



# Modul Stimulasi Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini



Dr. Riana Mashar, S.Psi., M.Si., Psikolog  
2023

## KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

*Semoga Allah merahmati hamba yang membantu anaknya untuk taat kepadanya dengan memperlakukannya dengan baik, mencintai, mengajari, dan mendidiknya (Hadits Bukhori-Muslim)*

Anak merupakan buah hati bagi ayah dan bundanya, menjadi cahaya dan penyejuk hati bagi kedua orang tua. Setiap orang tua berharap memiliki anak yang sehat, lucu, cerdas, dan ceria terutama pada saat anak berusia dini. Masa anak usia dini merupakan suatu masa perkembangan yang akan meninggalkan banyak kenangan bagi orang tua saat mendampingi proses tumbuh kembang putra putrinya. Kelucuan, keceriaan, penambahan setiap kemampuan anak dalam bernyanyi, berbicara, berpikir, berperilaku, dan banyak aktivitas lain, membuat orang tua dan orang dewasa yang ada di sekitar anak merasa takjub. Setiap ada kemampuan baru yang bertambah, orang tua akan menunjukkan kekaguman dan biasanya menimbulkan keinginan untuk membanggakan kemampuan baru tersebut pada orang lain.

Anak usia dini memang merupakan masa perkembangan yang sangat menarik bagi para orang dewasa. Tidak hanya menarik dalam kehidupan sehari-hari karena kelucuan –kelucuan yang ditimbulkan, tetapi juga menarik dari sisi keilmuan sehingga menimbulkan banyak penelitian dan pengkajian yang dilakukan oleh para ahli tumbuh kembang anak. Berdasar kajian dan hasil penelitian, terdapat banyak istilah dan penemuan penting mengenai anak usia dini. Bahkan pasal 1 ayat 14 Undang-Undang SISDIKNAS tahun 2003 mencantumkan pengertian anak usia dini sebagai anak yang berusia 0 bulan (sejak lahir) sampai dengan usia 6 tahun. Pada fase anak usia dini, karakteristik anak dapat dikategorikan berdasar tahap-tahap perkembangan. Berkaitan dengan aspek sosial emosi, Erikson membagi masa anak usia dini dalam tiga periode perkembangan, yaitu:

- a. Masa bayi (usia 0 bulan sampai dengan 18 bulan), sebagai tahap terbentuknya kepercayaan dasar versus ketidakpercayaan (*basic trust vs mistrust*), dengan karakteristik berupa adanya kebutuhan dasar bayi yang harus dipenuhi oleh pengasuh yang tanggap dan peka agar terbentuk rasa kepercayaan yang akan menimbulkan rasa aman.

- b. Masa *toddlers* (usia 18 bulan sampai dengan 3 tahun), sebagai tahap terbentuknya otonomi versus rasa malu dan ragu-ragu (*autonomy vs shame and doubt*) dengan karakteristik berupa adanya kemauan yang berasal dari diri anak sendiri, sehingga bayi mulai mengembangkan rasa otonomi atau kemandirian. Namun jika bayi terlalu dibatasi atau dihukum terlalu keras, bayi cenderung mengembangkan rasa malu dan ragu-ragu.
- c. Masa awal kanak-kanak (tahun-tahun prasekolah; usia 3 sampai dengan 5 tahun) sebagai tahap terbentuknya inisiatif versus rasa bersalah (*initiative vs guilt*) dengan karakteristik anak yang mulai mengembangkan berbagai aktivitas dan perilaku yang lebih bertujuan. Lingkungan yang memberi kesempatan bereksplorasi akan dapat mengembangkan kemampuan anak untuk menerima tanggung jawab, aktif, dan memiliki keterlibatan dengan lingkungan. Namun perasaan bersalah yang tidak menyenangkan dapat muncul jika anak tidak mampu melakukan aktivitas-aktivitas baru.

Periode anak usia dini memiliki karakteristik perkembangan kognitif yang berbeda dengan periode perkembangan lainnya. Menurut Piaget anak usia 0 bulan sampai 6 atau 7 tahun memiliki dua tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor dan tahap praoperasional.

Tahap sensorimotor berlangsung dari kelahiran hingga kira-kira usia 2 tahun. Dalam tahap sensorimotor, perkembangan mental ditandai oleh kemajuan yang besar dalam kemampuan bayi untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sensasi melalui gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik.

Tahap praoperasional berlangsung dari usia 2 hingga 6 atau 7 tahun. Tahap pemikiran praoperasional dicirikan dengan adanya fungsi semiotik, yaitu penggunaan simbol atau tanda untuk menyatakan atau menjelaskan suatu objek yang tidak berada bersama subjek. Cara berpikir simbolik diungkapkan dengan penggunaan bahasa pada masa anak mulai berumur 2 tahun dan dicirikan dengan pemikiran intuitif pada anak. Dengan adanya penggunaan simbolik, seorang anak dapat mengungkapkan dan membicarakan suatu hal yang sudah terjadi. Anak dapat membicarakan macam-macam benda dalam waktu yang bersamaan. Dengan bahasa, anak juga dapat mengungkapkan suatu hal yang tidak sedang dilihat.

Piaget membagi perkembangan kognitif tahap praoperasional dalam dua bagian, yaitu:

- a. Umur 2-4 tahun, memiliki ciri perkembangan pemikiran simbolis, dimana anak mulai dapat menggunakan simbol atau tanda untuk merepresentasikan suatu benda yang tidak tampak dihadapannya. Fungsi semiotik atau penggunaan simbol secara jelas tampak dalam lima gejala berikut: (a) Imitasi tidak langsung; (b) Permainan simbolis; (c) Menggambar; (d) Gambaran mental; dan (e) bahasa ucapan.
- b. Umur 4-7 tahun, memiliki ciri perkembangan pemikiran intuitif yang berkembang secara bertahap ke arah konseptualisasi. Pada tahap pemikiran intuitif, perkembangan konseptualisasi belum utuh karena anak masih mengalami pemikiran operasional yang belum lengkap dengan suatu bentuk pemikiran yang semi-simbolis atau penalaran intuitif yang tidak logis.

Semiawan (2002) menguraikan ciri-ciri berpikir anak usia dini sesuai dengan teori Piaget, terdiri dari:

- a. Berpikir secara konkrit, dimana kemampuan representasi simbolik yang memungkinkan seseorang untuk memikirkan hal abstrak (seperti cinta, keadilan, Tuhan) belum dapat dipahami.
- b. Realisme yaitu kecenderungan yang kuat untuk menanggapi segala sesuatu sebagai hal yang riil atau nyata.
- c. Egosentris yaitu melihat segala sesuatu hanya dari sudut pandangnya sendiri dan tidak mudah menerima penjelasan dari sisi lain.
- d. Kecenderungan untuk berpikir sederhana dan tidak mudah menerima sesuatu yang majemuk.
- e. Animisme yaitu kecenderungan untuk berpikir bahwa semua obyek di lingkungan sekitarnya memiliki kualitas kemanusiaan sebagaimana yang dimiliki anak.
- f. Sentrasi yaitu kecenderungan untuk mengkonsentrasikan diri hanya pada satu aspek dari suatu situasi.
- g. Anak usia dini dapat dikatakan memiliki imajinasi yang amat kaya dan imajinasi tersebut merupakan awal munculnya bibit kreativitas anak.

Perkembangan aspek kognitif, emosi dan aspek lain, sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan yang berpengaruh positif bagi individu akan memungkinkan berkembangnya potensi yang optimal. Anak usia dini dengan karakteristik khusus yang dimiliki, mempunyai cara belajar yang berbeda dengan tahap-tahap perkembangan selanjutnya, salah satu cara belajar anak usia dini melalui bermain. Secara lebih lanjut Morrison (1988) menguraikan bahwa tanpa kesempatan untuk bermain dan adanya lingkungan yang mendukung maka proses belajar anak akan terbatas.

Bermain dapat diartikan sebagai pekerjaan bagi anak, dan rumah serta lingkungan prasekolah sebagai tempat kerja dimana belajar diperoleh melalui bermain. Dengan bermain anak dapat melakukan eksplorasi, manipulasi, membangun kreativitas, dan mengembangkan kemampuan bahasa. Menurut Semiawan (2002), dua belahan otak manusia kiri dan kanan memiliki fungsi yang berbeda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, ciri, dan respon untuk berpikir logis, teratur, dan linier. Sedangkan belahan fungsi otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berpikir holistic, imajinatif, dan kreatif. Sperry (dalam Rose dan Nicholl, 2002) mengungkapkan bahwa otak kiri khusus untuk aspek-aspek pembelajaran yang lazim disebut akademik – bahasa, matematika, pemikiran logis, runtut, dan analitis. Sedangkan otak kanan terutama berhubungan dengan aktivitas-aktivitas kreatif yang menggunakan rima, irama, musik, kesan visual, warna, dan gambar. Dengan demikian, otak kanan lebih terkait dengan emosi. Menurut Semiawan (2002) karakteristik belahan otak kanan yang demikian, menyebabkan belahan otak kanan lebih banyak digunakan dalam berbagai permainan.

Moeslichatoen (1995) mengemukakan cara belajar anak Taman Kanak-kanak dalam beberapa aspek, seperti: (1) untuk mengembangkan aspek kognisi, anak belajar dengan cara memahami lingkungan di sekitarnya, mengenal orang dan benda-benda yang ada, memahami tubuh dan perasaan mereka sendiri; (2) Untuk mengembangkan kemampuan bahasa, anak belajar dengan cara berbicara, mendengar, membaca, dan menulis; (3) Untuk mengembangkan aspek emosi, anak belajar dengan mengekspresikan perasaan yang menyenangkan dan tidak menyenangkan secara verbal dan tepat; (4) Untuk mengembangkan nilai dan sikap, anak belajar melalui

pembiasaan. Berdasar karakteristik yang terdapat pada anak TK, anak umumnya selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi, dan senang berbicara. Rasa ingin tahu yang kuat mendorong anak untuk melakukan pengamatan dengan inderanya, guna memperoleh jawaban dengan berbagai cara, misalnya dengan melihat, mendengar, mencium, merasa, atau meraba.

*Aktivitas belajar anak usia dini yang berbeda dengan tahap perkembangan lain, berpengaruh terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.*

## FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERKEMBANGAN EMOSI PADA ANAK USIA DINI

*Ada seorang sahabat yang bertanya kepada Rosulullah SAW,  
“Ya Rosul, amal apa yang paling menyelamatkan?”  
Rosul menjawab, “Jangan marah!”*

Hurlock (1991) dan Lazarus (1991) menyatakan bahwa perkembangan emosi pada anak dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu adanya proses maturation atau kematangan dan faktor belajar. Namun dari kedua faktor tersebut, Hurlock lebih menekankan pentingnya pengaruh belajar bagi perkembangan emosi anak, karena belajar merupakan faktor yang dapat dikendalikan. Meski demikian, Hurlock (1991) tetap memandang pentingnya faktor kematangan pada masa kanak-kanak terkait dengan masa kritis perkembangan (*critical period*), yaitu saat-saat ketika anak siap menerima sesuatu dari luar. Kematangan yang telah dicapai dapat dioptimalkan dengan pemberian rangsangan yang tepat (Patmonodewo, 1993). Contoh dalam perkembangan emosi, pengendalian pola reaksi emosi yang diinginkan perlu diberikan kepada anak guna menggantikan pola-emosi-yang-tidak-diinginkan, sebagai tindakan preventif. Apabila pola-reaksi-emosi-yang-tidak-diinginkan dipelajari dan membaaur dalam pola emosi anak, akan semakin sulit mengubahnya dengan pertambahan usia yang dialami anak. Bahkan mungkin reaksi tersebut akan tertanam hingga masa dewasa dan membutuhkan bantuan ahli untuk mengubahnya (Hurlock, 1991).

Menurut Kostelnik, Soderman, dan Whiren (1999), selama masa kanak-kanak terdapat beberapa peluang waktu yang berubah secara signifikan dalam perkembangan anak. Perubahan-perubahan tersebut mengacu pada interaksi yang kompleks antara struktur tubuh internal anak dengan otak dan pengalaman secara fisik dengan lingkungan sosial. Selama masa-masa tersebut, yang selanjutnya disebut sebagai *windows of opportunity for development and learning*, pengaruh lingkungan akan lebih diterima dibandingkan pada masa-masa lain. Kegagalan dalam berbagai pengalaman pada masa *windows of opportunity* akan menyebabkan anak tidak termotivasi atau tidak mampu meraih potensi-potensi di kemudian hari. *Windows of*

*opportunity* untuk aspek emosi terjadi pada saat anak lahir sampai dengan usia lima tahun.

Lingkungan dalam proses belajar, berpengaruh besar bagi perkembangan emosi, terutama lingkungan yang berada paling dekat dengan anak khususnya ibu atau pengasuh anak. Thompson dan Lagatutta (2006) menyatakan bahwa perkembangan emosi anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan hubungan keluarga dalam setiap hari, anak belajar emosi baik penyebab maupun konsekuensinya. Goleman (1995) menyatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh lingkungan, apa yang dialami dan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari lebih menentukan tingkah laku dan pola tanggapan emosi. Jika sejak usia dini anak mendapat latihan-latihan emosi yang tepat, maka kecerdasan emosinya akan meningkat (Salovey dan Mayer, 1995).

Suveg, Zeman, Flannery-Schroeder & Cassano (2005) lebih mempertegas lagi pengaruh lingkungan terhadap perkembangan emosi, dengan menyatakan bahwa pendidikan emosi pada anak dapat dilakukan melalui pengajaran secara langsung. Selain itu dapat pula secara tidak langsung seperti melalui modeling, iklim emosi dalam keluarga, referensi sosial, komunikasi, dan pengungkapan stimulus emosi.

Berbeda dengan Suveg dkk, Hurlock (1991) mengungkapkan proses belajar yang menunjang perkembangan emosi terdiri dari belajar secara trial and error, belajar dengan meniru, belajar dengan identifikasi, belajar melalui pembiasaan, dan pelatihan. Belajar *trial and error* terutama melibatkan aspek reaksi. Anak belajar secara coba-coba untuk mengekspresikan emosi dalam bentuk perilaku yang memberikan pemuasan terbesar kepadanya dan menolak perilaku yang memberikan pemuasan sedikit atau sama sekali tidak memberikan pemuasan. Cara belajar ini lebih umum digunakan pada masa kanak-kanak awal dibandingkan dengan sesudahnya, tetapi tidak pernah ditinggalkan sama sekali.

Belajar dengan cara meniru (*learning by imitation*) sekaligus mempengaruhi aspek rangsangan dan aspek reaksi. Dengan cara mengamati hal-hal yang membangkitkan emosi tertentu pada orang lain, anak-anak bereaksi dengan emosi dan metode ekspresi yang sama dengan orang-orang yang diamati. Sebagai contoh, anak yang suka ribut mungkin akan marah ketika ditegur oleh guru. Jika ia adalah anak

yang populer di kalangan teman sebaya, mereka juga akan ikut marah kepada guru tersebut.

Belajar dengan mempersamakan diri (*learning by identification*) sama dengan belajar secara meniru yaitu anak menirukan reaksi emosional orang lain dan terganggu oleh rangsangan yang sama dengan rangsangan yang telah membangkitkan emosi orang yang ditiru. Metode ini berbeda dari metode meniru dalam dua segi. Pertama, anak hanya meniru orang yang dikagumi dan mempunyai ikatan emosional yang kuat; kedua, motivasi untuk meniru orang yang dikagumi lebih kuat dibandingkan dengan motivasi untuk menirukan sembarang orang.

Belajar melalui pengkondisian (*conditioning*) berarti belajar dengan cara asosiasi. Dalam metode ini obyek dan situasi yang pada mulanya gagal memancing reaksi emosional kemudian dapat berhasil dengan cara asosiasi. Metode ini berhubungan dengan aspek rangsangan, bukan dengan aspek reaksi. Pengkondisian terjadi dengan mudah dan cepat pada tahun-tahun awal kehidupan karena anak kecil kurang mampu menalar, kurang pengalaman untuk menilai situasi secara kritis, dan kurang mengenal betapa tidak rasionalnya reaksi mereka. Setelah lewatnya masa kanak-kanak awal, penggunaan metode pengkondisian terbatas pada perkembangan rasa suka dan tidak suka.

Pelatihan (*training*) atau belajar di bawah bimbingan dan pengawasan, terbatas pada aspek reaksi. Kepada anak diajarkan cara bereaksi yang dapat diterima jika sesuatu emosi terangsang. Dengan pelatihan, anak-anak dirangsang untuk bereaksi terhadap rangsangan yang biasanya membangkitkan emosi yang menyenangkan dan dicegah agar tidak bereaksi secara emosional terhadap rangsangan yang membangkitkan emosi yang tidak menyenangkan. Hal ini dilakukan dengan cara mengendalikan lingkungan apabila memungkinkan.

Faktor belajar diperoleh dari lingkungan yang ada di sekitar anak terutama lingkungan yang berada dalam *system* mikro. Menurut Bronfenbrenner (dalam Santrock, 2000 dan Patmonodewo, 2000) perkembangan anak dipengaruhi oleh lima *system* lingkungan terdiri dari mikrosistem, mesosistem, ekosistem, makrosistem, dan kronosistem. Lingkungan mikrosistem merupakan setting dimana anak hidup, meliputi keluarga inti, teman-teman sebaya, sekolah, dan tetangga. Dalam

mikrosistem inilah interaksi yang paling dekat dengan agen-agen sosial berlangsung- misalnya dengan orang tua, teman-teman sebaya, dan guru. Sedang menurut Wenar (1994), lingkungan terdekat anak adalah lingkungan yang terkait dengan dimensi interpersonal, yang menekankan pada interaksi antar individu seperti antara anak dengan orangtua, saudara kandung, teman sebaya, dan guru.

LaFreniere (2000), selain memfokuskan peran orangtua, juga memfokuskan pengaruh lingkungan teman sebaya dalam perkembangan emosi anak. Teman sebaya berfungsi dalam membentuk perilaku kompetensi sosial, dengan menyediakan pengalaman-pengalaman yang meningkatkan perkembangan afeksi melalui *vigorous play*, memfasilitasi regulasi perilaku agresi dengan meningkatkan dominansi hirarkis pada resolusi konflik, dan menyediakan kesetaraan peran gender dalam permainan untuk semua jenis kelamin.

Guru merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi perkembangan anak. Dalam program pendidikan anak usia dini, guru memegang peran penting guna mencapai keberhasilan program. Guru akan bekerja sama dengan orangtua, mendesain kurikulum, merencanakan program kegiatan, dan sebagai ujung tombak pelaksana proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Morrison (1988) guru bagi anak usia dini merupakan profesi yang tidak mudah dilakukan karena menuntut kemampuan untuk merawat (*caring*) dan antusiasme yang tinggi (*enthusiasm*), dimana anak tidak selalu dapat belajar dengan baik, tidak selalu bersih dan bebas dari penyakit serta kelaparan, juga perbedaan hidup antara anak dan latar belakang orang tua dengan guru.

Menurut Kostelnik, Soderman, dan Whiren (1999), anak-anak yang keluar dari pengasuhan keluarga sejak awal guna mengikuti program pendidikan anak usia dini, membutuhkan tanggung jawab lebih dalam pengasuhan, pendidikan, dan keselamatannya. Apabila anak-anak di sekolah tidak mendapatkan kelekatan, pemenuhan kebutuhan emosi, dan kehangatan dari guru, maka anak akan menunjukkan performansi sekolah yang rendah, disertai dengan ketergantungan, ketrampilan sosial, rasa percaya diri, dan asertivitas yang juga rendah. Anak akan lebih berisiko menunjukkan rasa permusuhan, harga diri yang rendah, adekuasi diri yang negatif, ketidakstabilan emosi, *emotional unresponsiveness*, dan penggunaan kata-kata negatif. Besarnya peran guru terhadap anak juga dipengaruhi oleh

kondisinya sebagai seorang profesional. Tingkat keprofesionalan guru terhadap anak usia dini ditentukan oleh ketrampilan dan kemampuannya dalam menguasai ilmu-ilmu umum (seperti kemanusiaan-humanities-, matematika, teknologi, ilmu sosial, biologi, fisika, seni, kesehatan fisik, dan kebugaran), perkembangan dan belajar anak, perkembangan kurikulum dan penerapannya, hubungan dengan orangtua dan masyarakat, asesmen dan evaluasi, profesionalitas, dan pengalaman lapangan dalam memahami anak usia dini. Sebagai seorang professional, guru merupakan orang yang mau memberikan respon terhadap kemampuan, kebutuhan, dan minat anak dengan memberikan kesempatan secara wajar dalam bentuk kegiatan-kegiatan yang mengarahkan pada perkembangan yang optimal (Patmonodewo, 1993).

Rogers (2004) menyatakan bahwa guru di sekolah khususnya wali kelas merupakan orang yang ideal untuk melakukan pemulihan perilaku (behavioral recovery), karena walikelas menghabiskan waktu terbanyak dengan siswa dan dapat membangun dorongan yang diperlukan siswa untuk memperoleh perilaku baru. Guru juga memiliki peran strategis dalam proses perubahan perilaku siswa karena guru merupakan figur model bagi siswa. Keteladanan sikap dan perilaku guru yang positif akan mempermudah siswa mengadopsi perilaku baru. Demikian pula dengan aspek emosi. Guru yang mengembangkan dominansi emosi positif dalam diri akan berperan sebagai model yang efektif bagi anak usia dini untuk meneladani atau menirunya.

***Guru sebagai pengganti figur lekat anak di sekolah  
Memiliki peran penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak.***

# **BIMBINGAN DAN KONSELING YANG SESUAI DENGAN TAHAP PERKEMBANGAN BAGI ANAK USIA DINI**

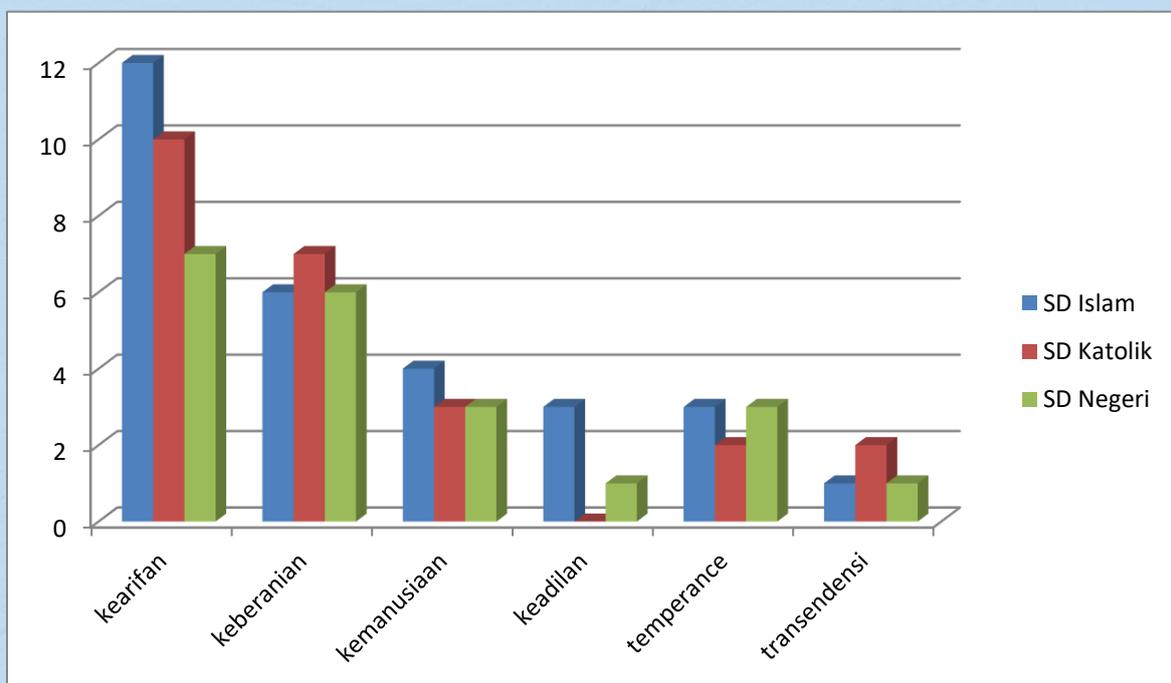
*Cintailah anak kalian dan sayangilah mereka.  
Semoga Allah merahmati orangtua yang membantu anaknya untuk  
Patuh kepadanya dengan memuji perbuatan baiknya meskipun sedikit,  
Memaafkan kesalahannya,  
Tidak membebaninya dengan pekerjaan yang tidak mampu ia lakukan,  
Dan tidak menganggapnya bodoh  
(Al-Hadist)*

Masa usia dini merupakan masa kritis bagi perkembangan anak, masa ini menjadi pondasi bagi keberhasilan perkembangan di masa-masa selanjutnya, termasuk dalam perkembangan karakter anak. Merujuk pendapat Piaget (dalam Nucci, 2008) mengenai pentingnya proses masa bermain pada anak usia dini dalam pembentukan moral anak dan pentingnya stimulasi dalam mengoptimalkan aspek perkembangan tersebut (Morrison, 1988; Jalal, 2002), serta masih rendahnya proses bimbingan untuk mengembangkan karakter anak usia dini di SD kelas awal (Hasil FGD Guru dan Kepala Sekolah SD di Kabupaten Magelang, 06 Desember 2011), dalam modul ini penulis mencoba mengembangkan modul Bimbingan dan Koseling sesuai perkembangan anak. Terdapat beberapa konsep yang mendasari pengembangan modul ini, diantaranya:

## **1. Konsep Bimbingan dan Konseling bagi anak usia dini**

Pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar di Indonesia masih menjadi tanggung jawab guru kelas. Berdasar hasil survey terhadap 77 guru SD di Kabupaten Magelang (Survey pada bulan Desember 2011) diketahui bahwa 64 guru memandang pentingnya peran bimbingan dan konseling dalam pembentukan karakter anak, namun 62 guru mengakui belum pernah mendapatkan pelatihan mengenai ke-BK-an.

Selain studi awal mengenai peran BK di SD, observasi juga telah dilakukan guna memperoleh pemetaan mengenai *character strength* pada anak di Kelas SD Awal di Kabupaten Magelang. Berdasar hasil observasi terhadap 63 siswa kelas satu di SD Negeri, SD Katholik, dan SD Islam, diperoleh profil karakter yang menggambarkan dominasi kekuatan karakter siswa dalam aspek kearifan dan pengetahuan, serta keberanian; adapun aspek transendensi, keadilan, temperance, dan kemanusiaan masih belum optimal. Berikut grafik hasil observasi pada ketiga SD:



Gambar 1. Grafik Hasil Observasi *Character Strength*

Berdasar hasil pengamatan awal tersebut dapat diketahui bahwa belum semua aspek *character strength* pada siswa SD Kelas Awal berkembang dengan optimal. Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan layanan BK di SD Kelas Awal.

Bimbingan dan konseling di sekolah bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan siswa secara optimal, sehingga siswa memiliki kepribadian yang mandiri, bertanggung jawab, sehat secara jasmani dan rohani, serta memiliki jiwa kemasyarakatan dan kebangsaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Greenberg (dalam Gartrell, 2004) yang menyatakan bahwa guru yang mempraktikkan bimbingan akan

percaya adanya potensi-potensi positif dalam diri anak, yang termanifestasi melalui suatu proses dinamis dalam perkembangan. Gartrell (2004) menyatakan bahwa bimbingan tidak hanya sekedar sebagai reaksi terhadap krisis yang dialami siswa, bimbingan meliputi pendekatan perkembangan, sebagai respon cultural yang mendidik untuk mengurangi berbagai permasalahan dalam kelas. Bimbingan akan menciptakan lingkungan belajar yang positif untuk setiap anak dalam kelompoknya. Bimbingan mengajarkan anak berbagai ketrampilan hidup yang dibutuhkan sebagai warga negara, penghormatan terhadap oranglain dan diri sendiri, bekerja sama dalam kelompok, pemecahan masalah, mengekspresikan emosi melalui cara-cara yang dapat diterima, serta kemampuan membuat keputusan secara cerdas dan etis.

Menurut Myrick (dalam Muro dan Kottman; 1995) pemberian layanan bimbingan dan konseling bagi anak usia dini dilaksanakan berdasar prinsip pendekatan perkembangan yaitu suatu pendekatan yang tepat digunakan dalam tatanan pendidikan sekolah karena pendekatan ini memberikan perhatian kepada tahap-tahap perkembangan anak, kebutuhan, dan minat serta membantu anak mempelajari ketrampilan hidup. Berbagai teknik yang dapat digunakan dalam pendekatan ini dapat berupa proses pengajaran, tukar informasi, bermain peran, melatih, tutorial dan konseling.

Menurut Muro & Kottaman (1995 : 50) bimbingan perkembangan adalah program bimbingan yang didalamnya mengandung prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Bimbingan dan konseling diperlukan oleh seluruh anak Setiap anak membutuhkan layanan bimbingan perkembangan. Hal ini didasarkan bahwa tidak ada individu yang tidak bermasalah. Layanan bimbingan tidak hanya diperuntukkan hanya anak bermasalah tetapi perlu menjadi upaya bantuan yang diberikan untuk seluruh anak didik. Semua anak perlu memperoleh pemahaman tentang dirinya, dan juga pemahaman tentang lingkungan di sekitarnya.
2. Bimbingan dan konseling perkembangan difokuskan pada upaya membelajarkan anak. Bimbingan perkembangan diarahkan untuk membantu tercapainya proses pembelajaran anak. Proses bimbingan tidak terlepas dari proses pembelajaran secara keseluruhan, dengan kata lain bimbingan dan pembelajaran merupakan

suatu proses yang terpadu yang diarahkan agar terjadinya proses belajar pada diri anak.

3. Konselor dan guru merupakan fungsionaris bersama dalam program bimbingan perkembangan. Dalam jenjang pendidikan dasar khususnya taman kanak-kanak, guru selain berperan sebagai pengajar juga berperan sebagai pembimbing dalam upaya membantu tumbuh kembangnya anak. Guru memiliki peran strategis dalam membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi anak dan menciptakan iklim yang sehat dalam menunjang proses belajar dan perkembangan yang terjadi.
4. Kurikulum yang diorganisasikan dan direncanakan merupakan bagian penting dalam bimbingan perkembangan. Keberhasilan bimbingan perkembangan yang dilakukan guru tidak terlepas dari seberapa jauh kurikulum bimbingannya diorganisasi dan direncanakan secara matang. Layanan dasar bimbingan perkembangan berisi tujuan dan sasaran untuk membantu anak didik dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Kurikulum menekankan pada aspek kognitif, afektif dan perkembangan secara normal.
5. Program bimbingan perkembangan peduli dengan penerimaan diri, pemahaman diri, dan pengayaan diri (self-enhancement). Kegiatan dalam bimbingan perkembangan dirancang untuk membantu anak mengetahui lebih banyak tentang dirinya, menerima keadaan dirinya, serta memahami kekuatan pada dirinya.
6. Bimbingan dan konseling perkembangan memfokuskan pada proses mendorong perkembangan (encouragement). Metode encouragement diarahkan untuk :
  - a) menempatkan nilai pada diri anak sebagaimana dirinya sendiri,
  - b) percaya pada dirinya sendiri,
  - c) percaya akan kemampuan diri sendiri dan membangun penghargaan akan dirinya,
  - d) pengakuan untuk bekerja dan berusaha dengan sungguh-sungguh,
  - e) memanfaatkan kelompok untuk mempermudah dan meningkatkan perkembangan anak,
  - f) memadukan kelompok sehingga anak merasa memiliki tempat dalam kelompok,

- g) membantu pengembangan keterampilan secara berurutan dan secara psikologis memungkinkan untuk sukses,
  - h) mengakui dan memfokuskan pada kekuatan dan asset yang dimiliki anak, dan
  - i) memanfaatkan minat anak sebagai energi dalam pengajaran
7. Bimbingan perkembangan mengakui pengembangan yang terarah ketimbang akhir perkembangan yang definitif Perkembangan anak merupakan suatu proses yang “menjadi”, artinya dalam proses perkembangannya anak membangun dirinya sesuai dengan karakteristik dan kemampuannya.
  8. Bimbingan perkembangan sebagai tim oriented menuntut pelayanan dari konselor profesional. Keberhasilan program bimbingan perkembangan tidak terlepas dari kerjasama seluruh pihak yang terlibat. Keefektifan pelaksanaan program bimbingan tidak terlepas dari pemahaman, pengetahuan dan keterampilan konselor (pembimbing) dalam melaksanakan program bimbingan.
  9. Bimbingan perkembangan peduli dengan identifikasi awal akan kebutuhan-kebutuhan khusus dari anak. Setiap anak memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda, identifikasi awal dalam pelaksanaan program bimbingan perkembangan perlu dilaksanakan untuk menemukan dan memahami berbagai kebutuhan khusus yang dimiliki anak. Bimbingan yang dilaksanakan perlu dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan yang dimiliki anak didik.
  10. Bimbingan perkembangan peduli dengan penerapan psikologi. Bimbingan perkembangan tidak hanya memperhatikan bagaimana anak didik belajar, tetapi juga mengarahkan pada bagaimana anak menggunakan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya
  11. Bimbingan perkembangan memiliki kerangka dasar dari psikologi anak, psikologi perkembangan dan teori-teori belajar Bimbingan perkembangan merupakan konsep yang memperhatikan berbagai ilmu lain yaitu psikologi anak, psikologi perkembangan dan teori-teori belajar, dalam aplikasinya bimbingan perkembangan akan berorientasi pada kerangka dasar dari ilmu-ilmu yang mempengaruhinya.
  12. Bimbingan perkembangan mempunyai sifat urutan dan lentur. Bimbingan perkembangan bersifat fleksibel, disesuaikan dengan karakteristik dan

kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak didik. Bimbingan perkembangan dilaksanakan secara terencana dan sistematis serta disesuaikan dengan kemampuan anak didik. Beranjak dari penjelasan tentang prinsip-prinsip bimbingan perkembangan maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan perkembangan merupakan suatu upaya bantuan yang dapat diberikan kepada anak didik yang dirancang dengan memperhatikan berbagai kebutuhan, kemampuan, minat, dan masalah-masalah dalam perkembangan anak dan merupakan bagian penting dan integral dari keseluruhan proses pendidikan.

## 2. Konsep Stimulasi bagi Anak Usia Dini

Morrison (1988) menyatakan bahwa stimulasi atau program pengayaan berperan penting dalam tahun-tahun awal. Menurut Nash (dalam Jalal, 2002), bayi yang baru lahir memiliki lebih dari 100 milyar *neuron* dan sekitar satu trilyun sel glial yang berfungsi sebagai perekat serta *synap* (cabang-cabang *neuron*) yang akan membentuk sambungan antar *neuron*. Pasca kelahiran, kegiatan otak dipengaruhi dan tergantung pada kegiatan *neuron* dan cabang-cabangnya dalam membentuk bertrilyun-trilyun sambungan antar *neuron*. Melalui persaingan alami, sambungan-sambungan yang tidak atau jarang digunakan akan mengalami *atrofi*. Pemantapan sambungan terjadi apabila *neuron* mendapatkan informasi yang mampu menghasilkan letupan-letupan listrik. Letupan tersebut merangsang bertambahnya produksi *myelin* yang oleh zat perekat glial. Semakin banyak zat *myelin* yang diproduksi maka semakin banyak *dendrit-dendrit* yang tumbuh, sehingga akan semakin banyak *neuron-neuron* yang menyatu membentuk unit-unit. Kualitas kemampuan otak dalam menyerap dan mengolah informasi tergantung dari banyaknya *neuron* yang membentuk unit-unit.

*Synap* akan bekerja secara cepat sampai usia anak lima-enam tahun. Banyaknya jumlah sambungan tersebut mempengaruhi kualitas kemampuan otak sepanjang hidup. Pertumbuhan jumlah jaringan otak dipengaruhi oleh pengalaman yang didapat anak pada awal-awal kehidupannya, terutama pengalaman yang menyenangkan. Pada fase perkembangan ini, anak akan memiliki potensi yang luar biasa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, matematika, ketrampilan berpikir, dan stabilitas emosional (Jalal, 2002).

Kemampuan otak yang dipengaruhi oleh kegiatan neuron tidak bersifat spontan, tetapi dipengaruhi oleh mutu dan frekuensi stimulasi yang diterima indera. Struktur fisik otak anak dipengaruhi oleh stimulai yang diterima pada tahun-tahun pertama dan hal tersebut relative menetap hingga masa-masa kehidupan selanjutnya. Implikasinya adalah bahwa anak yang tidak mendapatkan lingkungan yang merangsang pertumbuhan otak atau tidak mendapatkan stimulasi psikososial seperti jarang disentuh atau jarang diajak bermain, akan mengalami kelambatan perkembangan dibanding anak seusia yang mendapatkan cukup stimulasi. Kelambatan tersebut tidak saja dalam hal kecerdasan tetapi juga berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian anak (Jalal, 2002). Wahyono (2004) menegaskan bahwa pada masa anak usia 0-8 tahun merupakan suatu masa peka yang apabila mendapat rangsangan atau lingkungan yang memperkaya, maka pertumbuhan otak dan mental anak akan mencapai kesempurnaan, sehingga akan menjadi jaminan bagi keberhasilan tugas perkembangan anak selanjutnya.

Stimulasi identik dengan pemberian rangsangan yang berasal dari lingkungan di sekitar anak guna lebih mengoptimalkan aspek perkembangan anak. Menurut Monks, Knoers, dan Haditono (1999), pemberian stimulasi yang tepat dapat mempertinggi kemampuan aspek-aspek perkembangan, namun apabila stimulasi yang diberikan tidak tepat, akan memberi akibat yang tidak baik. Seperti pemberian stimulasi visual yang tepat pada anak akan meningkatkan perhatian anak terhadap sekeliling, namun bila stimulus terlalu banyak dapat berakibat sebaliknya, perhatian berkurang dan anak akan menangis. Dalam pemberian stimulasi verbal, anak pada periode tahun pertama yang sering diajak berbicara dengan ibu dan menyebut nama benda-benda yang ada di sekelilingnya mendapatkan tingkat perkembangan yang lebih tinggi daripada mereka yang tidak memperoleh perlakuan semacam itu. Tetapi sebaliknya stimulasi auditif yang terlalu banyak juga memberikan akibat yang tidak baik. Misalnya anak yang hidup dalam lingkungan yang terlalu ribut dengan banyak suara simpang siur akan tidak dapat membedakan stimulasi auditif yang diperlukan. Demikian pula dalam pemberian stimulasi taktil. Stimulasi taktil yang tepat akan meningkatkan kemampuan sosial, emosional, dan motorik. Namun deprivasi taktil dapat menimbulkan tingkah laku agresif.

Pemberian stimulasi atau rangsangan diharapkan tetap memperhatikan proses kematangan (maturation) khususnya periode kritis anak. Menurut Hurlock (1991), stimulasi diperlukan untuk perkembangan yang optimal. Kemampuan bawaan anak harus dirangsang atau didorong untuk berkembang, terutama pada saat anak berkembang secara normal.

Pemberian stimulasi bertujuan untuk: (1) Mempercepat dan meningkatkan kualitas aspek perkembangan; (2) Meningkatkan mekanisme integrasi antar aspek perkembangan; (3) Membantu anak mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki; (4) Melindungi anak dari perasaan tidak nyaman, merasa dihukum, dipersalahkan, direndahkan, karena gagal melakukan sesuatu; (5) Membantu anak mengembangkan perilaku adaptif dan terarah -intelligent behavior (Ekowarni, 2005).

### **3. Bentuk-bentuk stimulasi**

Rangsangan terhadap perkembangan potensi yang diwarisi biasanya timbul dari lingkungan, namun dapat pula berasal dari dalam diri anak. Misalnya, ketika anak menetapkan tujuan bagi diri sendiri, mereka akan melakukan apa saja untuk mencapai tujuan tersebut. Seringkali hal ini berarti bahwa anak akan mengolah seluruh sumber yang ada pada diri dan menggunakannya semaksimal mungkin. Rangsangan dari dalam diri sama besarnya dengan rangsangan dari luar, walaupun pada masa kanak-kanak awal belum terlalu menonjol. Stimulasi dari dalam diri akan berperan besar ketika anak telah memiliki cita-cita dan termotivasi untuk mencapai cita-cita tersebut (Hurlock, 1991). Berdasar ungkapan Hurlock dapat disimpulkan bahwa stimulasi atau rangsangan dapat berasal dari lingkungan maupun dari dalam diri anak sendiri.

Brown dan Donovan (1981) mengembangkan Stimulation Activities untuk anak sejak lahir sampai usia 3 tahun. Stimulation Activities merupakan sekumpulan kegiatan untuk anak yang melibatkan pengasuhan anak di rumah dengan pemberian permainan yang tepat dan pengalaman-pengalaman yang memperkaya. Berbagai kegiatan diberikan kepada anak untuk merangsang kemampuan persepsi/psikomotorik halus, kognisi, bahasa, sosial/emosional, mengurus diri, dan motorik kasar.

Jalal (2002) mengategorikan stimulasi dalam tiga kategori, yaitu stimulasi gizi, kesehatan, maupun psikososial guna meningkatkan perkembangan otak dan

kecerdasan anak. Stimulasi psikososial dapat berupa pemberian kehangatan dan cinta, pengalaman langsung dengan menggunakan indera (penglihatan, pendengaran, perasa, peraba, penciuman), interaksi melalui sentuhan, pelukan, senyuman, nyanyian, mendengarkna dengan penuh perhatian, menanggapi ocehan anak, mengajak bercakap-cakap dengan suara lembut, dan memberikan rasa aman.

Monks, Knoers, dan Haditono (1999) membedakan bentuk-bentuk stimulasi berupa stimulasi visual, verbal, auditif, dan taktil. Pemberian stimulasi perlu memperhatikan variasi sehubungan dengan perhatian anak yang semakin mengecil bila suatu stimulus yang sama terus menerus diberikan. Selain memperhatikan variasi, pemberian stimulus juga perlu memperhatikan waktu atau saat pemberian stimulasi.

Ekowarni (2005) membedakan stimulasi dalam bentuk fisik (materi) dan psikis (emosional). Stimulasi fisik atau materi terdiri dari alat permainan, buku, dan media audio-visual. Sedangkan stimulasi psikis atau emosional terdiri dari respon yang berkualitas terhadap reaksi anak, keterlibatan dalam bermain dengan anak, cara membacakan buku (ekspresif, komunikatif, informatif), dan peka terhadap reaksi emosi anak.

#### **4. Konsep-Konsep Pendukung Bimbingan dan Konseling melalui pemberian Stimulasi bagi Anak Usia Dini**

Stimulasi perlu diberikan pada anak usia dini mengingat masa usia dini merupakan golden age bagi tumbuh kembang anak. Terdapat beberapa ciri yang menandai masa *golden age*, yaitu: (1) Sebagai masa pertumbuhan cepat baik fisik maupun non fisik; (2) Masa penyempurnaan organ terutama terkait dengan otak yang mengendalikan syaraf motorik dan nonmotorik; (3) Masa adaptasi terhadap lingkungan, baik secara motorik, kognitif, sosial, emosional, mental, dan spiritual (Sudibyo, 2005; Jalal, 2002).

Ekowarni (2005) menjelaskan dasar yang perlu diperhatikan dalam pemberian stimulasi bagi anak, yaitu : (1) Bayi atau anak mempunyai naluri belajar melalui perubahan atau penyesuaian perilaku (*mechanistic of learning*); (2) Panca indera sangat responsif terhadap stimulus lingkungan; (3) Kecerdasan bersifat open-system untuk memilih stimulus dan menentukan respon; (4) Peningkatan tahap perkembangan

akan mengubah pola interaksi dengan lingkungan, contohnya dalam tahap perkembangan sosioemosional menurut Erikson, dimana perubahan dari tahap trust, autonomy, sampai dengan tahap initiative, akan merubah interaksi anak dengan lingkungan yang ada di sekitarnya.

Menurut Ekowarni (2005), agar stimulasi dapat diberikan dengan akurat perlu memperhatikan waktu pemberian stimulasi, aspek perkembangan yang akan distimulasi, media yang digunakan, dan pelaku atau individu yang memberikan stimulasi. Akurasi dalam pemberian stimulasi dapat dicapai dengan menerapkan prinsip Developmental Appropriate Practice (DAP).

Praktisi yang menggunakan DAP membuat keputusan mengenai kehidupan dan pendidikan anak usia dini berdasarkan pada tiga pengetahuan penting, yaitu terkait dengan:

- a. Apa yang diketahui tentang perkembangan dan proses belajar anak.
- b. Apa yang diketahui tentang kekuatan, kebutuhan, dan minat anak secara individual.
- c. Apa yang diketahui tentang konteks sosial dan budaya di mana anak tinggal.

Berdasar tiga pengetahuan tersebut, DAP menekankan pada kesesuaian usia dan kesesuaian individual. Kesesuaian usia berhubungan dengan kondisi anak secara umum dalam rentang usianya. Berdasar karakteristik secara umum tersebut, pendidik dapat mengembangkan kegiatan-kegiatan, rutinitas, dan harapan yang dapat mengakomodir dan menyempurnakan berbagai karakteristik yang terdapat pada diri anak. Padmonodewo (1993) menjelaskan bahwa kesesuaian usia terhadap tahapan perkembangan bersifat universal, perubahan dan tahapan pertumbuhan dapat diantisipasi sampai anak berusia 9 tahun. Perubahan yang dapat diantisipasi meliputi semua ranah perkembangan baik fisik, emosi, sosial, dan kognisi.

Kesesuaian usia sebagai salah satu prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemberian stimulasi kepada anak, terkait dengan karakteristik anak usia dini secara universal. Salah satu karakteristik pada usia dini adalah sebagai masa bermain, dimana hampir seluruh kegiatan pada usia prasekolah melibatkan unsur bermain (Semiawan, 2000; Arthur, dkk, 1998; Hurlock, 1991; Morrison, 1988). Hartini (2004) dalam hasil penelitiannya menegaskan bahwa pola permainan sosial sangat efektif

dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak prasekolah. Menurut Semiawan (2002), dua belahan otak manusia kiri dan kanan memiliki fungsi yang berbeda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, cirri, dan respon untuk berpikir logis, teratur, dan linier. Sedangkan belahan fungsi otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berpikir holistic, imajinatif, dan kreatif. Sperry (dalam Rose dan Nicholl, 2002) mengungkapkan bahwa otak kiri khusus untuk aspek-aspek pembelajaran yang lazim disebut akademik –bahasa, matematika, pemikiran logis, runtut, dan analitis. Sedangkan otak kanan terutama berhubungan dengan aktivitas-aktivitas kreatif yang menggunakan rima, irama, musik, kesan visual, warna, dan gambar. Dengan demikian, otak kanan lebih terkait dengan emosi. Menurut Semiawan (2002) karakteristik belahan otak kanan yang demikian, menyebabkan belahan otak kanan lebih banyak digunakan dalam berbagai permainan. Selain didasarkan pada karakteristik anak sebagai masa bermain, *learning by playing* juga diterapkan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak yang masih berada pada tingkat praoperasional konkrit, dimana simbol-simbol digunakan dalam proses pengolahan informasi yang diterima melalui aktivitas imitasi tidak langsung, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental dan bahasa ucapan (Papalia, Olds, Fildman, 2002; Padmonodewo, 2000; dan Santrock, 1995). Melalui kegiatan bermain anak belajar mengembangkan kemampuan emosi dan sosial, sehingga diharapkan muncul emosi dan perilaku yang tepat sesuai dengan konteks yang dihadapi dan diterima oleh norma sosial.

Perkembangan yang universal juga dapat diamati dari tugas perkembangan pada masa usia dini. Menurut Padmonodewo (1993), dengan mengenal tugas perkembangan anak usia dini, akan lebih mempermudah batasan sasaran aspek perkembangan yang akan dilatihkan pada anak. Tugas perkembangan anak usia dini dalam aspek emosi adalah belajar untuk mencintai dan dicintai, serta belajar untuk mengendalikan perasaan.

Pada prinsip kedua DAP menekankan adanya kesesuaian individual, yaitu suatu konsep yang dikembangkan berdasar keadaan dimana tidak setiap anak sama dengan kelompok seusianya. Setiap anak merupakan individu yang unik dengan pola pertumbuhan dan waktu perkembangannya, sebagaimana kepribadian individu dan

gaya belajarnya. Beberapa anak lebih banyak berbicara, beberapa lebih menyukai kesendirian, beberapa mudah bekerjasama, yang lain lebih cepat membaca, dan kasus-kasus lain. Semua variasi tersebut memerlukan penanganan baik dalam desain, penerapan, maupun evaluasi dalam aktivitas, interaksi serta harapan yang dimunculkan.

Adapun kesesuaian sosial dan budaya terkait dengan konteks masyarakat dan budaya di mana anak dan keluarganya tinggal. Pemahaman terhadap konteks sosial dan budaya bagi para profesional anak usia dini adalah dengan mengetahui perbedaan antara anak-anak sebagaimana karakteristik yang terdapat dikelompok budayanya. Budaya didefinisikan sebagai nilai, tradisi, dan keyakinan yang diperoleh secara turun temurun dari generasi satu kepada generasi berikutnya (Kostelnik, Soderman, dan Whiren, 1999).

*Dan tanah yang baik,  
Tanaman-tanamannya tumbuh subur dengan seijin Allah,  
Dan tanah yang tidak subur (tidak baik),  
Tanaman-tanamannya hanya tumbuh merana  
(QS. Al A'Raf:57)*

## DAFTAR PUSTAKA

- Ekowarni, E. 2005. Peranan Stimulasi Psikologis dalam Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Buletin PADU, Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia , edisi khusus 2005*. Jakarta: Direktorat PAUD
- Foot, H., Woolfson, L., Terras, M., Norflok, C. 2004. Handling Hard to Manage Behaviors in Prescholl: Provision, A System Approach. *Journal of Early Childhood Research. Vol. 2(2), 115-138*.
- Hurlock, E. 1993. *Psikologi Perkembangan, Sebuah Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima (terjemahan). Jakarta: Penerbit Erlangga
- Hurlock, E. 1991. *Psikologi Perkembangan Anak. Jilid 1* (terjemahan). Jakarta: Penerbit Erlangga
- Jalal, F. 2005. Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan PADU. *Makalah Seminar dan Lokakarya Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Dirjen PLS Depdiknas dan UGM
- Kostelnik, M.J., Soderman, A.K., dan Whiren, A.P. 1999. *Developmentally Appropriate Curriculum, Best Practices in Early Childhood Education*. New Jersey: Prentice Hall
- Nucci, Larry. 2008. *Moral Development and Moral Education: An Overview*. [tiger.uic.edu/~Inucci/MoralEd/overview.html](http://tiger.uic.edu/~Inucci/MoralEd/overview.html); diakses tgl 3 November 2012



OLEH:  
**Dr. Riana Mashar, S.Psi., M.Si., Psikolog**

**BAGIAN II**  
**MODUL STIMULASI KECERDASAN EMOSI**  
**ANAK USIA DINI**

**Dr. Riana Mashar, S.Psi., M.Si., Psikolog**

## **BAGIAN A: MENGENAL EMOSI DIRI (SELF AWARENESS 1)**

### **TEMA I**

## **KEGEMBIRAAN**

### **TUJUAN UMUM:**

Anak mampu mengenal berbagai macam kondisi yang dapat menimbulkan kebahagiaan

### **KEGIATAN :**

1. Senam Fantasi Emosiku
2. Cerita Anak Bahagia
3. Melucu
4. Bahagia Bermain Bersama
5. Ungkapkan Perasaan

#### **KETERANGAN SIMBOL KEGIATAN:**

	Instruksi Fasilitator		Bercerita / komentar
	Mendengar cerita		Bernyanyi
	Menggambar		Bermain / menari
	Melihat		

## KEGIATAN I

### SENAM FANTASI EMOSIKU

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu memahami dan mengekspresikan berbagai macam emosi yang dialami seperti bahagia atau ceria, sedih, marah, dan takut. Dengan kegiatan ini diharapkan anak mampu lebih ekspresif terhadap emosi yang dialami.

**Waktu Kegiatan:** 2 x 30 menit

#### Jenis Kegiatan:

1. Mendengar cerita
2. Melakukan senam fantasi
3. Mengungkapkan perasaan

**Fasilitator:** Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru mempersiapkan anak mengikuti kegiatan dengan diawali bernyanyi bersama tentang lagu-lagu yang bertema emosi (5')



Guru mengajak anak untuk membentuk lingkaran.



Anak mendengar cerita yang dibacakan guru. Anak diminta untuk menirukan seluruh gerakan dan emosi yang terdapat dalam cerita guru. Setiap sampai pada tema cerita yang memperlihatkan perasaan tokoh dalam cerita (30').

#### CERITA SENAM FANTASI:

Pada suatu hari Apid diminta Ibu untuk mengantar kue ke rumah nenek, Ibu membuat kue bolu yang enak sekali. Apid membawa kue itu dengan hati-hati, ia berjalan dengan riang karena Apid membayangkan sesampainya di rumah nenek akan bertemu dan bermain dengan si Pusi kucing kesayangan nenek. Sesampainya di tengah jalan, Apid bertemu dengan teman-temannya yang sedang bermain kelereng dan lompat karet, teman-teman mengajak Apid bermain bersama, Apid kemudian ikut bermain dan meletakkan kue untuk nenek di bawah pohon. Selama bermain Apid senang sekali karena ia menang dalam bermain kelereng, kantongnya berisi penuh kelereng. Saat hari mulai sore, Apid teringat pada kue yang harus diantar ke rumah nenek, saat Apid melihat tempat dimana ia meletakkan kue itu, Apid melihat banyak ayam sedang berebut mematok kue buat nenek, Apid kaget dan langsung berlari mengusir

ayam-ayam itu. Apid marah kemudian melempari ayam dengan batu-batu kerikil yang ada di sekitarnya. Setelah semua ayam pergi, Apid melihat kue untuk nenek sudah hancur dan tercecer hanya berupa sisa-sisa patokan ayam. Apid sedih, Apid mulai menangis, Apid bingung harus bagaimana. Apid ingin melanjutkan perjalanan ke rumah nenek tapi kue untuk nenek sudah hancur, Apid ingin pulang tapi takut dimarahi oleh Ibu karena tidak menyelesaikan tugas yang Ibu berikan. Akhirnya Apid memutuskan untuk pulang, ia berjalan dengan perasaan takut dan khawatir membayangkan kemarahan Ibu. Sesampainya dirumah, Ibu menyambut kepulangan Apid dan menanyakan keadaan nenek, Apid tidak bisa menjawab, kemudian Apid berlari memeluk Ibu dan menangis, sambil terbata-bata Apid menceritakan kejadian yang baru saja dialami, Apid minta maaf pada Ibu atas kesalahannya. Ibu terkejut, tetapi tidak seperti yang Apid bayangkan, ternyata Ibu memeluk Apid dan memberi maaf, Ibu tidak marah, sambil memeluk Ibu menasehati Apid agar Apid tidak mengulang kesalahannya lagi di lain waktu. Aah.... Apid sayaang sekali dengan Ibu yang selalu baik dan sayang kepadanya (20’).



Setelah selesai, ajaklah anak membuat lingkaran, dan galilah apa yang anak rasakan saat melakukan kegiatan tersebut, komentari bagaimana anak-anak menunjukkan ekspresinya dan simpulkan cerita tersebut. (10’)



Anak diminta untuk menggambar bebas dengan tema “aku sayang Ibu” di selembar kertas besar yang telah disediakan untuk semua anak di kelas (10’).

## KEGIATAN II

### CERITA ANAK BAHAGIA

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu mengingat hal-hal membahagiakan yang pernah dialami.

**Waktu Kegiatan:** 30 Menit

**Jenis Kegiatan:** Bercerita

#### Alat & Bahan:

1. Pensil, spidol, atau alat gambar lain
2. Kertas gambar

**Fasilitator:** Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru mengajak anak-anak untuk duduk membentuk huruf U (5')



Anak-anak mendengar penjelasan guru, katakan "Hari ini kita akan mendengar cerita dari anak-anak mengenai pengalaman yang membuat anak-anak merasa senang".



Setiap anak akan bercerita satu-satu dan yang lain mendengarkan (20')



Akhiri kegiatan dengan meminta anak menggambar peristiwa yang paling dianggap menggembarakan. Simpulkan bahwa ada banyak hal yang dapat membuat kita merasa gembira, ungkapkan hal-hal yang menggembarakan sesuai cerita anak.

## KEGIATAN III

### MELUCU

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan memiliki *sense of humor* sehingga dapat meningkatkan kegembiraan dalam diri.

**Waktu Kegiatan:** 30 Menit

**Jenis Kegiatan:** Peragaan

**Alat & Bahan:** Gambar kartun yang lucu

**Fasilitator:** Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru menjelaskan tujuan dan bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Guru meminta anak untuk duduk dengan membentuk huruf U (5')



Anak melihat gambar lucu yang diperlihatkan guru (5'), dilanjutkan dengan melakukan Tepuk dan Gerakan Badut



Anak diminta untuk memeragakan apa saja untuk membuat tertawa orang lain. Katakan "anak-anak sekarang kita akan melakukan hal-hal yang lucu dan membuat orang lain tertawa. Anak-anak boleh membuat gambar, cerita, gerakan, lagu, sajak, atau apa saja yang membuat anak-anak tertawa asal tidak menjelek-jelekkan teman" (15'). Simpulkan oleh guru bahwa melucu dapat membuat diri sendiri dan orang lain gembira



Akhiri kegiatan dengan menyanyikan lagu "Aku senang" atau "di sini senang di sana senang" atau "Kalau kau suka hati".

## KEGIATAN IV

### BAHAGIA BERMAIN BERSAMA

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu meningkatkan kebahagiaan dengan bermain bersama teman sebayanya.

**Waktu Kegiatan:** 30 Menit

#### Jenis Kegiatan:

1. Permainan
2. Menyanyi

**Fasilitator:** Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru menjelaskan tujuan dan bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan diawali dengan meminta anak memilih teman yang akan diajak bermain (5')



Mainkan permainan yang disukai semua anak dan dapat membuat semua anak tertawa. Permainan kucing mengejar anjing, selain permainan ini, permainan lain dapat diterapkan asal melibatkan banyak anak. Petak umpet, burung elang mencari anak ayam, atau ular naga dapat juga sebagai salah satu alternatif permainan.



Anak dan fasilitator bernyanyi tentang lagu-lagu yang menimbulkan kebahagiaan sambil menyuruh anak berjoget mengikuti lagu yang dinyanyikan, misal: lagu menthok-menthok, di sini senang di sana senang, dikepak sayap, tepuk badut (5'),



Anak diminta untuk memberi komentar tentang kegiatan yang baru saja dilakukan (5').

## KEGIATAN X

### UNGKAPKAN PERASAAN

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu mengungkapkan berbagai macam emosi yang dialami seperti bahagia atau ceria, sedih, marah, dan takut. Diharapkan anak dapat terlatih untuk menjadi individu yang terbuka dan asertif, sehingga mampu mengurangi perasaan negatif dalam diri.

**Waktu Kegiatan:** 2 x 30 menit

#### Jenis Kegiatan:

1. Mendengar cerita
2. Mengungkapkan perasaan
3. Menggambar

**Fasilitator:** Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru mempersiapkan anak mengikuti kegiatan dengan diawali bernyanyi bersama tentang lagu-lagu yang bertema emosi (5')



Guru mengajak anak untuk memperhatikan gambar-gambar ekspresi wajah yang sudah disediakan dan meminta anak menyebutkan jenis ekspresi wajah tersebut (10')



Anak mendengar cerita yang dibacakan guru. Setiap sampai pada tema cerita yang memperlihatkan perasaan tokoh dalam cerita (berdasar gambar atau alat peraga), guru meminta anak untuk menyambung kata-kata atau isi cerita dengan kata-kata dari anak sendiri sesuai perasaan yang ditunjukkan oleh tokoh cerita (20')



Anak diminta untuk berpasang-pasangan dan diminta mengungkapkan perasaan yang sedang dialami saat itu dengan teman pasangannya (5')



Anak diminta untuk menggambar bebas dengan tema "perasaanku" diselebar kertas besar yang telah disediakan untuk semua anak di kelas (10')



Guru menekankan pada anak agar anak sering mengungkapkan perasaan yang sedang dialami (5')

## TEMA II

# SELF AWARENESS 2

### TUJUAN UMUM:

Anak dapat menghargai dan menerima keberhasilan, keadaan atau benda yang dimiliki

### KEGIATAN :

6. Bahagia saat berhasil
7. Keistimewaanku dan kegunaannya
8. Kenali Aku
9. Daftar Keistimewaan

#### KETERANGAN SIMBOL KEGIATAN:



Instruksi Fasilitator



Bercerita / komentar



Mendengar cerita



Bernyanyi



Melihat



Bermain / menari

## KEGIATAN IV

### BAHAGIA SAAT BERHASIL

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu meningkatkan kepuasan hatinya saat berhasil menyelesaikan suatu tugas atau saat berhasil meraih prestasi tertentu.

**Waktu Kegiatan:** 30 Menit

#### Jenis Kegiatan:

1. Mengerjakan tugas kelompok
2. Mengerjakan tugas individu

#### Alat & Bahan:

1. Sendok makan
2. Coklat butir

**Fasilitator:** Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru menjelaskan tujuan dan bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan diawali dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang anak (5')



Masing-masing kelompok anak diminta untuk memindahkan makanan ringan yang disediakan secara estafet dari sendok teman yang satu ke sendok teman yang lain sampai mencapai finish. Kelompok yang berhasil sampai garis finish diminta untuk merayakan keberhasilannya dengan memakan makanan yang telah diperoleh (15'). Setelah kerja kelompok selesai, masing-masing anak diminta untuk berlari mengambil makanan dengan sendok sampai garis finish, anak yang berhasil diminta untuk merayakan keberhasilannya.



Anak diiminta untuk menyampaikan perasaannya saat berhasil menyelesaikan kegiatan yang baru saja dilakukan (5).

## KEGIATAN V

### KEISTIMEWAANKU DAN KEGUNAANNYA

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan tentang keistimewaan yang dimiliki sehingga anak dapat merasa puas dengan diri sendiri

**Waktu Kegiatan:** 30 Menit

**Jenis Kegiatan:** Brainstromming

**Fasilitator:** Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru menjelaskan tujuan dan bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan diawali dengan mengajak anak membentuk lingkaran (5')



Anak mengerjakan kegiatan sesuai petunjuk guru. Setelah anak duduk membentuk lingkaran, anak diminta untuk berbagi mengenai hal-hal yang membuat mereka menyukai keadaan diri sendiri. Tanyakan julukan baik yang sering diberikan orang lain kepada anak (ibu, ayah, kakek, nenek, pengasuh, teman). Mintalah anak-anak untuk mengungkapkan hal ini dari tempat duduk mereka atau maju ke tengah lingkaran. Setelah selesai mintalah anak untuk memikirkan tiga keistimewaan dalam diri anak. Ambil kesimpulan dari jawaban mereka, kemudian pimpin mereka untuk bertepuk tangan (20') (Tillman & Hsu, 2003)



Anak dan fasilitator bernyanyi tentang lagu-lagu yang menunjukkan keistimewaan diri dan orang lain, "Tepuk anak tangguh"(5')

## KEGIATAN VI

### KENALI AKU

**Tujuan Khusus:**

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu meningkatkan penghargaan dan penerimaan terhadap kelebihan diri sendiri.

**Waktu Kegiatan:** 20 Menit

**Jenis Kegiatan:** Menggambar

**Alat Dan Bahan:** Alat gambar (kertas gambar dan pensil warna)

**Fasilitator:** Guru

**Rincian Kegiatan:**

Guru menjelaskan tujuan dan bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan diawali dengan mengajak anak duduk di lantai (5')



Anak diminta untuk menggambar diri sendiri dan keistimewaan yang dimiliki



Anak diminta untuk memberi komentar tentang gambar yang baru saja dibuat (5')

## KEGIATAN VII

### DAFTAR KEISTIMEWAAN

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu meningkatkan penerimaan diri terutama dengan lebih meningkatkan hal-hal positif yang dimiliki

**Waktu Kegiatan:** 30 Menit

**Jenis Kegiatan:** Guru memberi penguat terhadap perilaku positif anak

#### Alat & Bahan:

1. Daftar catatan guru mengenai perilaku positif anak
2. Peraga perbuatan baik (Gambar berbagai perbuatan baik)

**Fasilitator:** Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru menjelaskan tujuan dan bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan diawali dengan bernyanyi tentang keadaan diri, misal: “Aku bangga jadi muslim”, “Aku anak sholeh” (5’)



Anak mendengarkan cerita guru mengenai pengamatan yang dilakukan selama seminggu mengenai kebaikan yang dilakukan masing-masing anak. Katakan “Bu Guru akan membacakan hal-hal baik yang telah anak-anak lakukan selama satu minggu kemarin. Ungkapkan daftar kebiasaan positif yang telah dilakukan anak baik kata-kata atau perbuatan. Setelah selesai mengungkapkan daftar kebaikan anak tambahkan satu keistimewaan pada setiap kebiasaan yang dilakukan anak. Contoh: Amar membantu Abu ketika minumannya tumpah, perbuatan demikian menunjukkan sikap menolong dan mencintai”.



Anak diiminta untuk menyampaikan perasaannya tentang kegiatan yang baru saja dilakukan (5’)

## TEMA III

# *SOCIAL AWARENESS*

### TUJUAN UMUM:

Anak mengetahui hal-hal yang dapat menimbulkan emosi negatif dan mampu mengurangi perasaan tersebut sehingga menjadi lebih positif dan dapat berempati dengan teman lain

### KEGIATAN :

10. Kata-kata sebagai bunga atau duri

#### KETERANGAN SIMBOL KEGIATAN:



Instruksi Fasilitator



Mendengar cerita



Melihat



Menggambar



Bercerita / komentar



Bernyanyi



Bermain / menari

## KEGIATAN X

### KATA-KATA SEBAGAI BUNGA ATAU DURI

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu mengerti dan memahami bahwa ucapan atau perkataan yang disampaikan ke teman lain dapat membahagiakan atau menyakiti teman, sehingga anak dapat lebih meningkatkan perkataan yang membahagiakan.

**Waktu Kegiatan:** 30 menit

#### Jenis Kegiatan:

1. Mendengar cerita Bunga dan Duri
2. Refleksi cerita

**Fasilitator:** Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru menjelaskan tujuan dan bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan diawali dengan mengajak duduk melingkar dengan posisi yang membuat mereka menjadi nyaman (5)



Anak mendengar cerita Bunga dan Duri atau cerita lain yang bertema kata-kata yang menyenangkan atau menyakiti orang lain yang dibacakan guru (10')



Anak diminta untuk memberi komentar tentang cerita yang baru saja didengar (5')



Guru menyimpulkan bahwa rasa bahagia (emosi positif) dapat diperoleh dari kata-kata. Anak diminta memberi contoh kata-kata yang sering mereka dengar dan membuat mereka merasa bahagia (contoh: saat ibu mengatakan sayang, bangga, kangen, dll). Beri contoh spesifik kata-kata yang pernah membuat anak merasa bahagia saat di sekolah baik yang diucapkan oleh teman, guru, atau orang tua. Selain terdapat kata-kata yang membahagiakan, kata-kata terkadang juga dapat menyakiti, seperti terkena duri dan membuat yang mendengar merasa sedih, marah, benci, dll

### **Tanyakan:**

1. Kata-kata apa yang dapat membuat anak merasa sedih
2. Kata-kata apa yang dapat membuat anak merasa marah
3. Kata-kata apa yang harus diucapkan anak untuk membahagiakan orang lain

Ajak anak untuk bersama-sama mengucapkan “Tolong beri saya bunga, jangan duri!”.

## TEMA IV

# ***SELF MANAGEMENT*** **(MENGELOLA EMOSI NEGATIF)**

### TUJUAN UMUM:

Anak mampu mengurangi emosi negatif yang dirasakan sehingga perasaan/emosi tersebut menjadi lebih positif

### KEGIATAN :

11. Kotak Bahagia
12. Aku dapat menolongmu

#### KETERANGAN SIMBOL KEGIATAN:

	Instruksi Fasilitator		Bercerita / komentar
	Mendengar cerita		Bernyanyi
	Melihat		Bermain / menari
	Menggambar		

## KEGIATAN XI

### KOTAK BAHAGIA

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu membedakan emosi positif dan negatif yang dialami, serta anak diharapkan mampu menentukan aktivitas yang dapat membuat mereka merasa bahagia atau tidak bahagia.

**Waktu Kegiatan:** 30 menit

#### Jenis Kegiatan:

1. Membuat kotak bahagia dan tidak bahagia
2. Membuat kartu untuk kotak bahagia dan tidak bahagia

**Fasilitator:** Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru menjelaskan tujuan dan bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan diawali dengan menyanyi bersama. Selanjutnya guru akan menjelaskan kepada anak tentang pengelompokan emosi berdasar gambar-gambar ekspresi emosi yang ada ke dalam kelompok emosi bahagia dan emosi tidak bahagia (10')



Anak dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dan selanjutnya guru membagikan gambar-gambar ekspresi wajah kepada masing-masing kelompok dan meminta anak untuk membedakan ekspresi emosi tersebut ke dalam kelompok bahagia dan tidak bahagia (15')



Guru mengajak anak untuk membuat 2 kotak dan memberi nama masing-masing kotak tersebut dengan kotak bahagia dan tidak bahagia. Hiasi kotak tersebut sesuka hati dan letakkan di kelas. Bimbing anak-anak untuk membuat kartu-kartu yang menuliskan ide-ide bahagia dan tidak bahagia di secarik kartu yang telah disediakan dan minta anak-anak memasukkan kartu-kartu tersebut ke dalam kotak yang disediakan. Bantu anak-anak saat menuliskan ide mereka. Cari anak yang menunjukkan ekspresi tidak bahagia, ajak anak mengambil menulis perasaannya di secarik kertas, masukkan kertas ke kotak tidak bahagia, ajak anak mengambil kertas dari kotak bahagia, dorong anak melakukan kegiatan yang terdapat dalam secarik kertas yang diambil (30').

## TEMA V

# ***RELATIONSHIP SKILLS*** **(CINTA DAN KASIH SAYANG)**

### **TUJUAN UMUM:**

Anak dapat lebih mengenal dan mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang

### **KEGIATAN :**

13. Bahagia saat disayang
14. Bahagia saat berbagi
15. Cerita cinta

#### **KETERANGAN SIMBOL KEGIATAN:**

	Instruksi Fasilitator		Bercerita / komentar
	Mendengar cerita		Bernyanyi
	Melihat		Bermain / menari
	Menggambar		

## KEGIATAN VIII

### BAHAGIA SAAT DISAYANG

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu meningkatkan perasaan bahagia saat disayang atau dicintai.

**Waktu Kegiatan:** 30 Menit

#### Jenis Kegiatan:

1. Menggambar
2. Bernyanyi

#### Alat Dan Bahan:

1. Alat gambar (kertas dan pensil warna/krayon)
2. Peraga tentang cerita keluarga

**Fasilitator:** Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru menjelaskan tujuan dan bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan diawali dengan membagi kertas gambar dan krayon kepada anak (5')



Mintalah anak untuk menggambar dirinya sendiri dan orang yang menyayanginya. Setelah selesai menggambar mintalah anak untuk memeragakan bagaimana mereka disayangi oleh orang-orang disekitarnya (15')



Anak dan fasilitator bernyanyi tentang lagu-lagu yang menunjukkan kasih sayang, misal: lagu satu-satu aku sayang ibu, tepuk cinta, I Love You (5')



Anak diiminta untuk menyampaikan perasaannya tentang kegiatan yang baru saja dilakukan (5')

## KEGIATAN IX

### BAHAGIA SAAT BERBAGI

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu meningkatkan perasaan cinta dan merasakan kebahagiaan saat dapat berbagi dengan orang lain/teman lain.

**Waktu Kegiatan:** 30 Menit

#### Jenis Kegiatan:

1. Kegiatan berbagi
2. Bernyanyi
3. Cerita (Seri Hadis Kecil: Syamil Kids)

#### Alat & Bahan:

1. Makanan kecil
2. Penghapus

#### Fasilitator:

1. Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru menjelaskan kepada anak bahwa mulai hari ini adalah hari berbagi. Kegiatan diawali dengan cerita yang dibacakan guru tentang berbagi (makanan, tenaga, bantuan, ilmu/kepandaian, rizki, kasih sayang/cinta, salam, dan senyum). Tiap hari anak-anak akan sering berbagi dengan teman di sekolah, berbagi senyum, meja, pensil, gunting, dll. Tanyakan kepada anak:

1. Apa lagi yang bisa kita bagi?
2. Kapan kita berbagi?
3. Kenapa kita kadang tidak mau berbagi?
4. Bagaimana rasanya jika kita diberi sesuatu oleh teman? (10')



Ajak anak-anak untuk saling membagi sesuatu yang mereka miliki (5'). Jika anak tidak membawa sesuatu, guru dapat menyediakan suatu benda yang dapat dibagikan buat anak-anak. Pilih salah satu anak yang paling dikucilkan di kelas, minta anak kedepan dan katakan pada anak tersebut bahwa guru memberinya sesuatu yang ingin ia bagikan pula pada teman-temannya karena ia senang berbagi.



Anak dan fasilitator bernyanyi, lagu: Ayah ibu memberi, Tepuk Senyum Shodaqoh (5')

## KEGIATAN X

### CERITA CINTA

**Tujuan Khusus:**

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu meningkatkan perbuatan-perbuatan yang menunjukkan rasa cinta

**Waktu Kegiatan:** 30 Menit

**Jenis Kegiatan:** Mendengar Cerita

**Alat Dan Bahan:** Buku cerita tentang cinta atau kasih sayang

**Fasilitator:** Guru

**Rincian Kegiatan:**



Guru meminta anak-anak untuk duduk atau berbaring dengan santai (5')



Guru meminta anak untuk mendengar cerita dengan tema “Kasih Ibu” dan “Aku sayang keluargaku” yang dibacakan guru.



Anak diminta untuk menyimpulkan perasaan yang dialami tokoh dalam cerita. (5')

## TEMA V

# (RESPONSIBLE DECISION MAKING) KEYAKINAN DIRI

### TUJUAN UMUM:

Anak mampu mengambil keputusan dan bertanggung jawab dengan keputusan yang diambil serta mampu memotivasi diri untuk mencapai keyakinan yang dimiliki

### KEGIATAN :

11. Harapan Baik
12. Yes I Can

#### KETERANGAN SIMBOL KEGIATAN:

	Instruksi Fasilitator		Bercerita / komentar
	Mendengar cerita		Bernyanyi
	Melihat		Bermain / menari
	Menggambar		

## KEGIATAN XI

### HARAPAN BAIK

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan dapat meningkatkan harapan-harapan baik (positif) sehingga mereka dapat mengembangkan keyakinan yang positif.

**Waktu Kegiatan:** 30 menit

#### Jenis Kegiatan:

1. Membuat harapan baik
2. Cita-citaku

#### Alat Dan Bahan:

1. Cat air & kertas besar
2. Kotak & koin 5 warna (masing-masing 5 buah)

#### Fasilitator:

1. Trainer
2. Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru mengajak anak untuk membuat kelompok yang duduk membentuk lingkaran dengan menyanyikan lagu Lingkaran (5')

Guru dan trainer mengajak anak untuk membuat harapan yang digambar dengan jari menggunakan cat air di kertas besar untuk semua anak di kelompok tersebut (10')



Anak dibiarkan menggambar harapan-harapan positif mereka di kertas yang disediakan, kemudian guru meminta beberapa anak untuk menceritakan harapan yang telah mereka buat (15')

Permainan kedua yang dapat dilakukan melalui kegiatan mengekspresikan cita-cita dan menyakini bahwa apa yang diinginkan akan dicapai dengan usaha. Sediakan 5 kotak yang dapat diperoleh dari kardus mie instant atau lainnya. Persilakan 5 anak maju ke depan kotak berjarak 2 meter. Tanyakan pada masing-masing anak "Besok besar ingin jadi apa?". Katakan pada anak "Cita-cita kalian sangat bagus. Yok kita capai cita-cita itu. Kalian lemparkan bola cita-cita ke kotak cita-cita. Yak mulail!". Anak-

anak lain menghitung setiap bola cita-cita yang masuk. Lihat bersama-sama, jika belum masuk anak mengulang lagi sampai bola cita-cita bisa masuk ke kotak. Setelah selesai katakan pada anak “Mas Amo ingin jadi polisi, tadi bola I tidak masuk tapi setelah berusaha 4 kali masuk, nah cita-cita mas Amo akan tercapai kalau terus berusaha seperti melempar bola ini.

Lanjutkan permainan hingga semua anak memperoleh kesempatan melempar bola cita-citanya (diadaptasi dari Musfiroh, 2005).

## KEGIATAN XII

### YES I CAN

#### Tujuan Khusus:

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu meningkatkan perasaan yakin pada kemampuan dirinya.

**Waktu Kegiatan:** 30 menit

**Jenis Kegiatan:** Mendengar Cerita

**Fasilitator:** Guru

#### Rincian Kegiatan:



Guru meminta anak-anak untuk duduk atau berbaring dengan santai (5')



Guru meminta anak untuk mendengar cerita “Aku Bisa Makan Sendiri/ Mandi Sendiri” yang dibacakan guru.



Anak diminta untuk menyimpulkan perasaan yang dialami tokoh dalam cerita, dan diminta untuk menirukan ucapan yang sering diucapkan tokoh yaitu “Yes I can” (Ya, aku bisa). Setelah mendengar cerita, setiap anak akan mengerjakan sesuatu guru meminta anak untuk mengucapkan “Yes, I can” bersama-sama dengan semangat. (5')

## KEGIATAN VIII

### TEBAK EKSPRESI

#### **Tujuan Khusus:**

Setelah mengikuti kegiatan ini anak diharapkan mampu mengenal berbagai emosi yang diamati melalui gambar dan ekspresi emosi yang dialami orang lain

**Waktu Kegiatan:** 30 menit

**Jenis Kegiatan:** Bermain tebak ekspresi emosi

#### **Fasilitator:**

1. Guru
2. Orangtua

**Alat dan bahan:** Kartu gambar ekspresi emosi

#### **Rincian Kegiatan**

❖ Sebelum kegiatan dimulai, buatlah lingkaran untuk mengkondisikan anak. Ajaklah anak bermain tepuk, misalnya dengan bermain tepuk angka:

Tepuk satu : X *one*

Tepuk dua : XX *one, two*

Tepuk tiga : XXX *one,two,three*

Setelah anak terkondisi, guru mulai mendiskusikan aturan permainan pada anak dengan mengatakan: “Anak-anak, hari ini kita akan bermain tebak ekspresi emosi, dalam lingkaran ini, nanti ibu akan menunjukkan salah seorang anak secara bergantian untuk maju ke tengah lingkaran, lalu mengambil kartu di kotak yang sudah Ibu siapkan, anak yang mengambil kartu itu lalu menirukan ekspresi wajah sesuai yang dilihat, kemudian anak-anak yang lain harus bisa menirukan dan menebak dengan benar emosi atau perasaan yang sesuai dengan gambar, anak yang

benar menjawab pertama kali, ia akan mendapat giliran berikutnya. Siap anak-anak..... kita mulai diawali dengan Mas/Mbak..... (sebut nama salah satu siswa).”

❖ Ulangi kegiatan sampai semua anak mendapat giliran.



## LAMPIRAN KERTAS KERJA SISWA

*By Dr Rjana Mashar, S.Psi., M.Si., Psikolog*

## LEMBAR PENGENALAN EMOSI DIRI



**Marah**



**Senang**



**Sedih**



**Jijik**



**Takut**

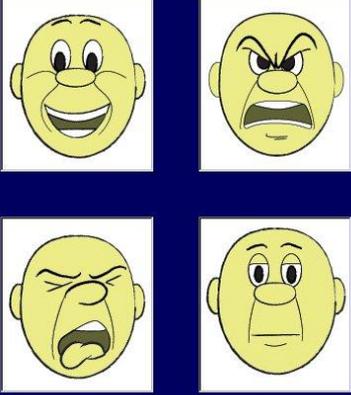
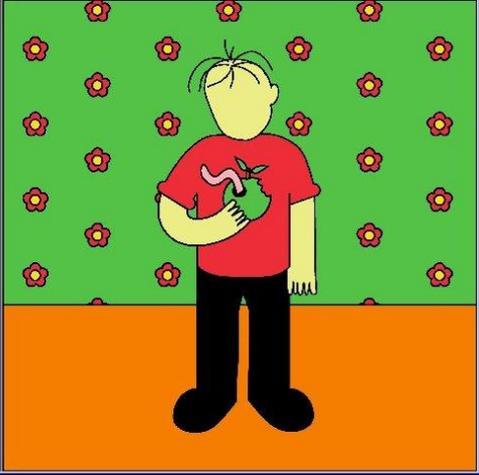


**Terkejut**

(sumber: <https://resourceful-parenting.blogspot.com>)

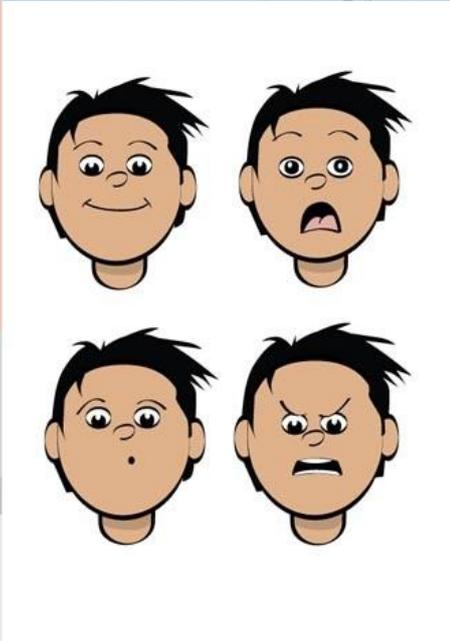
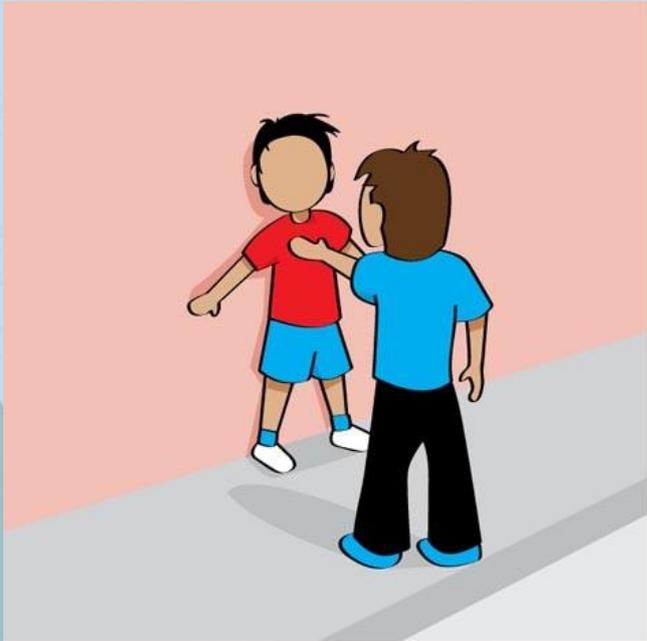


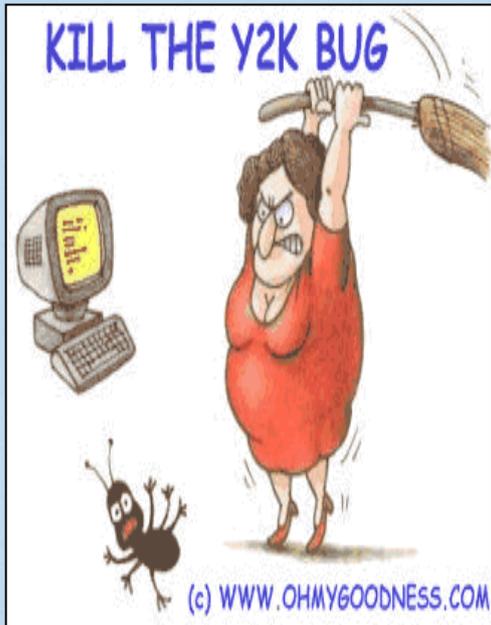
PIPS-Faces



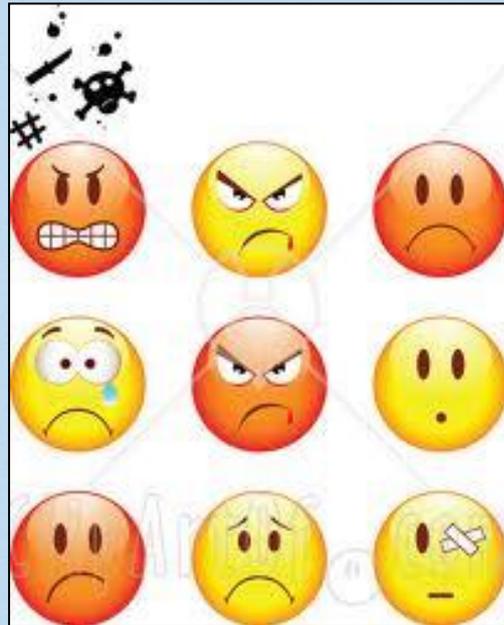
Click on the face you think best fits the picture, then press the Next Question button

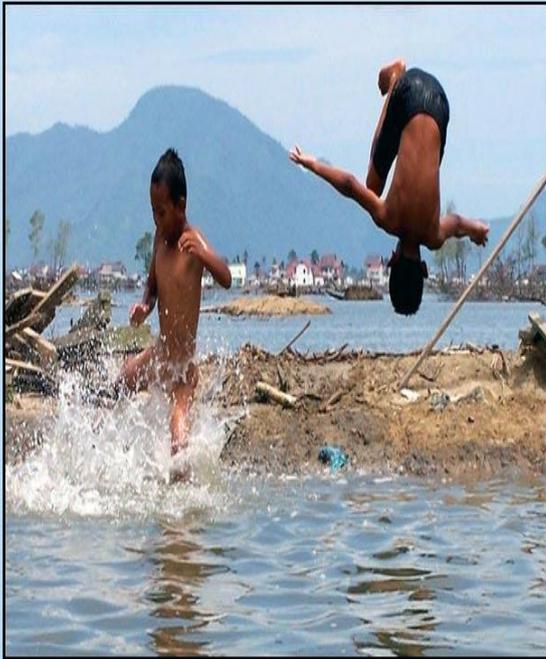
Question 9 of 36



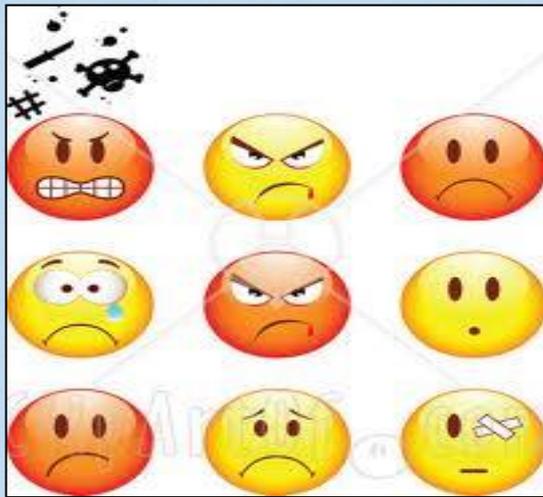


<https://appleajeng.blogspot.com>





(sumber: <https://blogrudjiwijaya.wordpress.com>)





(sumber:<https://tips-cara-memutihkan-wajah.blogspot.com>)



**LEMBAR CERITA  
EMOSI ANAK**

A large, empty white rectangular area intended for writing a story.

