

USULAN STPPA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI 5 - 6 TAHUN

Lilis Amperawati

Universitas Panca Sakti Bekasi
Email: lilisamperawati02@gmail.com

Durrotul Muniroh

Universitas Panca Sakti Bekasi
Email: durrotul98@gmail.com

Debie Susanti

Universitas Panca Sakti Bekasi
Email: drdebiesusanti@yahoo.com

ABSTRACT

Early Childhood Education is the level of education given before children enter the basic education level. This level carries out learning activities for early childhood. In this age range, children are in the golden age, which is a period where the child's brain can develop very rapidly both in physical growth and mental development. Therefore, early childhood needs to be given educational stimuli that are appropriate to their age level so that all children's potentials grow and develop optimally. There are six aspects of development that must be stimulated in order to achieve the standard of development achievement. This article attempts to describe developmental achievements for children aged 5-6 years using the study literacy method from several similar journals that have existed previously as a reference. Based on the research conducted, the stages of achievement of the growth and development of children aged 5-6 years in every aspect can be maximized by providing educational stimulation that pays attention to the principles of early childhood learning, through fun learning and playing experiences.

Keyword: Proposal, STPPA, 5-6 years.

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan yang diberikan sebelum anak masuk ke jenjang pendidikan dasar. Jenjang ini melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini. Dalam rentang usia ini anak-anak berada pada masa emas yaitu masa dimana otak anak dapat berkembang sangat pesat baik dalam pertumbuhan secara fisik maupun perkembangan mentalnya. Oleh karena itu anak usia dini perlu diberikan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tingkat usianya agar semua potensi anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Ada enam aspek perkembangan yang harus distimulasi untuk dapat mencapai standar capaian perkembangannya. Artikel ini berupaya untuk mendeskripsikan capaian perkembangan bagi anak usia lima sampai enam tahun dengan metode study literacy dari beberapa jurnal sejenis yang sudah ada sebelumnya sebagai rujukan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, tahapan capaian pertumbuhan dan perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam setiap aspeknya dapat

dimaksimalkan dengan pemberian stimulasi pendidikan yang memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini., melalui pengalaman belajar dan bermain yang menyenangkan.

Keyword: *usulan, STPPA, 5-6 tahun.*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003, pasal 28 PAUD adalah istilah untuk jenjang pendidikan yang diberikan sebelum anak masuk ke jenjang pendidikan Dasar. Pendidikan Anak usia Dini mengelola kegiatan pembelajaran anak sampai usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan sebagai upaya untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohaninya, supaya mereka mampu dan siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Anak PAUD adalah anak pada rentang usia 4-6 tahun yang berarti mereka berada pada masa usia emas (*golden age*) yaitu fase dimana pertumbuhan anak berkembang dengan sangat pesat. Untuk mengetahui capaian perkembangan dan pertumbuhan anak kita mengenal istilah STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak). Berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014, ada enam aspek perkembangan yang mesti diberikan rangsangan melalui berbagai kegiatan bermain yang menyenangkan agar semua potensi anak berkembang optimal. Keenam aspek tersebut terdiri dari : Aspek Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional dan Seni.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014 adalah merupakan standar minimal perkembangan yang harus dicapai seorang anak sesuai dengan rentang usianya, termasuk yang usia 5-6 tahun . Menurut Prof. Dr. Lydia Freyani, Dewan Guru besar Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, kegiatan di PAUD dapat memberi rangsangan atau stimulasi pendidikan yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak pra-sekolah. Seluruh aktivitasnya dilakukan melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Untuk mengoptimalkan hasil pencapaian perkembangan anak, pemberian stimulasi/rangsangan yang kami berikan dalam penelitian ini tetap memperhatikan prinsip-prinsip belajar bagi anak usia dini. Berdasarkan uraian diatas capaian semua aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun ini sebenarnya masih dapat ditambah untuk menumbuh kembangkan potensinya. Maka pada kesempatan ini kami akan membahas usulan STPPA usia 5-6 tahun yang diharapkan dapat menjadi tambahan bagi STPPA yang sudah ada.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Jalaluddin, Psikologi Agama, (Jakarta : Rajawali Perss, 1996), hal. 226 *,Ibid.*, hal. 231, sifat keagamaan yang dimiliki oleh individu berfungsi sebagai suatu system nilai yang memuat norma-norma tertentu. Secara umum norma-norma tersebut dijadikan kerangka acuan dalam bersikap dan bertingkah laku agar sejalan dengan keyakinan agama yang dianutnya. Norma-norma yang termuat didalam agama akan memotivasi pemeluknya untuk hidup secara berdampingan meski berbeda agama. Selanjutnya Jalaluddin mengatakan bahwa “Jika solidaritas dan consensus dari suatu masyarakat yang oleh Kuper dan M.G. Smith dianggap sebagai unsure budaya yang digunakan sebagai pedoman hidup

sehari-hari bersumber dari ajaran suatu agama, maka fungsi agama adalah sebagai motivasi dan etos masyarakat. Dalam konteks ini, maka agama memberi pengaruh dalam menyatukan masyarakat. Sebaliknya agama juga dapat menjadi pemecah, jika solidaritas dan consensus melemah dan mengendur. Kondisi seperti ini terlihat dalam masyarakat yang majemuk dan heterogin. Karena sikap fanatisme kelompok tertentu dalam masyarakat majemuk dan heterogin, maka akan memberi pengaruh dalam menjaga solidaritas dan consensus bersama.

Menurut Ratna Megawangi dalam bukunya yang berjudul Pendidikan Karakter (2010) “pengembangan nilai moral dan agama dilakukan melalui proses *knowing the good, reasoning the good, loving and feeling the good, and acting the good* yaitu proses melibatkan aspek kognitif, emosi dan fisik dengan menanamkan nilai karakter kejujuran sehingga akhlak mulia bisa terukir menjadi *habit of the mind, heart dan hands*. Pendapat pakar itu menyimpulkan bahwa perkembangan moral dan agama anak usia 5–6 tahun adalah suatu kemampuan untuk berinteraksi dengan tingkah laku yang baik sesuai dengan norma agama dan norma masyarakat, sehingga menimbulkan kemampuan membedakan perilaku yang baik dan buruk. Indonesia sebagai negara yang heterogen termasuk dalam masalah keyakinan, menyebabkan sangatlah penting kita mengenalkan dan menanamkan tentang kerukunan antar umat beragama kepada anak sejak dini karena nantinya anak akan melakukan interaksi dengan berbagai kalangan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Pada aspek fisik motorik terdiri dari motorik kasar, motorik halus, kesehatan dan keselamatan diri. Menurut Decaprio (2013:18) motorik kasar merupakan gerakan tubuh dengan menggunakan otot-otot besar ataupun sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Kegiatan ini dilakukan oleh anak dengan dasar kesenangan. Bermain aktif mempraktikkan gerakan berlari, melompat, melempar, dan gerakan yang lain adalah gerakan yang dilakukan baik terlibat dalam permainan dengan aturan maupun bermain bebas. Endang Rini Sukamti (2007: 72) menjelaskan aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contohnya antara lain, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Kemudian gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain.

Permainan tradisional adalah suatu bentuk kegiatan motorik kasar yang berupa permainan anak-anak yang memiliki ciri kedaerahan asli serta sesuai dengan aspek budaya dalam kehidupan masyarakat yang dapat digunakan sebagai pembelajaran. Permainan rakyat tersebut bukan hanya bertujuan untuk menghibur dan bersenang-senang namun juga untuk menjaga hubungan sosial (Chasanah, 2015). Cici Ratna Sari, Sofia Hartati (2019) menyampaikan Di Sumatera Barat melalui permainan tradisional, anak-anak dapat melakukan berbagi dengan orang lain. Hal ini terlihat ketika anak-anak dapat meminjamkan mainan dengan orang lain. Anak dapat berbagi makanan/minuman dengan temannya dan Anak-anak juga mau menggunakan mainan secara bergiliran. Hal ini sejalan dengan penelitian Hapidin bahwa permainan tradisional edukatif akan membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi serta terbangunnya karakter positif (Hapidin, 2016). Dengan kata lain bahwa

permainan tradisional dapat menstimulasi seluruh aspek bahkan termasuk karakter, perilaku sosial maupun saling berbagi.

Motorik halus, merupakan perkembangan gerak yang meliputi otot kecil dengan koordinasi mata-tangan. Contohnya seperti menggambar, menulis, memotong, menyusun puzzle, atau memasukkan balok sesuai bentuknya. Gerakan motorik halus ini akan sangat menentukan terhadap kemampuan perkembangan yang lainnya, karenanya perlu dirangsang secara baik melalui kegiatan main yang dapat memaksimalkan gerak motorik halus, misalnya dengan memainkan playdough. kegiatan-kegiatan yang dapat menstimulus kemampuan motorik halus anak menurut Wiratni, 2016, hlm. 3 (dalam Sumardi, Lutfi Nur, Peny Angraeni, 2018), Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan *Play Dough*) yaitu melalui “.....menjiplak bentuk, melipat kertas, meronce, menganyam, mencocok, menggunting, merobek, menggambar, mewarnai, membentuk dan menjahit.” Menurut Putri (2016, hlm. 3) “Kemampuan motorik halus anak harus dilatih setiap hari dengan hal yang menyenangkan serta disukai anak-anak”. Maka dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan perkembangan fisik motorik dalam lingkup perkembangan motorik halus anak, guru maupun orang tua harus menstimulus melalui berbagai kegiatan dan menyenangkan yang dikuasai oleh anak serta sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Niken Widiastita, Laode Anhusadar (2020) dan temuan pada penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media playdough dalam pembelajaran sangat tepat digunakan sebagai sarana untuk menstimulasi perkembangan anak serta menunjukkan bahwa penggunaan media konstruktif dalam upaya meningkatkan kecedasan visual-spasial anak usia dini sangat tepat untuk digunakan sebagai salah satu sarana media pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

Pada kenyataannya, tidak semua anak usia dini memperoleh perlindungan dan keamanan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Data dari World Health Organization atau WHO pada tahun 2010 menyatakan bahwa sekitar 20% perempuan dan 5-10% laki-laki di dunia pernah mengalami kekerasan seksual pada masa kanak-kanak (Septiani, 2021). Data lain terkait kasus kekerasan seksual pada anak usia dini yang menghebohkan masyarakat di Indonesia salah satunya adalah kasus pelecehan di sekolah TK JIS, Kasus Emon di Sukabumi yang memperkosa/sodomi 120 anak/remaja, yang masih hangat terekam di otak kita adalah Kasus Yuyun di Bengkulu yang diperkosa 14 orang hingga ia meninggal), serta juga kasus pengusaha di Kediri yang memperkosa 58 anak. Pemahaman anak yang masih minim tentang kekerasan seksual dan bahaya laten di sekitarnya mengakibatkan anak hanya mampu diam saat mereka dilecehkan. Dengan demikian, pengarahan, diskusi, ataupun bimbingan terkait seks ternyata sangat penting untuk diberikan disaat perkembangan seksual anak mulai berkembang, salah satunya saat usia dini. (Novita Maulidya, dkk., 2021).

Risty Justicia (2016), Program underwear rules ini merupakan wadah untuk para orangtua dan guru untuk mengajarkan cara memberikan pendidikan seksual bagi anak usia dini sebagai upaya pencegahan terjadinya kekerasan seksual pada anak. Kesimpulan penulis dalam artikel ini agar orangtua dapat mengantisipasi kekerasan seksual pada anak usia dini, yaitu dapat memberikan nasihat dan upaya agar anak dapat menjaga tubuhnya dari orang yang berniat

buruk pada anak. Selain itu, anak dapat mengetahui batasan-batasan sentuhan dari orang lain serta waspada terhadap perilaku jahat.

Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Menurut Jean Peaget: Pada usia 2-7 tahun anak menjadi 'egosentris', sehingga berkesan 'pelit', karena ia tidak bisa melihat dari sudut pandang orang lain. Anak tersebut juga memiliki kecenderungan untuk meniru kemampuan untuk memberi nama, mengidentifikasi, menyimpulkan serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain. Decentering anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya.

Bahasa, menurut pandangan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, merupakan suatu ucapan pikiran dan perasaan manusia yang tersusun secara teratur dengan mempergunakan bunyi sebagai alat. Pada anak usia 5-6 tahun akan lebih matang dalam memahami bahasa komunikasi lisan dan sebuah instruksi non verbal. Pemahaman komunikasi lisan dan instruksi non verbal ini disebut sebagai perkembangan sintaksis dan pragmatis pada anak. Bahasa (*language*) dan bicara (*speech*) adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan.

Menurut Tri Nola Mulfiani, Syahrul Ismet (2020) Teka-teki silang ialah jenis permainan yang memiliki nilai edukasi. Teka-teki silang atau yang dikatakan dengan TTS dikemukakan Ariwibowo dalam Syofiani, Zaim, Syahrul (2018:89) ialah bentuk permainan yang cara memainkannya yaitu mengisi bagian ruang kosong membentuk kotak putih menggunakan huruf sehingga kemudian akan membentuk sebuah kata yang didasarkan atas petunjuk yang digunakan. Petunjuk pada permainan teka-teki silang modifikasi ini adalah menggunakan gambar rahasia, dimana anak menebak kata berdasarkan ciri-ciri gambar rahasia. Teka-teki silang selain mengembangkan keterampilan membaca anak juga memiliki manfaat sebagaimana yang dikemukakan Mirzandani dalam Saripudin (2018:35-36) bahwasanya permainan teka-teki silang akan mempunyai manfaat yaitu untuk meningkatkan kegiatan dan hasil belajar anak, hal ini dikarenakan selama mengisi teka-teki ini, anak diminta untuk mengkondisikan pikirannya supaya tenang, rileks dan jernih yang akan menjadikan memori otak anak menjadi kuat, dan menjadikan daya ingat anak menjadi meningkat.

Bermain teka-teki merupakan permainan yang menyenangkan dan mengasah pikiran orang yang memainkannya untuk berfikir secara mendalam dan menemukan jawaban dari soal atau tebakan yang diberikan. Bermain teka-teki adalah jenis permainan yang bertujuan untuk membangun pengetahuan anak melalui pengalaman yang diperoleh dari aktivitas memecahkan suatu soal atau Teka-teki sendiri, yang dapat berupa gambar, kata, atau huruf. Anak diberikan kesempatan yang luas dalam kegiatan pembelajaran dikelas untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. (Sevy Ristalia Nabela, Sasmiasi, dkk, 2017).

Perkembangan Sosial Emosional (Feeney et.al) meliputi; kompetensi sosial (menjalin hubungan dengan kelompok sosial), kemampuan sosial (perilaku yang digunakan dalam situasi sosial), kognisi sosial (pemahaman terhadap pemahaman, tujuan dan perilaku diri sendiri dan orang lain, perilaku prososial (kesediaan untuk berbagi, membantu, bekerjasama, merasa nyaman dan aman,

dan mendukung orang lain) serta penguasaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan moralitas (perkembangan dalam menentukan standar baik dan buruk. Kecerdasan emosional sebagai kemampuan untuk mempersepsi, memahami, mengelola dan menggunakan emosi untuk memfasilitasi berpikir, diukur dengan ukuran berbasis kemampuan. Bar-On, 2005, p.2). Bar-On, menjelaskan bahwa kecerdasan emosional merupakan penampang kompetensi emosional dan sosial yang saling terkait, keterampilan dan fasilitator yang berdampak pada perilaku cerdas, diukur dengan selfreport.

Febri Yuridnir Rahimah, Rita Eka Izzaty,(2018) Kesadaran diri merupakan kemampuan individu untuk mengenali perasaan dan mengetahui alasan merasakan hal tersebut serta pengaruh perilaku individu terhadap orang lain. Menurut (Goleman, 1996) istilah kesadaran diri mengarah pada perhatian individu yang introspektif dan reflektif dalam diri terhadap pengalamannya, terkadang disebut sebagai kepekaan. Kesadaran diri tersebut secara umum terdapat pada kehidupan sehari-hari.

Selistia Hutami dan Dedah Jumiatin, (2021)menyampaikan bahwa Sikap tanggung jawab harus ditanamkan sejak dini yang mana sikap ini merupakan bagian dari karakter manusia dan pastinya dimiliki juga oleh anak. Mengajarkan anak agar memiliki sikap tanggung jawab berbeda dengan cara mengajarkan pada orang dewasa. Misalnya melalui bermain, ngobrol, bercerita (storytelling) yang digunakan sebagai program untuk meningkatkan sikap tanggung jawab, terasa lebih efektif sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman, cerita yang menarik dan gambaran dari cerita yang didengarkannya dan anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan sampai selesai.

Erni Rosydiana, (2017) Kecerdasaan musikal pada anak usia dini teridentifikasi melalui indikator sebagai berikut: (1) Anak-anak suka memukul-mukul benda-benda di sekelilingnya; (2) Anak dapat menyanyi dengan lebih baik, nada teratur, dan relatif merdu dari teman sebayanya; (3) Anak mudah mengikuti irama musik dengan alat musik angklung; (4) Anak senang benyanyi-nyanyi kecil atau bersenandung; (5) Anak memiliki suara yang merdu; (6) Anak senang menyanyi; (6) Dapat memainkan alat musik; (7) Mampu mengingat lagu dengan cepat; (8) Anak mudah mengenali lagu. Salah satu cara meningkatkan kecerdasan musical anak adalah melalui permainan music angklung secara berkelompok. Dengan bermain alat musik angklung mendidik para pemainnya untuk disiplin, bekerjasama, dan bertenggang rasa sehingga membangun karakteristik positif kelompok.

Sementara pada aspek seni, tahap preschematic usia anak 5-6 tahun sudah dapat menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, spidol, dan bahan-bahan alam) dengan rapi, menggambar bebas dari bentuk dasar titik garis, lingkaran, segitiga dan segiempat, menggambar orang dengan lengkap dan proposional, dan dapat mencetak dengan berbagai media dengan lebih rapi. Salah satu bentuk seni ada yang disebut doodle. Doodle Art adalah suatu gaya menggambar dengan cara mencoret, terlihat abstract, ada yang tidak bermakna juga ada yang bermakna, terkadang karya yang dihasilkan tidak memiliki bentuk yang benar namun terlihat unik dan menarik.

3. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah metode study literasi atau kajian kepustakaan Penelitian ini memiliki sumber dari jurnal-jurnal terdahulu yang

menjadi rujukan untuk usulan STPPA 5-6 tahun. Penelitian kepustakaan dapat dipercaya hasilnya dalam menjawab permasalahan penelitian dikarenakan isi dari penelitian kepustakaan adalah kumpulan dari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain (Wandi & Mayar, 2019). Pengumpulan data dilakukan dengan menganalisa hasil-hasil penelitian terdahulu dan menyimpulkan tentang standar capaian perkembangan yang bisa kami usulkan sebagai tambahan STPPA yang sudah ada.

Dalam pelaksanaannya penelitian kami juga menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilakukan di RA Raudhatul Ummah yaitu satuan pendidikan PAUD yang beralamat di Kecamatan Mustikajaya Kota Bekasi dengan mengambil objek pengamatan Kelas B1 yang berjumlah 15 orang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Teknik yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan melakukan pengamatan / observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data hasil perkembangan anak sebelum dan sesudah dilakukan intervensi atau pemberian stimulasi semua aspek perkembangan melalui kegiatan yang mengarah pada pencapaian hasil perkembangan anak sesuai dengan rencana perkembangan yang akan kami usulkan untuk anak usia 5 – 6 tahun. Setelah data dianalisa barulah dibuat kesimpulan.

4. HASIL PEMBAHASAN

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014 adalah merupakan standar minimal perkembangan yang harus dicapai seorang anak sesuai dengan rentang usianya, termasuk yang usia 5-6 tahun. Menurut Prof. Dr. Lydia Freyani, Dewan Guru besar Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, kegiatan di PAUD dapat memberi rangsangan atau stimulasi pendidikan yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak pra-sekolah. Seluruh aktivitasnya dilakukan melalui pendekatan bermain sambil belajar. Untuk mengoptimalkan hasil pencapaian perkembangan anak, pemberian stimulasi/rangsangan yang kami berikan dalam penelitian ini tetap memperhatikan prinsip-prinsip belajar bagi anak usia dini.

Berdasarkan STPPA Permendikbud No. 137 tahun 2014, untuk aspek Nilai Agama dan Moral usia 5-6 tahun terdiri dari : mengenal agama yang dianut ; mengerjakan ibadah; berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb ; menjaga kebersihan diri dan lingkungan; mengetahui hari besar agama, dan menghormati agama orang lain. STPPA yang kami usulkan yaitu mengenal nama-nama agama yang ada di Indonesia dan menghormatinya.

Selanjutnya tentang aspek Fisik dan Motorik. Untuk motorik kasar, STPPA yang sudah ada adalah: Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; melakukan permainan fisik dengan aturan; terampil menggunakan tangan kanan dan kiri ; melakukan kegiatan kebersihan diri. Yang kami usulkan anak dapat melakukan permainan tradisional. Dengan melakukan permainan tradisional tidak hanya motorik kasar saja yang berkembang tapi juga menanamkan sikap sportif, kerjasama dan kreatif, bahkan sekaligus juga mengenal literasi budaya bangsa melalui permainan yang ada didaerahnya.

Standar Motorik Halus terdiri dari: Menggambar sesuai gagasannya; meniru bentuk; melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan; menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar; menggunting sesuai dengan pola; menempel gambar dengan tepat; mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci. Usulan kami untuk motorik halus adalah membuat berbagai bentuk memui bermain playdoug, ini berguna untuk merangsang gerak motorik halus dan juga mengembangkan ide dan kreatifitas anak.

Aspek Fisk Motorik terkait dengan Kesehatan dan Perilaku Keselamatan sudah ada standar: Berat badan sesuai tingkat usia; tinggi badan sesuai standar usia; berat badan sesuai dengan standar tinggi badan; lingkaran kepala sesuai tingkat usia; menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin); membersihkan, dan membereskan tempat bermain; mengetahui situasi yang membahayakan diri; memahami tata cara menyebrang; mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras). STPPA yang kami usulkan dalam aspek ini adalah: Anak mengetahui anggota badan yang harus dijaga dari pelecehan; Anak dapat menghindarkan diri dari bahaya pelecehan seksual. Hal ini sangat penting kita membekali anak dengan seks education dengan kondisi semakin maraknya tingkat pelecehan seksual terhadap anak yang sangat memprihatinkan.

Berikutnya adalah STPPA Aspek Kognitif tentang Belajar dan Pemecahan masalah: Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan); memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial; menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan). Usulan Kami untuk perkembangan ini adalah Anak dapat menjawab game berbasis STEAM / teka teki sederhana baik lisan maupun tertulis.

Dalam hal aspek kognitif berpikir logis, STPPA yang sudah ada yaitu: Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter"; menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung); menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan; mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah); mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi); mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi; mengenal pola ABCD-ABCD; mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. Yang kami usulkan adalah anak menunjukkan kemampuan menganalisa sebab akibat dan membuat kesimpulan.

Sementara untuk berpikir simbolis kemampuan minimal yang harus dicapai terdiri dari: Menyebutkan lambang bilangan 1-10; menggunakan lambang bilangan untuk menghitung; mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan; merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil). Sedangkan yang kami usulkan yaitu anak dapat melakukan perhitungan tambah dan kurang dengan lambang bilangan (angka).

Aspek Pengembangan Bahasa dalam Memahami Bahasa terdiri dari: Mengerti beberapa perintah secara bersamaan; mengulang kalimat yang lebih

kompleks; memahami aturan dalam suatu permainan; senang dan menghargai bacaan. Sedangkan untuk Mengungkapkan Bahasa: Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks; menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama; berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung; menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan); memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan; menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita. STPPA yang kami usulkan untuk memahami dan mengungkapkan bahasa adalah: Anak mampu menjawab telephon dengan kalimat singkat; dapat menyebutkan nama dan karakter tokoh yang ada dalam sebuah cerita yang dibaca/didengar.

Untuk keaksaraan standar yang sudah ada dalam STPPA yaitu: Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal; mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya; menyebutkan kelompok gambar yang memiliki/huruf awal yang sama; memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf; membaca nama sendiri; menuliskan nama sendiri; memahami arti kata dalam cerita. Usulannya adalah anak dapat bermain teka-teki sederhana, teka-teki bergambar.

Aspek perkembangan Sosial Emosional yang pertama yaitu kesadaran diri, dengan uraian: Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi; memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat; mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar). Dalam hal ini usulan kami adalah menunjukkan sikap sadar diri untuk menjaga emosi karena manusia harus hidup bersama dan saling membutuhkan (mahluk sosial).

Dalam rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain, sudah ada standar: Tahu akan haknya; mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan); mengatur diri sendiri; bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri. Dan usulan kami adalah anak memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas/ proyek baik sendiri maupun bersama-sama.

Aspek sosial emosi bagian terakhir adalah perilaku prososial, terdapat capaian: Bermain dengan teman sebaya; mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar; berbagi dengan orang lain; menghargai hak/pendapat/karya orang lain; menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah); bersikap kooperatif dengan teman; menunjukkan sikap toleran; mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb); mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. Usulan kami dalam perilaku prososial adalah terbiasa menawarkan bantuan kepada teman yang membutuhkan.

Kemampuan anak untuk menikmati berbagai alunan lagu dan suara pada bidang seni meliputi anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu dan memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman. Selanjutnya kami mengusulkan anak mampu menyanyikan lagu dengan memainkan alat musik angklung.

Aspek seni yang kedua adalah anak tertarik dengan kegiatan seni yang terdiri dari: Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar; menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu

irama atau lagu tertentu; bermain drama sederhana; menggambar berbagai macam bentuk yang beragam; melukis dengan berbagai cara dan objek; membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll). Untuk usulannya yaitu menggambar dengan teknik *doodle/graffito*.

5. KESIMPULAN

Usulan STPPA usia 5-6 tahun yang kami usulkan diatas berdasarkan pengamatan yang kami lakukan bahwa setelah anak diberikan rangsangan pendidikan melalui pengenalan materi, pembiasaan, menanamkan pemahaman dan praktek pembelajaran teknik lainnya terhadap siswa diperoleh data capaian perkembangan sesuai dengan yang diharapkan.

Nilai agama dan moral , sebelum diberikan pengenalan nama agama di Indonesia hampir semua anak belum mengetahui nama-nama agama apa saja yang diakui di Indonesia, tetapi setelah diberikan intervensi dan pemahaman, 13 anak sudah tahu nama agama di Indonesia dan memahami juga kalau harus menghormatinya, karena walaupun agamanya berbeda dengan tapi semuanya adalah saudara sebangsa yaitu bangsa Indonesia.

Perkembangan motorik kasar melalui permainan tradisional tidak hanya motorik kasar saja yang berkembang tapi juga menanamkan sikap sportif, kerjasama dan kreatif, bahkan sekaligus juga mengenal literasi budaya bangsa melalui permainan yang ada didaerahnya.

Demikian juga dengan motorik halusnya, kemampuan anak untuk membuat berbagai bentuk dari playdough mampu meningkatkan ide dan daya kretivitas. Aspek kognitif anak juga menunjukkan peningkatan setelah diberikan stimulasi sesuai kegiatan bermain yang sesuai dengan standar capaian yang direncanakan, baik dalam kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis ataupun berpikir simbolis.

Selajutkan aspek bahasa dapat kami simpulkan bahwa, anak mulai mampu dan terbiasa melakukan komunikasi melalui telephon, dapat memahami karakter dan makna sebuah cerita yang didengar, serta anak juga senang dan menunjukkan kemampuan keaksaraan melalui melakukan permainan teka teki sederhana, apalagi teta-teki bergambar.

Untuk aspek sosial emosional masih diperlukan waktu yang lebih panjang dalam menanamkan karakter melalui pembiasaan-pembiasaan baik sesuai yang diusulkan. Sebagian anak masih terlihat belum meninjukan perkembangan yang diharapkan , karena masalah sikap dan perilaku itu memerlukan pembiasaan yang terus menerus.

Yang terakhir adalah aspek seni. Pada aspek ini terlihat melalui pembelajarn bermain music angklung selama 1 bulan, anak sudah mampu menyayikan 2 lagu, dan juga mempu meningkatkan focus dan konsentrasi, kolaborasi dan melatih koordinasi tangan, mata dan pikiran. Satu lagi adalah kemampuan anak membuat hasil karya bentuk *doodle/graffito*, terlihat banyak hasil karya berbentuk abstrak tapi tetap bagus dan enak dilihat.

DAFTAR PUSTAKA

Arviani Sari(*) Universitas PGRI Semarang, (2021), Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Ditinjau dari Aspek Sintaksis dan Pragmatik, Jurnal Kualita Pendidikan

- Alfatihaturrohmah, Dewi Mayangsari Muhammad Busyro Karim, (2018) Kemampuan Berbicara Anak usia 5-6 Tahun Di TK X Kamal, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini
- Afif Izza Fauziyah, (2020). Pengaruh Metode Eksperimen Tema Gejala Alam Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Sebab-Akibat Pada kelompok B di TK Labschool UNESA, Jurnal PAUD Teratai.
- Alvin Fatimatuz Zahro, (2021) Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun Di Masa Pandemi Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua Di TK Islam Terpadu An Nur Kebomas Gresik, <https://doi.org/10.18860/jpau.v1i1.1077>
- Aim Abdul Karim, Muqowim,(2020), Implementasi Permainan Tradisional Jamuran dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun, PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Cici Ratna Sari, Sofia Hartati, Elindra Yetti, (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. DOI: 10.31004/obsesi.v3i2.225.
- Deffa Lola Pitaloka, Dimiyati ,Edi Purwanta, (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Dea Annisa1 , Nurhayati Djamal1, (2020) .Meningkatkan Perilaku prososial Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington, Jurnal AUDHI, <https://www.neliti.com/id/publications/333123>
- Dwi Ana Pertiwi1,Siti Fadryana Fitroh2, Dewi Mayangsari 3, (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun, 88 Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini.
- Devrizal, Riswanti Rini, Nia Fatmawati, (2019). Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD Cahaya Kartini Bandar Lampung, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/19143/13661>
- Dewi Rohana, Zulkifli N, Enda Puspitasari, Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak usia 5-6 Tahun, <https://media.neliti.com/media/publications/209133>
- Endang Nur Junita 1, Laode Anhusadar, (2021), Parenting Dalam Meningkatkan Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun, Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Erni Rosydiana 1, (2017). Meningkatkan Kecerdasan Musik Melalui Permainan Angklung Di PAUD AULIA, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Yaa Bunayya
- Eva Gustiana, (2016), Meningkatkan Kecerdasan Emosi Melalui Bermain Musik Angklung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK PGRI II Lebakwangi Kuningan Jawa Barat, <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/50/35>
- Emisa Reski Rusawalsep, M Nasirun, Mona Ardina, (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Sebab Akibat Anak Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Kelompok B, Jurnal Ilmiah Potensia, <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia>
- Felani Henrianti Priyono1 , Anayanti Rahmawati1 , Adriani Rahma Pudyaningtyas 1, (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak usia 5-6 Tahun, Jurnal Kumara Cendekia, <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>

- Febri Yuridnir Rahimah^{1*}, Rita Eka Izzaty², (2018) Developing Picture Story Book Media for Building the Self-Awareness of Early Childhood Children, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Hapidin, Y. (2016). Pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JP UD.102>
- Heleni Filtri, Al Khudri Sembiring, (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari tingkat pendidikan Ibu 1 Universitas Lancang Kuning, *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Hindun Nur 'Aisyah, (2021) Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun, Available online: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa> *Jurnal Pendidikan Anak*, 2021
- Jalaluddin, *Psikologi Agama*, (Jakarta : Rajawali Perss, 1996)
- Jumiatmoko, (2018) Implementasi Toleransi beragama Pada Pendidikan Anak usia Dini, *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia*
- Jihan Salsabila, Nurmaniah Tarigan, (2021) Studi Tentang Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Fajar Cemerlang <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3334>
- Masganti¹, Arlina, Widai, (2021). Dampak Permainan Super Smart Kids Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Niken Widiastita¹, Laode Anhusadar² (2020). Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19. *MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, DOI : 10.37985/murhum.v1i2.17.
- Niken Pratiwi, Sadiman, Siti Istiyati, (2015) Upaya Peningkatan keterampilan Motorik Halus Melalui Playdoug Pada Anak kelompok B, <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/article/download/6102/4246>
- Novita Maulidya Jalal, S.Psi., M.Psi., Psikolog.,² St. Hadjar Nurul Istiqamah, S.Psi., M.Psi., Psikolog., & Miftah Idris, S.Hi., M.H, (2021) Program untuk Mencegah Kekerasan Seksual Anak Usia Dini, <https://penerbitpascasarjana.pps.ung.ac.id/>
- Oktisa Winda Mulyadi¹, Hasan Mahfud², Adriani Rahma Pudyaningstyas¹, (2021). Meningkatkan kemampuan Berpikir Kritis Anak usia 5-6 Tahun Melalui metode Guided Discovery Dalam pembelajaran Sains , *Jurnal Kumara Cendekia*, <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Putu Indah Lestari¹ dan Elizabeth Prima, (2019). Penerapan Permainan Congklak Bali, Maciwa, untuk Meningkatkan Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini, <http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi>
- Risty Justicia, (2016). Program Underwear Rules Untuk Mencegah Kekerasan Seksual Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Anak usia Dini*, Volume 9 Edisi 2, November 2016. <https://media.netiti.com/media/publications/116910-ID-none.pdf>
- Rohyati, (2015), Peningkatan Sikap Tanggung Jawa bAnak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Proyek *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia*
- Sumardi¹, Lutfi Nur², Peny Angraeni (2018), Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Play Dough, *Jurnal PAUD Agapedia*

- Siti Rohmaturosyidah Ratnawati, (2020) Pendidikan Seks untuk Anak Usia Dini: Sebuah Upaya Preventif Untuk Menghindarkan Anak dari Bahaya Child Sexual Abuse, *kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, <http://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.4216>
- Serli Marlina, Rismareni Pransiska, (2018). Pengembangan Pendidikan Seks Di Taman Kanak-Kanak, *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 2 No.II November 2018
- Shinta Lestari¹, Heri Yusuf Muslihⁱⁿ, Elan, (2020). Keterampilan Sikap Toleransi Anak Usia 5-6 Tahun. Copyright © Jurnal PAUD Agapedia,
- Sevy Ristalia Nabela , Sasmia^{ti} , Maman Surahman , Aktivitas Bermain Teka-teki Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia Dini, Sugiarto IAI An Nur Lampung, (2021). Teka-teki bergambar Sebagai Upaya Menstimulasi Penguasaan Kosa Kata Anak Usia Dini, *Jurnal Mubtadiin*, <https://journal.an-ur.ac.id/index.php/mubtadiin>
- Siti Susanti¹, Sumardi², Akhmad Nugraha³, (2019). Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B TK AISYIYAH², Copyright © Jurnal PAUD Agapedia,
- Selistia Hutami, Dedah Jumi^{atin}, (2021). Upaya Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Melalui Storytelling Pada Anak Usia 5-6 Tahun , *JURNAL CERIA (CERDAS ENERGIK RESPONSIF INOVATIF ADAPTIF)* ISSN : 2614-6347
- Sinta Nur Meilani, (2019). Minat Bermain Musik Anak Usia Dini antara Bermain Perkusi dan Bermain Angklung, *JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* P-ISSN. 2527-4325 E-ISSN. 2580-7412
- Silvia Novi Yanti, Frida Mayar, (2018) *jurnal Analisis Menggambar Doodle Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*, DOI: 10.31004/obsesi.v6i3.2018
- Tiya Setyawati, Alis Triena Per^{manasari} , Tri Cahyani Endah Yuniarti, (2017), Meningkatkan Kecerdasan Musik Melalu Bermain Alat Musik Angklung *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, Tri Nola Mul^{fiani} 1, Syahrul Ismet², (2020). Efektifitas Permainan Teka-teki Silang Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.462>
- Tuti Andriani Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini, *Jurnal Sosial Budaya*
- Tutin Priatin, Ronny Muga^{ra}, Agus Sumitra, (2021).Upaya meningkatkan Aspek Perekembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Game Teka-teki Silang Berbasis Pembelajaran STEAM, *Jurnal Ceria (Cerdas, energik, Responsif, Inovatif, Adaptif)* ISSN : 2614-6347
- Vivi Sufiati, Nur Hasanah, (2021), Pengembangan Sosial Emosi Melalui Cerita Untuk Anak Usia Dini, *Jurnal CARE* 8 (2) Januari 2021
- Wahyuni Nadar, M.Pd¹ Zah^{rati} Mansoer, M.Pd¹ Mareta Bayanie, S.Psi., M.Pd¹, (2019). Pengembangan Toleransi Beragama Anak usia Dini, <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jip/article/download/87/67/619>
- Zaini, (2010) Penguatan Pendidikan Toleransi Sejak Usia Dini, (Menanamkan Nilai-nilai Toleransi), <https://media.neliti.com/media/publications/40302>