

Meningkatkan Kemampuan Asertif Pada Anak Tk B Dengan Permainan Roda Emosiku

Sri Wahyu Setiyoningsih^{1*}, Y. Bagus Wismanto², RA. Praharesti Eriany³

¹²³Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata
Jl. Pawiyatan Luhur Sel. IV No. 1, Bendan Duwur, Kec. Gajahmungkur, Semarang, Indonesia Email
Email: sriwahyusetiyoningsih@gmail.com

Abstract

Assertive ability is behavior that is open, honest about one's feelings, desires in a proportional manner and still respects the rights of other people. Unfortunately, there are children who show less assertive abilities, which hinders their communication and socialization. For this reason, interventions need to be carried out to help improve children's assertive abilities. The aim of this research is to determine the effectiveness of the wheel of my emotions game to improve assertive abilities in Kindergarten B children. This research uses the single subject research method, namely experimental research with a single sample. Data was obtained by observation, interviews and psychological tests. Calculation of data before and after intervention using the Wilcoxon test and obtaining a Z score of -2.975 with asymp. Sig. (2-tailed) has a value of 0.003 (< 0.05), so it can be concluded that there is an influence of using the Wheel of Emotions game on the assertive abilities of Kindergarten B children at TKIT Harapan Bunda Semarang. With this research, it is hoped that it can broaden PAUD teachers' insight into learning alternatives that can stimulate students' assertive abilities so that they can be better prepared for the next level of education.

Keywords: assertive; early childhood; emotion wheel

Abstrak

Kemampuan asertif yaitu perilaku yang terbuka, jujur akan perasaannya, keinginannya dengan cara proporsional dan tetap menghargai hak orang lain. Sayangnya ada anak yang menunjukkan kemampuan asertif yang kurang sehingga menghambat komunikasi dan sosialisasinya. Untuk itu, perlu dilakukan intervensi untuk membantu meningkatkan kemampuan asertif pada anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas permainan roda emosiku untuk meningkatkan kemampuan asertif pada anak TK B. Penelitian ini menggunakan metode *single subject research*, yaitu penelitian eksperimen dengan sampel tunggal. Data diperoleh dengan observasi, wawancara dan psikotes. Perhitungan data sebelum dan sesudah intervensi dengan uji wilcoxon dan diperoleh Z scor -2,975 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,003 (< 0.05) maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan permainan Roda Emosiku terhadap kemampuan asertif anak TK B di TKIT Harapan Bunda Semarang. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru-guru PAUD tentang alternatif pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan asertif anak didik sehingga bisa lebih siap menuju jenjang pendidikan selanjutnya.

Kata kunci: asertif; anak usia dini; roda emosiku

History

Received 2-12-2023, Revised 2024-01-15, Accepted 2024-02-02

PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini atau PAUD adalah salah satu tahapan pendidikan untuk menyiapkan anak menuju tahap pendidikan selanjutnya. Pendidikan di taman kanak-kanak menjadi salah satu aspek penting dalam upaya menciptakan individu berkualitas. Hal ini menunjukkan betapa esensialnya penerapan pendidikan sejak usia dini untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas (Nivia, Sagala & Karmila 2023). Chapnick (2008) menyatakan bahwa fase *golden age* adalah periode yang ideal untuk memperoleh pembelajaran dari lingkungan dan kehidupan sosial sekitarnya, yang dapat berfungsi sebagai rangsangan untuk berbagai aspek perkembangan anak.

Stimulus yang sesuai akan membantu mencapai berbagai aspek perkembangan pada anak. Dengan tercapainya aspek perkembangan akan membantu individu dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya dengan optimal. Menurut Santrock (2012) individu yang gagal dalam menyelesaikan satu tahap perkembangan akan memberikan dampak terhadap penyelesaian tugas perkembangan pada tahap berikutnya. Selaras dengan peraturan Kemendikbudristek Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor. 033/H/KR/2022 bahwa secara keseluruhan, tujuan pemberian stimulus kepada anak adalah untuk memastikan bahwa perkembangan mereka dapat optimal secara menyeluruh dan membuat mereka siap untuk memasuki lingkungan sekolah.

Salah satu komponen penting dari kesiapan bersekolah untuk pendidikan anak usia dini seperti yang tercantum dalam peraturan Kemendikbudristek Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor. 033/H/KR/2022 antara lain memiliki kematangan emosional yang memadai untuk menghadapi tantangan sehari-hari dan memiliki keterampilan sosial yang cukup untuk berinteraksi secara sehat dengan teman sebaya. Komponen tersebut merupakan bagian dari aspek emosi dan sosial. Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menstimulasi perilaku asertif anak. Menurut Santoso dan Utama (2019) perilaku asertif berfungsi sebagai alat bantu diri bagi anak, oleh karena itu, menjadi sangat penting untuk diperkenalkan sejak usia dini. Anak dengan keterampilan asertif yang baik akan memiliki rasa percaya diri dan konsep diri yang positif. Apabila seseorang memiliki pandangan positif terhadap dirinya sendiri, maka ia juga memiliki keterampilan asertif yang baik, sehingga dapat berkomunikasi secara efektif dengan mengungkapkan perasaan, pemikiran, dan penilaian dengan jelas. Hal ini dilakukan dengan tetap memperhatikan serta menghargai hak-hak baik dirinya maupun orang lain (Izzatie & Aulia, 2021). Perilaku asertif dapat berkembang dengan baik apabila mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan tahap usia anak

Alberti dan Emmons (2017) dalam bukunya menyatakan bahwa keterampilan asertif melibatkan kemampuan untuk mengkomunikasikan keinginan, perasaan, dan pemikiran kepada orang lain dengan menghargai hak-hak dan perasaan pribadi mereka, serta memperhatikan hak dan perasaan orang lain. Mamahit, Dinoto, Nataniel, & Lewoleba (2021) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa perilaku asertif mencakup kemampuan untuk mengkomunikasikan diri dengan jujur, tegas, dan lugas, menyampaikan pikiran, perasaan, kebutuhan, dan hak pribadi tanpa mengabaikan hak atau kepentingan orang lain.

Individu yang bersikap asertif umumnya juga menunjukkan tingkat kecerdasan emosional yang tinggi (Lestari, 2021). Perilaku asertif bermanfaat bagi seseorang untuk beradaptasi dalam interaksi sosial, sedangkan kegagalan dalam keterampilan ini dapat menyebabkan munculnya kecemasan, stres, dan gangguan kepribadian (Niusha, Farghadani, & Safar, 2012). Agbakwuru dan Ugwueze (2012) menyatakan bahwa ketika seseorang mulai berperilaku asertif sejak masa kanak-kanak, cenderung akan membawa sikap asertif tersebut hingga dewasa. Hal ini berdampak pada peningkatan kebahagiaan, kejujuran, kesehatan yang baik, dan terhindar dari perilaku manipulatif ketika mencapai usia dewasa.

Santoso dan Utama (2019) menyatakan bahwa umumnya anak yang telah memasuki tahap usia sekolah seharusnya memiliki kemampuan untuk menyatakan perasaan dan keinginan mereka tanpa merasa takut berbicara. Melalui bimbingan orang dewasa, anak dapat mengelola munculnya emosi negatif, dan mereka dapat menyatakan rasa sakit, kesedihan, atau ketidaknyamanan melalui ekspresi verbal, bukan melalui tangisan atau tindakan fisik (Sujiono, 2013). Hal tersebut merupakan salah satu bentuk dari munculnya perilaku asertif pada anak. Menanamkan sikap asertif pada usia dini dapat mengembangkan keterampilan berkomunikasi positif (Muthmainnah, 2015)

Ada tiga komponen asertivitas diantaranya adalah *expressive*, *persistent*, *openhearted* (Albert & Emmons, 2008). Perilaku *expressive* ditunjukkan dengan kemampuan anak untuk mengungkapkan pikirannya, keinginannya, perasaannya dengan jujur tanpa merasa takut dan tidak ada yang ditutupi, berperilaku sesuai dengan kondisi apa adanya. Perilaku *persistent* ditunjukkan dengan kemampuan untuk mempertahankan diri ketika diserang oleh orang lain tanpa merasa takut dan cemas, tidak mudah terpengaruh, dengan orang lain. Perilaku *openhearted* terlihat dengan kemauan untuk terbuka, berbagi pikiran dan berbagi pendapat dengan orang lain tanpa merasa takut.

Ratus dan Nevid dalam Santoso dan Utama (2019) mengemukakan ada 10 aspek perilaku asertif yang menunjukkan bahwa seseorang memiliki asertivitas. Aspek tersebut adalah bicara asertif, keterampilan dalam mengungkapkan perasaan, ketidaksetujuan, menyapa atau memberi salam orang lain, bertanya alasan, berbicara tentang diri sendiri, menghargai pujian dari orang lain, menolak untuk menerima begitu saja pendapat orang yang suka berdebat, menatap lawan bicara, dan respon melawan rasa takut.

Menurut Dewi (2018) beberapa faktor yang berpengaruh terhadap perilaku asertif anak yaitu respons orang lain terhadap mereka, perbandingan dengan orang lain, peran individual, dan identifikasi dengan orang lain. Menurut Astuti, Syamsuddin, & Pudyaningtyas (2018) anak yang tidak menunjukkan perilaku asertif akan menghadapi kesulitan dalam berinteraksi, baik itu dengan teman, guru, ataupun orang tua. Anak yang mampu beradaptasi dengan lingkungannya dan bersikap asertif dalam interaksi sosialnya akan mengalami perkembangan mental yang positif (Yulianti, 2016).

Melalui pelatihan asertivitas secara efektif dapat membantu mengatasi masalah sosial, akademis, dan kepribadian (Azis, 2015). Pada intinya, pelatihan asertivitas berfokus pada meningkatkan kepercayaan diri individu untuk meningkatkan tingkat harga diri dan ketahanannya. Lebih lanjut Corey

(2009) menyatakan bahwa pelatihan asertif didasarkan pada prinsip teori pembelajaran sosial dan melibatkan berbagai metode untuk melatih keterampilan sosial.

Emosi akan selalu muncul dalam setiap interaksi sosial setiap individu (Al Baqi, 2015). Goleman menyebutkan dasar emosi manusia adalah takut, marah, sedih dan senang. Sutanto dalam Al Baqi (2015) memasukkan rasa malu, bersalah, dan cemas sebagai emosi dasar yang dimiliki manusia. Emosi tersebut penting karena sangat berpengaruh tidak hanya pada perilaku saat ini namun juga perilaku dimasa mendatang, terutama emosi negative. Perilaku asertif yang tidak sesuai akan menyebabkan masalah baru bagi anak-anak. Beberapa masalah yang muncul termasuk mudah merasa takut, ragu-ragu, sering merasa tertekan, dan merasa tidak nyaman saat berinteraksi dengan teman karena kesulitan dalam mengkomunikasikan emosi, yang berdampak pada kemampuan beradaptasi dalam kehidupan sosial. (Rahmadani, Rahmati & Syamsudin, 2023).

Pada anak usia TK, proses perubahan pola pikir sangat perlu difasilitasi oleh guru. Dengan demikian, guru dituntut untuk menciptakan peluang yang memungkinkan siswa dapat terbuka menyampaikan segala perasaannya tanpa merasa takut ataupun malu, salah satunya dengan metode bercerita. Kustiyowati (2020) menyatakan bahwa metode bercerita adalah cara untuk mengkomunikasikan pesan secara verbal dan ekspresif menggunakan kata-kata. Cerita akan lebih memiliki daya tarik apabila disampaikan dengan menggunakan media. Media yang dipakai berfungsi sebagai alat bantu untuk memastikan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan, selain itu anak akan semakin senang dan tertarik karena mereka dapat melihat dan menyentuh objek secara langsung (Kustiyowati, 2020). Menggunakan alat peraga atau media dalam metode bercerita dapat merangsang perkembangan emosional anak (Insani, 2021). Goleman dalam Al Baqi (2015) mengungkapkan bahwa inti dari hubungan sosial yang positif adalah kemampuan untuk mengkoordinasikan suasana hati. Ketika seseorang dapat dengan baik beradaptasi dengan perasaan orang lain atau menunjukkan empati, hal tersebut akan meningkatkan kualitas emosional mereka dan memudahkan mereka beradaptasi dalam interaksi sosial dan lingkungan sekitar.

Penelitian tentang asertif pernah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya dengan berbagai metode intervensi yang berhubungan dengan keterampilan emosi. Hartlan (2017) dengan menggunakan metode *who I am* terbukti dapat meningkatkan kemampuan asertif pada siswa SMP. Metode *who I am* merupakan sebuah metode yang mengkombinasikan antara teknik memperagakan dan teknik menebak sesuatu. Zwagery (2021) menjelaskan bahwa permainan tebak aku merupakan kegiatan yang dapat memperkenalkan anak-anak tentang emosi dasar dan membantu mereka dalam memahami perasaan orang lain. Permainan tebak aku berisi pengenalan mengenai emosi dasar seperti marah, sedih, takut, senang, jijik, terkejut lewat sebuah cerita dan subjek diminta untuk menebak perasaan. Menurut Corey (2009) Tujuan dari latihan asertif adalah berlatih melalui permainan peran dan mengembangkan keterampilan sosial baru, sehingga individu dapat mengatasi ketidaknyamanan serta belajar untuk menyampaikan perasaan dan pikiran mereka secara terbuka dengan keyakinan bahwa mereka berhak mengekspresikan reaksi mereka dengan jujur. Penelitian ini memberikan intervensi perilaku asertif

untuk usia dini dengan mengkombinasikan teknik *who I am* dan pengenalan emosi dasar yang disajikan dalam bentuk cerita dalam permainan roda emosiku.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru dan orang tua, subjek yang merupakan siswa kelas B TKIT Harapan Bunda Semarang belum dapat mengungkapkan apa yang dia inginkan dan rasakan secara jujur dan terbuka. Subjek lebih banyak diam, cenderung *moody*, sering bergumam kurang jelas atau menangis ketika menginginkan sesuatu atau menolak sesuatu. Disamping itu, subjek belum mempunyai inisiatif untuk mengajak temannya bermain terlebih dahulu. Berdasarkan informasi dari wali kelas subjek pernah tiba-tiba menangis dan ketika ditanya hanya tidak mau menjawab alasan kenapa menangis, begitu juga ketika dirumah ibu subjek menanyakan kenapa disekolah menangis subjek hanya diam. Tetapi setelah walikelas menanyakan kepada teman sekelas subjek ternyata subjek didorong oleh temannya sehingga jatuh. Subjek juga biasanya membutuhkan waktu yang lama untuk mau bergabung di kelas bersama teman-temannya. Ketika di rumah subjek sering menangis karena orang tua atau asisten rumah tangga tidak memahami apa yang subjek mau. Hal itu dikarenakan subjek hanya menunjuk dan memberi kode ketika menginginkan sesuatu. Dari data tersebut dengan ditunjang hasil psikotes yang sudah di berikan pada subjek, dapat disimpulkan bahwa subjek memiliki perilaku asertif yang kurang. Sehingga peneliti memberikan intervensi untuk meningkatkan kemampuan asertif pada subjek. Dengan penelitian ini diharapkan ada peningkatan kemampuan asertif anak TK B dengan menggunakan permainan roda emosiku.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research*. Prahmana (2021) dalam bukunya menjelaskan *Single Subject Research* sebagai metode penelitian eksperimen untuk melihat dan mengevaluasi suatu intervensi tertentu atas perilaku dari suatu subjek tunggal dengan penilaian yang dilakukan berulang-ulang dalam suatu waktu tertentu. Setiap subyek dihadapkan pada kondisi kontrol yang dikenal sebagai kondisi *baseline* dan kondisi intervensi. Keunggulan metode *Single Subject Research* adalah peneliti dapat melihat dengan cepat efek dari suatu intervensi dan cepat mengetahui apakah intervensi tersebut bekerja atau tidak. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak TK B yang berusia antara 5 – 6 tahun, dengan ciri memiliki kemampuan asertif kurang yang diketahui dari skala tentang kemampuan asertif. Skala tersebut disusun berdasarkan aspek perilaku asertif.

Nursalim (2013) menguraikan bahwa langkah-langkah dalam latihan asertif yaitu merumuskan strategi rasional, mengidentifikasi kondisi, membedakan perilaku asertif dan yang tidak, mengeksplorasi tujuan, berpartisipasi dalam permainan peran, menerima umpan balik, melihat contoh perilaku, melaksanakan latihan dan praktek, mengulang latihan, memberikan tugas rumah dan tindak lanjut, serta menyelesaikan proses pelatihan.

Peneliti melakukan intervensi dengan menggunakan permainan Roda emosiku. Dalam permainan Roda Emosiku, anak dituntut untuk mengenal berbagai macam emosi dasar, berperan aktif

dalam berbicara dan mengekspresikan apa yang dirasa, hal tersebut sesuai dengan aspek kemampuan mengungkapkan perasaan positif maupun negatif (Rakos dalam Hartland, 2017). Selain itu anak juga belajar menumbuhkan rasa percaya diri dengan belajar berbicara tentang apa yang dirasakannya.

Selain itu peneliti juga menggunakan teknik *positive reinforcement* (penguatan positif). Sigler dan Aamidor (2005) mendefinisikan *positive reinforcement* sebagai metode yang digunakan untuk memperkenalkan kepada anak tentang perilaku yang dianggap pantas dan tepat, serta perilaku yang sebaiknya dihindari. Bentuk *reinforcer* yang akan diberikan disesuaikan dengan hal-hal yang disukai oleh subjek. Husain (2022) menyampaikan bahwa prinsip pembelajaran yang dapat memacu atau memperkuat perilaku pada anak dapat memanfaatkan pemberian hadiah ketika tindakan atau perilaku yang diinginkan muncul. Syarifuddin (2016) menyatakan penguatan positif dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti menggunakan kata-kata, ekspresi wajah atau gerakan tubuh, mendekati peserta didik, memberikan sentuhan atau kontak fisik, menyelenggarakan kegiatan yang menyenangkan, serta menggunakan simbol atau benda. *Positive reinforcement* dalam penelitian ini diberikan dalam bentuk *consumable reinforcers, activity reinforcers dan social rewards*. Intervensi dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dan diadakan psikoedukasi juga pada guru dan walimurid tentang kondisi subjek dan bagaimana cara memainkan permainan roda emosiku. Desain penelitian ini adalah penelitian eksperimen eksperimental. Data *pre-test* diperoleh dengan observasi dan wawancara terhadap wali kelas dan wali murid sebelum dilakukan intervensi, sedangkan data *post-test* diperoleh setelah dilakukan intervensi. Analisis data menggunakan uji wilcoxon dengan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan intervensi ini adalah agar anak bisa mengenal, memahami dan mengekspresikan emosi serta mengetahui bagaimana bersikap ketika emosi itu muncul, sehingga anak lebih siap dalam berinteraksi dengan lingkungan luar. Dari hasil intervensi yang sudah dilakukan terhadap anak, menunjukkan bahwa anak sudah bisa mengenal, memahami dan mengekspresikan emosinya serta mengetahui apa yang bisa dilakukan jika mengalami emosi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan tes psikologi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa anak memiliki kemampuan asertif kurang. Dengan kriteria diagnostik berdasarkan Ratus dan Nevid (1983) dalam santoso 2019 tentang 10 aspek dari perilaku asertif, yaitu:

Tabel 1

Kriteria Diagnostik Anak dengan Kemampuan Asertif

No	Kriteria Diagnostik	Keterangan
1.	<i>Bicara asertif</i>	Tidak terpenuhi Subjek diam saja ketika ditanya alasan kenapa tidak mau sekolah, kenapa tidak mau bergabung bersama teman. Menangis ketika ibu atau asisten rumah tangga tidak paham apa yang subjek mau.
2.	<i>Keterampilan dalam mengungkapkan perasaan,</i>	Tidak terpenuhi Subjek hanya merengek ketika diajak pulang oleh ojek langganan, tidak mau mengatakan apa yang subjek inginkan.
3.	<i>ketidaksetujuan</i>	Tidak Terpenuhi Subjek tetap diam dan asik menggambar ketika diminta guru untuk berkumpul bersama teman untuk membuat lingkaran besar.
4.	<i>Menyapa atau memberi salam kepada orang lain</i>	Tidak terpenuhi Subjek akan memberi salam ketika diingatkan oleh ibu atau gurunya.
5.	<i>Menanyakan alasan</i>	Tidak terpenuhi Subjek cenderung pasif, jarang bertanya ketika dikelas dan jarang bertanya tentang alasan sesuatu ketika dirumah.
6.	<i>Berbicara tentang diri sendiri</i>	Tidak terpenuhi Subjek terlihat jarang mengobrol bersama teman. Subjek cenderung pendiam di sekolah. Di rumah subjek jarang menceritakan tentang sekolahnya.
7.	<i>Menghargai pujian dari orang lain</i>	Tidak terpenuhi Ketika dipuji tentang gambarnya bagus, subjek tidak mengucapkan terimakasih. Subjek hanya diam dan melihat peneliti sesaat kemudian melanjutkan menggambar.
8	<i>Menolak untuk menerima begitu saja pendapat orang yang suka berdebat</i>	Tidak terpenuhi Subjek belum bisa mengatakan tidak ketika ojek langganan mengajak pulang padahal subjek masih ingin bermain. Subjek tetap pulang dengan menangis.
9	<i>Menatap lawan bicara</i>	Tidak terpenuhi Subjek tidak spontan menatap lawan bicara. Ketika belajar ngaji secara individual subjek beberapa kali diingatkan untuk melihat mulut guru cara pengucapan yang benar.
10	<i>Respon melawan rasa takut</i>	Tidak terpenuhi Subjek tidak mau masuk sekolah dengan alasan kurang jelas, guru menjelaskan kemungkinan subjek tidak berangkat karena sebelumnya teman subjek melihat ada anak yang memukul subjek.

Setelah skala hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh, kemudian dilakukan olah data Uji Wilcoxon dengan SPSS dan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 2**Ranks**

		<i>N</i>	<i>Mean Rank</i>	<i>Sum of Ranks</i>
Posttest Roda Emosiku	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Pretest Roda Emosiku	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- Posttest Roda emosiku < Pretest Roda Emosiku
- Posttest Roda emosiku > Pretest Roda Emosiku
- Posttest Roda emosiku = Pretest Roda Emosiku

Tabel 3

Test Statistics^b

	<i>Posttest Roda Emosiku – Pretest Roda Emosiku</i>
Z	-2,972 ^a
Asymp. Sig (2-tailed)	.003

- Based on negative ranks
- Wilcoxon Signed Ranks Test

Dari data diatas diketahui Z scor -2,975 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,003 (< 0.05) maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan permainan Roda Emosiku terhadap kemampuan asertif anak TK B di TKIT Harapan Bunda Semarang. Hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu ada peningkatan kemampuan asertif anak TK B dengan menggunakan permainan roda emosiku.

Tabel 4

Indikator Perilaku Sebelum dan Sesudah diberikan Intervensi

<i>No</i>	<i>Indikator</i>	<i>Sebelum</i>	<i>Sesudah</i>
1.	Kemampuan anak untuk mengungkapkan pikirannya, keinginannya, perasaannya dengan jujur tanpa merasa takut dan tidak ada yang ditutupi, berperilaku sesuai dengan kondisi apa adanya.	Lebih banyak diam, mengguman, merengek dan menangis ketika menginginkan atau merasakan sesuatu.	Sudah bisa mengungkapkan dengan jelas apa yang subjek inginkan. Seperti minta tolong diambulkan baju warna biru gambar hello kitty. Subjek juga sudah bisa mengatakan terimakasih ketika peneliti

			memberikan pujian dan memberikan jajan.
2.	Kemampuan untuk mempertahankan diri ketika diserang oleh orang lain tanpa merasa takut dan cemas, tidak mudah terpengaruh, dengan orang lain	- Subjek diam dan cemberut ketika sedang belajar menulis dan pensil subjek diambil teman tanpa ijin - Menurut ketika ojek penjemput menarik tangan subjek agar pulang, subjek hanya menangis.	- Subjek sudah bisa membela diri ketika ada teman yang mengambil penghapusnya tanpa ijin. Subjek mengatakan “ <i>itu punyaku, ijin dulu kalua pinjam</i> ” - Subjek sudah berani mengatakan “ <i>sebentar ya bu., Aku mau main sebentar</i> ”
3.	Kemauan untuk terbuka, berbagi pikiran dan berbagi pendapat dengan orang lain tanpa merasa takut.	Saat belajar di sentra balok dan mendapat tugas kelompok membuat bangunan rumah sakit bersama-sama subjek terlihat menyusun balok sendiri tanpa diskusi, dan hanya diam ketika balok yang subjek susun dibongkar temannya.	Saat sentra balok dan mendapat tugas kelompok untuk membuat bangunan masjid, subjek sudah berani menyampaikan ide tentang apa yang akan dibuat kepada temannya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas, Subjek mengalami kemajuan ketika bersosialisasi dengan teman sekelasnya. Subjek lebih percaya diri, sudah mau bergabung tanpa diajak dahulu oleh temannya. Terlihat ketika wali kelas meminta anak – anak untuk memilih kelompok dalam centra balok, subjek berinisiatif memanggil nama temannya agar bergabung dalam satu kelompok. Menurut wali kelas subjek juga sudah langsung mau bergabung dikelas ketika datang. Saat guru meminta anak-anak untuk menjawab pertanyaan subjek sudah berani mengangkat tangan untuk menjawab. Subjek juga sudah bisa mengungkapkan keinginannya dengan menolak diajak pulang dengan bahasa yang baik dan memberi alasan masih ingin bermain sebentar.

Selaras dengan pendapat Scoot (Pourjali & Zarnaghash, 2010) bahwa perilaku asertif mungkin muncul secara alami pada sebagian individu, sementara pada yang lainnya, perilaku asertif dapat diperoleh melalui pembelajaran

KESIMPULAN

Permainan Roda Emosiku sebagai metode intervensi yang diberikan untuk subjek terbukti berhasil meningkatkan kemampuan asertif anak. subjek lebih percaya diri mau mengajak temannya bermain, mau masuk kelas tanpa harus dibujuk dan berani menjawab pertanyaan guru di kelas. Selain itu subjek lebih bisa berkomunikasi secara terbuka dan positif.

Adapun beberapa saran yang dapat praktikan berikan adalah orangtua dan guru perlu

menstimulus kemampuan asertif anak dengan cara memberikan permainan seperti bermain peran, mengajak ngobrol, dan bercerita agar anak bisa mengungkapkan dengan jujur apa yang dia rasa. Membantu anak agar dapat menyampaikan apa yang dia rasa dan dia inginkan dengan tepat. Selain itu orang tua hendaknya membiasakan melibatkan anak dalam kegiatan rumah tangga seperti memasak, menyapu, mengepel dan membereskan kamar serta membiasakan anak untuk makan, mandi, menyiapkan dan memakai baju sendiri saat dirumah. Seseekali mengajak anak belanja ke warung, pasar atau supermarket agar anak belajar bersosialisasi. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian dalam jumlah sampel yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agbakwuru, C., & Stella, U. (2012). Effect of assertiveness training on resilience among early-adolescents. *European Scientific Journal*, 8 (10), 69. <https://login.ezproxy.net.ucf.edu/login?auth=shibb&url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsgao&AN=edsgcl.348453037&site=eds-live&scope=site>. <http://doi.org/10.19044/ESJ.2012.V8N10P>
- Alberti, R. E. & Emmons, M. L. (2008). *Your Perfect Right: Assertiveness and Equality in Your Life and Relationships (9th ed.)*. Atascadero, CA: Impact Publishers
- Albert, R., & Emmons, M. (2017). *Your Perfect Right a Guide Assertive Behavior*. USA: IMPACT.
- Al Baqi, S. (2015). Ekspresi Emosi Marah. *Buletin Psikologi*, 23(1), 22. <https://doi.org/10.22146/bps.10574>. <https://doi.org/10.22146/bps.10574>
- Astuti, W., Syamsuddin, M. M., & Pudyaningtyas, A. R. (2018). Pengaruh Sticker Reward Terhadap Perilaku Asertif Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 6(2), 113–119. <https://doi.org/10.20961/kc.v6i2.35115>.
- Azis, A. R. (2015). Efektivitas Pelatihan Asertivitas untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Korban Bullying. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 3(2), 8–14. <https://doi.org/10.29210/12500>
- Chapnick, A. (2008). The golden age. *International Journal*, 64(1), 205-221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
- Corey, G. (2009). *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterap (Edisi ke-8)*. Thomson Brooks/Cole Publishing Coy
- Dewi, N. M. (2018). Pengaruh Dukungan Keluarga Terhadap Perilaku Asertif pada Tahanan Narkoba di Lembaga Pemasyarakatan Pria Kelas 1 Malang. Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hartland, N. R. (2017). Metode Who Am I Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Pada Siswa. *Eprints UNM*. <https://eprints.umm.ac.id/43477/1/jiptummpp-gdl-nadhyarufa-47147-1-skripsi-d.pdf>

- Husain, Aghnaita. (2022). Mindful Parenting dan Perilaku Asertif Anak dalam Pencegahan Kekerasan Seksual. *Prosiding Konferensi Nasional Gender Dan Gerakan Sosial*, 01(01), 1–10. <https://doi.org/10.2022/kggs.v1i01.430>.
- Insani, A. (2021). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan terhadap Perkembangan Emosi Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 249–253. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i1.8537>
- Izzatie, B. N. (2021). Peran Konsep Diri terhadap Perilaku Asertif Anak di Lembaga Pembinaan Khusus Anak Kelas 1 Kutoarjo. *Journal of Correctional Issues*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.52472/jci.v4i2.75>
- Kustiyowati, J. (2020). Pengaruh Metode Cerita Melalui Visual Board Terhadap Pengembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. 9(1), 82–93. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6108>
- Lestari, M. C. D. (2021). Peran orang tua dalam menanamkan sikap asertif terhadap anak usia dini di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 44–51. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6721](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6721).
- Mamahit, H. C., Dinoto, R., Nataniel, M., Lewoleba, M. P., & Reandsi, H. W. (2021). Penerapan teknik bermain peran melalui konseling kelompok untuk melatih perilaku asertif sepuluh siswa kelas VIII SMP Kolose Kanisius Jakarta. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 673. <https://doi.org/10.29210/30031209000>
- Muthmainnah. (2015). Melatih Asertivitas Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1) <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i1.3035>
- Niusha, B., Farghadani, A., & Safari, N. (2012). Effects of Assertiveness Training on Test Anxiety of Girl Students in First Grade of Guidance School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46(1976), 1385–1389. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.307>
- Nivia, N., Sagala, A. C. D., & Karmila, M. (2023). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Temperamen Anak Usia 4 – 6 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 146–154. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.15669>
- Nursalim. M. (2013). *Strategi dan Intervensi Konseling*. Jakarta: PT Indeks
- Peraturan Kemendikbudristek Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor. 033/H/KR/2022 tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.
- Pourjali, F. & Zarnaghash, M. (2010). Relationship between Assertiveness and the Power of Saying No with Mental Health among Undergraduate Student. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9, 137-141. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.126>
- Prahmana, R. C. I. (2014). *Single Subject Research Teori dan Implementasinya: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: UAD PRESS
- Rahmadani, C. N., Rahmawati, A., Syamsuddin, M. M., & Bab, U. S. (2023). *Jurnal Kumara Cendekia*

- Efektivitas Metode Token Economy Terhadap Perilaku Asertif Anak Usia 5-6 TAHUN* . 11(2). <https://doi.org/10.20961/kc.v11i2.64978>
- Santoso, S. T. P., & Utama, I. W. (2019). Profil Kemampuan Asertif Pada Usia Pra Sekolah. *Preschool*, 1(1), 29–42. <https://doi.org/10.18860/preschool.v1i1.8173>
- Santrock, J. W. (2007). *Life span development: Perkembangan masa hidup*.(ed. ke-13). Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup Jilid II* (13 ed.). Erlangga
- Sigler, E. A., & Aamidor, S. (2005). From positive reinforcement to positive behaviors: An everyday guide for the practitioner. *Early Childhood Education Journal*, 32(4), 249–253. <https://doi.org/10.1007/s10643-004-0753-9>
- Sujiono, N. Y. (2013). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Syarifuddin, C. R. (2016). Pengaruh Pemberian Penguatan Positif Terhadap Sikap Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Darul Istiqamah Kecamatan Pattalassang Kabupaten Gowa. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), 2407–2451. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v3i2a2.2016>
- Yulianti, P. D. (2016). Merakit Kesehatan Mental Melalui Sikap Asertif. *Proceding Seminar Nasional Psikologi Empowering Self*, 131-137
- Zwagery, R. V. (2021). Permainan “Tebak Aku” untuk Menstimulasi Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 59–65. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i1.10061>