

# SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online): 2528-083X

Volume 4 Nomor 1 Januari 2018

P. 30-43

## PEMBELAJARAN SENTRA MELALUI BERMAIN ASSOSIATIVE

*Gesa Kharisma Putri*

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah NU Al Hikmah Mojokerto

e-mail: [gesakharismagkp@gmail.com](mailto:gesakharismagkp@gmail.com)

**Abstrak :** Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini, melalui bermainlah anak dapat belajar dengan baik. Banyak hal yang dapat kita lihat pada saat kegiatan bermain, perubahan perkembangan anak dapat terlihat dengan jelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh inovasi pembelajaran sentra melalui bermain *Assosiative* terhadap perkembangan nilai-nilai moral agama anak kelompok B di lembaga TK Insan Cendekia dan TK Roudhlatul Jannah Sidoarjo. Pendekatan kuantitatif eksperimen pada penelitian ini menggunakan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Insan Cendekia Sidoarjo dengan jumlah subjek penelitian 28 anak dan TK Roudlatul Jannah dengan jumlah subjek penelitian 30 anak. Data penelitian didapat dengan teknik observasi dan dokumentasi menggunakan pedoman observasi perkembangan nilai-nilai moral agama. Pada penelitian ini, Analisis data dilakukan berbantuan SPSS dengan menggunakan uji (anova). Hasil penelitian menunjukkan nilai F hitung sebesar 4,909 dengan tingkat signifikan (sig) 0,002 kurang dari 5%,. Hasil ini dijadikan dasar dalam mengambil kesimpulan. Karena angka signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian diatas peneliti menyimpulkan bahwa (1) Bermain *Assosiative* berpengaruh signifikan terhadap nilai-nilai moral agama anak kelompok B, (2) inovasi pembelajaran sentra melalui Bermain *Assosiative* berpengaruh signifikan terhadap nilai-nilai moral agama anak kelompok B. Selanjutnya disarankan kepada para guru Taman Kanak-Kanak dalam rangka meningkatkan perkembangan nilai-nilai moral agama anak dapat menggunakan jenis permainan *Assosiative*.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Sentra, Bermain Assosiative

### PENDAHULUAN

Masa anak atau kanak-kanak adalah fase perkembangan manusia yang sangat penting. Pada masa ini anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat cepat menuju usia remaja dan dewasa. Keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan pada masa kanak-kanak sangat menentukan

bentuk fisik dan kondisi psikologi individu pada masa dewasa. Salah satu faktor yang mempengaruhi tumbuh kembangnya anak adalah kelompok sebaya /*peer group*. (mutiah,2010).

Sesuai dengan UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang beriman ,bertakwa kepada tuhan yang maha esa,berakhlak mulia, sehat, ber ilmu,cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, kelanjutan UU RI nomor 20 tahun 2003 pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini, dimana masa usia dini (kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun) merupakan masa yang peka, karena masa ini merupakan masa terjadinya peningkatan fungsi-fungsi fisik dan perkembangan psikis yang siap merespon stimuli lingkungan dan meng internalisasikan ke dalam pribadinya.

Berdasarkan landasan kebijakan tersebut yang disempurnakan dalam kurikulum pendidikan anak usia dini tahun 2013 Peraturan Presiden nomor 60 tahun 2013 tentang pengembangan anak usia dini holistik-integratif pendekatan saintifik maka dapat dimaknai bahwa pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini merupakan intervensi lingkungan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan cara memberikan rangsangan pendidikan.

Masa ini masa awal perkembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, kedisiplinan, kemandirian, seni, moral dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal.

Pendidikan Anak Usia dini akan menjadi cikal bakal pembentukan karakter bangsa, sebab pada usia ini anak belajar berinteraksi dengan orang lain sehingga akan merangsang anak untuk bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini merupakan kebutuhan penting bagi anak untuk memperoleh pengalaman berinteraksi dengan berbagai macam karakter anak yang nantinya sangat berguna untuk kematangan psikologis dan emosi seorang anak.

Menurut **Howard Gardner** (1983) kecerdasan emosional anak sebagai definisi dasar yaitu kemampuan untuk memahami orang lain, memotivasi, cara bekerja dan bekerja sama, kemampuan untuk membedakan dan menanggapi dengan tepat suasana hati, dan hasrat orang lain. Anak didorong untuk tumbuh secara emosional dan mengembangkan konsep diri yang positif. (Slavin, 2008, dalam buku bermain dan perkembangan anak, UPI 2014)

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seorang anak untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. (Yuliani Sujiono, 2011). Kehidupan anak-anak tidak pernah terlepas dari kegiatan bermain baik sendiri mau pun berkelompok dengan temannya. Sebagian orang tua berpendapat bahwa anak terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadi tidak tegas, Sedangkan ada juga yang

mempunyai persepsi bahwa bermain merupakan kebutuhan anak untuk membantu proses perkembangan kognitif dan psikologi anak. Ditinjau dari psikologi anak, banyak ahli psikologi yang berpendapat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Tanpa disadari melalui kegiatan bermain akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan jiwa dan kreativitas anak. Anak yang sering dibatasi oleh orang tua ataupun guru akan membentuk anak-anak yang lemah dan tidak kompeten, yang menyebabkan pemalu dan merasa ragu terhadap kemampuannya atau tidak percaya diri.

Pada tahap anak usia 5-6 tahun anak bermain dengan orang lain, baik di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan rumah, anak terkadang berusaha keras untuk mendapatkan sesuatu yang sesuai dengan keinginannya. Dan tidak jarang anak menagis, mengamuk tanpa kendali (yati, 2000). Kondisi yang sedemikian sering dikenal dengan istilah emosional yang berlebihan. Jika kondisi ini berlanjut, akan mengurangi kesempatan anak dalam bermain dengan teman sebayanya. Banyak perilaku yang berlebihan dan perilaku bermasalah muncul pada masa remaja atau pada awal periode kehidupan dewasa, di karenakan tidak terselesaikannya masalah pada waktu masa kanak-kanak, sehingga perilaku anti sosial terulang kembali dan sulit untuk diubah. (Tandry, 2010).

Perilaku berlebihan pada anak merupakan ledakan emosi yang terjadi pada anak-anak disertai rasa marah dan serangan agresif, manangis, menjerit, berguling, menghentak-hentakkan kedua kaki, dan tangan pada lantai/tanah. Ledakan emosi ini terjadi karena anak masih mengalami hambatan dalam berkomunikasi sehingga tidak dapat menyampaikan keinginan dengan tepat, akibatnya keinginan anak sering tidak terpenuhi dan membuat frustrasi (Anantasari, 2006). Adakalanya luapan emosi ini melibatkan usaha menipu anak untuk mendapat perhatian. Perihal di atas merupakan salah satu kendala bagi anak ber sosialisasi dengan teman sebayanya dan mencerminkan rendahnya pemahaman moral anak.

Kegiatan bermain memiliki banyak jenis salah satunya adalah bermain *assosiative*. Bermain *Assosiative* adalah bermain secara berkelompok/lebih dari satu orang, Pada saat permainan banyak melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi.. Permainan ini sudah terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi dan tidak ada pemimpin dan tujuan permainan tidak jelas. Jenis permainan ini berbentuk sosial, yaitu adanya interaksi sosial antara anak satu dengan yang lainnya. Sedangkan isi permainan didalamnya *dramatic play* yang akan terdapat berbagai permainan sesuai peran.

Perkembangan nilai-nilai moral dan agama pada anak usia sangat erat kaitannya dengan budi pekerti, sikap sopan santun, patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari. Potensi tersebut dapat berkembang secara optimal melalui pemberian rangsangan melalui kegiatan pembiasaan rutin dan

keteladanan yang dilakukan anak sehari-hari. Menurut Kohlberg perkembangan moral anak usia 5-6 tahun berada pada tingkatan yang paling dasar yang dinamakan dengan penalaran moral prakonvensional. Pada tingkatan ini anak belum menunjukkan internalisasi nilai-nilai moral secara kokoh.

Anak-anak ketika dilahirkan tidak memiliki moral (*imoral*). Tetapi dalam dirinya terdapat potensi moral yang siap berinteraksi dengan orang lain (orang tua, saudara dan teman sebaya), anak belajar memahami tentang perilaku mana yang baik, mana yang buruk, yang boleh dikerjakan dan tidak boleh dikerjakan. Semua itu mereka dapat dari apa yang dilihat dan dipelajari secara realita kehidupan dari awal kehidupan sampai bertambahnya usia.

Model pembelajaran yang kurang kreatif yang dilakukan oleh guru akan menghambat peningkatan aspek perkembangan jiwa pada anak. Contohnya kegiatan bermain peran yang dilakukan di lingkungan lembaga TK Insan cendekia dengan judul "*ibu ayooo kita memasak*" namun aturan main pada kegiatan ini sering di bawah panduan guru dan waktu yang terbatas sehingga terkesan bahwa anak merasa dibatasi tanpa ada kebebasan untuk berekspresi. Hasil studi pendahuluan ini melalui wawancara singkat, pertanyaan dalam bentuk pedoman wawancara dengan guru diperoleh data bahwa anak kelompok B, menunjukkan bahwa kurang lebih 69% masih mengalami perkembangan nilai-nilai moral agama yang kurang baik, seperti kecenderungan berebut mainan, tidak mau mengikuti aturan main, aktifitas yang ricuh dan guru yang dominan memberikan instruksi kepada anak, berbicara tidak baik dan tidak sopan kepada teman.

Berkaitan dengan hal tersebut perlu kiranya dicari bukti secara empirik tentang pengaruh bermain bersama/berkelompok dapat meningkatkan moral anak dengan mengurangi terjadinya luapan emosional dan menanamkan nilai-nilai moral agama pada anak usia dini. Dalam hal ini bermain *assosiative* adalah kemampuan meminjam atau meminjamkan mainan dan mengikuti atau mengajak anak-anak bekerjasama dalam permainan pembelajaran sentra "aku bisa menjadi dokter" dengan berbagai karakter yang dilakukan oleh anak-anak tersebut sesuai dengan inisiatif mereka masing-masing.

## **PEMBAHASAN**

Lembaga pendidikan anak usia dini merupakan suatu wadah pendidikan formal prasekolah yang mempunyai program pendidikan untuk anak usia dini Program yang dilakukan haruslah dibuat senyaman mungkin. Oleh karena itu para guru PAUD harus memperhatikan kematangan dan tahap perkembangan tiap anak didik, kesesuaian alat bermain, metode belajar, serta media atau alat bantu yang digunakan. Rata-rata umur minimal anak mulai dapat belajar di sebuah lembaga PAUD adalah antara 4-5 tahun. Sedangkan rata-rata umur kelulusannya adalah 6-7 tahun. Setelah lulus dari TK, anak didik kemudian akan melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi di atasnya yaitu Sekolah Dasar (SD) atau yang sederajat.

Lembaga Pendidikan Anak Usia dini adalah lembaga yang berperan menjadikan cikal bakal pembentukan karakter anak-anak bangsa, sebab pada usia ini anak belajar berinteraksi dengan orang lain sehingga akan merangsang anak untuk bisa mengembang berbagai aspek perkembangan yang ada pada anak. Hal ini merupakan kebutuhan penting bagi anak untuk memperoleh pengalaman berinteraksi dengan berbagai macam karakter anak yang nantinya sangat berguna untuk kematangan psikologis dan emosi seorang anak.

Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 TK bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial, emosional, bahasa, kognitif dan fisikmotorik untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Perkembangan tersebut saling berkaitan satu sama lain. Salah satunya adalah perkembangan berbahasa yang berkaitan dengan membaca dan berhitung. Kegiatan membaca adalah suatu kesatuan pokok yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan seperti mengenali huruf, kata, menghubungkannya dengan bunyi, serta menarik kesimpulan dari suatu bacaan. Kompetensi dasar dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini adalah anak mampu berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, mengenal simbol – simbol dan dapat melambangkannya.

### **Konsep Bermain**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Undang-undang Sisdiknas tahun 2003, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Menurut Mansur (2005: 88) Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa keemasan atau *golden ages*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 30% dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua (Keith Osborn, Burton I. White dan Benyamin S. Bloom dalam Diana Mutiah, 2010).

Kehidupan pada masa anak usia dini, dengan berbagai pengaruhnya adalah masa kehidupan yang sangat penting khususnya berkaitan dengan diterimanya ransangan (stimulasi) dan perlakuan dari lingkungan hidupnya. Kehidupan ini merupakan periode yang disebut sebagai periode kritis atau periode sensitif dimana kualitas perangsangannya harus diatur sebaik-baiknya dan memerlukan intervensi dari lingkungan. Menurut Rebet dalam diana mutiah, 2010, Periode kritis adalah saat dimana individu memperoleh

rangsangan, perlakuan dan pengaruh dari lingkungan pada masa-masa atau saat yang tepat.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 60 tahun 2013 tentang pengembangan anak usia dini holistik-integratif, bab 1, pasal 1: Anak usia dini adalah anak sejak janin dalam kandungan sampai dengan usia 6 tahun yang dikelompokkan atas janin dalam kandungan sampai lahir, lahir sampai dengan usia 28 hari, usia 1 sampai dengan 24 bulan, dan usia 2 sampai dengan 6 tahun. Penulis dapat menyimpulkan bahwa anak usia dini merupakan titipan tuhan anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.

Kelembagaan PAUD di Indonesia memiliki peran penting dalam memacu peningkatan angka partisipasi anak usia dini yang mengikuti layanan Pendidikan Anak Usia Dini. PAUD mendasari jenjang pendidikan selanjutnya. Perkembangan secara optimal selama masa usia dini memiliki dampak terhadap kemampuan untuk berbuat dan belajar pada masa-masa berikutnya.

Dari berbagai definisi para ahli di atas, mengenai anak usia dini penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini merupakan kelompok anak yang mempunyai pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan emosi, sosial emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan yang dilaluinya.

#### **Bermain Assosiative (*Assosiative play*)**

Salah satu jenis permainan yang dikembangkan bagi anak usia dini. Pada usia kelompok B bermain assosiative sangat diminanti oleh anak-anak. Bermain *assosiative* menurut Mildred Parten (1932), dikutip oleh (Mutiah, 2010), Adalah Bermain secara berkelompok/lebih dari satu orang, Pada saat permainan banyak melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi. Mereka cenderung tertarik dan terjadi tukar-menukar mainan. Permainan ini sudah terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi dan tidak ada pemimpin dan tujuan permainan tidak jelas. Meminjam atau meminjamkan mainan dan mengikuti atau mengajak anak-anak antri adalah contoh-contoh assosiative play. Tipe permainan ini berbentuk sosial, yaitu ada interaksi sosial antara anak satu dengan yang lainnya. Sedangkan isi permainan didalamnya bermain peran yang akan terdapat berbagai permainan peran sesuai dengan topik yang dilakukan oleh anak-anak tersebut sesuai dengan inisiatif mereka masing-masing.

#### **Batasan Mengenai Bermain**

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

- a) Dilakukan berdasarkan *motivasi intrinsik*, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
  - b) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh *emosi-emosi yang positif*. Walaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai bagi anak. Kadang-kadang kegiatan bermain disertai rasa takut, namun anak mengulang-ulang kegiatan itu karena ada rasa nikmat yang diperoleh.
  - c) *Fleksibilitas* yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain.
  - d) Lebih menekankan *pada proses* yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih berpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan.
  - e) *Bebas memilih* dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil di taman bermain atau taman kanak-kanak. Kebebasan memilih menjadi tidak begitu penting bila anak beranjak besar.
  - f) Mempunyai kualitas *pura-pura*. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari. Kerangka ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain seperti bermain peran, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar dan lain-lain. Kualitas pura-pura memungkinkan anak bereksperimen dengan kemungkinan-kemungkinan baru.
- Ciri-ciri terakhir di atas menjadi indikasi paling kuat bahwa seseorang anak usia pra sekolah sedang melakukan kegiatan bermain. James Sully dalam bukunya *Essay On Laughter* (dalam Miller, 1972), mengemukakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman.

### **Perkembangan Nilai-nilai Moral Agama**

Kata moral berasal dari kata latin *Mores*, yang berarti tata cara, adat istiadat, kebiasaan dan peraturan atau nilai-nilai. Istilah moral diartikan sebagai peraturan, nilai-nilai dan prinsip moral, kesadaran orang untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai dan prinsip yang telah baku dan dianggap benar. Nilai-nilai moral ini sebagai seruan untuk berbuat baik kepada orang tua, kepada orang lain, memelihara kebersihan, memelihara hak orang lain, larangan mencuri, berbohong. Seseorang dapat dikatakan bermoral, apabila tingkah laku orang tersebut sesuai dengan nilai-nilai moral yang dijunjung tinggi kelompok sosialnya (Susanto, 2011: 65).

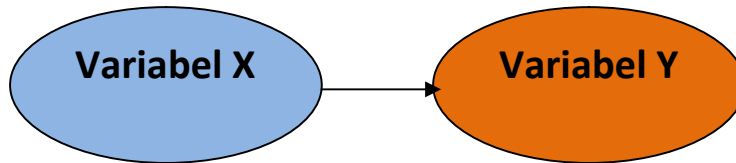
Perilaku moral berarti perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosialnya. Perilaku moral dikendalikan konsep-konsep moral peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu bentuk daya dan yang menentukan pola perilaku yang diharapkan dari seluruh anggota kelompok.

Sedangkan perilaku tak bermoral ialah perilaku yang tidak sesuai dengan harapan sosial. Perilaku demikian tidak disebabkan ketidak-acuhan akan harapan sosial melainkan ketidak setujuan dengan standart sosial atau kurang adanya perasaan wajib menyesuaikan diri. Dan perilaku amoral atau non moral lebih disebabkan ketidak acuhan terhadap harapan kelompok sosial daripada pelanggaran sengaja terhadap standar kelompok. Beberapa diantara perilaku salah anak kecil lebih bersifat amoral daripada tak bermoral (Hurlock, 1993: 74).

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang berjudul Pengaruh Inovasi pembelajaran sentra melalui bermain *assosiative* terhadap Perkembangan Nilai-nilai moral agama anak kelompok B Taman Kanak-Kanak ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010:15) mengemukakan bahwa penelitian kuan-titatif adalah penelitian berdasar filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, Teknik pengambilan sampel data umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain hubungan variabel *independent* dengan variabel *dependent* antara metode bermain *assosiative* terhadap perkembangan sosial emosional dan nilai-nilai moral agama anak kelompok B dapat digambar-kan sebagai berikut:



Hubungan antara variabel independent dengan variabel dependent.

#### **Keterangan :**

- X : Inovasi pembelajaran sentra
- Y1 : Perkembangan nilai-nilai moral agama
- > : Hubungan variabel independent terhadap variabel dependent secara bersama-sama

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengukur pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel bebas yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah bermain *assosiative play* (X) Sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan nilai-nilai moral agama (Y1).

### **Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian merupakan suatu bentuk rancangan yang digunakan dalam melakukan prosedur penelitian. Terkait dengan pelaksanaan penelitian ini, maka peneliti menggunakan pola penelitian eksperimen.

Menurut Campbell & Stanley (dalam Arikunto, 2011) pola rancangan penelitian eksperimen untuk pengujian hipotesis penelitian mengelompokkan dalam tiga kategori, yaitu :kesatu pra eksperimen, kedua *Quasi Experimental* dan ketiga eksperimen murni.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental*. Metode penelitian *Quasi Experimental* salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat (Prasetyo & Jannah, 2011:158). Sedangkan Sugiyono (2012:72), menyatakan bahwa metode *Quasi Experimental* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian *Quasi Experimental* dilakukan secara sistematis, logis dan teliti dengan cara melakukan kontrol terhadap kondisi dengan tujuan: pertama menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian, kedua memprediksikan kejadian atau peristiwa di dalam latar belakang eksperimental, dan ketiga untuk menarik generalisasi hubungan-hubungan antar variabel.

Sesuai permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah permasalahan asosiatif, yaitu suatu pertanyaan (hipotesis) yang dikemukakan oleh peneliti dengan menghubungkan variabel (Sugiyono, 2012:69). Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yakni variabel independen (Bermain *Assosiative*) dan variabel dependen perkembangan nilai-nilai moral agama.

### **Subjek Penelitian**

Sasaran dalam penelitian ini adalah seluruh anggota populasi, sehingga digunakan istilah subjek penelitian. Subjek penelitian adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Insan Cendekia dan Roudhatul Jannah.

### **Prosedur dan Teknik Pengambilan Subjek Penelitian**

Pengambilan subjek penelitian menggunakan prosedur *probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2014 : 84).

### **Besarnya Subjek Penelitian**

TK Insan Cendekia dan TK Roudhotul Jannah Sidoarjo merupakan lokasi pelaksanaan penelitian ini. Adapun jumlah siswa kelompok B pada TK Insan Cendekia sebanyak 30 anak dan TK Roudlatul Jannah Sidoarjo sebanyak 30 anak, dengan hitungan 30 anak yang diberi treatment dan 30 anak yang tidak diberi *treatment*. Menurut Sujarweni, (2012;16) Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling* jenuh, yakni semua anggota populasi dijadikan sampel.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian, Karena data yang dikumpulkan digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Pengumpulan data adalah prosedur yang siste-matis dan standart untuk memperoleh data yang diperlukan. Selalu ada hubungan antara pengumpulan

data dengan masalah penelitian yang akan dipecahkan. Di bawah ini akan diterangkan jenis-jenis teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Observasi
2. Dokumentasi
3. Wawancara

### **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh inovasi pembelajaran sentra melalui bermain *Assosiative* terhadap perkembangan nilai-nilai moral agama anak kelompok B di TK Insan Cendekia dan TK Roudlatul Jannah Kab Sidoarjo.

Lokasi pelaksanaan penelitian adalah TK Insan Cendekia dan TK Roudlatul Jannah kabupaten Sidoarjo. Subyek penelitiannya adalah anak kelompok B1 dan B2 di TK Insan Cendekia yang berjumlah 28 anak dan B1 dan B2 di TK Roudlatul Jannah yang berjumlah 30 anak. Perangkat pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen mau kelas kontrol menggunakan Rencana Kegiatan Mingguan (RPPM), Rencana Kegiatan Harian (RPPH) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penelitian ini menggunakan 1 (satu) variabel bebas yaitu dan perkembangan nilai-nilai moral agama yang memiliki 12 ( dua belas) pernyataan. Sampel penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji statistik yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas menggunakan rumus *korelasi product momen*, Uji reliabilitas menggunakan *Analisis Varians Hoyt (Anova Hoyt)*, Uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogrov Smirnov*, Uji Homogenitas dengan menggunakan *levene's test* dan uji hipotesis menggunakan *Analisis of Variance (ANOVA)*.

Setelah melalui proses penelitian dengan melakukan kegiatan inovasi pembelajaran sentra menggunakan metode bermain *Assosiative*, maka terdapat hasil analisis data observasi kegiatan pembelajaran. Indikator aspek perkembangan yang diamati adalah perkembangan nilai-nilai moral agama yang sudah dipaparkan pada bab III.

#### **Deskripsi Hasil Penelitian**

Pada deskripsi hasil penelitian ini akan membahas tentang rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum dan minimum yang diperoleh dari hasil kegiatan yang diberikan pada masing-masing kelompok yaitu kelompok I eksperimen dengan perlakuan bermain *Assosiative*, sedangkan kelompok II merupakan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan (*treatment*).

Hasil kegiatan tersebut dicatat dan dihitung berdasarkan kelompok dan jenis kegiatan yang diterapkan. Disini akan dianalisa hasil dari ke 2 kelompok tersebut (kelompok eksperimen dan kontrol). Berdasarkan hasil analisis dengan

menggunakan program *SPSS 20.0. for Windows*, selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Kegiatan pengamatan perkembangan nilai moral agama pada penelitian ini meliputi pengamatan terhadap dua kelompok anak yang terdiri kelompok kontrol, guru melaksanakan pembelajaran sebagaimana mestinya. Sedangkan pada kelompok eksperimen diberikan sebuah perlakuan dengan menggunakan inovasi pembelajaran sentra melalui bermain *Assosiative*.

### **a. Kelompok I (Model pembelajaran bermain *Assosiative*)**

- 1) Rata-rata hasil observasi awal perkembangan moral agama anak diberikan model pembelajaran bermain *assosiative* (kelas eksperimen) adalah 21,793 sedangkan hasil observasi perkembangan moral agama tertinggi dan terendah adalah 27 dan 14. Sedangkan nilai standar deviasi hasil observasi awal sebesar 0,83.
- 2) Rata-rata hasil observasi akhir perkembangan moral agama setelah diberikan model pembelajaran bermain *assosiative* adalah 26,069 sedangkan hasil observasi perkembangan bahasa tertinggi dan terendah adalah 27 dan 21. Sedangkan nilai standar deviasi hasil observasi akhir sebesar 8.0.
- 3) Nilai beda rata-rata antara hasil observasi awal dan hasil observasi akhir adalah sebesar 4,276. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa Model pembelajaran bermain *Assosiative* ternyata dapat meningkatkan perkembangan Moral Agama anak sebesar 4,276.

### **b. Kelompok II (Kontrol)**

- 1) Rata-rata hasil observasi awal perkembangan moral agama sebelum diberikan model pembelajaran bermain *assosiative* adalah 19,310, sedangkan hasil observasi perkembangan tertinggi dan terendah adalah 25 dan 14. Sedangkan nilai standar deviasi hasil observasi awal sebesar 0,65.
- 2) Rata-rata hasil observasi akhir perkembangan moral agama setelah diberikan model pembelajaran bermain *assosiative* adalah 22,897, sedangkan hasil observasi perkembangan moral agama tertinggi dan terendah adalah 27 dan 14. Sedangkan nilai standar deviasi hasil observasi akhir sebesar 4,29.
- 3) Nilai beda rata-rata antara hasil observasi awal dan hasil observasi akhir adalah sebesar Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ternyata model pembelajaran bermain *assosiative* dapat meningkatkan perkembangan moral agama anak sebesar 3,587.

Dari uraian tersebut di atas, dapat diketahui bahwa ada perbedaan hasil observasi (pengamatan) dari kedua kelompok perlakuan tersebut (Eksperimen dan kontrol). Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil observasi akhir lebih tinggi daripada nilai rata-rata hasil observasi awal dari kedua kelompok tersebut. Hal ini berarti pemberian perlakuan berupa kegiatan

model pembelajaran bermain *assosiative* ternyata memberikan pengaruh terhadap peningkatan rata-rata perkembangan moral agama anak.

Kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Bermain dengan orang lain akan membantu anak untuk mengembangkan hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan tersebut. Pada saat melakukan aktivitas bermain, anak belajar berinteraksi dengan teman, memahami bahasa lawan bicara, dan belajar tentang nilai sosial yang Dengan kata lain dapat diartikan bahwa bermain mempunyai peran dalam perkembangan ada pada kelompoknya (Supartini, 2004).

Hasil penelitian tersebut di atas juga memperkuat teori bahwa program bermain yang direncanakan mempunyai manfaat terhadap optimalisasi kemampuan sosialisasi anak. Bermain mempunyai manfaat dalam merangsang sensorik motorik anak. Bermain mempunyai manfaat dalam merangsang sensorik motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, dan perkembangan moral. Menurut peneliti, masih terdapat beberapa hal yang kurang maksimal dalam penelitian. Terutama dalam program bermain yang peneliti laksanakan lebih banyak melibatkan guru, sedangkan peneliti belum maksimal dalam melibatkan orang tua atau pengasuh anak. Peneliti hanya melibatkan orang tua maupun pengasuh saat pengisian kuesioner, sedangkan program bermain *assosiative play* yang peneliti berikan mayoritas adalah *dramatic play*, dimana anak diajak bermain sesuai dengan kejadian sehari-hari misalnya menjadi penjual dan pembeli di pasar, memasak, menjual dan membeli sayur, bekerja di pabrik roti dan lain sebagainya yang secara keseluruhan kurang melibatkan orang tua. Sedangkan sesuai teori akan lebih baik jika keterlibatan orang tua di maksimalkan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dari BAB V sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari penelitian ini, maka pada BAB ini akan dirumuskan simpulan dan saran yang berkaitan dengan judul penelitian pengaruh inovasi pembelajaran sentra melalui bermain *assosiative* terhadap perkembangan nilai-nilai moral agama anak kelompok b di TK Insan Cendekia dan Roudlatul Jannah Sidoarjo. Simpulan sebagai berikut: Bermain *assosiative* berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan nilai-nilai moral agama anak kelompok B di TK Insan Cendekia dan Roudlatul Jannah Sidoarjo.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alice S. Carter, Margaret J. Briggs-Gowan, Stephanie M. Jones, and Todd D. Little. 2003. "behavior problems; social-emotional competencies; infant; assessment; scale Development". *Journal of Abnormal Child Psychology*, Vol. 31, No. 5, pp. 495-514
- Arkunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arthur I. Costa tentang "Describing the Habith of Mind"  
<http://pgpaud.unpkediri.ac.id/index.php/web/data/3.1>
- Badru, Zaman. 2011. *Starategi Pengembangan Moral-Agama di TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Catron, C.E and Allen, J. 1999. *Early Childhood Curriculum a Creatuve-Play Model*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Duane Schultz. 1991. *Psikologi Pertumbuhan Model-model Kepribadian Sehat*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*
- Goleman, Daniel. 2004. *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Godwin S. Ashiabi. 2007. "Play in the Preschool Classroom: Its Socioemotional Significance and the Teacher's Role in Play". *Journal Early Childhood Education*, Volume: Vol. 35, No. 2, October 2007 (California State University).
- H. Kuntoro. 2009. *Dasar Filosofis Metodologi Penelitian*, Surabaya: Pustaka Melati.
- Jean Ellis Ormrod. 2008. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Penerbit Airlangga
- Kathryn David Geldard. 2013. *Menangani Anak dalam Kelompok*, Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Luluk Asmawati, dkk. 2008. *Modul 1 Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia dini*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Maria Von Salisch. 2001. "Children's emotional development Challenges in their relationships to parents, peers, and friends" *International Journal of Behavioral Development International Journal of Behavioral Development*, Freie Universita't Berlin, Germany 2001; 25; 310
- Mingming Zhou and Jessie Ee. 2012. "Development and Validation of the Social Emotional Competence Questionnaire (SECQ)". *National Institute of Education*, Nanyang Technological University, Singapore. Journal Volume 4, Number 2, November 2012 pp 27-42
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.
- M.Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- M. Fadliliah & Lilif M. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Monks, Knoers, S. R. Haditono. *Psikologi Perkembangan pengantar dalam berbagai bagian*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Program Pascasarjana Unesa, 2014. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Santoso, S. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliana Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliana Nurani & Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahyudin, Uyu, 2011. *Penilaian Perkembangan anak Usia Dini: Panduan untuk Guru, Tutor, Fasilitator dan Pengelola PAUD*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Wortham, Sue C. 1994. *Early Childhood Curriculum Developmental Bases For Learning and Teaching*. New York: Mac millan College Publishing Company, Inc
- Yani, M. Turhan. 2011. *Modul I Pengembangan Moral-Agama untuk Anak Usia Dini*. PG. PAUD. FIP-Unesa.