H_0 ditolak sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa program bermain *assosiative play* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap sosialisasi anak *early childhood*.

5.2.2 Kejadian Tantrum

5.2.2.1 Kejadian Tantrum Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pre Test*)

Kejadian tantrum pada awal atau sebelum dilakukan penelitian seperti terlihat pada diagram 5.5. di bawah ini :

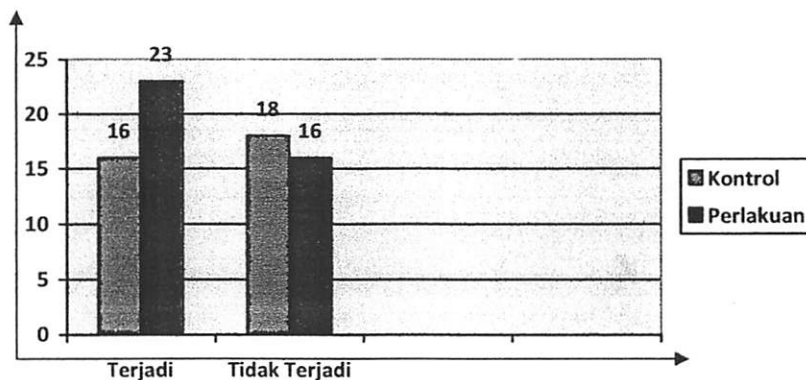


Diagram 5.5.

Deskripsi Kejadian Tantrum Pada Anak TK Islam Bakti XI Surakarta Kelas A1 & B1 Sebelum Perlakuan Bulan Maret 2011

Pada diagram 5.5. menunjukkan pada saat awal penelitian walaupun secara jumlah kejadian tantrum tidak sama namun hasil uji t menunjukkan keduanya pada kondisi equal atau setara yang ditunjukkan dengan hasil t-test 0,174 ($> 0,05$). Keadaan yang demikian akan memberikan hasil yang lebih jelas tentang perbedaan kondisi ke dua kelompok setelah perlakuan sehingga hasil penelitian akan lebih jelas.

5.2.2.2 Kejadian Tantrum Setelah Perlakuan (*post test*)

Perbandingan persentase kejadian tantrum pada anak TK Islam Bakti XI Surakarta setelah perlakuan pada kelompok perlakuan maupun kontrol dapat dilihat pada diagram 5.6. Pada diagram tersebut memperlihatkan kalau jumlah anak yang mengalami tantrum pada kelompok perlakuan relative lebih banyak dibanding pada kelompok kontrol. Hasil uji statistik setelah perlakuan terlihat pada diagram tabel 5.2.

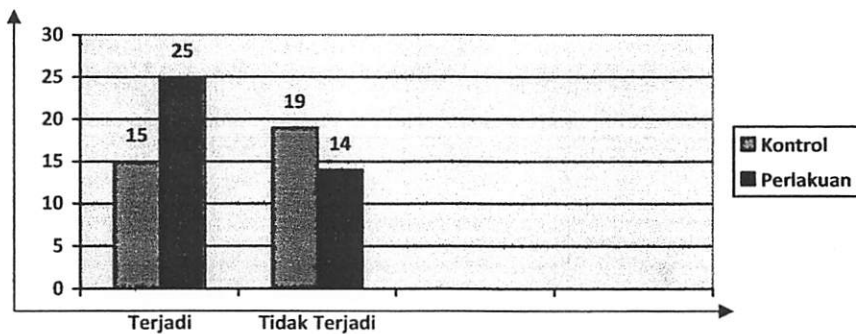


Diagram 5.6.
Deskripsi Kejadian Tantrum Pada Anak TK Islam Bakti XI
Surakarta Kelas A1 & B1 Setelah Perlakuan Bulan April 2011

Tabel 5.2.
Kejadian Tantrum pada Anak TK Islam Bakti XI Surakarta
Kelas A1 & B1 Setelah Perlakuan (*Post Test*) Bulan April 2011

Kelompok	Tantrum				Total	Sig <i>Mann Whitney</i>
	Terjadi		Tidak Terjadi			
	f	%	f	%		
Perlakuan	25	64,10	14	35,90	39	0,004
Kontrol	15	44,12	19	55,88	34	
Total	40		33		73	

Berdasar temuan penelitian sesuai diagram 5.6. dan tabel 5.2. terlihat hasil Uji Mann-Whitney Test pada post perlakuan dengan nilai sig = 0,004 (sig < 0,05) yang berarti H₀ ditolak sehingga dapat disimpulkan bermain *assosiative play* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kejadian tantrum pada anak *early childhood*.

BAB 6
PEMBAHASAN

BAB 6

PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh bermain *assosiative play* terhadap tantrum & sosialisasi anak *early childhood* usia 4-5 tahun di TK Islam Bakti XI Surakarta, yang telah berlangsung selama delapan (8) minggu termasuk didalamnya *pre test* dan *post test*, beserta kendala yang telah dialami oleh peneliti.

6.1. Karakteristik Responden

Jumlah responden adalah 73 yang terdiri dari kelas A1 sebanyak 39 anak sebagai kelompok perlakuan dan kelas B1 sejumlah 34 anak sebagai kelompok kontrol. Seluruh anak, baik pada kelompok perlakuan maupun kelompok kontrol dapat mengikuti proses penelitian sampai selesai tanpa ada yang keluar atau *drop out*. Secara demografi jumlah anak laki – laki pada kelompok perlakuan adalah 23 anak atau 58,97% sedangkan perempuan 16 anak atau 41,02%. Pada kelompok kontrol terdiri atas laki-laki 19 anak atau 55,88% dan perempuan sebanyak 15 anak atau 44,12 %. Ditinjau dari umur responden kedua kelompok hampir sama yaitu pada kelompok perlakuan rata-rata umurnya adalah 54 bulan.

6.2. Hasil Penelitian

6.2.1. Kemampuan Sosialisasi Anak

Sosialisasi merupakan kebutuhan penting bagi anak. Secara umum, dari seluruh responden, keadaan sosialisasi anak pada saat sebelum dilakukan perlakuan sebagian besar anak, baik kelompok kontrol maupun perlakuan sudah

dalam kondisi optimal. Hal tersebut dikarenakan kedua kelompok anak mengalami proses tumbuh kembang secara alamiah, sehingga tanpa pemberian bermain, anak tetap akan mengalami kondisi tersebut. Akan tetapi, dengan permainan seperti bermain *assosiative play*, akan membuat anak semakin terstimulasi sehingga proses tumbuh kembang anak semakin optimal. Hal tersebut dikarenakan kondisi anak pada saat bermain dengan teman sebaya dalam kondisi senang terbebas dari berbagai tekanan (Supartini, 2004). Dengan sosialisasi, anak akan memperoleh pengalaman berinteraksi dengan berbagai macam karakter anak yang nantinya sangat berguna untuk kematangan psikologis dan emosi seorang anak. (Rachmani, 2001). Secara normal, setiap anak akan mengalami perkembangan kemampuan sosialisasi seiring dengan bertambahnya umur. Kemampuan sosialisasi dapat diartikan sebagai suatu ketrampilan anak dalam berhubungan dengan orang lain sesuai tingkat usia dan perkembangannya.

Hasil kuesioner tahap pertama menunjukkan kemampuan sosialisasi anak pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol menunjukkan kondisi yang setara atau equal dimana hasil *t*-test adalah $p = 0,147$. Dengan kondisi demikian maka perlakuan dengan program bermain *assosiative play* akan dapat menunjukkan apakah program bermain *assosiative play* mempunyai pengaruh atau tidak terhadap perkembangan khususnya kemampuan sosialisasi anak..

Anak yang mempunyai kemampuan sosialisasi optimal akan dapat menghadapi stimulus dan tugas sosial yang harus dipenuhi sehingga anak akan dapat mandiri dalam memenuhi kebutuhan diri sendiri ataupun saat berhubungan dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya.. Sebaliknya, anak yang mengalami

hambatan dalam perkembangan sosial, tidak cukup mempunyai kemampuan sosial yang optimal cenderung akan membatasi diri dengan lingkungan dan tergantung dengan orang tua dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari seperti makan, minum, mandi, ganti pakaian dan sebagainya.

Hasil pengukuran tahap kedua setelah kelompok perlakuan diberikan program bermain *assosiative play* menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai kemampuan sosialisasi sebelum perlakuan. Kemampuan sosialisasi yang dinilai sesuai dengan instrumen hasil modifikasi dari Wong, 2004, yaitu tentang perilaku anak dalam kegiatan sehari-hari sesuai dengan tingkat tumbuh kembang yang telah ditentukan (terdapat 11 item, seperti terlampir). Disamping itu kemampuan sosialisasi kelompok perlakuan yang telah diberi program *assosiative play* menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan ($\text{sig} = 0,00$) dengan kelompok kontrol dimana persentase siswa yang mempunyai kemampuan sosialisasi optimal lebih banyak pada kelompok perlakuan yaitu 94,9 % dibanding 61,8 % pada kelompok kontrol. Hasil uji statistik ini membuktikan bahwa program bermain yang direncanakan mempunyai pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan sosialisasi anak usia *early childhood*.

Hasil penelitian sesuai dengan teori Catron dan Allen (1999), sebagaimana dikutip oleh (Mutiah, 2010), bahwa bermain dapat mendukung perkembangan sosialisasi dalam interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dalam memecahkan konflik, kerja sama, yakni interaksi saling membantu, berbagi, dan pola bergiliran, menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat, peduli

terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multibudaya.

Dalam pelaksanaan bermain *assosiative play*, peneliti melihat bahwa dari empat (4) anak yang awalnya tidak optimal dalam bersosialisasi, ternyata selama proses bermain peran berlangsung, mereka selalu aktif dalam melakukan perannya, sehingga hasil yang diperoleh sangatlah maksimal. Begitu juga sebaliknya, untuk dua orang anak yang awalnya optimal dalam bersosialisasi, karena kebetulan saat program bermain *assosiative play* berlangsung, mereka mayoritas tidak mengikuti karena kondisi yang tidak memungkinkan, yaitu sedang ijin sakit. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, terlihat bahwa sosialisasi anak akan dapat berkembang dengan lebih baik, jika didukung dengan permainan *assosiative play* yang berlangsung secara teratur dan terjadwal, sehingga interaksi antara anak dengan teman sebayanya maupun dengan orang lain akan terjalin lebih baik yang berdampak pada perkembangan social yang lebih matang.

Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Bermain dengan orang lain akan membantu anak untuk mengembangkan hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan tersebut. Pada saat melakukan aktivitas bermain, anak belajar berinteraksi dengan teman, memahami bahasa lawan bicara, dan belajar tentang nilai sosial yang ada pada kelompoknya. (Supartini, 2004). Dengan kata lain dapat diartikan bahwa bermain mempunyai peran dalam perkembangan kemampuan sosialisasi anak. Hal ini dimungkinkan karena setiap anak akan terus bertumbuh dan berkembang termasuk dalam kemampuan sosialisasinya.

Hasil penelitian tersebut di atas juga memperkuat teori bahwa program bermain yang direncanakan mempunyai manfaat terhadap optimalisasi kemampuan sosialisasi anak. Bermain mempunyai manfaat dalam merangsang sensori motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral. Perkembangan sosial ini ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima kondisi orang lain disekitarnya, terutama teman sebaya mereka saat bermain bersama. (Supartini, 2004).

Anak usia toddler dan pra sekolah termasuk *early childhood* adalah tahapan awal bagi anak untuk meluaskan aktivitas sosialnya di luar lingkungan keluarga. Aktivitas anak dapat dikembangkan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak yaitu dengan program bermain. Hal ini karena masa anak merupakan masa bermain untuk mencoba dan meniru perilaku orang lain. *Associative play* merupakan permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi. Mereka cenderung tertarik dan terjadi tukar-menukar mainan. Meminjam atau meminjamkan mainan dan mengikuti atau mengajak anak-anak antri (merupakan contoh-contoh *assosiative play* yang juga diperankan oleh anak saat bermain). Tipe permainan ini berbentuk sosial, yaitu ada interaksi sosial antara anak satu dengan yang lainnya. Sedangkan isi permainan didalamnya *dramatic play* yang akan terdapat berbagai permainan peran sesuai dengan topik yang dilakukan oleh anak-anak tersebut sesuai dengan inisiatif mereka masing-masing. (Mutiah, 2010)

6.2.2. Kejadian Tantrum

Hasil penelitian menunjukkan hasil Uji Mann-Whitney Test pada post perlakuan dengan nilai $\text{sig} = 0,004$ ($\text{sig} < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bermain *assosiative play* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kejadian tantrum pada anak *early childhood* usia 4-5 tahun. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa tantrum masih terjadi pada awal pra sekolah karena pada masa tersebut merupakan masa transisi menuju masa sekolah yang akan mempengaruhi tumbuh kembang anak masa selanjutnya.

Tantrum adalah ledakan emosi yang terjadi pada anak – anak disertai rasa marah, serangan agresif, menangis, menjerit, berguling, menghentak – hentakkan kedua kaki, dan tangan pada lantai atau tanah. Kondisi yang demikian sering membuat orang tua merasa malu dan tidak jarang kemudian menuruti permintaan dari anak asal anak diam atau berperilaku kasar pada anak baik secara fisik maupun psikologis. Hal tersebut sering menyebabkan permasalahan tumbuh kembang pada anak yang tidak jarang kemudian akan muncul atau terulang pada saat individu mencapai usia remaja sehingga membuat remaja menjadi anti social atau berperilaku yang menentang norma sosial. Ledakan emosi tersebut biasanya terjadi karena anak masih mengalami hambatan dalam berkomunikasi sehingga tidak dapat menyampaikan keinginan dengan tepat. Akibatnya keinginan anak sering tidak terpenuhi dan membuat anak frustrasi. (Anantasari, 2006). Ada beberapa faktor yang menyebabkan anak mengalami tantrum, seperti (1) kegagalan pola asuh yang secara turun temurun diterapkan tanpa penyesuaian zaman dan diperoleh dari generasi kakek-nenek bahkan nenek moyang mereka, (2) ketidakmampuan anak mengekspresikan pikiran, emosi dan keinginannya

secara verbal sehingga tidak dipahami oleh orang tua, dan (3) faktor situasi sosial atau pengaruh lingkungan yang turut berperan dalam menciptakan tantrum pada anak. (Tandry, 2010)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program bermain secara individual mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap terjadinya tantrum. Hasil ini sesuai dengan beberapa teori yang sudah ada. Menurut (Hayes, 2003) salah satu cara untuk mencegah terjadinya tantrum adalah menjamin bahwa orang tua menikmati waktu santai dan menyenangkan dengan anak sebanyak mungkin, seperti berjalan-jalan di taman atau membaca buku cerita dan bermain bersama. Sesuai teori tersebut, dengan anak di ajak bermain maka anak akan lebih dekat dengan orang tua, dapat menikmati suasana santai dengan orang tua sehingga kemungkinan anak tidak akan meledak emosinya atau tantrum akan berkurang. Bermain mempunyai fungsi untuk meningkatkan perkembangan kesadaran diri yaitu melalui bermain, anak akan mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku, anak akan belajar mengenal kemampuannya dan membandingkannya dengan orang lain dan menguji kemampuannya dengan mencoba peran-peran baru dan mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap semua orang lain. Peran orang tua penting untuk menanamkan nilai moral dan etika, terutama dalam kaitannya dengan kemampuan untuk memahami dampak positif dan negatif dari perilakunya terhadap orang lain. Manfaat kedua dari bermain adalah mendukung perkembangan moral anak. (Supartini, 2004). Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya, terutama dari orang tua dan guru. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar nilai moral dan etika, belajar membedakan mana yang benar dan mana yang salah, serta belajar bertanggung

jawab atas segala tindakan yang telah dilakukannya. Penting peran orang tua untuk mengawasi anak saat anak melakukan aktivitas bermain dan mengajarkan nilai moral, seperti baik atau buruk, maupun benar atau salah.

Dari uraian teori tersebut di atas menunjukkan bahwa bermain bermanfaat untuk meningkatkan pengendalian diri saat harapan tidak tercapai dan melatih anak belajar nilai dan moral dari orang tua. Hasil penelitian menunjukkan program bermain berpengaruh terhadap kejadian tantrum. Hal ini juga menunjukkan bahwa program bermain mempunyai hubungan yang bermakna dengan kejadian tantrum. (Hayes, 2003) menyebutkan bahwa bermain yang dapat mencegah terjadinya tantrum adalah bermain yang melibatkan orang tua secara langsung, dimana orang tua yang mampu menikmati waktu santai bersama anak dengan bermain santai bersama anak. Dalam hal ini, untuk penelitian lebih lanjut, peneliti perlu melibatkan orang tua maupun pengasuh, sehingga akan lebih banyak mengetahui bagaimana tindakan permainan yang dilakukan orang tua/pengasuh terhadap anak-anak mereka yang mengalami tantrum, sehingga bermain dapat menunjukkan hubungan yang lebih bermakna dengan kejadian tantrum. Perlu kita ketahui bersama, bahwa *dramatic play* lebih mendukung untuk peningkatan perkembangan sosial anak, walaupun juga mempunyai pengaruh terhadap kejadian tantrum. Mildred Parten (1932), sebagaimana dikutip oleh (Mutiah, 2010) menyebutkan bahwa permainan drama atau bermain peran lebih banyak berbentuk permainan sosial, yaitu ada interaksi sosial antara anak satu dengan yang lainnya sehingga akan mendorong atau mendukung perkembangan sosialisasi anak. Tetapi Mutiah juga menyebutkan bahwa bermain peran disebut juga main simbolis, pura-pura, *make-believe*, *fantasi*, imajinasi, atau main drama,

sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun, sehingga tantrum yang terjadi dapat diminimalkan. Sedangkan (Hayes, 2003) menyebutkan bahwa tidak menutup kemungkinan untuk kejadian tantrum, akan lebih baik jika dilakukan permainan yang melibatkan orang tua dalam keadaan atau situasi yang santai, sehingga lebih tepat dilakukan di rumah bersama orang tua.

Melihat kondisi tersebut, bermain *Assosiative Play* dapat dilakukan dengan lebih terprogram, dengan meningkatkan kerjasama antara orang tua, pengasuh, maupun guru yang terlibat langsung dalam pelaksanaan bermain, jika dilaksanakan di institusi pendidikan maupun taman bermain. Dengan demikian, tempat pelaksanaan bermain peran dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan dari peneliti, dengan tidak meninggalkan prinsip-prinsip bermain pada anak sesuai dengan tumbuh kembang mereka.

6.3 Kelemahan Penelitian

Ada beberapa kendala dalam proses pengumpulan data diantaranya sebagai berikut :

Dalam menentukan responden, peneliti menggunakan metode purposive sampling, dengan mempertimbangkan usia maupun hasil uji prasyarat yang menunjukkan bahwa kedua kelompok baik perlakuan maupun kontrol dalam kondisi equal atau setara. Peneliti kurang mempertimbangkan karakteristik responden sehingga kemungkinan akan mempengaruhi hasil penelitian.

Pada waktu pengumpulan data, terdapat beberapa orang tua atau pengasuh anak yang belum mengisi kuesioner secara lengkap, sehingga peneliti

mengembalikan kuesioner ke orang tua atau pengasuh, kemudian peneliti tarik kembali setelah kuesioner dilengkapi dengan bantuan guru kelas masing-masing. Kondisi tersebut menyebabkan sedikit keterlambatan dalam melakukan analisis data.

Selain terdapat kendala dalam kuesioner, peneliti juga mengalami kesulitan pada saat bermain peran. Ada beberapa permainan peran yang dilaksanakan diluar gedung sekolah, dikarenakan sekolah sudah mempunyai agenda bulanan tentang kegiatan anak, sehingga peneliti harus mengikuti agenda kegiatan yang dilaksanakan sesuai program sekolah.

Pada saat pelaksanaan bermain peran, terdapat beberapa anak yang tidak mengikuti permainan secara lengkap, sehingga mempengaruhi dosis permainan. Seharusnya responden yang tidak mengikuti permainan sesuai dengan ketentuan dilakukan dropout, tapi peneliti tidak melakukannya karena minimal responden mengikuti 10 kali pertemuan yang seharusnya 12 kali pertemuan.

Menurut peneliti, masih terdapat beberapa hal yang kurang maksimal dalam penelitian. Terutama dalam program bermain yang peneliti laksanakan lebih banyak melibatkan guru, sedangkan peneliti belum maksimal dalam melibatkan orang tua atau pengasuh anak. Peneliti hanya melibatkan orang tua maupun pengasuh saat pengisian kuesioner, sedangkan program bermain *assosiative play* yang peneliti berikan mayoritas adalah *dramatic play* dimana anak diajak bermain peran sesuai dengan kejadian sehari-hari misalnya menjadi penjual dan pembeli di pasar, memasak, penjual dan pembeli sayur, bekerja di pabrik roti dan sebagainya yang secara keseluruhan kurang melibatkan orang tua. Sedangkan sesuai teori akan lebih baik jika keterlibatan orang tua dimaksimalkan.

BAB 7
KESIMPULAN DAN SARAN

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan kesimpulan dan saran penelitian tentang pengaruh bermain *assosiative play* terhadap kejadian tantrum & peningkatan kemampuan sosialisasi anak *early childhood* usia 4-5 tahun di TK Islam Bakti XI Surakarta.

7.1. Kesimpulan

- 7.1.1 Bermain *assosiative play* berpengaruh secara signifikan terhadap penurunan kejadian tantrum pada anak *early childhood*.
- 7.1.2 Bermain *assosiative play* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan sosialisasi anak *early childhood*.
- 7.1.3 Bermain *assosiative play* berpengaruh dalam penurunan kejadian tantrum dan meningkatkan kemampuan sosialisasi anak *early childhood*.

7.2. Saran

- 7.2.1 Perlu kiranya dilakukan program bermain secara terjadwal untuk mengurangi kejadian tantrum dan meningkatkan kemampuan sosialisasi anak pada Institusi Pendidikan Taman kanak-kanak pada umumnya.
- 7.2.2 Dalam mengurangi kejadian tantrum pada anak, orang tua perlu dilibatkan dalam program bermain sehingga dapat mendukung tumbuh kembang anak lebih optimal.

7.2.3 Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya bermain *assosiative play* dilakukan dengan jangka waktu yang lebih lama dan melibatkan orang tua atau pengasuh dari anak, selain guru yang bertanggungjawab.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Anantasari .(2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak* . Yogyakarta : Kanisius.
Hal : 82-83
- Arikunto, Suharsimi . (2002). *Metode Penelitian* . Jakarta : EGC. Hal : 136
- Aziz, Alimul Hidayat . (2007). *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah* .
Jakarta : Salemba Medika. Hal : 24
- Budiarto,Eko. (2001). *Biostatistika Untuk Kedokteran Dan Kesehatan Masyarakat*. Jakarta : EGC. Hal : 35
- Budiyono. (2009). *Statistik Untuk Penelitian*. Edisi I. Surakarta : Universitas
Sebelas Maret (UNS) Pres. Hal : 36
- Chess S dan Thomas A. (1992). *Dynamics of Individuality: Individual Behavioral Development*. In Levine MD and others, editors: *Developmental-behavioral pediatrics*, ed 2, Philadelphia. Saunders. 735-739
- Hames, Penney . (2007). *Menghadapi dan Mengatasi Anak yang Suka Mengamuk..* Jakarta : PT Gramedia. Hal : 16.
- Hayes, Eileen . (2003). *Tantrum* . Jakarta : Erlangga. Hal : 14-16,33,58,90
- Immanuella F. Rachmani . (2001). *Balita dan Masalah Perkembangannya* .
Jakarta : PT Grafika Multi Warna. Hal : 102-104
- Machfoedz, I. (2008). *Statistik Non Parametrik : Bidang Kesehatan, Keperawatan, Kebidanan, dan Kedokteran*. Yogyakarta : Fitramaya. Hal : 46-48
- McDevitt S dan Carey W. (1978). *The Measurement of Temperament in 3-7 year old children*, J. Child Psychol Psychiatric. 245-253
- Mutiah Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. Hal : 4-13,146-157
- Nursalam & Siti Pariani. (2001). *Pendekatan Praktek Metodologi Riset Keperawatan* . Jakarta : CV Agung Seto. Hal : 96
- Nursalam . (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* . Jakarta : Salemba Medika. Hal : 83,101
- Potter. Patricia A. (2005). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan*. Edisi 4. Jakarta : ECG. Hal : 115

- Ridwidigdo, H. (2009). *Statistik untuk Penelitian Kesehatan dengan Aplikasi Program R dan SPSS*. Edisi Pertama. Yogyakarta : Pustaka Rihama.
Hal : 73
- Riwidiko, Handoko. (2007). *Statistik Kesehatan : Belajar Mudah Teknik Analisis Data Dalam penelitian Kesehatan (Plus Aplikasi Software SPSS)*. Yogyakarta : Mitra Cendikia Press. Hal : 47
- Soekidjo, Notoatmodjo. (2002) . *Metodologi Riset Keperawatan* . Jakarta : Rineka Cipta. Hal : 105
- Sugiyono. (2010). *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Edisi I. Bandung: CV Alfabeta. Hal : 23
- Suherman. (2000). *Buku Saku Perkembangan Anak*. Jakarta : EGC. Hal : 107
- Supartini Yupi. (2004). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan anak*. Jakarta : EGC. Hal : 57-64,125-128,137-138,143
- Tandry Novita. (2010). *Bad Behaviour, Tantrums, and Tempers*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo. Hal : x-xi,132-139,142.
- Wahab, A. Samik, et. al.,ed. (2000). *Ilmu Kesehatan Anak Nelson*. Volume 1. Edisi 15. Jakarta : EGC. Hal : 63
- Wong DL. (2004). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. Jakarta : EGC. Hal : :114,122,192-195
- Yati, Uloyo Lubis . (2000). *Anak Prasekolah* . Jakarta : PT Grafika Multi Warna.
Hal : 24-30
- <http://episentrum.com>.(2009).artikel-psikologi/*merangsang-kreativitas-rasekolah*/diunduh Desember 2010
- <http://episentrum.com>.(2009).artikel-psikologi/*pengembangan-kreativitas-anak-melalui-pembelajaran-kelompok-bermain*/ diunduh Desember 2010
- <http://episentrum.com>.(2009).artikel-psikologi/*pengaruh-permainan-pada-perkembangan-anak*/ diunduh Desember 2010
- <http://www.resep.web.id>.(2009).ibu-anak/*pengaruh-permainan-pada-perkembangan-anak*/htm. diunduh Desember 2010
- <http://bogelnurse.blogspot.com>/(2008)/12/*terapi-bermain-untuk-mengurangi-tingkat-kecemasan*/html. diunduh Januari 2011

LAMPIRAN



UNIVERSITAS AIRLANGGA

FAKULTAS KEPERAWATAN

PROGRAM STUDI MAGISTER KEPERAWATAN

Kampus C Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5913752, 5913754, 5913756, Fax. (031) 5913257
Website: <http://www.ners.unair.ac.id> ; e-mail : dekan_ners@unair.ac.id

Surabaya, 22 Desember 2010

Nomor : 225 /H3.1.12/PPd/2010
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Permohonan Bantuan Fasilitas Pengambilan Data Awal
Mahasiswa Program Studi Magister Keperawatan – FKp Unair**

Kepada Yth.
Kepala Sekolah TK Islam Bhakti 11 Surakarta
di –
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Program Studi Magister Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, maka kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami di bawah ini mengumpulkan data awal sebagai bahan penyusunan proposal penelitian.

Nama : Sri Mulyanti, S.Kep.,Ns.
NIM : 010947013
Judul Penelitian : Efektifitas Bermain terhadap Tantrums dan Sosialisasi Anak Usia Pra Sekolah di Sekolah TK Islam Bhakti 11 Surakarta
Tempat : Sekolah TK Islam Bhakti 11 Surakarta

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

Dekan



Surwangsih, S.Kp., M.Kes
IP: 9661212000032001



UNIVERSITAS AIRLANGGA

IR - PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

FAKULTAS KEPERAWATAN

PROGRAM STUDI MAGISTER KEPERAWATAN

Kampus C Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5913752, 5913754, 5913756, Fax. (031) 5913257

Website: <http://www.ners.unair.ac.id> ; e-mail : dekan_ners@unair.ac.id

Surabaya, Maret 2011

Nomor : /H3.1.12/PPd/2011
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Permohonan Bantuan Fasilitas Penelitian
Mahasiswa Program Studi Magister Keperawatan – FKP Unair**

Kepada Yth.
Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta
di –
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Magister Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, maka kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami di bawah ini mengumpulkan data sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Adapun Proposal Penelitian terlampir.

Nama : Sri Mulyanti, S.Kep.Ns
NIM : 010947013
Judul Penelitian : Pengaruh bermain associative play terhadap tantrum dan sosialisasi Anak early childhood usia 4-5 tahun di TK Islam bakti XI Surakarta
Tempat : TK Islam bakti XI Surakarta

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

Dekan



Jurwaningsih, SKp.M.Kes

NIP. 196611212000032001



TK ISLAM BAKTI XI

Jl. Kelud Timur No.51 Ngadisono RT 06 RW 14
UPTD Dikpora Kecamatan Banjarsari Surakarta
Telp. (0271) 855087

No.Statistik: 002036105041

Nomor Induk Sekolah: 000510

Nomor : /I.03.51/TK B XI/03/11
Lampiran : -
Perihal : Pemberian Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya
Di -
Tempat

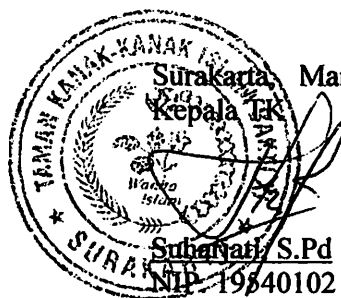
Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat permohonan Saudara No: /H3.1.12/PPd/2011 tertanggal, Maret 2011 perihal Permohonan Bantuan Fasilitas Penelitian Mahasiswa Program Studi Magister Keperawatan – FKP Unair, maka dengan ini kami tidak keberatan untuk memberikan ijin penelitian kepada :

Nama : Sri Mulyanti, S.Kep., Ns
NIM : 010947013
Waktu : Mulai bulan Maret s.d Mei 2011

Adapun penelitiannya dengan judul “**Pengaruh Bermain *Assosiative Play* terhadap Tantrum dan Sosialisasi Anak *Early Childhood* Usia 4-5 Tahun di TK Islam Bakti XI Surakarta**”

Demikian surat pemberian ijin dan atas kerja sama yang baik diucapkan banyak terima kasih.



Surakarta, Maret 2011

Kepala TK

Suharyati, S.Pd

NIP. 19840102 198511 2 002

**KOMISI ETIKA PENELITIAN
KETERANGAN KELAIKAN ETIK
(ETHICAL CLEARANCE)**

Nomor : 163/PANEC/LPPM/2011

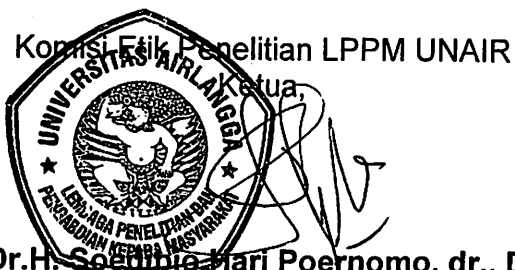
Panitia Kelaikan Etik Penelitian Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Airlangga, setelah mempelajari dan mengkaji secara seksama rancangan penelitian yang diusulkan, maka dengan ini menyatakan bahwa penelitian yang berjudul :

"Pengaruh *Assosiative Play* Terhadap Tantrum dan Sosialisasi Anak Usia Pra Sekolah Di TK Islam Bakti XI Surakarta."

Peneliti Utama : **Sri Mulyanti, S.Kep.Ns.**
Unit/Lab. Tempat Penelitian : **TK Islam Bakti XI Surakarta**

DINYATAKAN LAIK ETIK

Surabaya, 25 Maret 2011



Prof.Dr.H. ~~Sudin~~ **Mari Poernomo, dr., DTMH.**
NIP. 130 359 279

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth :

Calon Responden Penelitian

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Mulyanti, SKep., Ns

NIM : 010947013

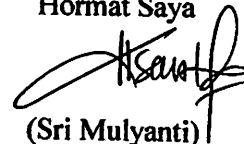
Alamat : Dukuhan Nayu RT 07 RW 15, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta

Adalah mahasiswa Program Studi Magister Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya, yang sedang melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain *Assosiative Play* Terhadap Tantrum Dan Sosialisasi Anak *Early Childhood* Usia 4-5 Tahun di TK Islam Bakti XI Surakarta”

Dengan ini memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Kerahasiaan semua informasi akan dijaga dan hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian. Diharapkan Bapak/Ibu menyetujui, maka saya mohon kesediaan untuk menandatangani lembar persetujuan dan menjawab pertanyaan yang saya ajukan.

Atas persetujuan dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai responden, saya mengucapkan terima kasih.

Hormat Saya



(Sri Mulyanti)

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bersedia menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Magister Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya, yang sedang melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain *Assosiative Play* Terhadap Tantrum Dan Sosialisasi Anak *Early Childhood* Usia 4-5 Tahun di TK Islam Bakti XI Surakarta”

Saya memahami bahwa penelitian ini tidak akan berakibat negatif dan merugikan saya, maupun anak saya. Oleh karena itu saya bersedia menjadi responden pada penelitian ini.

Surakarta, 2011

Responden

()

Kuesioner Gaya Perilaku (BSQ) - Tantrum
(untuk anak usia 3 sampai 7 tahun)

LEMBAR DATA

Nama Anak : _____ Jenis Kelamin : L / P
Tanggal lahir (tgl,bln,thn) : _____ Usia sekarang : ____
Nama Penilai : _____ Hub dg anak : _____
Tanggal Penilaian (tgl,bln,thn): _____

INFORMASI PENILAIAN

- 1) Dasarkan penilaian anda pada perilaku anak *terakhir* dan *saat ini* (*empat sampai enam minggu terakhir*).
- 2) Pertimbangkan hanya kesan dan observasi *anda sendiri* tentang anak anda.
- 3) Nilai setiap pertanyaan *secara mandiri*. Jangan berusaha untuk menunjukkan gambaran konsisten dari anak.
- 4) Gunakan *penilaian ekstrim* bila tepat. Hindari penilaian yang hanya mendekati skala tengah.
- 5) Nilai setiap hal *dengan cepat*. Jika anda tidak dapat memutuskan, langkahi hal tersebut dan kembali kemudian.
- 6) *Nilai setiap hal*. Lingkari nomor hal yang anda tidak mampu menjawab karena kurangnya informasi atau adanya pokok yang tidak berlaku pada anak anda.

PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda centang (v) pada kolom

1 : Hampir Tidak Pernah

2 : Jarang

3 : Biasanya tidak dilakukan

4 : Biasanya dilakukan

5 : Sering dilakukan

6 : Hampir selalu dilakukan

No	Pernyataan	Hasil Pengamatan Pada Anak					
		1	2	3	4	5	6
1	Anak sering murung selama lebih dari beberapa menit bila diingatkan atau diterapkan disiplin						
2	Anak tampak tidak mendengar bila terlibat dalam aktivitas yang disukainya.						
3	Anak dapat dibujuk untuk aktivitas yang dilarang.						
4	Anak lari mendahului bila sedang berjalan dengan orang tua						
5	Anak tertawa atau tersenyum ketika bermain.						
6	. Anak bergerak lamban ketika bekerja dengan suatu proyek atau aktivitas.						
7	Anak berespon secara hebat terhadap hal yang tidak disetujui.						
8	Anak memerlukan waktu untuk menyesuaikan agar terbiasa dengan perubahan di sekolah atau di rumah.						
9	Anak menikmati permainan yang melibatkan berlari atau melompat						
10	. Anak lamban dalam menyesuaikan diri terhadap perubahan aturan rumah tangga						
11	Anak mengalami defekasi pada waktu yang kira-kira sama setiap harinya						
12	Anak ingin mencoba hal-hal baru.						
13	Anak duduk dengan tenang selama menonton TV atau mendengarkan music						
14	Anak meninggalkan atau ingin meninggalkan meja selama makan.						

Dari Mc Devitt S, Carey W: The Measurement of Temperament in 3-7 year old children, J. Child Psychol Psychiatric 19-245-253, 1978.

Kuesioner Sosialisasi Anak Usia Pra Sekolah

LEMBAR DATA

Nama Anak : _____ Jenis Kelamin : L / P

Tanggal lahir (tgl,bln,thn) : _____ Usia sekarang : _____

Nama Penilai : _____ Hub dg anak : _____

Tanggal Penilaian (tgl,bln,thn): _____

INFORMASI PENILAIAN

Berilah tanda “V” pada kolom ya atau tidak, sesuai dengan usia maupun kemampuan sosialisasi anak dari putra dan putri Bapak/Ibu sekalian.

Usia (Tahun)	Kemampuan Sosialisasi Anak	Ya	Tidak
4 s/d 5 tahun	1) Sangat mandiri untuk urusan sekolah		
	2) Cenderung untuk keras kepala dan tidak sabar		
	3) Agresif secara fisik dan verbal		
	4) Mendapat kebanggaan dalam pencapaian sesuatu		
	5) Menikmati pertunjukan atau apa saja yang dilakukan orang lain		
	6) Memamerkan sesuatu secara dramatis pada orang lain.		
	7) Menceritakan cerita keluarga pada orang lain tanpa batasan		
	8) Masih mempunyai banyak rasa takut		
	9) Dalam bermain sering mengkhayalkan teman bermain		
	10) Dalam bermain menggunakan alat dramatis, imajinatif, dan imitative		
	11) Eksplorasi seksual dan keingintahuan ditunjukkan melalui bermain, seperti menjadi “dokter” atau “perawat”.		

Modifikasi dari Wong DL, 2004

SATUAN ACARA PEMBELAJARAN PROGRAM BERMAIN

- A. Jenis Bermain : *Assosiative Play* (bermain peran)
- B. Tipe Permainan : Bersifat sosial,dengan isi permainan *dramatic play*
- C. Tujuan : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak dapat berperan dalam kelompoknya secara positif, sehingga anak akan dapat memodifikasi kemarahan dengan baik yang akan terbawa dalam kehidupan anak secara otomatis.
- D. Sasaran : Anak-anak usia pra sekolah
- E. Rencana pelaksanaan :

No	Bentuk Role Play	Media	Waktu	Pertemuan	P J
1	Kegiatan di rumah sakit (dokter,perawat,pasien, dll yang berkaitan)	Alat Permainan yg mendukung	Minggu I	Ke-1, ke-2	Guru kelas
2	Kegiatan jual beli (pedagang,pembeli dll)	Alat Permainan yg mendukung	Minggu II	Ke-3, ke-4	Guru kelas
3	Kegiatan dalam rumah tangga (ayah, ibu, adik, kakak dll)	Alat Permainan yg mendukung	Minggu III	Ke-5, ke-6	Guru kelas
4	Kegiatan di tempat wisata (ada yang perosotan, ada yg berenang, dll)	Alat Permainan yg mendukung	Minggu IV	Ke-7, ke-8	Guru kelas
5	Kegiatan di tempat ibadah (ada anak sholeh, sholehah,guru ngaji, dll)	Alat Permainan yg mendukung	Minggu V	Ke-9, ke-10	Guru kelas
6	Kegiatan di sekolah (guru, murid, permainan, belajar dll)	Alat Permainan yg mendukung	Minggu VI	Ke-11, ke-12	Guru kelas

No.	Nama	Jenis	Volume	Penyusun	Tahun
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50

F. Deskripsi setiap permainan peran :**1. Kegiatan bermain peran di rumah sakit**

Dengan melaksanakan peran sebagai dokter, perawat, pasien, dan lain-lain sesuai dengan imajinasi anak, anak akan bisa merasakan bagaimana rasanya sakit jika sebagai pasien, bagaimana mereka bisa membantu pasien sehingga pasien bisa sembuh seperti yang diharapkan. Selain itu, anak-anak dapat merasakan peran bagaimana orang tua yang punya anak sakit, tidak punya uang untuk membayar biaya perawatan, dan lain-lain. Tentunya perasaan sedih dan gembira dapat dirasakan oleh anak pada waktu itu.

2. Kegiatan bermain peran dalam jual beli

Anak-anak dapat mengenal secara sederhana bagaimana pasar, toko, supermarket, dan lain-lain tempat berlangsungnya jual beli. kegiatan menjual barang, menawarkan, membeli barang kemudian menawar, ada persetujuan tidak antara penjual dan pembeli, akan membuat anak-anak berfikir, bagaimana seharusnya tukar menukar barang terjadi, bagaimana mereka akan belajar bertoleransi dengan yang punya barang maupun yang akan mendapatkan barang.

3. Kegiatan bermain peran dalam rumah tangga

Setiap hari anak-anak hidup dalam keluarga masing-masing, selain disekolah tempat mereka mencari ilmu secara formal. Dengan demikian mereka akan dapat bertukar pikiran dengan teman-teman sebayanya, bagaimana perannya sebagai ayah, ibu, kakek, nenek, anak

sulung, anak tengah, anak tunggal, maupun yang lain, sehingga anak akan merasakan bagaimana menjadi anak yang punya adik, sedangkan secara nyata dia anak tunggal dan sebaliknya.

4. Kegiatan bermain peran dalam kegiatan rekreasi

Anak-anak akan dapat mengenal berbagai kegiatan yang berlangsung ditempat rekreasi. Jika ada anak yang belum pernah mengalami rekreasi, dia akan dapat pengetahuan dari temannya, kemudian dia akan memiliki fantasi sehingga dia akan dapat mengeksplorasikan perasaannya tersebut dalam peran yang dia lakoni. Bagaimana kehidupan di luar rumah, akan dapat mempengaruhi anak yang kurang bermain di luar rumah, sehingga dia akan mulai mengenal sesuatu tempat, keadaan lewat teman-temannya tersebut.

5. Kegiatan bermain peran di tempat ibadah

Banyak berbagai macam agama yang perlu diketahui oleh anak, meskipun jelas bahwa di TK islam bakti XI, semua anak beragama islam. Tetapi tidak menutup kemungkinan, bahwa anak di rumah mempunyai teman dari tetangga dekat rumah yang tidak seagama. Dengan melihat kondisi tersebut, jelas anak perlu belajar bertoleransi, tahu mana yang baik dan yang buruk, mana yang berdosa maupun yang tidak meyebabkan dosa. Sehingga tanpa disadari, perkembangan moral, emosional anak juga akan berkembang lebih baik, yang akan mempengaruhi anak berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

6. Kegiatan bermain peran di sekolah

Walaupun disekolah tidak lama, anak-anak akan tetap bisa menimba ilmu sebanyak-banyaknya, lewat teman bermainnya, maupun lewat guru yang mengajar dikelas maupun di luar kelas. Dengan peran sebagai guru misalnya, anak-anak akan bisa mengeksplorasi perasaannya, dapat meniru bagaimana guru-guru mereka saat mengajar, kemudian mereka akan dapat belajar bagaimana dapat meraih cita-cita mereka sesuai dengan apa yang pernah mereka lihat, mereka dengar, baca atau dengan cara bermain peran yang sedang berlangsung.

G. Teknik Bermain Peran

Dalam bermain peran, anak-anak akan dipandu oleh guru kelas mereka, sesuai dengan topic yang sudah ditentukan, yang tidak lepas dari kegiatan anak sehari-hari. Selama proses permainan peran berlangsung, roling peran akan dilaksanakan, sehingga semua anak akan merasakan peran yang berbeda-beda, dengan maksud untuk mengikutsertakan atau melibatkan semua anak dalam bermain peran. Dengan kondisi tersebut, tidak ada anak yang mendominasi proses bermain peran yang dilaksanakan. Guru akan mengobservasi jalannya permainan peran, kemudian akan mencatat anak-anak yang aktif maupun anak-anak yang pasif dalam proses bermain.

Dengan demikian akan dapat menjadi bahan masukan bagi peneliti, untuk melakukan analisa bagaimana tantrum dan sosialisasi anak yang disesuaikan dengan kuesioner yang di isi oleh orang tua maupun pengasuh

baik sebelum maupun sesudah dilakukan permainan peran oleh anak-anak selama 6 minggu. Dengan bermain peran seperti yang telah dipaparkan diatas oleh penulis, anak-anak akan dapat belajar bagaimana berpendapat, menolak pendapat, bagaimana berbicara dengan teman, bagaimana mengenal temannya yang sebelumnya belum kenal dan lain-lain, yang pada prinsipnya, dengan bermain peran, anak-anak akan dapat untuk bereksplorasi, berimajinasi, berimitasi, maupun bereksperimen seperti yang mereka kehendaki tanpa membuat temen-teman mereka sakit hati. (Mutiah, 2010)

H. Evaluasi :

a. Proses

Selama proses bermain peran (6 minggu), peneliti akan melakukan pemantauan secara intensif, dengan melihat bagaimana anak bermain peran, dengan bantuan guru kelas A1. Bagaimana anak-anak berimajinasi sesuai topic yang mereka perankan.

b. Hasil

Penilaian tidak berdasarkan hasil akhir dari permainan, tetapi akan melihat bagaimana proses bermain peran berlangsung, sehingga anak akan senang melakukannya, tanpa ada unsure paksaan.

I. Referensi :

- Hames, Penney . (2007). *Menghadapi dan Mengatasi Anak yang Suka Mengamuk..* Jakarta : PT Gramedia. hal : 16
- Mutiah Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.hal : 4-13, 146-157
- Supartini Yupi. (2004). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan anak*. Jakarta : EGC. Hal : 57-64
- Tandry Novita. (2010). *Bad Behaviour, Tantrums, and Tempers*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.hal : 132-139
- Wahab, A. Samik, et. al.,ed. (2000). *Ilmu Kesehatan Anak Nelson*. Volume 1. Edisi 15 Jakarta : EGC. Hal : 63
- Wong DL. (2004). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. Jakarta : EGC. Hal : 114, 122
- Yati, Uloyo Lubis . (2000) . *Anak Prasekolah* . Jakarta : PT Grafika Multi Warna.hal : 24-30
- <http://episentrum.com.2009.artikel-psikologi/merangsang-kreativitas-prasekolah/> diunduh Desember 2010
- <http://episentrum.com.2009.artikel-psikologi/pengembangan-kreativitas-anak-melalui-pembelajaran-kelompok-bermain/>diunduh Desember 2010
- <http://episentrum.com.2009.artikel-psikologi/pengaruh-permainan-pada-perkembangan-anak/>diunduh Desember 2010
- <http://www.resep.web.id.2009.ibu-anak/pengaruh-permainan-pada-perkembangan-anak/htm>.diunduh Desember 2010
- <http://bogelnurse.blogspot.com/2008/12/terapi-bermain-untuk-mengurangi-tingkat-kecemasan/html>.diunduh Januari 2011

BERITA ACARA BERMAIN ASSOCIATIVE PLAY

Pada hari ini, Rabu tanggal enam belas bulan Maret tahun 2011, telah dilaksanakan permainan peran oleh anak-anak kelas A1 di TK Islam Bakti XI Surakarta dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Topik Permainan Peran : kegiatan di Rumah sakit

Pelaksanaan Bermain : Jam 08.00 s/d 09.00 WIB

Peserta yang ikut sejumlah : 36 anak.

Peserta yang tidak ikut : 3 anak, karena sakit 1 anak, tjin 2 anak

Pembimbing Permainan : Ibu Desy Natalia.

Demikian berita acara kami buat, semoga dapat bermanfaat.

Terima kasih.

Surakarta, 16 Maret 2011

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing Bermain Peran



Desy Natalia



BERITA ACARA BERMAIN ASSOSIATIVE PLAY

Pada hari ini, Sabtu tanggal sembilan belas bulan Maret tahun 2011, telah dilaksanakan permainan peran oleh anak-anak kelas A1 di TK Islam Bakti XI Surakarta dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Topik Permainan Peran : kegiatan di Puskesmas

Pelaksanaan Bermain : Jam 08.00 s/d 09.00 WIB

Peserta yang ikut sejumlah : 37 anak.

Peserta yang tidak ikut : 2 anak, karena sakit 1 anak, tjin 1 anak .

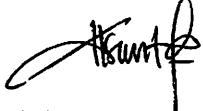
Pembimbing Permainan : Ibu Desy Natalia.

Demikian berita acara kami buat, semoga dapat bermanfaat.

Terima kasih.

Surakarta, 19 Maret 2011

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing Bermain Peran



Desy Natalia



BERITA ACARA BERMAIN ASSOCIATIVE PLAY

Pada hari ini, Selasa tanggal dua puluh dua bulan Maret tahun 2011, telah dilaksanakan permainan peran oleh anak-anak kelas A1 di TK Islam Bakti XI Surakarta dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Topik Permainan Peran : Bermain Peran di tempat rekreasi I

Pelaksanaan Bermain : Jam 08.00 s/d 09.00 WIB

Peserta yang ikut sejumlah : 38 anak.

Peserta yang tidak ikut : 1 anak, karena sakit

Pembimbing Permainan : Ibu Desy Natalia.

Demikian berita acara kami buat, semoga dapat bermanfaat.

Terima kasih.

Surakarta, 22 Maret 2011

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing Bermain Peran



Desy Natalia



Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta

Suhartati SPd

NIP. 19540102 198511 2 002

BERITA ACARA BERMAIN ASSOSIATIVE PLAY

Pada hari ini, Sabtu tanggal dua puluh enam bulan Maret tahun 2011, telah dilaksanakan permainan peran oleh anak-anak kelas A1 di Amanah, Jln Rambutan No 10 Perum Wonorejo Gondang Rejo, Karanganyar, Surakarta, dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Topik Permainan Peran : kegiatan di tempat Rekreasi II (Court Bond)

Pelaksanaan Bermain : Jam 08.00 s/d 10.00 WIB

Peserta yang ikut sejumlah : 39 anak.

Peserta yang tidak ikut : - anak, karena -

Pembimbing Permainan : Ibu Desy Natalia.

Demikian berita acara kami buat, semoga dapat bermanfaat.

Terima kasih.

Surakarta, 26 Maret 2011

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing Bermain Peran



Desy Natalia



BERITA ACARA BERMAIN ASSOCIATIVE PLAY

Pada hari ini, *Selasa* tanggal *Dua puluh Sembilan* *Maret* tahun 2011, telah dilaksanakan permainan peran oleh anak-anak kelas A1 di TK Islam Bakti XI Surakarta dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Topik Permainan Peran : *kegiatan jual beli di pasar ikan*

Pelaksanaan Bermain : *Jam 08-00 s/d 09.00 WIB*

Peserta yang ikut sejumlah : *36 anak.*

Peserta yang tidak ikut : *3 anak, karena sakit 1 anak, ijin 2 anak.*

Pembimbing Permainan : *Ibu Desy Natalia.*

Demikian berita acara kami buat, semoga dapat bermanfaat.

Terima kasih.

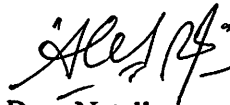
Surakarta, *29* *Maret* 2011

Peneliti Utama

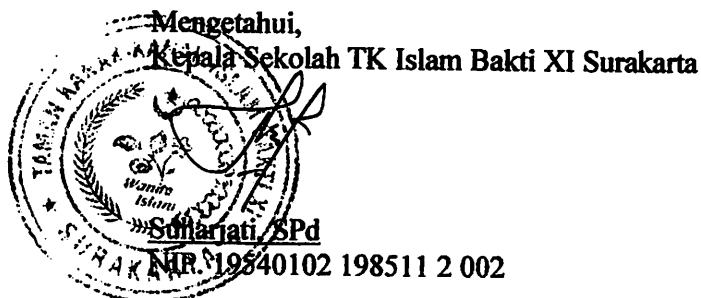


Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing Bermain Peran



Desy Natalia



BERITA ACARA BERMAIN ASSOCIATIVE PLAY

Pada hari ini, Sabtu tanggal Dua bulan April tahun 2011, telah dilaksanakan permainan peran oleh anak-anak kelas A1 di TK Islam Bakti XI Surakarta dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Topik Permainan Peran : kegiatan jual beli di Pasar Modern

Pelaksanaan Bermain : Jam 08.00 s/d 09.00WIB

Peserta yang ikut sejumlah : 38 anak.

Peserta yang tidak ikut : 1 anak, karena hjin .

Pembimbing Permainan : Ibu Desy Natalia.

Demikian berita acara kami buat, semoga dapat bermanfaat.

Terima kasih.


Surakarta, 2 April 2011

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing Bermain Peran



Desy Natalia



BERITA ACARA BERMAIN ASSOCIATIVE PLAY

Pada hari ini, Rabu tanggal Enam bulan April tahun 2011, telah dilaksanakan permainan peran oleh anak-anak kelas A1 di TK Islam Bakti XI Surakarta dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Topik Permainan Peran : Kegiatan didalam Rumah tangga

Pelaksanaan Bermain : Jam 08.00s/d 09.00 WIB

Peserta yang ikut sejumlah : 37 anak.

Peserta yang tidak ikut : 2 anak, karena sakit .

Pembimbing Permainan : Ibu Desy Natalia.

Demikian berita acara kami buat, semoga dapat bermanfaat.

Terima kasih.

Surakarta, 6 April 2011

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing Bermain Peran



Desy Natalia

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta



Suharijati, SPd
NIP. 19540102 198511 2 002

BERITA ACARA BERMAIN ASSOCIATIVE PLAY

Pada hari ini, Sabtu tanggal Sembilan bulan April tahun 2011, telah dilaksanakan permainan peran oleh anak-anak kelas A1 di Toko Roti Ganep, Surakarta, dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Topik Permainan Peran : kegiatan Rumah tangga (Memasak Roti)

Pelaksanaan Bermain : Jam 08.00 s/d 10.00 WIB

Peserta yang ikut sejumlah : 39 anak.

Peserta yang tidak ikut : - anak, karena -

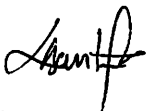
Pembimbing Permainan : Ibu Desy Natalia.

Demikian berita acara kami buat, semoga dapat bermanfaat.

Terima kasih.

Surakarta, 9 April 2011

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing Bermain Peran



Desy Natalia



BERITA ACARA BERMAIN ASSOSIATIVE PLAY

Pada hari ini, *selasa* tanggal *dua belas* bulan *April* tahun 2011, telah dilaksanakan permainan peran oleh anak-anak kelas A1 di TK Islam Bakti XI Surakarta dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Topik Permainan Peran : *Bermain Peran & tempat ibadah (wudhu x sholat)*
Pelaksanaan Bermain : *Jam 08 s/d 09.15 WIB*
Peserta yang ikut sejumlah : *38* anak.
Peserta yang tidak ikut : *1* anak, karena *tidak* .
Pembimbing Permainan : *Ibu Desy Natalia.*

Demikian berita acara kami buat, semoga dapat bermanfaat.

Terima kasih.

Surakarta, *12 April* 2011

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing Bermain Peran



Desy Natalia

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta



Suharjati/SPd

NIP. 19540102 198511 2 002

BERITA ACARA BERMAIN ASSOSIATIVE PLAY

Pada hari ini, *Sabtu* tanggal *enam belas* bulan *April* tahun 2011, telah dilaksanakan permainan peran oleh anak-anak kelas A1 di Asrama Haji Donohudan, Boyolali, Surakarta dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Topik Permainan Peran : *Bermain Peran di tempat ibadah (Manasik Haji)*

Pelaksanaan Bermain : *Jam 08.00 s/d 10.15 WIB*

Peserta yang ikut sejumlah : *39* anak.

Peserta yang tidak ikut : *-* anak, karena

Pembimbing Permainan : *Ibu Desy Natalia.*

Demikian berita acara kami buat, semoga dapat bermanfaat.

Terima kasih.

Surakarta, *16 April* 2011

Peneliti Utama

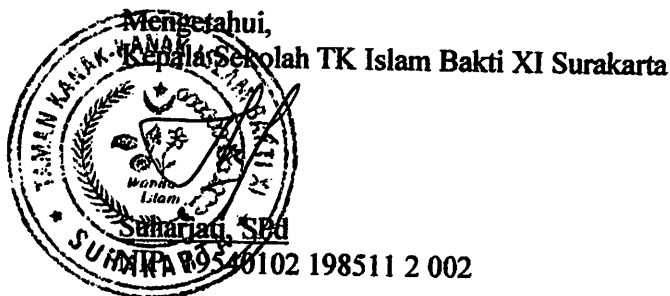


Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing Bermain Peran



Desy Natalia



BERITA ACARA BERMAIN ASSOSIATIVE PLAY

Pada hari ini, *Selasa* tanggal *sembilan belas* bulan *April* tahun 2011, telah dilaksanakan permainan peran oleh anak-anak kelas A1 di TK Islam Bakti XI Surakarta dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Topik Permainan Peran : *Bermain Peran di Sekolah (Guru, Murid)*

Pelaksanaan Bermain : *Jam 08 s/d 09 WIB*

Peserta yang ikut sejumlah : *36* anak.

Peserta yang tidak ikut : *3* anak, karena *sakit 1* anak, *ijin 2* anak

Pembimbing Permainan : *Ibu Desy Natalia.*

Demikian berita acara kami buat, semoga dapat bermanfaat.

Terima kasih.

Surakarta, *19 April* 2011

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing Bermain Peran



Desy Natalia

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta



Sufarjati, SPd

NIP. 19540102 198511 2 002

BERITA ACARA BERMAIN ASSOSIATIVE PLAY

Pada hari ini, *salat* tanggal Dua puluh tiga bulan April tahun 2011, telah dilaksanakan permainan peran oleh anak-anak kelas A1 di TK Islam Bakti XI Surakarta dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Topik Permainan Peran : Profesi dan cita-cita (polisi lalu lintas)

Pelaksanaan Bermain : Jam 08 s/d 09 WIB

Peserta yang ikut sejumlah : 38 anak.

Peserta yang tidak ikut : 1 anak, karena sakit

Pembimbing Permainan : Ibu Desy Natalia.

Demikian berita acara kami buat, semoga dapat bermanfaat.

Terima kasih.

Surakarta, 23 April 2011

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing Bermain Peran



Desy Natalia

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta



Subariati SPd

NIP. 19540102 198511 2 002

LAPORAN PELAKSANAAN BERMAIN *ASSOCIATIVE PLAY*

- A. Topik Permainan Peran : Kegiatan Bermain Peran di Rumah Sakit.
- B. Tujuan Permainan : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak dapat :
1. Mengetahui bagaimana peran seorang dokter, perawat, pasien, kasir, dan lain-lain sesuai imajinasi anak tentang rumah sakit.
 2. Merasakan perasaan sedih dan gembira saat bersama dengan teman-teman sebayanya.
 3. Belajar bertoleransi terhadap lingkungan yang mendukung/tidak.
- C. Jumlah Peserta : 36 orang anak
- D. Waktu Pelaksanaan : Rabu, 16 Maret 2011
- E. Proses Permainan Peran :
1. **Persiapan** :
 - ✓ Menanyakan kepada anak-anak, siapa yang sudah pernah tahu tentang rumah sakit.
 - ✓ Berbagi peran yang akan menjadi dokter, perawat, pasien, orang tua, kasir, satpam, pengunjung orang sakit, dan lain-lain sesuai kebutuhan (anak-anak dibagi dalam beberapa kelompok kecil).
 - ✓ Berpesan kepada anak-anak untuk melakukan seperti apa yang diketahui, didengar, dan dia lihat waktu di rumah sakit.
 - ✓ Persiapan/Setting tempat untuk sebuah rumah sakit (didalam ruang kelas A1).
 - ✓ Menyiapkan kamar pasien (meja yang dijajar, sebagai tempat tidur), ruang/kantor yang berisi alat-alat kedokteran (stetoskop, suntikan, dll yang terbuat dari plastic), terdapat juga telephone yang ditaruh dimeja.
 - ✓ Meja kursi yang diperlukan.

2. Pelaksanaan :

Semua persiapan dilaksanakan (meja ditata sedemikian rupa sebagai tempat tidur, ruang periksa, ruang tunggu) dengan baik oleh guru dibantu anak-anak laki-laki maupun perempuan. Setelah persiapan selesai, guru memanggil kelompok pertama yang akan maju untuk bermain peran (sebut saja kelompok Sadam sebagai Dokter, Dinda sebagai perawat, Rico sebagai pasien, Andrew sebagai teman Rico yang sedang menjenguk Rico, dan Nada sebagai ibu Rico).

Permainan peran diawali dengan Rico yang berteriak-teriak kesakitan di tempat tidur sambil memegang perutnya dengan kedua tangannya. Andrew menghibur Rico dengan mengajaknya bermain. Kemudian Nada, sebagai ibu, mengatakan pada Rico untuk makan makanan yang bersih, dan tidak membeli makanan dipinggir jalan supaya perutnya tidak sakit. Kemudian melihat anaknya menangis keras, Nada memanggil seorang perawat untuk melaporkan keadaan anaknya. Dinda datang ke ruang Rico, kemudian memeriksa kondisi Rico yang berkeringat, kemudian mengusapnya dengan hati-hati menggunakan tissue. Setelah itu, Dinda memanggil Sadam (sebagai dokter) untuk memintakan obat sakit perut yang dialami Rico.

Pada waktu permainan peran berlangsung, sebagai ibu yang baik, Nada menghibur anaknya dengan baik, dengan bernyanyi. Kemudian teman-teman yang lain ikut bernyanyi dengan riang gembira. Dalam permainan peran yang berlangsung sekitar lima sampai sepuluh menit tersebut, ternyata anak-anak dapat mengeksplorasikan perasaannya dengan baik. Sebagai contoh, Nada yang berperan sebagai ibu, dia menghibur anaknya supaya berhenti menangis dengan memberikan sebuah mainan yang ada di ruang perawatan tersebut dengan menyanyikan sebuah lagu untuk anaknya. Semua yang dilakukan anak saat itu sesuai dengan apa yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya seperti apa yang

seharusnya dilakukan tanpa ada paksaan dari guru, tidak ada rasa malu maupun takut untuk dimarahi oleh guru mereka.

Apapun yang dikatakan dan dilakukan oleh anak-anak saat bermain peran merupakan hasil imajinasi dari masing-masing anak tanpa ada kendali dari temannya. Seperti biasanya, setelah kelompok pertama selesai, kemudian dilanjutkan kelompok berikutnya, sampai semua mendapatkan giliran untuk bermain peran secara bergantian. Walaupun tidak semua permainan peran berjalan dengan baik, tetapi proses permainan peran yang dapat berlangsung dengan tuntas merupakan bukti bahwa dengan bermain, anak-anak dapat lebih leluasa mengeksplorasi perasaannya dengan baik sesuai dengan imajinasi anak.

Pada prinsipnya, eksplorasi perasaan anak saat bermain peran sangat bagus, karena anak dapat menuangkan perasaannya secara otomatis tanpa ada rasa takut untuk dimarahi oleh siapapun, walaupun dia berperilaku sesuai keinginannya sendiri. Ada juga seorang anak yang tidak mau minum obat, kemudian dia bilang mau minum obat jika dibelikan mainan terlebih dahulu. Hal itu merupakan ungkapan perasaan yang wajar, dan memang sering dilakukan anak-anak jika dia sedang menderita sakit.

Selama bermain peran ada satu dua orang anak yang tidak mau ikut bermain, tetapi hanya melihat, kemudian menertawakan apa yang dilakukan temannya.

3. Evaluasi :

Setelah permainan peran selesai, anak-anak merapikan meja dan kursi serta peralatan yang lain. Seperti biasanya, sebelum istirahat, guru menyampaikan beberapa pesan kepada anak-anak supaya bersyukur setiap saat karena kita semua telah diberi kesehatan oleh Allah, dengan cara selalu berdoa setelah sholat.

Dengan permainan peran yang sudah dilakukan, secara tidak langsung anak-anak dapat mengetahui bagaimana rasanya

sebagai seorang pasien, orang tua yang mempunyai anak sakit, sehingga anak-anak lebih dapat berhati-hati jika makan sesuatu, tidak sembarangan, yang dapat menyebabkan sakit. Anak-anak lebih memperhatikan nasehat orang tua. Guru juga tidak lupa berpesan, bahwa sakit merupakan salah satu kondisi yang membutuhkan banyak istirahat, makan, sehingga jika anak-anak merasa sakit, perlu segera menyampaikan kepada orang tua atau guru.

Guru juga menyampaikan, jika kondisi sakit, anak-anak perlu istirahat, dengan lebih banyak tidur, makan, dan mengurangi bermain keluar rumah, dan juga minum obat yang diperoleh dari dokter dengan teratur. Dengan pesan-pesan yang telah disampaikan oleh guru, serta permainan peran yang sudah dilakukan, diharapkan anak-anak dapat memperhatikan kondisinya, sehingga perasaan sedih saat keluarga/teman sakit, perlu dihibur supaya cepat sembuh. Perasaan gembira juga dapat dirasakan oleh anak, jika kondisi mereka sehat, sehingga dapat merasakan bermain dengan lebih baik, karena teman-teman sebayanya dapat diajak bermain dengan riang gembira (toleransi antar anak dengan lingkungan akan dapat terwujud secara tidak langsung).

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Surakarta, 16 Maret 2011
Guru Pembimbing



Desy Natalia

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta



Subariati, SPd
NIP. 19540102 198511 2 002

LAPORAN PELAKSANAAN BERMAIN ASSOSIATIVE PLAY

A. Topik Permainan Peran : Kegiatan Bermain Peran di Puskesmas.

B. Tujuan Permainan : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak dapat :

1. Mengetahui tempat-tempat untuk memeriksakan orang sakit.
2. Merasakan perasaan sedih dan gembira saat bersama dengan teman-teman sebayanya.
3. Belajar bertoleransi terhadap lingkungan yang mendukung/tidak.

C. Jumlah Peserta : 37 orang anak

D. Waktu Pelaksanaan : Sabtu, 19 Maret 2011

E. Proses Permainan Peran :

1. Persiapan :

- ✓ Menanyakan kepada anak-anak, siapa yang sudah pernah tahu atau pergi ke puskesmas.
- ✓ Berbagi peran yang ada di puskesmas (dokter, perawat, pasien, orang tua, pengunjung puskesmas, dan lain-lain sesuai kebutuhan (anak-anak dibagi dalam beberapa kelompok kecil).
- ✓ Persiapan/Setting tempat untuk sebuah puskesmas (didalam ruang kelas A1).
- ✓ Menyiapkan kamar pasien (meja yang dijajar, sebagai tempat tidur), ruang/kantor yang berisi alat-alat kedokteran (stetoskop, suntikan, dll yang terbuat dari plastic), terdapat juga telephone yang ditaruh dimeja.
- ✓ Meja kursi yang diperlukan.

2. Pelaksanaan :

Semua persiapan dilaksanakan (meja ditata sedemikian rupa sebagai tempat tidur, ruang periksa, ruang tunggu) dengan baik oleh guru dibantu anak-anak laki-laki maupun perempuan (persiapan tidak jauh berbeda seperti setting ruangan di rumah sakit pada permainan peran sebelumnya). Permainan peran diawali

dengan sekelompok anak yang rumahnya tidak jauh dari puskesmas. Permainan peran berlangsung dengan baik, walaupun tidak teratur seperti permainan peran sebelumnya (banyak anak yang ikut bermain, pada saat kelompok yang lain belum selesai bermain peran). Tetapi anak-anak dapat tertawa dan bermain dengan mengeksplorasikan perasaannya dengan baik sesuai imajinasi masing-masing anak tanpa ada kemarahan dan pertengkaran.

Pelaksanaan permainan peran di lingkungan puskesmas ini bersamaan dengan adanya petugas puskesmas yang berkunjung ke sekolah untuk melakukan penimbangan berat badan terhadap anak-anak. Dengan demikian pelaksanaan penimbangan berjalan lancar, karena anak-anak yang biasanya tidak mau ditimbang jadi ikut serta dalam penimbangan tanpa ada unsure paksaan dari guru maupun petugas puskesmas.

Salah seorang anak (sebut namanya Arnelion) mengatakan bahwa dia pernah diajak ibunya ke puskesmas saat dia sakit. Dia menyampaikan bahwa pada waktu mau berangkat, dia menangis keras karena takut disuntik oleh pak dokter. Tetapi kenyatannya dia tidak disuntik, melainkan hanya diperiksa oleh pak dokter dengan menggunakan alat yang dingin ditaruh didada, kemudian diberi obat dan vitamin.

3. Evaluasi :

Pada prinsipnya, proses permainan peran dapat berlangsung dengan baik, eksplorasi perasaan anak secara otomatis dapat terlihat dari berbagai perilaku anak, dengan menceritakan pengalaman-pengalaman yang mereka lihat sebelumnya tanpa rasa takut untuk ditertawakan oleh teman-temannya.

Setelah permainan peran selesai, seperti biasanya anak-anak merapikan ruangan dengan guru kelas yang mendampingi bermain. Sebelum kegiatan diakhiri, Guru memberikan berbagai macam

pernyataan, seperti, rumah sakit maupun puskesmas merupakan tempat-tempat yang dapat untuk memeriksakan anak-anak maupun orang tua jika sedang sakit. Kalau sakitnya parah, perlu perawatan yang lama, maka perlu tidur di rumah sakit. Sedangkan periksa di puskesmas, memerlukan biaya yang lebih sedikit dibanding periksa di rumah sakit, jika memang penyakitnya tidak berbahaya.

Ada salah satu anak yang bertanya kepada guru, apakah kalau penyakitnya berbahaya bisa menyebabkan kematian? Kemudian guru menyampaikan bahwa hidup dan mati itu yang menentukan Allah, sehingga jika diberi sakit, kita sebagai manusia harus berupaya supaya cepat sembuh, dengan cara periksa ke dokter untuk mendapatkan obat. Tempat periksa bisa di puskesmas, rumah sakit ataupun di tempat praktek dokter. Jadi, jika anak-anak sakit, tidak perlu takut untuk diperiksakan ke dokter, karena untuk mendapatkan obat, supaya cepat sembuh. (itu ungkapan guru yang terakhir, sebelum bel istirahat berbunyi).

Dengan permainan peran yang sudah dilakukan, serta pesan-pesan yang sudah disampaikan oleh guru, secara tidak langsung anak-anak dapat mengetahui nama-nama tempat yang dapat digunakan untuk periksa jika mereka sedang sakit, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan baik.

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Surakarta, 19 Maret 2011
Guru Pembimbing



Desy Natalia



LAPORAN PELAKSANAAN BERMAIN *ASSOCIATIVE PLAY*

A. Topik Permainan Peran : Kegiatan Bermain Peran di Tempat Rekreasi I

B. Tujuan Permainan : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak dapat :

1. Mengetahui berbagai kegiatan ditempat rekreasi/permainan
2. Belajar untuk mengungkapkan perasaannya dengan baik
3. Berbagi dengan teman-temannya dengan cara yang baik.

C. Jumlah Peserta : 38 orang anak

D. Waktu Pelaksanaan : Selasa, 22 Maret 2011

E. Proses Permainan Peran

1. Persiapan :

- ✓ Sebelum pelaksanaan, anak-anak dianjurkan untuk tidak rebutan dalam memakai alat permainan yang ada.
- ✓ Menyampaikan kepada anak, macam-macam permainan yang ada dan tidak membahayakan mereka (perosotan, ayunan, panjat benang, meniti, lingkaran gerak).
- ✓ Persiapan/Setting tempat untuk tempat rekreasi (di teras sekolah, tempat mereka bermain. Untuk yang sebenarnya akan dilakukan out bond di tempat wisata Amanah).
- ✓ Membagi anak menjadi 5 (lima) kelompok kecil yang akan bermain secara bergantian sehingga mereka dapat berbagi.
- ✓ Membuat uang dari kertas, senilai seribu rupiah.

2. Pelaksanaan :

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari anak. Dalam hal ini, guru berharap tidak ada pertengkaran, maupun perilaku dari anak-anak yang diluar kendali mereka, sehingga anak yang satu dengan yang lain saling tonjok, menyerang, maupun melakukan hal-hal lain yang kurang baik.

Pada waktu dilaksanakan permainan peran dalam bermain di tempat rekreasi ini, anak-anak yang memilih ayunan lebih banyak.

Kemudian guru memberikan pengarahannya, sehingga anak-anak dapat bergiliran sesuai urutan masing-masing. Selama permainan berlangsung, ada beberapa anak yang bertengkar, terutama pada permainan lingkaran gerak. Sebut saja Rico, dia menghendaki untuk pemutaran permainan dengan pelan, tetapi Candra memutarnya dengan kencang, sehingga Rico marah, menangis dengan keras. Ketika Candra tidak menghiraukan perkataan Rico, tiba-tiba Rico turun pada saat lingkaran masih berputar, sehingga Rico terjatuh dan menangis.

Dalam permainan perosotan ada satu anak yang berperan sebagai penjaga mainan (Dinda). Tiba-tiba dia menangis, karena pada waktu teman-temannya mulai bermain perosotan, dia tidak dikasih uang sebagai ongkos dan tidak diajak bermain perosotan. Dalam kondisi seperti tersebut, Guru mendekati anak-anak yang bermasalah dengan hati-hati, sambil memberikan pengarahannya bahwa sesama teman dalam bermain harus berbagi, sehingga semua mendapatkan giliran bermain secara bergantian.

Walaupun banyak kejadian, seperti menangis, marah, pertengkaran antar anak, permainan peran sebagai penjaga permainan, sebagai penjual tiket, maupun sebagai individu yang mendapatkan giliran bermain lebih dulu, perilaku anak-anak masih bisa dikendalikan dengan baik oleh Guru. Ada salah satu anak perempuan yang tidak mau bermain panjat benang, karena takut ketinggian, sehingga dia diejek oleh teman laki-laki dalam satu kelompoknya, sehingga dia lari dengan menangis menuju kelas.

Anak laki-laki yang mengejek temannya tersebut didekati oleh Guru. Tak lama kemudian dia sudah menggandeng tangan teman perempuan yang menangis sebelumnya, dengan tersenyum berdua (berjabat tangan) dan bermain perosotan bersama kelompoknya secara bergantian. Kejadian tersebut menunjukkan bahwa anak dalam bermain sangatlah bebas, tanpa ada rasa takut untuk dimarahi guru,

teman maupun orang lain yang saat itu melihat perilaku yang dia lakukan terhadap teman-temannya.

3. Evaluasi :

Setelah semua kegiatan permainan peran ditempat rekreasi berakhir, guru mengajak anak-anak untuk masuk ke kelas dengan cara berbaris. Selama kurang lebih sepuluh menit, guru menyampaikan hal-hal yang muncul berkaitan dengan perilaku anak-anak selama bermain. Seperti berikut: dalam bermain, anak-anak harus bisa berbagi dengan teman yang lain, sehingga teman-teman yang bermain bersama-sama dapat merasakan kegembiraan yang sama.

Guru juga menanyakan tempat-tempat rekreasi/taman bermain yang pernah dikunjungi oleh anak-anak. Kemudian mereka menyampaikan nama-nama tempat seperti Manahan, Tawang Mangu, Kali Urang, Sondokoro dan lain-lain. Guru juga menanyakan isi permainan yang ada dalam tempat bermain yang pernah dikunjungi tersebut, dengan demikian, anak-anak yang belum pernah berkunjung dapat mengerti dari apa yang disampaikan temannya. Begitu juga dengan anak-anak yang sudah berkunjung akan belajar bagaimana mengungkapkan perasaannya selama di tempat permainan yang mereka kunjungi.

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Surakarta, 22 Maret 2011

Guru Pembimbing



Desy Natalia

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta



NIP. 19540102 198511 2 002

LAPORAN PELAKSANAAN BERMAIN *ASSOCIATIVE PLAY*

- A. Topik Permainan Peran : Kegiatan Bermain Peran di Tempat Rekreasi II
- B. Tujuan Permainan : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak dapat :
1. Mengetahui berbagai kegiatan ditempat rekreasi/permainan
 2. Mengeksplorasi perasaannya sesuai dengan fantasinya
 3. Belajar untuk mengungkapkan perasaannya
 4. Berbagi dengan teman-temannya dengan cara yang baik.
- C. Jumlah Peserta : 39 orang anak
- D. Waktu Pelaksanaan : Sabtu, 26 Maret 2011
- E. Proses Permainan Peran
1. Persiapan :
 - ✓ Sebelum pelaksanaan, anak-anak dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, yang akan bersama dengan pemandu kegiatan bersama guru.
 - ✓ Menyampaikan kepada anak, macam-macam permainan yang ada seperti kolam renang, tempat bercocok tanam, tempat beternak, kolam ikan, dan lain-lain.
 - ✓ Persiapan/Setting tempat untuk tempat rekreasi, dilakukan panitia out bond di tempat wisata Amanah.
 2. Pelaksanaan :

Kegiatan belajar bisa dilakukan dimana saja, dengan permainan peran yang sesuai dengan kondisi yang ada. Dalam hal ini, peneliti juga mengikuti kegiatan Out Bond yang merupakan agenda dari TK Islam Bakti XI Surakarta, salah satunya bermain peran ditempat rekreasi seperti bercocok tanam, memelihara ternak, bermain bola di air, maupun membuat kue seperti seperti seorang koki.

Pada waktu kelompok melaksanakan peran sebagai peternak, mereka memberi makan kepada berbagai macam hewan piaraannya seperti kambing, sapi, dan juga ikan. Dengan melakukan seperti itu, anak-anak akan merasa bertanggung jawab terhadap apa yang mereka

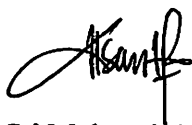
miliki, sehingga akan dapat merasakan bagaimana merawat hewan-hewan piaraan dengan baik, sehingga akan mendapatkan hasil yang baik dari apa yang sudah diperlakukannya dengan baik.

Pada waktu melakukan kegiatan bermain di tempat wisata yang sebenarnya, anak-anak dapat merasakan kegembiraan yang luar biasa, sehingga mereka akan dapat memiliki pengalaman yang nyata, yang pada akhirnya mereka akan dapat mengungkapkan pengalamannya tersebut dengan baik terhadap teman sebayanya yang belum punya pengalaman yang sama dengan dirinya. Perasaan-perasaan yang mereka peroleh secara tidak langsung akan merangsang imajinya dalam berbuat sesuatu di tempat yang berbeda dengan tempat yang mereka kunjungi.

3. Evaluasi :

Semua kegiatan permainan peran di tempat rekreasi berlangsung dengan baik, sehingga guru tidak berlama-lama dalam menyampaikan pesan-pesannya. Pada prinsipnya, dengan melakukan tindakan yang nyata seperti menanam pohon papaya, singkong, dan lain-lain, akan membuat anak mampu untuk berbuat yang lebih baik, sehingga membuat mereka bangga terhadap dirinya.

Peneliti Utama

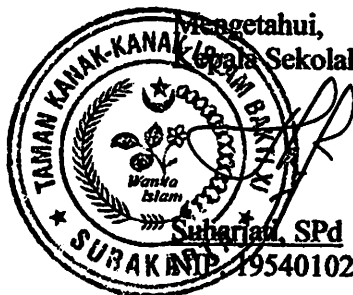


Sri Mulyanti, SKep., Ns

Surakarta, 26 Maret 2011
Guru Pembimbing



Desy Natalia



Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta

Subarjan, SPd

19540102 198511 2 002

LAPORAN PELAKSANAAN BERMAIN ASSOSIATIVE PLAY

- A. Topik Permainan Peran : Kegiatan Jual Beli di Pasar Ikan.
- B. Tujuan Permainan : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak akan :
1. mengenal secara sederhana bagaimana pasar ikan.
 2. mengetahui macam-macam ikan boleh yang diperjualbelikan atau tidak
 3. belajar bertoleransi antara yang punya barang (penjual) dan yang punya uang (pembeli), sehingga dapat terbawa dalam kehidupan sehari-hari..
- C. Jumlah Peserta : 36 orang anak
- D. Waktu Pelaksanaan : Selasa, 29 Maret 2011
- E. Proses Permainan Peran :
1. **Persiapan** :
 - a. Satu hari sebelum pelaksanaan.
Anak-anak dianjurkan untuk membawa satu macam ikan yang ditaruh didalam plastik.
 - b. Pada hari pelaksanaan.
 - ✓ Berbagi peran yang akan menjadi penjual dan pembeli
 - ✓ Persiapan/Setting tempat untuk berjualan (di teras sekolah).
 - ✓ Jenis ikan yang dibawa masing-masing anak digantungkan pada tempat yang sudah disiapkan (menggantung-gantungkan ikan dalam plastic yang akan dijual).
 - ✓ Uang senilai lima ratus rupiah dan seribu rupiah yang terbuat dari kertas (dibuat oleh Ibu Guru).
 2. **Pelaksanaan** :

Setelah semua persiapan dilaksanakan dengan baik (ikan digantung pada tempatnya), semua diletakkan ditempat sesuai dengan setting ruangan yang sudah disiapkan. Guru membagi anak menjadi dua kelompok besar, yaitu sebagai penjual dan pembeli. Anak yang berperan sebagai penjual dipersilahkan duduk dekat ikan dagangannya,

sedangkan anak yang berperan sebagai pembeli, diberi uang yang sudah disiapkan oleh Guru.

Adapun jenis/macam ikan yang dijual di pasar ikan ini, disesuaikan dengan yang dibawa anak, seperti ikan emas, ikan pari, ikan komet, ikan cupang, dan ikan lele. Semua jenis ikan yang dijual tersebut dibawa oleh masing-masing anak dari rumah. Selain yang digantungkan, ada ikan yang ditaruh didalam ember milik sekolah. Eksplorasi perasaan anak pada saat bermain peran sangat bagus seperti sebelumnya, karena anak dapat menuangkan perasaannya secara otomatis tanpa ada rasa takut untuk dimarahi oleh siapapun.

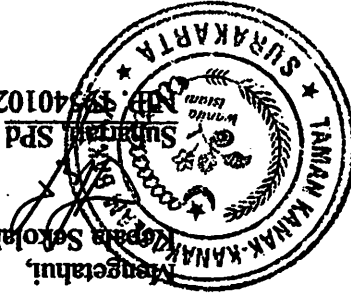
Dari sinilah kelihatan bahwa anak secara bebas untuk memenuhi keinginannya tanpa ada unsure paksaan dari orang lain. Daya ingat anak-anak seusia mereka sangat bisa diandalkan, karena anak-anak selalu ingat ikan yang mana punya mereka masing-masing. Seiring berjalannya waktu, selain jadi penjual dan pembeli seperti sebelumnya, ada beberapa anak yang ingin berperan menjadi anak yang ikut ibunya ke pasar ikan untuk membeli ikan untuk hiasan dikamar, seperti ikan cupang yang bisa ditaruh didalam botol. Roling peran (yang awalnya jadi penjual menjadi pembeli, begitu juga sebaliknya) tetap dilakukan walaupun hanya sebentar, supaya anak-anak dapat merasakan peran sebagai penjual maupun pembeli ikan. Selama permainan peran berlangsung, anak-anak dapat menikmati permainan peran dengan baik, tanpa ada yang bertengkar.

3. Evaluasi :

Setelah semua kegiatan selesai, seperti biasanya anak-anak membereskan semua perlengkapan yang digunakan untuk jual beli. Kemudian anak-anak kembali berkumpul di kelas untuk mendapatkan penjelasan dari ibu guru. Dalam penjelasannya guru menyampaikan, bahwa permainan peran yang selesai diperankan tadi adalah kegiatan jual beli di pasar ikan, karena jenis barang yang dijual hanyalah sejenis, yaitu ikan.

002 218511 40102 SPD

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta



Surakarta, 29 Maret 2011
Guru Pembimbing
Desy Natalia

Peneliti Utama
Sri Mulyanti, S.Kep., Ns

Anak-anak dapat menyebutkan nama-nama ikan yang dijual di pasar ikan. Banyak nama-nama ikan yang tidak diperjualbelikan di pasar juga disebutkan oleh anak-anak, seperti ikan hiu, paus, maupun lumba-lumba. Jika anak-anak ikut orang tua ke pasar ikan yang sebenarnya, mereka akan lebih banyak tahu tentang ikan. Ada salah satu anak yang bertanya kepada ibu guru, "Bu Guru, apakah udang itu juga termasuk ikan?" guru menjawab iya, karena udang hidupnya juga di air, jadi udang adalah temennya ikan. Anak-anak menggunakan anggur ikan kepala. Yang perlu diperhatikan, bahwa anak-anak semakin menyadari bahwa membeli sesuatu harus pakai uang. Jika uang belum cukup harus nabung dulu sampai uangnya cukup untuk membeli ikan atau apapun yang mereka inginkan. Kalau langsung mencuri itu perbuatan yang tidak baik, sehingga kalau tetap dilakukan kita akan berdosa.

Dari permainan peran yang sudah dilakukan, peneliti punya harapan, bahwa dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak bisa berhemat dengan uang yang dimilikinya, sehingga akan membantu orang tua. Meminta sesuatu tidak seandainya, kalau memang orang tua sedang tidak punya uang, anak-anak tidak boleh marah. Anak-anak juga mengenal jenis ikan, mereka dapat membedakan jenis atau nama-nama ikan yang dijual dipasar ikan maupun ikan yang tidak diperjualbelikan.

LAPORAN PELAKSANAAN BERMAIN ASSOSIATIVE PLAY

- A. Topik Permainan Peran** : Kegiatan Jual Beli di Pasar Modern.
- B. Tujuan Permainan** : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak akan :
1. mengenal secara sederhana bagaimana jenis kegiatan di pasar modern
 2. mengetahui tempat untuk berjual beli
 3. mengetahui macam-macam barang yang diperjualbelikan
 4. belajar bertoleransi antara yang punya barang (penjual) dan yang punya uang (pembeli), sehingga dapat terbawa dalam kehidupan sehari-hari..
- C. Jumlah Peserta** : 38 orang anak
- D. Waktu Pelaksanaan** : Sabtu, 2 April 2011
- E. Proses Permainan Peran** :
1. **Persiapan** :
 - a. Satu hari sebelum pelaksanaan.
Anak-anak dianjurkan untuk membawa bahan-bahan yang diperlukan seperti jenis sayuran, buah-buahan, telur, mie goreng, mie rebus. (semua dalam kondisi mentah, kecuali telur).
 - b. Pada hari pelaksanaan.
 - ✓ Berbagi peran yang akan menjadi penjual dan pembeli
 - ✓ Persiapan/Setting tempat untuk berjualan (di teras sekolah).
 - ✓ Jenis mainan hasil ketrampilan siswa pada hari sebelumnya (Handphone dan sandal yang masing-masing terbuat dari kardus). Karena pasar modern, selain ada yang jualan sayuran, buah-buahan, ada yang berjualan HP, sandal, dan baju.
 - ✓ Tempat untuk menggantung-gantungkan baju yang akan dijual.
 - ✓ Uang senilai lima ratus rupiah dan seribu rupiah yang terbuat dari kertas (dibuat oleh Ibu Guru).
 - ✓ Plastik-plastik untuk tempat hasil belanjaan.

2. Pelaksanaan :

Setelah semua persiapan dilaksanakan dengan baik (baju digantung pada tempatnya, HP dijajar dimeja sebagai counter HP, begitu juga yang lainnya, seperti mie goreng, mie rebus, jenis sayuran, aneka macam buah, dan telur), semua diletakkan ditempat sesuai dengan setting ruangan yang sudah disiapkan. Guru membagi anak menjadi dua kelompok besar, yaitu sebagai penjual dan pembeli. Anak yang berperan sebagai penjual dipersilahkan duduk dekat barang-barang dagangannya, sedangkan anak yang berperan sebagai pembeli, diberi uang yang sudah disiapkan oleh Guru.

Adapun jenis/macam penjualan barang yang ada di pasar modern ini seperti Handphone, baju, mie goreng/rebus, telur, sayur-mayur (sawi, wortel, kacang panjang, bayam, dan kangkung), cabe, aneka buah (pear, jeruk, apel, anggur merah, dan pisang). Semua barang yang dijual tersebut dibawa oleh masing-masing anak dari rumah, kecuali mainan handphone hasil ketrampilan di sekolah maupun baju-baju milik sekolah.

Eksplorasi perasaan anak pada saat bermain peran sangat bagus, karena anak dapat menuangkan perasaannya secara otomatis tanpa ada rasa takut untuk dimarahi oleh siapapun. Contohnya, seorang anak yang berjualan baju (sebut saja Angel). Pada waktu ada seorang anak yang mau beli, sebagai penjual, Angel menawarkan baju dengan ramah, dan juga menyiapkan dengan baik baju tersebut untuk dicoba calon pembeli layaknya seorang penjual baju professional. Begitu pula calon pembeli, dia mencoba baju tersebut dengan hati-hati, kemudian melakukan penawaran. Setelah terjadi tawar menawar, kemudian ada persetujuan, pembeli memberikan uangnya sesuai kesepakatan, yaitu dua lembar uang lima ratusan senilai seribu rupiah. Kemudian penjual memasukkan baju kedalam kantong plastic yang sudah disediakan sebelumnya untuk diserahkan kepada pembeli. Transaksi berjalan

dengan baik, tanpa ada pertengkaran antara anak yang berperan sebagai penjual maupun anak yang berperan sebagai pembeli.

Setelah mendapatkan uang seribu rupiah dari hasil penjualan baju, Angel melihat banyak temannya membeli HP di counter HP dekat dia berjualan baju. Khawatir kalau tidak kebagian HP, Angel langsung meninggalkan baju-bajunya untuk membeli HP seperti teman-temannya yang lain. Dari sinilah kelihatan bahwa anak secara bebas untuk memenuhi keinginannya tanpa ada unsure paksaan dari orang lain. Selain Angel, anak yang lain juga melakukan hal yang sama. Seperti Nayla, dia berperan sebagai seorang penjual telur. Nayla merasa sebagai penjual telur, karena belum ada yang membeli, dia makan telur yang dia jual sendiri. Nayla tidak merasa malu, takut, atau jengkel dengan yang lain karena hal tersebut, terbukti dia juga tidak marah atau menangis karena belum ada teman yang datang padanya untuk membeli telur.

Daya ingat anak-anak seusia mereka sangat bisa diandalkan, sebut saja Dinda. Dinda dari rumah membawa mie goreng. Melihat mie gorengnya diambil temannya, maksudnya untuk dibeli, dia nangis sebisanya karena takut diambil beneran oleh temannya. Melihat kondisi tersebut, Guru memberi masukan kepada Dinda dan juga yang lain, bahwa ini hanya bermain pura-pura sehingga tidak perlu takut kalau barang miliknya diambil temannya. Dengan seperti itu, Dinda akhirnya diam, dan mau menerima.

Seiring berjalannya waktu, selain jadi penjual dan pembeli, ada beberapa anak yang ingin berperan menjadi anak yang ikut ibunya ke pasar untuk berbelanja. Setelah semua barang yang diperjualbelikan habis, kemudian barang-barang dikembalikan pada tempatnya masing-masing, tetapi sebelumnya dilakukan roling peran (yang awalnya jadi penjual menjadi pembeli, begitu juga sebaliknya). Selama permainan peran berlangsung, ada satu anak yang menyendiri, tidak mau ikut bermain. Akan tetapi setelah setengah permainan berjalan, dia minta uang kepada Bu Guru untuk ikut permainan, sehingga semua anak

yang hadir pada waktu itu, ikut bermain peran, walaupun tidak semuanya merasakan perannya sebagai penjual atau pembeli.

3. Evaluasi :

Setelah semua kegiatan selesai, anak-anak membereskan semua perlengkapan yang digunakan untuk jual beli. Kemudian anak-anak kembali berkumpul di kelas untuk mendapatkan penjelasan dari ibu guru. Dalam penjelasannya guru menyampaikan, bahwa permainan peran yang selesai diperankan tadi adalah kegiatan jual beli di pasar modern, karena selain ada yang berjualan sayuran, ada yang jualan buah-buahan, kemudian ada yang jualan HP, baju, dan lain-lain.

Anak-anak dapat menyebutkan nama barang-barang yang dijual di pasar modern (jenis sayuran, warnanya, menyebutkan macam-macam buah). Jika anak-anak ikut orang tua ke pasar, mereka tahu apa yang seharusnya dikerjakan, seperti dapat membantu membawa barang-barang belanjaan. Selain itu, sebagai penjual, dia harus melayani pembeli dengan baik (seperti mengambilkan, memasukkan ke dalam plastic kresek). Anak-anak juga tahu bahwa membeli sesuatu harus pakai uang, kalau langsung ambil tanpa ijin penjualnya bisa dikatakan pencuri, jika uang kurang harus nunggu sampai punya uang lebih dulu, baru dapat apa yang kita inginkan.

Dari permainan peran yang sudah dilakukan, peneliti punya harapan, bahwa dalam kehidupan sehari-hari, anak akan dapat mengerti bagaimana yang seharusnya dilakukan seandainya mereka ikut orang tuanya ke pasar (harus nurut apa kata orang tua, dapat membantu orang tua membawa barang belanjaan, tidak meminta jajan seenaknya, kalau perlu uang sisa belanjaan ditabung). Anak-anak juga mengenal aneka jenis sayuran dan buah-buahan, sehingga akan terbawa dalam menu keseharian mereka.

Jika semua yang dialami anak-anak di sekolah dapat berlangsung secara teratur, secara perlahan akan terbawa anak dalam kehidupannya setiap saat baik di sekolah maupun diluar sekolah, sehingga

pengalaman-pengalaman anak yang positif dapat membantu mereka dalam menangani konflik yang mereka alami secara otomatis selama kehidupan mereka berlangsung. Dengan demikian, pertumbuhan dan perkembangan anak akan terwujud dengan maksimal.

Demikian tadi laporan pelaksanaan permainan peran jual beli di pasar modern serta kondisi yang diharapkan.

Surakarta, 2 April 2011

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Guru Pembimbing



Desy Natalia

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta



LAPORAN PELAKSANAAN BERMAIN ASSOSIATIVE PLAY

A. Topik Permainan Peran : Kegiatan Dalam Rumah Tangga I.

B. Tujuan Permainan : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak dapat :

1. Bertukar pikiran dengan teman-teman sebayanya.
2. Mengetahui bagaimana peran ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, anak tunggal maupun yang lain.
3. Merasakan perannya sesuai dengan status masing-masing
4. Belajar bertoleransi antar anggota didalam keluarga.

C. Jumlah Peserta : 37 orang anak

D. Waktu Pelaksanaan : Rabu, 6 April 2011

E. Proses Permainan Peran :

1. Persiapan :

- ✓ Menanyakan kepada anak-anak, siapa saja orang-orang yang tinggal dalam satu rumah.
- ✓ Berbagi peran yang akan menjadi ayah, ibu, anak, kakek, kakak dan lain-lain sesuai kebutuhan (anak-anak dibagi dalam beberapa kelompok kecil).
- ✓ Berpesan kepada anak-anak untuk melakukan seperti apa yang dia ketahui dan dia lihat waktu dirumah.
- ✓ Persiapan/Setting tempat untuk sebuah keluarga (didalam ruang kelas A1).
- ✓ Menyiapkan macam-macam mainan yang ada di kelas (puzzle, bola, buku gambar, pensil pewarna, foto keluarga, satu set peralatan dapur dan lain-lain).
- ✓ Meja kursi yang diperlukan.

2. Pelaksanaan :

Setelah semua persiapan dilaksanakan (meja ditata sedemikian rupa sebagai tempat tidur, ruang tamu, dapur, dan meja makan).

Sebagai keluarga yang pertama bermain peran (sebut saja kelompok Ariel, Sita, Angel, Valen, dan Rafi A), mereka melaksanakan peran bagaimana kegiatan keluarga dipagi hari. Sementara kelompok yang lain dengan duduk dilantai memperhatikan permainan peran yang sedang berlangsung. Ariel berperan sebagai ayah, Sita berperan sebagai ibu, Angel berperan sebagai anak sulung yang punya seorang adik yaitu Valen. Sedangkan Rafi A berperan sebagai kakek.

Dalam permainan peran yang berlangsung tidak lebih dari sepuluh menit tersebut, ternyata anak-anak dapat mengeksplorasi perasaannya dengan baik. Sebagai contoh, Sita yang berperan sebagai ibu, setelah bangun tidur pagi, dia langsung menuju ke dapur untuk merebus air. Kemudian membuat minuman hangat untuk anggota keluarga yang lain. Kalau Ariel beda lagi, tiba-tiba dia bangun, kemudian mencari sarung untuk sholat subuh. Angel teriak-teriak memanggil-manggil ibunya untuk minta dimandikan. Sedangkan adiknya valen, sudah bangun lebih dulu, kemudian mainan puzzle dikamar. Sebagai seorang kakek, Rafi A jalan-jalan keluar rumah untuk mencari angin segar.

Semua yang dilakukan anak saat itu tidak dikendalikan oleh guru, sehingga apapun yang dikatakan dan dilakukan oleh anak-anak saat bermain peran merupakan hasil imajinasi dari masing-masing anak. Setelah kelompok pertama selesai, kemudian dilanjutkan kelompok berikutnya. Walaupun tidak semua permainan peran berjalan dengan baik, karena ada beberapa anak yang tiba-tiba menangis karena saat bermain peran dengan temannya mereka terjatuh. Tetapi mereka hanya menangis sebentar, karena dihibur oleh temannya yang berperan sebagai ibu, dan juga dihibur oleh teman-temannya yang lain.

Pada prinsipnya, eksplorasi perasaan anak saat bermain peran sangat bagus, karena anak dapat menuangkan perasaannya secara otomatis tanpa ada rasa takut untuk dimarahi oleh siapapun, walaupun dia berperilaku sesuai keinginannya sendiri. Contohnya, seorang anak yang berperan sebagai anak tunggal, dia sangat manja meminta untuk

digendong ayahnya. Sedangkan ayahnya yang disini (saat bermain peran) tidak kuat untuk menggendong dia seperti saat dirumah yang sebenarnya, akhirnya anak tersebut digendong ayahnya dengan cara dipapah (tangan anak tersebut ditaruh dipundak ayahnya), kemudian jalan bersama-sama sambil bernyanyi dan diikuti oleh teman-teman yang lain.

Ada juga seorang anak yang meminta uang kepada kakeknya saat bermain peran sebagai anak bungsu, kemudian setelah mendapatkan uang, dia mengajak kakaknya untuk jajan. Dari berbagai peristiwa yang terjadi dalam permainan peran tersebut, kelihatan bahwa anak secara bebas untuk memenuhi keinginannya tanpa ada unsure paksaan dari orang lain, tidak ada rasa malu, maupun takut saat mengatakan apa yang ada dalam benaknya.

Perasaan jengkel antara anak yang satu dengan yang lain juga tidak kelihatan, karena mereka sama-sama bermain dengan *enjoy*, terbukti tidak ada anak yang marah atau menangis pada waktu yang lama seperti biasanya pada waktu mengikuti pelajaran.

3. Evaluasi :

Setelah permainan peran selesai, anak-anak merapikan meja dan kursi masing-masing serta peralatan yang lain. Semua yang dilakukan anak-anak saat bermain peran tidak ada scenario khusus, tetapi sebelumnya guru berpesan kepada anak untuk melakukan segala sesuatu seperti apa yang dia ketahui dan dia lakukan saat sedang dirumah.

Dengan permainan peran yang sudah dilakukan, secara tidak langsung sudah terjadi tukar pikiran antara anak yang satu dengan yang lain. Anak juga dapat merasakan peran yang diperankan dengan baik sesuai dengan apa yang dilihat anak waktu dirumah, terbukti dengan permainan peran yang telah dilakukan ternyata merupakan kejadian nyata yang dialami dirumah masing-masing anak.

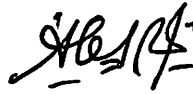
Pertengkaran maupun perselisihan saat permainan peran dapat diminimalkan, dengan demikian terjadi toleransi yang positif antar anak saat bermain peran karena tidak ada yang salah paham dalam permainan peran yang dilakoninya. Anak menyampaikan perasaan senang saat bermain, begitu juga guru tidak lupa berpesan kepada anak-anak untuk mencoba melakukan permainan peran saat di rumah dengan teman-teman sebayanya.

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Surakarta, 6 April 2011
Guru Pembimbing



Desy Natalia

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta



Suharti, SPd

NIP. 19540102 198511 2 002

LAPORAN PELAKSANAAN BERMAIN ASSOCIATIVE PLAY

- A. Topik Permainan Peran : Kegiatan Dalam Rumah Tangga II.
(Kegiatan Memasak Roti)**
- B. Tujuan Permainan : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak dapat :**
- 1. Mengetahui salah satu kegiatan yang dilakukan dirumah.**
 - 2. Mengetahui bahan-bahan yang digunakan untuk membuat roti**
 - 3. Belajar mengenal macam-macam roti.**
- C. Jumlah Peserta : 39 orang anak**
- D. Waktu Pelaksanaan : Sabtu, 9 April 2011**
- E. Proses Permainan Peran :**
- 1. Persiapan :**
 - ✓ **Persiapan/Setting tempat untuk memasak roti (diruang masak sebuah toko roti).**
 - ✓ **Menyiapkan macam-macam peralatan yang digunakan sesuai kemampuan anak.**
 - ✓ **Meja kursi yang diperlukan.**
 - 2. Pelaksanaan :**

Kebetulan sekolah mempunyai program untuk pengenalan macam-macam kue yang dapat disajikan di toko kue. Dalam hal ini peneliti mengambil sisi positifnya yaitu bagaimana anak dapat bermain peran didalam pembuatan sebuah roti yang biasa mereka ketahui saat sudah siap untuk disantap. Anak-anak tanpa kecuali mengenakan topi layaknya seorang koki. Pada kesempatan ini, anak dapat kesempatan untuk kunjungan pada sebuah toko roti yang lokasinya tidak jauh dari sekolah.

Saat mendapatkan kesempatan untuk membuat roti sesuai kreasi masing-masing, anak-anak sangat senang, terbukti dengan macam-macam roti yang mereka bentuk sesuai dengan imajinasinya, seperti roti buaya, roti pisang, roti ular, roti payung, roti lampu dan aneka roti yang lain, sesuai keinginan anak tanpa ada teguran dari guru maupun pemilik toko kue. Anak dapat mengekspresikan semua keinginannya dengan baik.

Seperti juga kegiatan yang lain, membuat roti merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh seorang anak, ibu, maupun ayah dirumah, asalkan mempunyai peralatan dan bahan yang memadai.

3. Evaluasi :

Setelah permainan peran sebagai seorang pembuat kue yang handal, sebelum pulang kerumah masing-masing, guru melakukan evaluasi seperti pembelajaran sebelumnya. Guru menanyakan apakah pembuatan kue hanya bisa dilakukan di toko roti. Ternyata anak-anak menjawab tidak, walaupun ada beberapa anak yang menjawab iya. Dari sini guru memberikan penjelasan, bahwa kegiatan membuat roti bisa dilakukan di rumah masing-masing, asalkan dirumah ada peralatan yang memadai untuk membuat roti.

Guru juga membahas tentang bahan-bahan yang digunakan untuk membuat roti, seperti tepung terigu, gula, mayones, dan lain-lain seperti yang anak-anak lihat waktu membuat kue tadi. Dengan bahan yang sama, bentuk roti dapat dibuat berbagai macam sesuai keinginan anak-anak masing-masing. Ada salah satu anak yang ditanya oleh guru, roti apa yang tadi sudah dibuat, dia menyampaikan bahwa baru saja dia membuat roti buaya seperti yang pernah dia lihat di televisi sebelumnya.

Dengan permainan peran yang dilakukan, secara tidak langsung sudah terjadi interaksi yang positif antar anak-anak, sehingga pertengkaran maupun perselisihan saat permainan peran

dapat dihindari. Anak-anak dapat menunjukkan bagaimana hasil dari kreasinya dengan bangga. Guru mengakhiri penjelasannya dengan menyampaikan bahwa anak-anak besok dapat melanjutkan permainan peran membuat roti di sekolah atau di rumah masing-masing dengan menggunakan tanah liat atau yang biasa disebut *malampet*.

Peneliti Utama




Sri Mulyanti, SKep., Ns

Surakarta, 9 April 2011
Guru Pembimbing



Desy Natalia

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta



Suhariati, SPd
NIP. 19540102 198511 2 002

LAPORAN PELAKSANAAN BERMAIN *ASSOCIATIVE PLAY*

A. Topik Permainan Peran : Kegiatan Bermain Peran di Tempat Ibadah.
(Wudhu dan Sholat)

B. Tujuan Permainan : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak dapat :

1. Mengetahui berbagai macam agama dan tempat ibadahnya.
2. Mengetahui perilaku/kegiatan yang baik maupun yang buruk.
3. Mengetahui hal-hal yang menyebabkan dosa maupun tidak
4. Belajar bertoleransi terhadap lingkungan yang mendukung/tidak.

C. Jumlah Peserta : 38 orang anak

D. Waktu Pelaksanaan : Selasa, 12 April 2011

E. Proses Permainan Peran :

1. Persiapan :

- ✓ Sehari sebelum pelaksanaan, anak-anak dianjurkan membawa perlengkapan sholat (laki-laki membawa sarung/baju muslim, perempuan membawa rukuh, membawa sandal).
- ✓ Menyampaikan kepada anak, macam-macam agama dan nama tempat ibadahnya.
- ✓ Berbagi peran terhadap anak, untuk kegiatan di tempat ibadah agama islam (guru yang melatih sholat, dan guru yang melatih wudhu). Anak-anak dibagi dalam dua kelompok besar.
- ✓ Persiapan/Setting tempat untuk sholat (didalam ruang kelas A1), wudhu ditempat air yang mengalir.

2. Pelaksanaan :

Kegiatan belajar wudhu maupun sholat, dilaksanakan diruang kelas A1 dengan melakukan setting ruangan seperti tempat ibadah umat islam yaitu masjid. Tetapi guru juga menyampaikan, bahwa sholat tidak hanya dapat dilakukan dimasjid, tetapi juga dapat dilakukan di rumah, ditempat kerja, maupun ditempat yang

lain, asalkan tempat memenuhi persyaratan yaitu bersih dari kotoran dan menghadap kiblat.

Semua anak melaksanakan sholat secara bergantian, yang sebelumnya melakukan wudhu dengan dibantu oleh guru. Sebelum kegiatan (praktek) sholat berlangsung, guru sudah mengajarkan bagaimana urutan-urutan wudhu maupun sholat yang benar, yang dipimpin oleh seorang imam pada waktu sholat. Jadi permainan peran berlangsung secara bergantian. Sekelompok anak melaksanakan wudhu, sekelompok yang lain memperhatikan, begitu juga sebaliknya.

Dengan demikian semua anak merasakan wudhu, sholat, sebagai imam (semua laki-laki secara bergantian), maupun makmum (laki-laki dan perempuan). Jadi, selama permainan peran, anak laki-laki tanpa kecuali merasakan peran sebagai imam, tetapi untuk anak perempuan tidak ada yang melaksanakan peran sebagai imam. Setelah semua pelaksanaan ibadah berlangsung, guru melakukan evaluasi maupun memberikan pesan-pesan singkat seperti yang pernah dilakukan pada permainan peran sebelumnya.

3. Evaluasi :

Selama pelaksanaan permainan peran, pada prinsipnya anak-anak melaksanakan perannya dengan baik, eksplorasi perasaan anak secara otomatis dapat terlihat dari berbagai perilaku anak selama wudhu maupun sholat. Pada waktu wudhu, ada anak yang tidak mau berhenti bermain air, akhirnya membasahi baju temannya dengan sengaja, membuat temannya menangis. Tetapi kejadian tersebut tidak berlangsung lama, karena guru memberikan bimbingan bahwa pada waktu beribadah, kita tidak boleh sambil *gojegan*, karena Allah bisa marah.

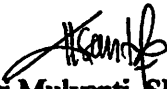
Akibat dari kemarahan Allah terhadap perilaku buruk kita, seperti mendapatkan kesulitan hidup, mendapat murka Allah, disampaikan oleh guru dengan bahasa yang sangat sederhana,

sehingga anak-anak mengerti bagaimana seharusnya mereka bersikap. Selain hal-hal yang membuat Allah marah, Guru juga menyampaikan hal-hal yang membuat Allah senang, seperti Allah akan memenuhi/mengabulkan keinginan anak lewat orang tua mereka maupun lewat teman-teman kita, mendapat pahala, ditemani malaikat dalam setiap langkahnya.

Sebagai anak yang beragama islam, kita harus tetap berperilaku baik terhadap teman-teman kita yang beragama lain, tidak boleh mengejek mereka (baik yang seagama maupun yang lain agama) pada waktu bermain bersama. Dengan demikian akan membuat anak untuk dapat bergaul lebih baik dengan teman-temannya walaupun beda agama, apalagi yang seagama harus selalu rukun dan saling menghargai, menghormati, apalagi terhadap yang lebih tua..

Setelah permainan peran selesai, seperti biasanya anak-anak merapikan ruangan dengan guru kelas yang mendampingi bermain. Dengan permainan peran yang sudah dilakukan, serta pesan-pesan yang sudah disampaikan oleh guru, secara tidak langsung anak-anak dapat mengetahui macam-macam agama yang ada beserta tempat ibadahnya, dapat berfikir bagaimana supaya dapat berperilaku yang baik, secara tidak langsung akan dapat membedakan perilaku yang baik dan buruk.

Peneliti Utama


Sri Mulyanti, SKep., Ns

Surakarta, 12 April 2011

Guru Pembimbing


Desy Natalia



LAPORAN PELAKSANAAN BERMAIN ASSOSIATIVE PLAY

- A. Topik Permainan Peran : Kegiatan Bermain Peran di Tempat Ibadah.
(Manasik Haji)
- B. Tujuan Permainan : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak dapat :
1. Mengetahui maksud rukun islam yang ke-5.
 2. Mengetahui perilaku/kegiatan yang baik maupun yang buruk.
 3. Mengetahui hal-hal yang menyebabkan dosa maupun tidak
 4. Belajar bertoleransi terhadap lingkungan yang mendukung/tidak.
- C. Jumlah Peserta : 39 orang anak
- D. Waktu Pelaksanaan : Sabtu, 16 April 2011
- E. Proses Permainan Peran :

1. Persiapan :

- ✓ Sehari sebelum pelaksanaan, anak-anak dianjurkan memakai baju ihrom yang sudah disiapkan oleh sekolah, dan membawa kerikil yang ditempatkan dalam sebuah kantong yang sudah disediakan pula.
- ✓ Menyampaikan kepada anak, macam-macam rukun islam, terutama yang kelima dan manfaatnya.
- ✓ Persiapan/Setting tempat untuk manasik haji dilakukan oleh panitia tempat pelaksana (disini peneliti ikut serta dalam agenda kegiatan sekolah).

2. Pelaksanaan :

Kegiatan belajar menjadi haji atau yang sering disebut dengan manasik haji dilakukan setiap tahun oleh TK Islam Bakti XI Surakarta. Agenda tahunan tersebut kebetulan bersamaan dengan permainan peran yang dilakukan oleh peneliti. Kebetulan juga peneliti menyampaikan topic peran kegiatan di tempat ibadah, termasuk didalamnya manasik haji.

Pada waktu kegiatan manasik haji, peneliti melihat bagaimana guru mengajarkan kepada anak-anak perilaku-perilaku yang harus dilakukan anak-anak selama mengikuti kegiatan tersebut, dari bagaimana cara melempar jumroh sampai berlari-lari kecil dari sofa ke marwa maupun kegiatan yang lain, intinya bagaimana anak-anak dapat berperilaku baik dan sabar sehingga mendapatkan pahala seperti dalam ajaran agama islam yang kita anut. Pelaksanaan manasik haji ini berlangsung kurang lebih dua jam beserta persiapan yang dilakukan sebelumnya.

Karena pelaksanaan yang lama, anak-anak boleh didampingi orang tua mereka (kenyataannya, hanya beberapa anak yang butuh pendampingan orang tua) sehingga anak-anak dapat mempraktekkan ibadah haji dengan baik, dan tidak ada anak yang menolak semua tindakan yang harus dilakukan. Sebelumnya guru memberikan berbagai contoh kegiatan serta menyampaikan tujuan dilakukannya kegiatan tersebut, sebelum semua kegiatan dimulai.

3. Evaluasi :

Semua kegiatan permainan peran sebagai haji sudah dilaksanakan dengan baik, tanpa ada hambatan yang berarti. Sebelum anak-anak pulang bersama orangtuanya, seperti biasanya, guru memberikan pesan-pesan serta harapan terhadap apa yang sudah dilakukan terhadap anak-anak dengan bahasa yang sederhana.

Guru menyebutkan lima macam rukun islam dengan diikuti oleh anak-anak. Khususnya untuk rukun islam yang kelima seharusnya dilakukan di kota Mekkah, tetapi sebelum pergi ke tempat yang sebenarnya, anak-anak perlu latihan dulu. Untuk latihan, maka dilakukan manasik haji di perumahan haji yaitu di Donohudan.

Sebelum anak-anak kelak naik haji, guru menyebutkan berbagai persyaratan yang harus dipenuhi dulu yaitu, pelaksanaan

ibadah rukun islam yang sebelumnya perlu dipenuhi dulu dengan baik, yaitu seperti shahadat, sholat, zakat, puasa, kemudian baru yang terakhir, kalau sudah mampu harus melakukan ibadah haji seperti yang dipraktekkan tadi, tetapi di negeri Mekah.

Guru mengingatkan bagaimana perilaku yang baik maupun perilaku yang tidak baik. Perilaku yang baik, seperti sabar (tidak meminta dengan paksa kepada orang tua jika orang tua tidak mampu untuk memenuhi saat itu), tidak mudah marah baik kepada teman-temannya maupun kepada orang yang lebih tua, harus menjalankan ibadah dengan baik, sehingga dapat membedakan yang baik dan yang buruk.

Contoh perilaku yang kurang baik, tidak melaksanakan ibadah dengan sungguh-sungguh (*gojekan*), suka menang sendiri, tidak mau belajar dengan baik, dan lain-lain. Dengan dapat membedakan perilaku yang baik dan yang buruk, walaupun hanya sederhana, anak-anak akan terbiasa dengan keadaan tersebut, sehingga pengendalian marah, toleransi antar teman akan dapat terjaga dengan baik, sehingga akan mendukung tumbuh kembang moral dan emosional anak dengan maksimal.

Peneliti Utama

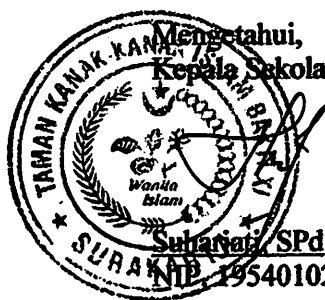


Sri Mulyanti, SKep., Ns

Surakarta, 16 April 2011
Guru Pembimbing



Desy Natalia



Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta

Suharni, SPd

NIP. 19540102 198511 2 002

LAPORAN PELAKSANAAN BERMAIN ASSOCIATIVE PLAY

- A. Topik Permainan Peran : Kegiatan Bermain Peran Di Sekolah.
- B. Tujuan Permainan : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak dapat :
1. Bertukar pikiran dengan teman-teman sebayanya.
 2. Mengetahui bagaimana peran guru dan murid.
 3. Merasakan perannya sesuai dengan status masing-masing
 4. Belajar bertoleransi antar anak-anak baik sebagai guru maupun murid.
- C. Jumlah Peserta : 36 orang anak
- D. Waktu Pelaksanaan : Selasa, 19 April 2011
- E. Proses Permainan Peran :
1. **Persiapan** :
 - ✓ Menanyakan kepada anak-anak, kalau sudah besar nanti cita-citanya ingin menjadi apa.
 - ✓ Berbagi peran yang akan menjadi guru dan murid.
 - ✓ Berpesan kepada anak-anak untuk melakukan seperti apa yang dia ketahui dan dia lihat waktu disekolah.
 - ✓ Persiapan/Setting tempat untuk sekolah (didalam ruang kelas A1).
 - ✓ Menyiapkan meja kursi yang diperlukan.

2. **Pelaksanaan** :

Setelah semua persiapan dilaksanakan, guru memanggil nama masing-masing anak secara bergantian untuk maju didepan kelas untuk berbicara dan berperan sebagai guru. Selama permainan peran berlangsung, anak yang tidak maju sebagai guru, secara otomatis mereka berperan sebagai murid.

Dalam permainan peran yang berlangsung tidak lebih dari lima menit untuk setiap anak. Ada salah satu anak yang maju, kemudian bernyanyi didepan kelas sambil menyuruh teman-temannya bernyanyi bersama-sama, seperti yang dilakukan guru sebelumnya

mengajak anak-anak bernyanyi supaya tidak jenuh dengan pelajaran yang sudah diperoleh selama sehari.

Salah satu anak bernama Rafael, maju didepan kelas, mengambil alat tulis, kemudian menulis soal di papan tulis. Setelah itu dia menunjuk teman satu mejanya bernama Sadam untuk menjawab pertanyaan yang dia buat. Setelah itu dia mundur dengan tepuk tangan, layaknya seorang guru yang professional. Masih banyak lagi perilaku anak yang berperan sebagai guru didepan kelas bersama teman-temannya dengan berbagai karakter masing-masing.

Dari berbagai karakter anak, dapat terlihat, bahwa dengan permainan peran yang dilakukan (sebagai guru), akan merangsang anak untuk lebih berani mengungkapkan perasaannya walaupun hanya sesaat karena mereka masih malu-malu karena takut ditertawakan teman-temannya. Dengan demikian, ternyata anak-anak dapat mengeksplorasi perasaannya dengan baik tanpa ada perasaan terpaksa, takut, walaupun malu tetapi mereka tetap berani untuk maju ke depan teman-temannya berperan sebagai guru yang merupakan salah satu cita-cita dari mereka.

Sebagai contoh yang lain, Radit yang berperan sebagai murid, dia langsung mengangkat tangannya untuk menanyakan kapan waktu istirahatnya, karena dia merasa lapar, ingin segera makan bekal yang sudah dia bawa dari rumah. Semua yang dilakukan anak saat itu tidak dikendalikan oleh guru, sehingga apapun yang dikatakan dan dilakukan oleh anak-anak saat bermain peran sebagai guru maupun murid saat di sekolah merupakan hasil imajinasi dari masing-masing anak.

Pada prinsipnya, eksplorasi perasaan anak saat bermain peran sangat bagus, karena anak dapat menuangkan perasaannya secara otomatis tanpa ada rasa takut untuk dimarahi oleh siapapun, walaupun dia berperilaku sesuai keinginannya sendiri. Ada juga seorang anak yang meminta temannya keluar dari ruangan, karena mereka tidak mendengarkan kata-katanya saat berperan sebagai seorang guru.

3. Evaluasi :

Setelah permainan peran selesai, anak-anak merapikan meja dan kursi masing-masing. Kemudian guru memberikan tepuk tangan kepada semua murid dengan meriah, dan menyampaikan bahwa ternyata semua murid mempunyai bakat sebagai guru.

Dengan permainan peran yang sudah dilakukan, secara tidak langsung sudah terjadi tukar pikiran antara anak yang satu dengan yang lain, kemudian guru sebagai role model yang tanpa disadari diperankan oleh anak dengan baik sesuai dengan kebiasaan yang dilakukan guru. Anak juga dapat merasakan peran yang diperankan dengan baik sesuai dengan apa yang dilihat anak waktu disekolah, terbukti dengan permainan peran yang telah dilakukan ternyata merupakan kejadian nyata yang dijalani masing-masing anak.

Guru tidak lupa berpesan bahwa, untuk mencapai cita-cita yang tinggi, anak-anak harus rajin untuk belajar dan berdoa, serta tidak boleh merasa takut untuk mencapainya.

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Surakarta, 19 April 2011
Guru Pembimbing



Desy Natalia



Ketua, Kepala Sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta

Subhanah, SPd

NIP. 19540102 198511 2 002

LAPORAN PELAKSANAAN BERMAIN ASSOCIATIVE PLAY

- A. Topik Permainan Peran : Kegiatan Bermain Peran Di Sekolah.
(Profesi dan Cita-Cita)
- B. Tujuan Permainan : Setelah dilakukan permainan peran, anak-anak dapat :
1. Bertukar pikiran dengan teman-teman sebayanya.
 2. Mengetahui berbagai macam profesi sebagai cita-cita yang luhur.
 3. Mengetahui bagaimana peran seorang profesi (polisi lalu lintas).
 4. Belajar bertoleransi antar anak-anak baik sebagai polisi lalu lintas ataupun pengguna jalan.
- C. Jumlah Peserta : 38 orang anak
- D. Waktu Pelaksanaan : Sabtu, 23 April 2011
- E. Proses Permainan Peran :
1. Persiapan :
 - ✓ Menanyakan kepada anak-anak, kalau sudah besar nanti cita-citanya ingin menjadi apa. (siapa yang mau jadi polisi...)
 - ✓ Bercerita tentang polisi
 - ✓ Berbagi peran yang akan menjadi polisi lalu lintas dan pengguna jalan.
 - ✓ Persiapan/Setting tempat untuk latihan menyeberang (dijalan raya depan sekolah TK Islam Bakti XI Surakarta).
 - ✓ Menyiapkan seragam dan alat lain yang diperlukan.
 2. Pelaksanaan :

Setelah semua persiapan dilaksanakan, guru memanggil beberapa nama anak yang bersedia menjadi polisi lalu lintas (guru tidak memaksa). Selama permainan peran berlangsung, anak yang tidak berperan menjadi polisi lalu lintas secara otomatis mereka berperan sebagai pengguna jalan.

Dalam permainan peran sebagai polisi lalu lintas yang berlangsung, setiap anak membutuhkan waktu kurang lebih dari lima belas menit, sehingga tidak semua anak dapat memerankannya. Salah satu anak bernama Dinda, memerankan perannya sebagai polisi wanita dengan sangat baik, terbukti pada waktu meniup peluit benar-benar melihat ke kanan kiri jalan dengan hati-hati, sehingga jalan tidak mengalami kemacetan.

Pada awalnya, anak-anak yang menyeberang juga takut, tetapi dengan bimbingan guru, mereka dapat menjalankan peran sebagai pengguna jalan dengan baik pula. Dari permainan peran yang terlihat, baik sebagai polisi lalu lintas maupun pengguna jalan, anak-anak kelihatan sangat antusias, dan semua anak mengikuti kegiatan dengan gembira. Kondisi tersebut akan merangsang anak untuk lebih berani melakukan tindakan menyeberang jalan dengan baik serta hati-hati dengan tanpa meninggalkan syarat-syarat seperti tengok kiri kanan jalan sebelum menyeberang, seperti yang dicontohkan temannya yang berperan sebagai polisi lalu lintas.

Seperti permainan peran sebelumnya, semua yang dilakukan anak saat itu tidak dikendalikan oleh guru, sehingga apapun yang dikatakan dan dilakukan oleh anak-anak saat bermain peran merupakan hasil imajinasi serta eksplorasi perasaan dari masing-masing anak. Saat bermain peran, anak-anak dapat menuangkan perasaannya secara otomatis tanpa ada rasa takut untuk dimarahi oleh siapapun, walaupun dia berperilaku sesuai keinginannya sendiri tanpa ada scenario sebelumnya.

3. Evaluasi :

Setelah permainan peran sebagai seorang polisi lalu lintas, dan pengguna jalan selesai, anak-anak merapikan semua peralatan yang sudah digunakan, seperti pembatas jalan, peluit, dan lain-lain. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk berbaris yang rapi menuju raung kelas untuk berdiskusi tentang profesi yang baru saja diperankan.

Dengan permainan peran yang sudah dilakukan, Guru menanyakan bagaimana perasaan anak-anak selama mengikuti kegiatan tersebut. Banyak anak yang menyampaikan takut, senang, dan khawatir kalau-kalau terjadi kecelakaan. Kemudian Guru menerangkan bagaimana cara menyeberang jalan yang benar, jika tidak ada polisi lalu lintas yang mengatur jalan raya. Mendengar ungkapan tersebut, ada salah satu anak yang bilang kalau begitu pak polisi itu baik hati, dan banyak pahalanya karena suka membantu orang yang mau menyeberang jalan.

Dengan demikian, secara tidak langsung sudah terjadi tukar pikiran antara guru dan murid, juga antara anak yang satu dengan yang lainnya, sehingga permainan peran yang sudah dilakukan dapat meningkatkan pemikiran anak tentang suatu peristiwa yang telah terjadi.

Peneliti Utama



Sri Mulyanti, SKep., Ns

Surakarta, 23 April 2011
Guru Pembimbing



Desy Natalia



TABULASI PRE TEST TANIKUM KELAS BI

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	NILAI
1	An. Ad	1	5	4	2	1	1	2	6	1	1	5	1	1	2	33
2	An. Am	2	2	6	2	3	2	5	6	5	1	6	2	2	5	49
3	An. An	2	2	4	2	3	2	2	3	5	4	3	3	5	2	42
4	An. Ar	2	2	5	2	2	2	5	5	2	2	5	2	2	2	40
5	An. Arn	2	2	5	2	2	2	5	5	2	2	5	2	2	2	40
6	An. At	4	2	4	2	1	2	4	5	2	2	6	3	3	5	45
7	An. BU	1	2	2	3	2	3	2	3	5	5	5	2	3	5	43
8	An. Da	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	6	6	2	51
9	An. Dm	2	2	3	1	3	2	2	4	2	3	4	3	3	2	36
10	An. Dv	2	4	3	4	1	2	5	3	3	4	5	2	5	4	47
11	An. Er	2	4	6	2	5	2	2	5	2	2	5	5	5	2	49
12	An. Ha	2	1	5	4	2	3	5	4	2	1	4	2	3	5	43
13	An. Hr	2	2	2	2	1	2	2	6	1	1	5	1	1	2	30
14	An. Is	1	2	5	5	1	2	5	3	2	4	3	1	3	5	42
15	An. Iv	2	1	2	5	2	5	5	3	2	2	5	1	3	1	39
16	An. Ka	2	4	3	4	1	2	5	3	3	4	5	2	5	4	47
17	An. Ma	2	5	1	2	2	1	5	3	6	1	6	2	1	1	38
18	An. Me	2	4	4	2	3	4	1	3	5	6	1	3	1	5	44
19	An. Mf	2	2	3	5	3	3	4	6	2	1	6	3	3	3	46
20	An. Nd	1	2	2	5	1	2	4	3	2	5	2	2	5	2	38
21	An. Nr	2	2	5	1	3	2	6	4	3	3	4	5	2	2	44
22	An. Nc	2	4	1	2	1	2	4	3	3	2	5	2	3	2	36
23	An. Rg	1	6	3	4	1	4	3	5	1	3	6	1	5	4	47
24	An. Rd	2	3	2	2	2	2	4	6	1	2	5	2	5	3	41
25	An. Se	2	4	4	4	2	2	3	2	3	2	4	2	2	3	39
26	An. Sp	1	4	5	4	2	3	5	5	3	2	5	2	5	6	52
27	An. Sz	4	4	3	2	3	2	2	3	5	3	4	3	3	4	45
28	An. Tr	4	4	5	1	2	4	5	2	2	5	2	2	5	2	45
29	An. Va	2	4	4	1	2	2	4	3	3	2	5	2	3	2	36
30	An. Ve	1	1	5	1	6	3	4	6	6	5	1	6	6	1	52
31	An. Vi	2	4	6	3	3	1	2	2	2	3	5	4	3	1	41
32	An. Vt	4	4	3	2	3	2	2	3	5	3	4	3	3	4	45
33	An. Wi	4	1	3	2	2	2	4	6	4	3	4	2	2	4	43
34	An. Za	1	2	6	1	2	2	3	3	2	1	5	2	3	4	37

LABULASIFUSI IESI IANIKUM KELAS DI

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	NILAI
1	An. Ad	1	2	5	2	1	2	6	1	1	6	1	1	4	38	
2	An. Am	1	2	2	4	2	2	5	2	5	5	4	5	4	48	
3	An. An	2	2	5	4	5	2	5	3	2	2	1	2	5	2	42
4	An. Ar	2	1	1	1	6	3	2	5	1	1	5	2	2	2	34
5	An. Arn	4	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	38
6	An. At	4	5	5	2	1	2	4	3	1	2	5	5	5	4	48
7	An. Bu	2	2	3	5	2	5	4	2	5	5	2	1	5	2	45
8	An. Da	4	4	2	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	48
9	An. Dm	2	4	3	1	3	2	4	5	2	2	1	1	3	2	35
10	An. Dv	2	6	3	5	1	5	6	3	2	4	5	2	1	5	50
11	An. Er	2	5	5	3	3	2	2	5	2	2	5	5	3	2	46
12	An. Ha	2	3	3	2	2	3	5	4	2	3	5	2	1	2	39
13	An. Hr	2	2	1	2	1	2	6	2	5	1	5	3	3	2	37
14	An. Is	1	2	3	5	1	2	3	3	3	3	1	2	3	6	38
15	An. Iv	5	7	7	6	5	4	2	3	6	6	5	4	4	5	69
16	An. Ka	4	2	4	2	3	5	4	3	2	5	5	5	3	6	53
17	An. Ma	5	5	2	5	3	1	5	4	5	4	6	2	2	2	51
18	An. Me	2	6	4	6	3	5	2	3	2	6	4	5	1	5	54
19	An. Mf	2	4	2	4	2	1	5	5	3	1	5	2	3	1	40
20	An. Nd	2	2	3	4	2	4	4	3	2	4	2	2	5	4	43
21	An. Nr	3	1	6	1	4	1	1	1	5	1	1	1	1	2	29
22	An. Nc	2	1	6	2	3	5	2	3	5	2	5	2	2	4	44
23	An. Rg	2	4	3	5	2	2	2	3	2	2	1	2	3	5	38
24	An. Rd	1	1	5	3	3	2	4	3	3	2	5	5	5	2	44
25	An. Se	3	4	4	5	2	4	5	2	2	4	1	2	2	2	42
26	An. Sp	1	5	5	5	1	3	5	3	3	2	6	3	5	5	52
27	An. Sz	5	6	3	2	4	4	5	5	2	3	3	5	6	5	58
28	An. Tr	4	4	5	2	3	1	4	3	3	1	1	1	3	4	39
29	An. Va	4	4	5	4	4	4	4	5	4	6	4	4	5	6	63
30	An. Ve	2	4	4	1	2	1	6	6	1	1	4	1	3	2	38
31	An. Vi	2	4	4	2	6	1	4	4	3	1	5	3	2	2	43
32	An. Vt	4	4	4	4	1	2	4	5	1	5	3	3	6	5	51
33	An. Wi	5	1	6	4	2	4	6	6	1	4	1	1	3	4	48
34	An. Za	2	4	6	3	1	2	3	3	2	2	5	1	3	2	39

**TABULASI DATA KEJADIAN TANTRUM
KELOMPOK KONTROL**

No	Nama Siswa	L/P	Umur (Bln)	KONTROL			
				NILAI			
				PRE	KATEGORI	POST	KATEGORI
1	An. Ad	L	56	33	TERJADI	38	TERJADI
2	An. Am	P	56	49	TIDAK	48	TIDAK
3	An. An	P	57	42	TERJADI	42	TERJADI
4	An. Ar	L	60	40	TERJADI	34	TERJADI
5	An. Arn	L	56	40	TERJADI	38	TERJADI
6	An. At	L	58	45	TIDAK	48	TIDAK
7	An. Bu	P	56	43	TIDAK	45	TIDAK
8	An. Da	L	54	51	TIDAK	48	TIDAK
9	An. Dm	P	53	36	TERJADI	35	TERJADI
10	An. Dv	P	52	47	TIDAK	50	TIDAK
11	An. Er	L	54	49	TIDAK	46	TIDAK
12	An. Ha	L	56	43	TIDAK	39	TERJADI
13	An. Hr	L	54	30	TERJADI	37	TERJADI
14	An. Is	P	54	42	TERJADI	38	TERJADI
15	An. Iv	L	56	39	TERJADI	69	TIDAK
16	An. Ka	P	53	47	TIDAK	53	TIDAK
17	An. Ma	L	52	46	TIDAK	40	TERJADI
18	An. Me	P	48	44	TIDAK	54	TIDAK
19	An. Mf	P	49	38	TERJADI	51	TIDAK
20	An. Nd	P	51	38	TERJADI	43	TIDAK
21	An. Nr	P	54	44	TIDAK	29	TERJADI
22	An. Nc	L	54	36	TERJADI	44	TIDAK
23	An. Rg	L	56	47	TIDAK	38	TERJADI
24	An. Rd	L	54	41	TERJADI	44	TIDAK
25	An. Se	P	53	39	TERJADI	42	TERJADI
26	An. Sp	L	54	52	TIDAK	52	TIDAK
27	An. Sz	P	56	45	TIDAK	58	TIDAK
28	An. Tr	L	54	45	TIDAK	39	TERJADI
29	An. Va	P	56	36	TERJADI	63	TIDAK
30	An. Ve	L	58	52	TIDAK	38	TERJADI
31	An. Vi	P	54	41	TERJADI	43	TIDAK
32	An. Vt	L	56	45	TIDAK	51	TIDAK
33	An. Wi	P	54	43	TIDAK	48	TIDAK
34	An. Za	L	56	37	TERJADI	39	TERJADI
Kategori : Tantrum (14-42), Tidak Tantrum (43 - 52)							
		Rata-Rata (Mean)	54.53	42.50			44.82
		Standar Deviasi (STD)		5.30			8.43
		Tantrum		16	47,06%	15	44,12%
		Tidak Tantrum		18	52,94%	19	55,88%
		Laki-Laki	18	52.941			
		Perempuan	16	47.059			

TABULASI PRE TEST SOSIALISASI KELAS B1 (KELOMPOK KONTROL)

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	SKOR	NILAI
1	An. Ad	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8	8
2	An. Am	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9	9
3	An. An	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	5	5
4	An. Ar	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	6	6
5	An. Arn	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	9
6	An. At	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	5	5
7	An. Bu	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5	5
8	An. Da	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	4	4
9	An. Dm	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	6	6
10	An. Dv	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	4	4
11	An. Er	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	6	6
12	An. Ha	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	8	8
13	An. Hr	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	6	6
14	An. Is	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	8
15	An. Iv	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	9
16	An. Ka	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7	7
17	An. Ma	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9	9
18	An. Me	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	4	4
19	An. Mf	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	7
20	An. Nd	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
21	An. Nr	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	3
22	An. Nc	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	6	6
23	An. Rg	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	7	7
24	An. Rd	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	7	7
25	An. Se	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	10
26	An. Sp	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7	7
27	An. Sz	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	5	5
28	An. Tr	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	6	6
29	An. Va	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	4	4
30	An. Ve	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	8
31	An. Vi	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	4
32	An. Vt	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7	7
33	An. Wi	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
34	An. Za	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9	9

TADULASI USI IESI DUBILASABI NELAS D (NELAWI VA KONIAVUL)

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	NILAI
1	An. Ad	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
2	An. Am	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2
3	An. An	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	5
4	An. Ar	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	8
5	An. Arn	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	7
6	An. At	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
7	An. Bu	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	6
8	An. Da	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
9	An. Dim	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7
10	An. Dv	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
11	An. Er	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	5
12	An. Ha	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7
13	An. Hr	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	6
14	An. Is	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	6
15	An. Iv	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	3
16	An. Ka	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	7
17	An. Ma	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	An. Me	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	5
19	An. Mf	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	6
20	An. Nd	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
21	An. Nr	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	2
22	An. Nc	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	3
23	An. Rg	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
24	An. Rd	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	5
25	An. Se	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
26	An. Sp	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	7
27	An. Sz	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	4
28	An. Tr	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	5
29	An. Va	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	4
30	An. Ve	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9
31	An. Vi	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8
32	An. Vt	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	4
33	An. Wi	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
34	An. Za	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	6

Tabulasi Data Hasil Penelitian
Tingkat Sosialisasi Pada Kelompok Kontrol

NO	NAMA	KONTROL					
		NILAI					
		PRE		KATEGORI	POST		KATEGORI
1	An. Ad	8	2	OPTIMAL	9	2	OPTIMAL
2	An. Am	9	2	OPTIMAL	2	1	TIDAK OPTIMAL
3	An. An	5	1	TIDAK OPTIMAL	5	1	TIDAK OPTIMAL
4	An. Ar	6	2	OPTIMAL	8	2	OPTIMAL
5	An. Arn	9	2	OPTIMAL	7	2	OPTIMAL
6	An. At	5	1	TIDAK OPTIMAL	8	2	OPTIMAL
7	An. Bu	5	1	TIDAK OPTIMAL	6	2	OPTIMAL
8	An. Da	4	1	TIDAK OPTIMAL	3	1	TIDAK OPTIMAL
9	An. Dm	6	2	OPTIMAL	7	2	OPTIMAL
10	An. Dv	4	1	TIDAK OPTIMAL	8	2	OPTIMAL
11	An. Er	6	2	OPTIMAL	5	1	TIDAK OPTIMAL
12	An. Ha	8	2	OPTIMAL	7	2	OPTIMAL
13	An. Hr	6	2	OPTIMAL	6	2	OPTIMAL
14	An. Is	8	2	OPTIMAL	6	2	OPTIMAL
15	An. Iv	9	2	OPTIMAL	3	1	TIDAK OPTIMAL
16	An. Ka	7	2	OPTIMAL	7	2	OPTIMAL
17	An. Ma	9	2	OPTIMAL	10	2	OPTIMAL
18	An. Me	4	1	TIDAK OPTIMAL	5	1	TIDAK OPTIMAL
19	An. Mf	7	2	OPTIMAL	6	2	OPTIMAL
20	An. Nd	10	2	OPTIMAL	8	2	OPTIMAL
21	An. Nr	3	1	TIDAK OPTIMAL	2	1	TIDAK OPTIMAL
22	An. Nc	6	2	OPTIMAL	3	1	TIDAK OPTIMAL
23	An. Rg	7	2	OPTIMAL	8	2	OPTIMAL
24	An. Rd	7	2	OPTIMAL	5	1	TIDAK OPTIMAL
25	An. Se	10	2	OPTIMAL	9	2	OPTIMAL
26	An. Sp	7	2	OPTIMAL	7	2	OPTIMAL
27	An. Sz	5	1	TIDAK OPTIMAL	4	1	TIDAK OPTIMAL
28	An. Tr	6	2	OPTIMAL	5	1	TIDAK OPTIMAL
29	An. Va	4	1	TIDAK OPTIMAL	4	1	TIDAK OPTIMAL
30	An. Ve	8	2	OPTIMAL	9	2	OPTIMAL
31	An. Vi	4	1	TIDAK OPTIMAL	8	2	OPTIMAL
32	An. Vt	7	2	OPTIMAL	4	1	TIDAK OPTIMAL
33	An. Wi	10	2	OPTIMAL	9	2	OPTIMAL
34	An. Za	9	2	OPTIMAL	6	2	OPTIMAL

Kategori : 0-5 : tidak optimal 6 - 11 Optimal

Rata-Rata (Mean)	6.71				6.15
Standar Deviasi (STD)	1.99				2.18
Optimal	24		70,59%	21	61,76%
Tidak Optimal	10		29,41%	13	38,24%

JABULASI FKE IESI IANIKUM KELAS AI

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	NILAI
1	An. Ar	1	1	2	1	2	1	5	3	3	2	5	3	1	2	32
2	An. Ab	1	2	5	4	2	2	4	4	3	2	5	3	2	4	43
3	An. As	5	5	2	3	1	3	3	3	3	2	5	2	3	3	43
4	An. Al	2	3	4	4	3	3	4	3	2	4	1	2	2	1	38
5	An. An	5	6	3	4	2	5	6	2	2	5	2	1	2	5	50
6	An. Ap	6	2	6	1	1	5	5	2	2	2	2	2	5	5	46
7	An. Ar	1	1	6	1	6	1	1	6	6	1	6	2	2	2	42
8	An. Au	2	4	3	5	3	5	1	3	2	1	5	2	1	5	42
9	An. Ca	1	1	5	1	1	1	2	6	1	1	6	1	2	2	31
10	An. Ch	5	4	3	2	2	5	4	3	2	2	3	2	3	5	45
11	An. De	4	4	6	2	1	2	5	1	3	1	6	2	3	5	45
12	An. Fd	2	4	5	4	3	1	5	4	3	2	5	2	3	3	46
13	An. Fy	5	5	1	5	2	5	2	1	2	4	5	1	5	5	48
14	An. Gw	5	4	3	3	2	5	2	3	2	2	3	2	1	3	40
15	An. Gz	5	5	4	5	1	2	6	1	1	3	1	1	3	4	42
16	An. Ga	1	2	1	4	2	2	5	1	1	2	4	2	2	2	31
17	An. Hd	2	2	4	2	2	4	4	3	3	3	2	2	2	2	37
18	An. Ir	4	4	4	2	5	2	1	5	2	2	5	3	5	5	49
19	An. Jd	2	3	4	4	3	3	4	3	2	4	1	2	2	1	38
20	An. Kn	5	5	4	5	1	2	6	1	1	3	1	1	3	4	42
21	An. La	4	5	2	1	1	2	6	3	1	2	4	1	1	2	35
22	An. Md	4	5	5	3	3	2	4	5	1	2	3	1	3	5	46
23	An. Mf	2	2	6	4	2	1	2	3	1	1	3	1	3	4	35
24	An. Mfd	1	5	3	5	1	1	5	3	1	2	2	2	5	6	42
25	An. Mh	2	5	2	5	1	2	2	6	1	2	5	2	5	5	45
26	An. My	1	5	2	5	1	1	6	6	2	2	5	2	3	1	42
27	An. Nn	4	2	2	5	2	4	6	3	2	3	2	1	3	5	44
28	An. Nc	2	1	1	6	2	3	5	2	1	2	6	1	3	5	40
29	An. Rp	2	2	3	1	2	1	2	3	3	1	6	1	6	2	35
30	An. Rf	2	5	2	5	1	2	2	6	1	2	5	2	5	5	45
31	An. Rfy	2	5	5	5	1	2	2	3	1	2	5	1	1	1	36
32	An. Rag	2	2	1	2	1	6	2	5	3	4	3	1	1	1	34
33	An. Rar	2	6	2	2	1	1	5	2	1	2	1	3	5	4	37
34	An. Rn	5	2	2	4	2	2	2	5	2	3	6	5	1	1	42
35	An. St	4	1	6	4	2	1	4	3	3	3	4	2	2	5	44
36	An. Sr	1	4	5	6	1	1	5	3	1	2	1	1	5	6	42
37	An. Suk	5	4	5	5	2	3	6	3	3	2	5	3	4	2	52
38	An. Ttd	1	4	5	4	3	2	5	2	2	2	2	1	3	2	38
39	An. Vy	2	3	4	4	3	3	4	3	2	4	1	2	2	1	38

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	NILAI
1	An. Ar	1	1	1	3	1	2	5	3	2	2	4	3	2	3	33
2	An. Aa	1	4	2	5	2	2	2	5	2	2	5	2	2	5	41
3	An. As	3	1	3	2	2	1	4	5	3	2	4	3	3	1	37
4	An. Al	4	4	4	4	2	1	4	3	2	4	5	1	4	3	45
5	An. An	6	6	5	5	1	2	5	2	1	5	4	1	2	6	51
6	An. Ap	5	5	3	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	5	51
7	An. Ar	5	1	2	5	2	2	2	5	2	2	5	3	2	3	41
8	An. Au	2	5	3	5	3	4	3	3	2	2	5	2	2	5	46
9	An. Ca	1	2	5	2	1	2	4	6	1	2	5	1	2	2	36
10	An. Ch	4	4	5	2	2	4	5	3	2	4	3	3	5	5	51
11	An. De	2	1	2	5	2	3	4	2	1	2	5	2	3	4	38
12	An. Fd	4	5	3	4	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	45
13	An. Fy	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	18
14	An. Gw	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	19
15	An. Gz	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	16
16	An. Ga	1	1	2	1	2	1	5	6	1	1	6	1	1	1	30
17	An. Hd	2	2	5	4	2	2	4	3	2	4	3	3	3	2	41
18	An. Ir	2	3	1	4	1	1	1	4	3	2	1	1	1	1	26
19	An. Jd	4	5	3	1	2	3	5	4	2	3	5	1	1	2	41
20	An. Kn	1	2	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	20
21	An. La	6	3	5	2	3	5	5	5	4	4	5	3	1	1	52
22	An. Md	5	5	5	2	1	2	4	1	1	5	1	1	1	2	36
23	An. Mf	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	6	3	3	2	38
24	An. Mfd	1	2	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	19
25	An. Mth	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	16
26	An. My	1	4	3	5	1	2	5	5	1	2	6	2	1	1	39
27	An. Nn	5	5	3	5	2	5	4	3	2	5	3	2	3	5	52
28	An. Nc	4	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	22
29	An. Rp	2	3	1	2	2	3	5	3	1	1	5	2	1	2	33
30	An. Rf	1	2	1	1	1	1	2	1	1	3	4	1	3	1	23
31	An. Rfy	2	4	5	6	1	2	2	1	1	2	6	1	6	6	45
32	An. Rag	1	1	5	3	2	1	2	2	5	2	5	2	3	3	37
33	An. Rar	2	4	1	5	2	2	6	3	2	4	3	3	6	4	47
34	An. Rn	4	5	1	5	2	2	4	4	3	2	5	3	2	4	46
35	An. St	4	1	6	4	3	1	1	6	2	1	6	2	2	5	44
36	An. Sr	1	2	2	3	2	4	5	4	2	4	5	1	2	6	43
37	An. Suk	1	2	1	1	1	1	5	4	1	1	6	1	1	4	30
38	An. Trd	1	2	1	2	1	1	1	2	1	3	1	1	1	4	22
39	An. Vy	2	4	3	5	3	2	4	3	2	3	4	2	3	3	43

**TABULASI DATA KEJADIAN TANTRUM
KELOMPOK PERLAKUAN**

No	Nama Siswa	L/P	PERLAKUAN			
			PRE		POST	
			NILAI	KATEGORI	NILAI	KATEGORI
1	An. Ar	L	32	TERJADI	33	TERJADI
2	An. Aa	L	43	TIDAK	41	TERJADI
3	An. As	L	43	TIDAK	37	TERJADI
4	An. Al	L	38	TERJADI	22	TERJADI
5	An. An	P	42	TERJADI	41	TERJADI
6	An. Ap	L	31	TERJADI	36	TERJADI
7	An. Ar	P	45	TIDAK	38	TERJADI
8	An. Au	L	48	TIDAK	18	TERJADI
9	An. Ca	L	40	TERJADI	19	TERJADI
10	An. Ch	P	43	TIDAK	16	TERJADI
11	An. De	L	31	TERJADI	30	TERJADI
12	An. Fd	L	37	TERJADI	41	TERJADI
13	An. Fy	P	49	TIDAK	26	TERJADI
14	An. Gw	P	38	TERJADI	41	TERJADI
15	An. Gz	P	42	TERJADI	20	TERJADI
16	An. Ga	L	35	TERJADI	38	TERJADI
17	An. Hd	L	42	TERJADI	19	TERJADI
18	An. Ir	L	45	TIDAK	16	TERJADI
19	An. Jd	L	46	TIDAK	36	TERJADI
20	An. Kn	P	42	TERJADI	39	TERJADI
21	An. La	L	40	TERJADI	22	TERJADI
22	An. Md	L	35	TERJADI	33	TERJADI
23	An. Mf	L	46	TIDAK	23	TERJADI
24	An. Mfd	L	52	TIDAK	30	TERJADI
25	An. Mh	L	34	TERJADI	37	TERJADI
26	An. My	P	36	TERJADI	45	TIDAK
27	An. Nn	L	50	TIDAK	51	TIDAK
28	An. Nc	L	46	TIDAK	51	TIDAK
29	An. Rp	P	42	TERJADI	46	TIDAK
30	An. Rf	P	45	TIDAK	51	TIDAK
31	An. Rfy	P	46	TIDAK	45	TIDAK
32	An. Rag	L	35	TERJADI	52	TIDAK
33	An. Rar	P	44	TIDAK	52	TIDAK
34	An. Rn	P	36	TERJADI	45	TIDAK
35	An. St	P	37	TERJADI	47	TIDAK
36	An. Sr	L	38	TERJADI	43	TIDAK
37	An. Suk	P	42	TERJADI	46	TIDAK
38	An. Trd	P	44	TIDAK	44	TIDAK
39	An. Vy	L	42	TERJADI	43	TIDAK

Kategori : Tantrum (14-42), Tidak Tantrum (43 - 52)

Rata-Rata (Mean)	41.08			36.23
Standar Deviasi (STI)	5.25			11.17
Tantrum	23	58,97%	25	64,10%
Tidak Tantrum	16	41,03%	14	35,90%

TADULASI FINE LESI SOSIALISASI NELAS AI

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	NILAI
1	An. Ar	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7
2	An. Ab	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
3	An. As	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
4	An. Al	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
5	An. An	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
6	An. Ap	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
7	An. Ar	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7
8	An. Au	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	5
9	An. Ca	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6
10	An. Ch	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	6
11	An. De	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7
12	An. Fd	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
13	An. Fy	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7
14	An. Gw	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
15	An. Gz	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
16	An. Ga	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7
17	An. Hd	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	5
18	An. Ir	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7
19	An. Jd	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
20	An. Kn	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7
21	An. La	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	8
22	An. Md	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7
23	An. Mf	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	6
24	An. Mfd	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
25	An. Mh	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6
26	An. My	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
27	An. Nn	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
28	An. Nc	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7
29	An. Rp	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
30	An. Rf	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	9
31	An. Rfy	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
32	An. Rag	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7
33	An. Rar	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10
34	An. Rn	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3
35	An. St	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
36	An. Sr	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
37	An. Suk	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	9
38	An. Trd	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8
39	An. Vy	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	NILAI
1	An. Ar	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	An. Aa	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	An. As	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
4	An. Aj	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	An. An	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
6	An. Ap	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7
7	An. Ar	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9
8	An. Au	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7
9	An. Ca	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6
10	An. Ch	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	8
11	An. De	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7
12	An. Fd	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
13	An. Fy	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
14	An. Gw	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9
15	An. Gz	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	An. Ga	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
17	An. Hd	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	7
18	An. Ir	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
19	An. Jd	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	8
20	An. Kn	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	An. La	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	8
22	An. Md	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	5
23	An. Mf	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	4
24	An. Mfd	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10
25	An. Mh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
26	An. My	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
27	An. Nn	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28	An. Nc	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
29	An. Rp	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
30	An. Rf	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
31	An. Rfy	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
32	An. Rag	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
33	An. Rar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
34	An. Rn	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	9
35	An. St	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
36	An. Sr	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
37	An. Suk	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
38	An. Trd	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
39	An. Vy	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Tabulasi Data Hasil Penelitian

Tingkat Sosialisasi Pada kelompok Perlakuan

NO	NAMA	PERLAKUAN			
		NILAI			
		PRE	KATEGORI	POST	KATEGORI
1	An. Ar	7	OPTIMAL	10	OPTIMAL
2	An. Aa	9	OPTIMAL	10	OPTIMAL
3	An. As	11	OPTIMAL	11	OPTIMAL
4	An. Al	8	OPTIMAL	10	OPTIMAL
5	An. An	7	OPTIMAL	10	OPTIMAL
6	An. Ap	9	OPTIMAL	9	OPTIMAL
7	An. Ar	8	OPTIMAL	7	OPTIMAL
8	An. Au	7	OPTIMAL	9	OPTIMAL
9	An. Ca	5	TIDAK OPTIMAL	7	OPTIMAL
10	An. Ch	6	OPTIMAL	6	OPTIMAL
11	An. De	6	OPTIMAL	8	OPTIMAL
12	An. Fd	7	OPTIMAL	7	OPTIMAL
13	An. Fy	11	OPTIMAL	11	OPTIMAL
14	An. Gw	7	OPTIMAL	11	OPTIMAL
15	An. Gz	8	OPTIMAL	9	OPTIMAL
16	An. Ga	5	TIDAK OPTIMAL	10	OPTIMAL
17	An. Hd	7	OPTIMAL	9	OPTIMAL
18	An. Ir	5	TIDAK OPTIMAL	7	OPTIMAL
19	An. Jd	7	OPTIMAL	10	OPTIMAL
20	An. Kn	9	OPTIMAL	8	OPTIMAL
21	An. La	7	OPTIMAL	10	OPTIMAL
22	An. Md	6	OPTIMAL	4	TIDAK OPTIMAL
23	An. Mf	8	OPTIMAL	10	OPTIMAL
24	An. Mfd	6	OPTIMAL	11	OPTIMAL
25	An. Mh	8	OPTIMAL	8	OPTIMAL
26	An. My	7	OPTIMAL	5	TIDAK OPTIMAL
27	An. Nn	8	OPTIMAL	9	OPTIMAL
28	An. Nc	11	OPTIMAL	10	OPTIMAL
29	An. Rp	7	OPTIMAL	11	OPTIMAL
30	An. Rf	9	OPTIMAL	8	OPTIMAL
31	An. Rfy	6	OPTIMAL	10	OPTIMAL
32	An. Rag	9	OPTIMAL	10	OPTIMAL
33	An. Rar	9	OPTIMAL	9	OPTIMAL
34	An. Rn	7	OPTIMAL	8	OPTIMAL
35	An. St	10	OPTIMAL	11	OPTIMAL
36	An. Sr	9	OPTIMAL	10	OPTIMAL
37	An. Suk	3	TIDAK OPTIMAL	9	OPTIMAL
38	An. Trd	10	OPTIMAL	9	OPTIMAL
39	An. Vy	9	OPTIMAL	9	OPTIMAL

Kategori : 0-5 : tidak optimal 6 - 11 Optimal

Rata-Rata (Mean)	7.64			8.97
Standar Deviasi (STD)	1.78			1.68
Optimal	35	89,74%	37	94,87%
Tidak Optimal	4	10,26%	2	05,13%

Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.

NPAR TESTS

/K-S(NORMAL)=NILAITANTRUM

/MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

[DataSet0]

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		NILAITANTRUM
N		39
Normal Parameters a	Mean	41.0769
	Std. Deviation	5.25349
Most Extreme Differences	Absolute	.159
	Positive	.080
	Negative	-.159
Kolmogorov-Smirnov Z		.996
Asymp. Sig. (2-tailed)		.274

a. Test distribution is Normal.

NPAR TESTS

/K-S (NORMAL) =TANTRUMKONTROLPRE
 /MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

[DataSet0]

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		TANTRUMKO NTROLPRE
N		34
Normal Parameters ^a	Mean	42.5000
	Std. Deviation	5.29866
Most Extreme Differences	Absolute	.067
	Positive	.054
	Negative	-.067
Kolmogorov-Smirnov Z		.391
Asymp. Sig. (2-tailed)		.998

a. Test distribution is Normal.

TEST PAIRS=TANTRUMPERLAKUANPRE WITH TANTRUMKONTROLPRE (PAIRED)
 CRITERIA=CI (.9500)
 MISSING=ANALYSIS.

est

DataSet0]

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
1 TANTRUMPERLAKUANPRE	40.8235	34	5.21926	.89510
TANTRUMKONTROLPRE	42.5000	34	5.29866	.90871

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
1 TANTRUMPERLAKUANPRE & TANTRUMKONTROLPRE	34	.105	.554

Paired Samples Test

	Paired Differences				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
1 TANTRUMPERLAKUANPRE - TANTRUMKONTROLPRE	-1.67647	7.03550	1.20658	-4.13127	.77833

Paired Samples Test

	t	df	Sig. (2-tailed)
1 TANTRUMPERLAKUANPRE - TANTRUMKONTROLPRE	-1.389	33	.174

NPar Tests

[DataSet0]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles
						25th
TANTRUMPRE	73	41.7397	5.28632	30.00	52.00	38.0000
TANTRUMPOST	73	40.2329	10.81604	16.00	69.00	36.0000
KELOMPOK	73	1.4658	.50228	1.00	2.00	1.0000

Descriptive Statistics

	Percentiles	
	50th (Median)	75th
TANTRUMPRE	42.0000	45.0000
TANTRUMPOST	41.0000	47.5000
KELOMPOK	1.0000	2.0000

Mann-Whitney Test

Ranks

	KELOMPOK	N	Mean Rank	Sum of Ranks
TANTRUMPRE	PERLAKUAN	39	34.45	1343.50
	KONTROL	34	39.93	1357.50
	Total	73		
TANTRUMPOST	PERLAKUAN	39	30.28	1181.00
	KONTROL	34	44.71	1520.00
	Total	73		

Test Statistics^a

	TANTRUMPRE	TANTRUMPOST
Mann-Whitney U	563.500	401.000
Wilcoxon W	1343.500	1181.000
Z	-1.103	-2.901
Asymp. Sig. (2-tailed)	.270	.004

a. Grouping Variable: KELOMPOK

NPAR TESTS

/K-S (NORMAL)=SOSIALISASIPERLAKUAN
 /MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

[DataSet0]

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		SOSIALISASI PERLAKUAN
N		39
Normal Parameters ^a	Mean	7.6410
	Std. Deviation	1.78425
Most Extreme Differences	Absolute	.153
	Positive	.153
	Negative	-.129
Kolmogorov-Smirnov Z		.956
Asymp. Sig. (2-tailed)		.320

a. Test distribution is Normal.

NPAR TESTS

/K-S (NORMAL)=SOSIALISASIPREKONTROL
 /MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

[DataSet0]

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		SOSIALISASIPREKONTROL
N		34
Normal Parameters a	Mean	6.7059
	Std. Deviation	1.99286
Most Extreme Differences	Absolute	.110
	Positive	.109
	Negative	-.110
Kolmogorov-Smirnov Z		.644
Asymp. Sig. (2-tailed)		.801

a. Test distribution is Normal.

ST PAIRS=SOSIALISASIPERLAKUANPRE WITH SOSIALISASIKONTROLPRE (PAIRED)
 RITERIA=CI (.9500)
 ISSING=ANALYSIS.

est

aset0]

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
1 SOSIALISASIPERLAKUANPRE	7.4412	34	1.81227	.31080
SOSIALISASIKONTROLPRE	6.7059	34	1.99286	.34177

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
1 SOSIALISASIPERLAKUANPRE & SOSIALISASIKONTROLPRE	34	-.148	.405

Paired Samples Test

	Paired Differences				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
1 SOSIALISASIPERLAKUANPRE - SOSIALISASIKONTROLPRE	.73529	2.88474	.49473	-.27124	1.74183

Paired Samples Test

	t	df	Sig. (2-tailed)
1 SOSIALISASIPERLAKUANPRE - SOSIALISASIKONTROLPRE	1.486	33	.147

NPar Tests

[DataSet0] D:\YANTIOX\THESIS LHO\HASIL THESISKU\HASIL UJI STATISTIK\DATA TANTRUM.sav

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles
						25th
SOSIALISASIPRE	73	7.2055	1.92901	3.00	11.00	6.0000
SOSIALISASIPOST	73	7.6575	2.38175	2.00	11.00	6.0000
KELOMPOK	73	1.4658	.50228	1.00	2.00	1.0000

Descriptive Statistics

	Percentiles	
	50th (Median)	75th
SOSIALISASIPRE	7.0000	9.0000
SOSIALISASIPOST	8.0000	10.0000
KELOMPOK	1.0000	2.0000

Mann-Whitney Test

Ranks

	KELOMPOK	N	Mean Rank	Sum of Ranks
SOSIALISASIPRE	PERLAKUAN	39	41.47	1617.50
	KONTROL	34	31.87	1083.50
	Total	73		
SOSIALISASIPOST	PERLAKUAN	39	48.96	1909.50
	KONTROL	34	23.28	791.50
	Total	73		

Test Statistics^a

	SOSIALISASI PRE	SOSIALISASI POST
Mann-Whitney U	488.500	196.500
Wilcoxon W	1083.500	791.500
Z	-1.955	-5.207
Asymp. Sig. (2-tailed)	.051	.000

a. Grouping Variable: KELOMPOK