

**PERSEPSI ORANG TUA TENTANG MODELING PERMAINAN ANAK
DI TK MUSLIMAT SENTUL****Istiadah Fatmawati¹, A. A. Subiyanto², Hermanu. J³.**^{1,2,3}Magister Kedokteran Keluarga Program Pasca Sarjana UNS**ABSTRACT**

Playing is the demands and needs of the child. By playing, child's can satisfy the demands and needs of child development in cognitive and motoric dimension, creativity, emotional language of social values and attitudes. Through playing children will learn to control himself, understand life, understand their world. Stimulation is an activity to stimulate basic ability by the environment (mother, father, nannies and other family members) to optimize growth. The method used is descriptive qualitative research. The strategy used is a case study of a single fixed. Study means a single case study was only performed on one target, namely the location of TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo with one characteristic that is about the modeling game. Research results show that the purpose of playing preschoolers include encouraging imagination / creativity of children, optimize the growth of all organs, to socialize with others, develop intellectual abilities. Preparation of the teachers is very important support in the implementation of child development tests. Preparation of equipment and a place to be used in the test development must be adapted to the situation of children. So that a teacher must have careful planning and clear. Implementation of development tests conducted in accordance benchmark in the process of learning in early childhood. The positive impact encountered was a child can play while learning and honing the brain for the correct selection of games can be challenging for children to play with a maximum of sharpening their brains. The conclusion of this study is that the execution of the test execution progress for children in TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo is going well and smoothly in accordance with the established plan.

Keyword : Perception, Parent, Playing, Modelling

A. PENDAHULUAN

Dunia anak adalah bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak, dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam dimensi : motorik kognitif, kreativitas, bahasa emosi sosial nilai dan sikap hidup. Melalui bermain akan belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak. Stimulasi adalah suatu kegiatan merangsang kemampuan dasar anak yang dilakukan oleh lingkungan (ibu, bapak, pengasuh anak & anggota keluarga lain) untuk mengoptimalkan tumbuh kembangnya (Mulyani et al, 2006). Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anaknya untuk mencapai perkembangan pada tahap tertentu. Perkembangan merupakan hasil proses kematangan atau kedewasaan (Hurlock, 2009).

Perkembangan anak adalah segala perubahan yang terjadi pada usia anak, yaitu pada masa Infancy toddlerhood (usia 0-3 tahun), Early childhood (usia 3-6 tahun), dan Middle childhood (usia 6-11 tahun). Perubahan yang terjadi pada diri anak tersebut meliputi perubahan pada aspek fisik (motorik), emosi, kognitif, dan psikososial (Depkes, 2006). Permainan optimal adalah yang mampu merangsang dan mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak dan tidak membatasi hanya pada satu aktivitas (Suratno, 2005).

Masalah penyimpangan tumbuh kembang anak yang terjadi dimasyarakat memang sangat bervariasi, lima kasus terbanyak ditemukan pada rawat jalan klinik tumbuh kembang RS Dr. Soetomo 2005 adalah defelopmental delay 205 anak, speech delay 190 anak, motoric delay 133 anak, down syndrome 45 anak, dan cerebral palsy 33 anak. Sensus tahun 2000, jumlah anak usia dini (0-6 tahun) sebanyak 26,09 juta. Dari jumlah tersebut, diperkirakan 13,5 juta berusia antara 0-3 tahun dan anak usia 4-6 tahun mencapai 12,6 juta anak. Dari jumlah anak usia 0-3 tahun itu, yang sudah memperoleh layanan pendidikan prasekolah melalui program pembinaan keluarga yang mempunyai anak Balita dan sejenisnya baru sekitar 18,74% atau 2,5 juta anak. Sementara dari jumlah 12,6 juta anak usia 4-6 tahun yang sudah memperoleh layanan pendidikan baru mencapai 4,6 juta anak atau sekitar 36,54%, dengan rincian; terlayani SD 2,6 juta anak, TK 1,6 juta, kelompok bermain 4.800 anak, dan penitipan anak 9.200 anak (Depkes RI, 2006). Berdasarkan studi pendahuluan pada 10 ibu dengan wawancara di TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo, terdapat 7 ibu yang tidak mengetahui tentang permainan anak yang menunjang perkembangan anak sesuai dengan usianya, mereka membelikan alat permainan sesuai apa yang diinginkan anaknya.

Ibu merupakan pendamping dalam masa perkembangan anak. Komunikasi efektif akan meningkatkan kemampuan emosi sosial anak. Kinerja otak yang optimal akan menghasilkan perkembangan anak yang maksimal. Akan tetapi hal tersebut tidak akan berlangsung jika tidak ada kesadaran ibu untuk melakukan evaluasi. Pengetahuan ibu tentang perkembangan anak sangat diperlukan dalam rangka mendukung kelancaran perkembangan anak sesuai dengan usianya. Pengetahuan ini mendorong ibu melakukan stimulasi dini dengan menggunakan sarana permainan yang ada. Perkembangan Teknologi sebagai bagian dari perkembangan peradaban manusia tercermin dalam berbagai kegiatan manusia termasuk kegiatan bermain dan alat permainannya. Dampak permainan seperti nintendo, playstation, gameboy dan lain-lain. anak menjadi amat tertarik pada permainan tersebut dan cenderung mengabaikan kegiatan lainnya (Shinto, 2009).

Hal ini dapat dilakukan dengan membicarakan hal tersebut dengan anak, sehingga lama kelamaan anak tahu cara menentukan pilihan, hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih kegiatan atau alat permainan antara lain adalah harganya, lama bermain, keselamatan, nilai baik-buruk dan lain-lain (Shinto, 2009). Berdasarkan fenomena di atas peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut Persepsi orang tua terhadap modeling permainan anak di TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Persepsi

Persepsi dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang ditempuh individu-individu untuk mengorganisasi dan menafsirkan kesan indera mereka agar memberi makna kepada lingkungan mereka (Robbins, 2003). Syarat untuk mengadakan persepsi antara lain adanya objek yang dipersepsi, alat indera atau reseptor, perhatian. Untuk dapat memahami persepsi secara lebih jelas, perlu kita ketahui bagaimana proses persepsi itu berlangsung dalam diri manusia, seperti diutarakan oleh Gibson yang diterjemahkan oleh Wahidin (1998). Proses persepsi meliputi 3 tahapan, yaitu:

1. Kenyataan dalam kehidupan individu (sebagai stimulus)

Misalnya informasi yang diterima baik dari sekolah maupun dari luar sekolah.

2. Pengolahan persepsi

Stimulus tersebut diolah, diorganisasi dan ditafsirkan dengan perangkat-perangkat yang ada. Terdapat juga tiga bagian dalam pengelolaan ini, yaitu:

- a) Pengamatan stimulus

Tahap ini disebut juga sensasi, yang melibatkan panca indera sebagai pintu-pintu masuk stimulus ke dalam psikis manusia. Jadi sensasi merupakan bagian dari persepsi. Faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang terhadap stimuli yang diterimanya.

- b) Evaluasi dan penafsiran kenyataan
Dalam hal ini kenyataan-kenyataan (sebagai stimuli) tadi sudah diolah dalam suatu mekanisme psikis yang rumit dan tidak selalu bisa dijelaskan.
3. Hasil proses persepsi
Hasil proses persepsi adalah perilaku tanggapan dan sikap yang terbentuk. Dua bentuk hasil tersebut bisa bersifat positif dan negatif. Selanjutnya dua bentuk hasil persepsi tadi akan memberikan umpan balik terhadap stimuli dan faktor-faktor berpengaruh.
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi
Berikut ini beberapa faktor yang dapat mempengaruhi persepsi baik dari faktor internal maupun eksternal. Menurut Jallaludin Rachmat (2005), adalah sebagai berikut:
 - 1) Faktor Internal
 - a) Alat indera
Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus, disamping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motoris.
 - b) Perhatian
Untuk menyadari atau mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek.
 - c) Pengalaman
Pengalaman mempengaruhi kecermatan persepsi. Pengalaman tidak selalu lewat proses belajar formal. Pengalaman bisa bertambah melalui rangkaian peristiwa yang pernah dihadapi.
 - 2) Faktor Eksternal
 - a) Objek yang dipersepsi
Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi dapat juga datang dari individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Namun sebagian besar stimulus datang dari luar individu.
 - b) Informasi
Era teknologi jaman sekarang ini lebih dari kata maju, banyak sekali cara untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber yang terpercaya. Baik dari media cetak seperti koran, majalah, tabloid, dan lain - lain. Serta dari media elektronik seperti TV, internet dengan acara yang kita bisa langsung ikut dalam interaktif didalamnya.
 - c) Budaya/ lingkungan
Kebudayaan adalah segala sesuatu yang dipelajari dan dialami bersama secara sosial oleh para anggota suatu masyarakat.
 - d) Persepsi Memberikan Pengaruh ke Perilaku
Persepsi merupakan proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan

hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium (Slameto, 2003).

Unsur yang datang dari dirinya sendiri, berupa persepsi (perception), keahlian dan kemampuan (skill and abilities), kepribadian (personality), pengatributan diri (attribution), sikap (attitude), nilai (value), dan etika (ethics).

2. Konsep Orang Tua

a. Pengertian Orang Tua

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Sedangkan pengertian orang tua di atas, tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian keluarga besar yang sebagian besar telah tergantikan oleh keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak. Secara tradisional, keluarga diartikan sebagai dua atau lebih orang yang dihubungkan dengan pertalian darah, perkawinan atau adopsi (hukum) yang memiliki tempat tinggal bersama (Utsaimin, 2009).

b. Peranan Orang Tua

1. Peranan ayah

Ayah sebagai suami dari istri dan anak-anak, berperanan sebagai pencari nafkah, pendidik, pelindung dan pemberi rasa aman, sebagai kepala keluarga, sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya. Ayah juga berperan sebagai pengambil keputusan dalam keluarga.

2. Peranan ibu

Sebagai istri dan ibu dari anak-anaknya, ibu mempunyai peranan untuk mengurus rumah tangga, sebagai pengasuh dan pendidik anak-anaknya, pelindung dan sebagai salah satu kelompok dari peranan sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya, disamping itu juga ibu dapat berperan sebagai pencari nafkah tambahan dalam keluarganya (Effendy, 2004).

c. Fungsi Pokok Orang Tua

Menurut Effendy (2004), fungsi pokok orang tua dibagi menjadi tiga bagian yaitu, 1) Asih, adalah memberikan kasih sayang, perhatian, rasa aman, kehangatan kepada anggota keluarga sehingga memungkinkan mereka tumbuh dan berkembang sesuai usia dan kebutuhannya, 2) Asuh, adalah menuju kebutuhan pemeliharaan dan perawatan anak agar kesehatannya selalu terpelihara, sehingga diharapkan menjadikan mereka anak-anak yang sehat baik fisik, mental, sosial dan spiritual, 3) Asah, adalah memenuhi kebutuhan pendidikan anak, sehingga siap menjadi manusia dewasa yang mandiri dalam mempersiapkan masa depannya.

3. Konsep Modeling Permainan Anak

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu aktifitas untuk menimbulkan perasaan senang dan gembira, bukan untuk sesuatu prestasi. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Hurlock, 1999).

b. Tujuan Bermain

Tujuan bermain anak usia prasekolah antara lain (Soetjiningsih 2007): Mendorong imajinasi/ kreativitas anak, Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh organ tubuh, Untuk bersosialisasi dengan orang lain, Mengembangkan kemampuan intelektual

- c. Fungsi Bermain
 - a) Perkembangan sensori motorik
 - b) Perkembangan kognitif/ intelektual
 - c) Perkembangan moral dan sosial
 - d) Perkembangan kreativitas
 - e) Perkembangan kesadaran diri
 - f) Perkembangan komunikasi

d. Ciri-ciri Bermain

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith et al.; Garvey; Rubin, Fein dan Vandenberg (Tedjasaputra: 2007) diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu: Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri. Perasaan dari anak yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai emosi-emosi yang positif.

e. Bentuk-bentuk Bermain

- a) Bermain aktif
 - 1) mengamati/ menyelidiki (exploratory play)
 - 2) Bermain musik
 - 3) Bermain drama (dramatic play)
 - 4) Mengumpulkan/ mengoleksi sesuatu
 - 5) Permainan olah raga

b) Bermain pasif

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain Anak

- a) Kesehatan
- b) Perkembangan motorik
- c) Intelegensi
- d) Jenis kelamin
- e) Status sosial ekonomi
- f) Lingkungan
- g) Peralatan bermain.
- h) Alat Permainan

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo pada Tanggal November – Desember 2013. Maka jenis penelitian ini dengan strateginya yang terbaik adalah penelitian kualitatif deskriptif. Jenis penelitian ini akan mampu menangkap berbagai informasi kualitatif dengan deskripsi teliti dan penuh nuansa, yang lebih berharga daripada sekedar pernyataan jumlah ataupun frekuensi dalam bentuk angka. Strategi yang digunakan adalah studi kasus terpancang tunggal (embedded case study research). Study kasus tunggal artinya penelitian hanya dilakukan pada satu sasaran yaitu lokasi TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo dengan satu karakteristik yaitu tentang modeling permainan anak. (Sutopo, 2002). Sumber data dan tehnik penelusuran data dalam penelitian ini adalah:

1. Informan atau nara sumber
2. Arsip atau dokumen resmi mengenai deteksi tumbuh kembang anak

Sesuai dengan bentuk penelitian kualitatif dan juga jenis sumber data yang dimanfaatkan, maka teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Wawancara mendalam (*in-depth interviewing*)
2. Mencatat dokumen (*content analysis*)
3. Triangulasi

Analisis penelitian kualitatif bersifat interaktif yang prosesnya dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu wawancara, pengamatan yang tertulis dalam catatan lapangan, dokumen resmi dan lain-lain. Setelah dipelajari dan ditelaah maka langkah selanjutnya mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan membuat abstraksi. Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman inti. Tahap terakhir dari analisis ini adalah penarikan kesimpulan dari penelitian.

Berikut penjelasan mengenai tahapan penelitian tersebut:

1. Tahap Persiapan penelitian

Tahap ini kegiatannya meliputi merencanakan segala sesuatunya yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian. Mulai dari pengajuan judul, pembuatan proposal penelitian dan mengurus perijinan untuk memperlancar jalannya penelitian.

2. Tahap Pengumpulan Data

Setelah semua persiapan penelitian sudah cukup, kemudian peneliti tedun kelapangan untuk mengumpulkan data yang akan mendukung tujuan penelitian. Dalam pelaksanaan pengumpulan data ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu : (1). Pengamatan, (2). Wawancara, (3). Dokumentasi, Ketiga teknik tersebut digunakan untuk saling melengkapi satu dengan yang lain sehingga data yang dikumpulkan benar-benar valid.

3. Tahap Analisis Data Awal

Analisis data awal dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah dikumpulkan tersebut sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga akan dapat diketahui mana data-data yang diperlukan dan data-data yang tidak diperlukan. Hal ini dilakukan agar data yang sangat diperlukan dapat terpisah dari data yang tidak begitu berguna.

4. Tahap Analisis Data Akhir

Data yang dianalisis pada tahap ini, adalah keseluruhan data yang diperoleh dalam pengumpulan data dan merupakan data yang sangat mendukung tujuan penelitian. Karena data ini sudah dianalisis pada awal, maka merupakan data yang valid. Setelah tahap analisis data selesai maka dapat ditarik kesimpulan tentang permasalahan yang tengah diteliti.

5. Tahap Penarikan Kesimpulan

Setelah semua data dianalisis dengan teknik analisis yang sesuai dengan penelitian kualitatif, tahap selanjutnya adalah menarik kesimpulan atau verifikasi dari apa yang dihasilkan dalam analisis data tersebut.

6. Tahap Penulisan dan Penggandaan Laporan

Semua kegiatan yang berhubungan dengan penelitian dan hasil yang dicapai ditulis dan dilaporkan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dan bentuk laporan harus sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan.

D. HASIL PENELITIAN

Dalam sistem pembelajaran di TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo sangat menyenangkan. Anak-anak lebih banyak bermain dari pada belajar. Karena bermain dapat membangun kreatifitas pada anak, serta membangun relasi antar sesama teman. Hal ini dikarenakan anak pada usia tersebut tidak perlu diminta untuk belajar karena pembelajaran anak usia dini bisa dilakukan dengan jalan permainan. Permainan yang diberikan pada TK Muslimat juga mengarah pada sistem pembelajaran, di mana Guru juga ikut berperan dalam permainan anak. Guru menjadi pengarah dan peraga dalam permainan anak Seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan: "Dalam permainan guru-guru di TK Muslimat sangat berperan, misalnya dalam permainan peragaan profesi, di mana guru harus bersikap siap sebagai seorang petugas

polisi, selain itu ada permainan tebak gambar hewan, di mana guru menunjukkan beberapa gambar hewan dan murid menebak gambar hewan.” (CL 1).

Materi permainan yang digunakan mengarah pada pembelajaran di mana anak tidak hanya diajak bermain tapi juga diajak belajar, mengenal nama-nama hewan sesuai dengan gambar hewan, materi melihat sisi-sisi kubus dan menata kubus. Berhitung juga diberikan kepada anak. Sehingga anak akan lebih senang dan lebih gampang menerima pembelajaran dengan cara bermain. Seperti yang di ungkapakan informan :

“ Dalam memberikan pembelajaran pada sistem permainan guru di TK Muslimat sentul tidak terlepas dari kurikulum pendidikan yang ada, meskipun dengan metode bermain, kita tetap memberikan pembelajaran sesuai dengan kurikulum.” (CL 2)



Gambar 1 Bermain balok

Fasilitas yang diberikan terhadap pembelajaran di TK Muslimat Sentul tidak hanya mengacu pada permainan, di mana di dalam kelas tersedia alat-alat tulis untuk belajar menghitung, menulis dan menggambar serta belajar untuk mewarnai. seperti yang diungkapkan pada informan :

“ Salah satu metode pembelajaran yang diberikan melalui permainan. guru juga menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran, tidak hanya alat-alat bermain alat-alat tulis dan menggambar juga kami fasilitasi”, (CL 1)

Keterangan di atas merupakan alasan beberapa informan memberikan permainan pada anak didiknya. Salah satu proses pembelajaran yang dilakukan guru adalah dengan cara bermain, karena permainan yang diberikan pada anak mengarah pada perkembangan anak. Salah satu bentuk permainan yang mengarah pada perkembangan anak adalah permainan peran yang bertujuan untuk membangun sosialisai dan kerja sama sehingga berfungsi untuk menjalin kerja sama antar teman. Di situ anak juga cara diajarkan bagaimana bermain peran dengan bagai sesama teman, dengan begitu anak akan lebih bisa bekerja sama dengan teman nya. Tidak hanya permainan menata kubus juga dapat mengetahui bagaimana perkembangan motorik kasar pada anak. Seperti yang diungkapkan pada informan berikut ini.

“Metode permainan yang kita gunakan sangat membantu dalam pengetahuan dan perkembangan anak, misalnya dalam permainan kubus, di mana ada salah satu anak yang tidak bisa menata kubus dengan rapi dan cepat seperti teman nya, dari situ kita tahu bahwa perkembangan motorik kasar kurang. Tidak hanya itu misalnya permainan peran, di mana ada beberapa anak yang tidak bisa membaca, dari situ juga kita bisa tahu bahwa perkembangan bahasa nya juga kurang. Selain itu ada beberapa anak yang tidak bisa bersosialisasi dengan temannya dan asyik dengan permainan nya sendiri,” (CL 03).



Gambar 2 Anak lebih banyak bermain daripada belajar

Tes evaluasi penting dilakukan untuk mendeteksi perkembangan anak secara dini. Karena dengan mendeteksi secara dini kita dapat mengetahui penyimpangan perkembangan pada anak, sehingga kita bisa mengatasi masalah tersebut secara dini. Tes evaluasi yang dilakukan di TK Muslimat Sentul berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan. Di mana guru dan orang tua ikut berperan dalam tes perkembangan anak. Anak yang di tes perkembangannya sangat antusias dalam menjalani tugas tes perkembangan.

“Dengan adanya tes perkembangan yang dilakukan sangat membantu guru di TK Muslimat Sentul dalam memberikan pembelajaran, di mana para guru jadi tahu apa yang harus diberikan bagi anak-anak yang perkembangannya tidak sesuai. Selain itu guru juga dapat mengarahkan dan membimbing dengan tepat semua anak di TK Muslimat Sentul sesuai dengan perkembangan dan usianya.”(CL1)

Kemudian diperkuat lagi dengan penjelasan informan selanjutnya yaitu:

“Saya bersyukur dan mendukung adanya tes perkembangan yang dilakukan kepada anak saya. Dengan dilakukan tes perkembangan saya jadi tahu apakah perkembangan anak saya sesuai atau tidak dengan usianya.”(CL6)



Gambar 3 Tes Perkembangan

Pada umumnya para orang tua tidak mengetahui bentuk-bentuk permainan yang baik untuk anak nya, di mana bentuk permainan yang merangsang perkembangan anak, oleh karena itu ketika di luar jam sekolah, orang tua hanya memberikan permainan yang

diminta oleh anaknya.berbeda dengan permainan yang diberikan di sekolah.seperti ungkapan informan berikut ini

“ Iya bu, saya tdk tahu sebenarnya bentuk permainan yang bagaimana yang baik untuk anak saya, kalau di rumah saya hanya memberikan apa yang anak saya inginkan, dan saya tidak tahu apakah bentuk mainan itu baik untuk perkembangan atau tidak. Beda dengan di sekolah, pada saat saya menunggu di sekolah permainan yang di berikan terhadap bu guru lebih ke pengetahuan, misalnya: mengenal nama-nama hewan, alat transportasi.” (CL 4)

Model – model permainan yang diberikan kepada anak pada TK Muslimat sentul lebih mengarah ke pengetahuan dan perkembangan anak, di mana bentuk permainan yang diberikan tidak hanya berbentuk mainan tetapi juga diberikan bermain peran, bermain sensorimotorik, bermain ide / gagasan. Seperti yang diungkapkan pada informan berikut ini. “Banyak model-model permainan yang kita gunakan, selain bermain peran, kita juga memberikan bermain sensorimotorik Bermain peran, misalnya anak diberikan sebuah narasi/cerita dongeng dengan berbagai karakter sifat, setelah itu anak disuruh untuk menirukan karakter atau sifat tokoh dalam cerita tersebut, Bermain balok, anak bermain dengan menggunakan benda yang sudah ada untuk membantu, menghadirkan konsep yang sudah dimilikinya. Bermain sensorimotorik, anak main dengan benda untuk membangun persepsi bermain jungkitan, telusuran, bola. Bermain pembangunan, anak bermain dengan benda untuk mewujudkan ide/gagasan yang dibangun dalam pikirannya menjadi sesuatu bentuk nyata seperti balok dan warna.” (CL 2)

Tes perkembangan yang dilakukan pada anak di TK Muslimat Sentul dilakukan dengan menggunakan lembar KPSP. Pada lembar KPSP ada empat perkembangan yang masuk dalam tugas tes perkembangan, yaitu: 1). Motorik halus. 2) Motorik kasar. 3) Personal sosial. 4) dan bahasa. Tes perkembangan yang dilakukan sesuai dengan usia anak di TK Muslimat Sentul.

“ Pada tes perkembangan yang dilakukan didapatkan hasil, pada anak usia 42 bulan yang berjumlah satu orang diperoleh hasil perkembangan yaitu terjadi penyimpangan, anak pada usia 48 bulan yang berjumlah empat anak diperoleh hasil hanya satu anak yang perkembangannya sesuai dengan tingkat perkembangan anak sedangkan tiga anak perkembangannya terjadi penyimpangan, dan pada anak usia 60 bulan yang berjumlah lima anak diperoleh hasil perkembangan yaitu perkembangan terjadi penyimpangan sebanyak empat orang sedangkan yang perkembangannya meragukan hanya ada 1 anak saja.

E. PEMBAHASAN

hasil wawancara menjelaskan bahwa sangat banyak alasan orang tua memberikan permainan pada anak. Alasan yang paling mendasar adalah untuk meningkatkan kreativitas serta merangsang otak anak karena dalam bermain otak juga melakukan aktivitas berfikir. Selain itu, ada juga alasan orang tua memberikan permainan kepada anaknya karena agar anaknya tidak melakukan aktivitas yang tidak berguna. Orang tua menginginkan anaknya dalam bermain bisa terarah dan sembarangan. Pertumbuhan terhambat tergantung dari otot anak. Jika otot anak lemah maka pertumbuhannya akan terganggu, namun jika otot anak kuat maka pertumbuhannya akan berjalan sebagaimana mestinya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, terdapat perencanaan-perencanaan khusus yang perlu dibuat untuk dijadikan patokan dalam pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan-perencanaan tersebut di fokuskan pada perkembangan anak. Bagaimana perencanaan tes perkembangan anak yang akan dilakukan di TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut:

“Agar kita memahami anak yang terpenting bukan sabar tetapi memahami: anak sebagai individu yang unik, anak memiliki ritme perkembangan yang terbaik, anak sebagai pelaku utama, anak sebagai teman bekerjasama, anak sebagai komunikar (rasa ingin tahu), dan anak perlu berkembang menjadi manusia yang mudah menyesuaikan diri (adaptable) dan memahami diri serta lingkungannya”

Selain perencanaan tes perkembangan di atas hal terpenting juga harus dilakukan oleh seorang guru dalam membuat rencana. Persiapan yang dilakukan guru sangat menunjang penting dalam pelaksanaan tes perkembangan anak. Persiapan peralatan dan tempat yang akan digunakan dalam tes perkembangan harus disesuaikan dengan keadaan anak. Sehingga seorang guru harus mempunyai perencanaan yang matang dan jelas. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut: Semua guru membuat permainan APE yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, guru menyediakan bahan dan alat yang dapat dimainkan anak, guru juga menentukan tema alat permainan apa yang akan diberikan. Sehingga guru akan tahu kalau ada yang tidak sesuai dengan usia dan perkembangan maka akan dilanjutkan ke lembaga tes yang ditunjuk.

Perencanaan dibuat secara matang dengan melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran. Perencanaan ini dilakukan agar kegiatan yang dilakukan bisa terarah dan sesuai dengan perkembangan atau hasil yang ingin dicapai. Sehingga hasil yang dicapai bisa optimal dan maksimal.

Selain itu, modeling permainan yang diberikan kepada setiap anak/kelompok berbeda jenis dan cara pengarahannya, dilihat dari usia anak apakah anak tersebut sudah bisa memainkan atau belum, kondisi anak apakah anak mampu dan bisa bermain lebih keras dan tertantang. Tentang perbedaan cara bermain ini sesuai dengan rencana yang telah terfikirkan bahwasanya setiap anak adalah individu yang unik yang memiliki tingkat penerimaan yang berbeda-beda dan sesuai dengan Standar Operasional Prosedur yang telah ditetapkan.

Dalam tes evaluasi perkembangan anak diperlukan persiapan-persiapan yang matang yang harus dilakukan oleh guru diantaranya menyiapkan alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak di dalam sekolah maupun di luar sekolah / di luar kelas yang sesuai dengan indikator pembelajaran di sekolah.

Adapun bentuk-bentuk permainan yang dilakukan di TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo antara lain :

- a. Bermain peran, misalnya anak diberikan sebuah narasi/cerita dongeng dengan berbagai karakter sifat, setelah itu anak disuruh untuk menirukan karakter atau sifat tokoh dalam cerita tersebut.
- b. Bermain balok, anak bermain dengan menggunakan benda yang sudah ada untuk membantu, menghadirkan konsep yang sudah dimilikinya
- c. Bermain sensorimotor, anak main dengan benda untuk membangun persepsi bermain jungkitan, telusuran, bola.
- d. Bermain pembangunan, anak bermain dengan benda untuk mewujudkan ide/gagasan yang dibangun dalam pikirannya menjadi sesuatu bentuk nyata seperti balok dan warna.

Dalam setiap melakukan kegiatan setelah kegiatan dilakukan, selalu ada evaluasi yang harus dilakukan untuk melihat apakah hasil dari kegiatan tersebut sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan atau tidak.

Demikian juga dengan pelaksanaan tes perkembangan anak. Setelah tes perkembangan selesai dilaksanakan, akan ada evaluasi yang dilakukan untuk melihat bagaimana efek dari pelaksanaan tes perkembangan anak. Apakah hasilnya sesuai dengan yang diinginkan atau tidak.

Pada TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo, evaluasi yang dilakukan setiap hari yang sesuai dengan indikator yang telah disusun oleh guru. Guru memberikan modeling/alat permainan kepada anak yang harus dimainkan oleh anak. Hal

tersebut juga diperkuat dengan pernyataan informan yaitu: Evaluasi dilakukan setiap hari yang sesuai dengan indikator yang telah disusun oleh guru. Disini guru tidak hanya mengamati anak di sekolah tetapi guru juga harus lebih kooperatif untuk bisa menggali informasi dari orang tua tentang pengetahuan orang tua dalam pemberian modeling permainan pada anak. Guru harus bisa memberikan pengetahuan tentang apa saja permainan anak yang boleh dan belum boleh mengenai diberikan kepada anaknya.

Pada anak usia 42 bulan yang berjumlah satu orang diperoleh hasil perkembangan yaitu terjadi penyimpangan, anak pada usia 48 bulan yang berjumlah empat anak diperoleh hasil hanya satu anak yang perkembangannya sesuai dengan tingkat perkembangan anak sedangkan tiga anak perkembangannya terjadi penyimpangan, dan pada anak usia 60 bulan yang berjumlah lima anak diperoleh hasil perkembangan yaitu perkembangan terjadi penyimpangan sebanyak empat orang sedangkan yang perkembangannya meragukan hanya ada satu anak saja.

Hasil yang dicapai dari pelaksanaan pelaksanaan tes perkembangan yang dilakukan di TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo sangat tidak memuaskan. Itu semua diketahui dari wawancara yang dilakukan kepada orang tua. Sebagian besar orang tua tidak mengetahui tentang cara pemberian modeling permainan anak yang baik dan benar. Banyak orang tua yang keliru dan tidak tepat dalam memberikan permainan kepada anaknya. Orang tua hanya memberikan permainan untuk anaknya tanpa memberikan pengarahan bagaimana melakukan atau memainkan permainan yang diberikan tersebut. Orang tua membiarkan anaknya bermain sendiri tanpa terlibat langsung dalam permainan anaknya. Dari segi waktupun orang tua tidak pernah membatasi anaknya dalam bermain anak dibiarkan main sesuka hatinya tanpa ada batasan waktu yang diterapkan.

Setelah dilakukan wawancara kepada informan diketahui bahwa sangat banyak dampak positif dalam pemilihan modeling permainan anak yang sesuai. Dampak positif yang ditemui adalah anak bisa bermain sekaligus belajar dan mengasah otak karena pemilihan permainan yang benar dapat memberikan tantangan pada anak untuk memainkannya secara maksimal dengan mengasah otak mereka.

Peningkatan pengetahuan yang lebih banyak merupakan dampak positif yang paling menonjol dalam pemilihan modeling permainan anak yang sesuai. Perkembangan anak juga akan lebih cepat maksimal karena anak dituntut untuk bisa melakukan permainan tersebut dengan pengarahan dan pendampingan yang dilakukan secara seksama. Namun dampak positif modeling permainan anak ini bisa terjadi jika pemilihan permainan yang sesuai dan pendampingan serta pengarahan yang diberikan kepada anak. Selain itu, peran serta orang tua juga sangat berperan penting dalam perkembangan anak agar lebih optimal.

Menurut Effendy (2004), fungsi pokok orang tua dibagi menjadi tiga bagian yaitu, 1) Asih, adalah memberikan kasih sayang, perhatian, rasa aman, kehangatan kepada anggota keluarga. 2) Asuh, adalah menuju kebutuhan pemeliharaan dan perawatan anak agar kesehatannya selalu terpelihara. 3) Asah, adalah memenuhi kebutuhan pendidikan anak, sehingga siap menjadi manusia dewasa yang mandiri dalam mempersiapkan masa depannya.

Manfaat bermain bagi anak antara lain: 1) bisa meningkatkan kecerdasan anak sesuai dengan kemampuan kecerdasan anak, 2) kecerdasan linguistik (bahasa) yaitu kemampuan anak berfikir dalam kata-kata, berbicara, menulis dan membaca serta menghubungkan setiap kata, 3) kecerdasan logika seperti matematika (kemampuan menggunakan bilangan/angka) berfikir dengan penalaran, serta kemampuan matematis, suka berhitung, suka bertanya mengapa ini dan itu, kecerdasan visual yaitu sosial (kemampuan, mempersepsi warna, garis, luar, ruang), suka menggambar, mengcoret-coret, mudah memahami gambar dan ilustrasi, 4) kecerdasan musikal (kepekaan terhadap ritme, melodi, bunyi dan alat musik), mampu mengekspresikan bentuk-bentuk musik, suka belajar dengan iringan musik, 5) kecerdasan kinestetik tubuh (kemampuan mengekspresikan ide dan perasaan dalam gerakan tubuh/fisik)

suka bongkar pasang benda, pintar menirukan gerakan benda, 6) kecerdasan interpersonal (kemampuan memahami orang lain) punya banyak teman, terlibat dalam kegiatan kelompok, 7) kecerdasan naturalis (kemampuan memahami sifat-sifat alam) menikmati perjalanan di alam terbuka, suka berkebun, 8) kecerdasan intrapersonal (kemampuan memahami potensi diri dan mengendalikan diri), berpikir secara mandiri dan mengenai perasaan, bersikap secara realistis terhadap kelebihan dan kekurangan diri, 9) kecerdasan spiritual (kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan Allah, kemampuan memahami makna dan nilai-nilai perbuatan antara hati, jiwa, agama/keyakinan dengan akal.

Dari hasil evaluasi yang dilakukan kepada beberapa informan, hanya dampak positiflah yang ada dalam bentuk modeling permainan anak. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh informan berikut:

“Saya kira tidak ada dampak negatif, maka dari itu kita sebagai pendidik kita harus membimbing, mendorong, mengajarkan, mengarahkan dan cara menggunakan alat permainan yang akan digunakan anak”

F. PENUTUP

1. Simpulan

- a) Persepsi orang tua tentang modeling permainan anak di TK Muslimat Sentul, model permainan yang diberikan anak hanya mengacu pada permainan mahal, canggih dan model permainan yang diinginkan oleh sang anak, umumnya orang tua hanya menuruti keinginan sang anak tanpa tahu jenis permainan yang bagaimana yang baik untuk anaknya.
- b) Modeling permainan anak yang diberikan di TK Muslimat Sentul mengacu pada pembelajaran dan perkembangan dimana pada evaluasi di laksanakan tes perkembangan. Perencanaan ini dilakukan agar kegiatan yang dilakukan bisa terarah dan sesuai dengan perkembangan atau hasil yang ingin dicapai. Sehingga hasil yang dicapai bisa optimal dan maksimal. Dan semua peralatan yang digunakan tentu membutuhkan dana untuk membelinya. Urusan dana ini semua di tanggung oleh TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo.
- c) Pelaksanaan pelaksanaan tes perkembangan pada anak di TK Muslimat Sentul Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo berlangsung dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana yang ditetapkan. Pada anak usia 42 bulan yang berjumlah 1 orang diperoleh hasil perkembangan yaitu kurang, anak pada usia 48 bulan yang berjumlah 4 anak diperoleh hasil hanya 1 anak yang perkembangannya sesuai dengan tingkat perkembangan anak sedangkan 3 anak perkembangannya kurang, dan pada anak usia 60 bulan yang berjumlah 5 anak diperoleh hasil perkembangan yaitu perkembangan kurang sebanyak 4 orang sedangkan yang perkembangannya meragukan hanya ada 1 anak saja. Evaluasi yang dilakukan oleh Ibu titik nurjannah adalah dengan bertanya langsung mengenai perkembangan anaknya kepada orang tuanya. Dan jawaban dari orang tua akan akan dilihat apakah perkembangan anak sesuai atau tidak sesuai dengan usia yang seharusnya.
- d) Dampak positif yang ditemui adalah anak bisa bermain sekaligus belajar dan mengasah otak karena pemilihan permainan yang benar dapat memberikan tantangan pada anak untuk memainkannya secara maksimal dengan mengasah otak mereka. Kendala yang terdapat pada pelaksanaan permainan anak terjadi dari dalam yaitu dari faktor anak sendiri, anak menyalahgunakan waktu dan peralatan bermain, misal cat warna terkadang anak menggunakan cat warna untuk mencoret-coret warna tersebut ke temannya atau tembok kelas. Selain itu ada juga faktor dari luar yaitu dari orang tua yang kurang memahami modeling permainan anak yang diberikan serta pengetahuan tentang modeling permainan anak.

2. Saran

- a. Bagi Lembaga Pendidikan
Untuk tetap terus memberikan pelayanan yang terbaik kepada anak didiknya. Dan memberikan modeling permainan anak yang lebih beragam lagi sehingga anak menjadi lebih senang dan bersemangat untuk belajar.
- b. Bagi Orang Tua
Bagi orang tua agar lebih meningkatkan pengetahuannya tentang modeling permainan anak serta pemahaman pentingnya pendampingan pada anak dalam proses bermainnya.
- c. Bagi Peneliti Lain
Bagi peneliti lain diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan perbandingan dan juga acuan untuk penelitian selanjutnya yang juga berhubungan dengan modeling permainan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta,
- Depkes RI. 2006. *Pedoman Pelaksanaan SDIDTK*. Jakarta: Depkes RI
- Dorothy. 1995. *Time to Play*. London : Viking Penguin Inc
- Effendy, N. 2004. *Dasar-dasar Keperawatan Kesehatan Masyarakat*. Jakarta:EGC.
- Haditomo. 2004. *Tugas Perkembangan*, Yogyakarta : Diva Pres.
- Hurlock, 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Rosdakarya.
- Kartono. 2007. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Madju,.
- Mahmud. 1990. *Psikologi: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: BPFE
- Moleong, Lexy J.1995. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Muhibbin. 2001. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti
- Mulyani, et.al. 1999. *Strategi Belajar Mengajar, Depdikbud, Dirjen Dikti, Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. IBRD: Loan 3496 - IND
- Moyles. 1999. *Just Playing : The Role and Status of Play in Early Childhood Education*. Philadelphia : Open University Press
- Notoatmodjo. 2003. *Konsep Pengetahuan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nursalam. 2008. *Pendekatan Praktis Metodologi Riset Keperawatan*. Jakarta: Seagung Seto.
- Purwanto. 2002. *Perilaku Manusia*. Jakarta: Bharat Aksara.
- Rachmat. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: RemajaRosdakarya
- Riswandi. 2009. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Robbins, S.P.2003. *Perilaku Organisasi*. Jilid I. Jakarta: PT INDEKSKelompok Garmedia
- Shinto. 2009. *Tehnologi dan Permainan Anak*. Jakarta : Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soetjiningsih. 2007. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : EGC.
- Sugiyono. 2009. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan RD*. Bandung.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas usia dini*, Jakarta : Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Suryadi. 2007. *Tahap Perkebangan Anak*, Jakarta : EGC
- Sutopo, H.B. 2002. *Metodologi penelitian kualitatif*. Surakarta : lembaga pengembangan pendidikan (LPP) dan UPT penerbitan dan percetakan UNS (UNS Press).

- Tedjasaputra, Mayke S. 2007. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta:Grasindo
- Utsaimin. 2009. *Dasar Hukum Hidup Berumah Tangga*. Surabaya. Risalah Hati.
- Wahidin, *Makalah Psikologi*. <http://www.wordpress.com/2011>, diakses 12 April 2011
- Walgito, Bimo. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: ANDI
- Wong, D.L.2004. *Pedoman Klinis Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC