

SHOW AND TELL EDUKATIF UNTUK PENGEMBANGAN EMPATI, AFILIASI-RESOLUSI KONFLIK, DAN KEBIASAAN POSITIF ANAK USIA DINI

Tadkiroatun Musfiroh

FBS Universitas Negeri Yogyakarta

email: itadzuny@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *show and tell* edukatif untuk mengembangkan empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif AUD yang sudah divalidasi oleh ahli dan diuji coba di lapangan. Pendekatan yang digunakan dalam keseluruhan penelitian adalah *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian adalah 11 KB-TK, 22 orang pendidik, dan 247 anak usia dini di Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak di DIY yang dipilih melalui teknik *purposive*. Lokasi yang dipilih meliputi satu TK di Kabupaten Sleman, tiga KB-TK di Kabupaten Kulon Progo, tiga KB-TK di Kabupaten Bantul, dan empat KB-TK di Kota Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan melalui metode angket, observasi, wawancara, dan *focus group discussion*. Data dianalisis secara deskriptif, kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *show and tell* anak didominasi oleh benda-benda pribadi anak; uji coba menunjukkan komponen kebiasaan positif naik 1,15 poin, empati naik 0,96, afiliasi dan resolusi konflik naik 0,87; pelaksanaan *show and tell* secara keseluruhan memiliki skor 8,17 (skor tertinggi 15), yang berarti anak cukup dalam kegiatan *show and tell*; anak-anak sudah mampu bercerita, bertanya, dan menjawab pertanyaan sederhana hingga relatif sulit meskipun harus terus-menerus difasilitasi guru; anak-anak juga memiliki kemauan untuk mengamati benda pribadi dan mengelaborasinya pada saat bercerita sehingga meningkatkan aspek isi *show and tell*, walaupun aspek bahasa dan refleksi belum optimal; dan perbaikan terjadi dalam beberapa kali pertemuan.

Kata kunci: *show and tell* edukatif, empati, afiliasi-resolusi konflik, kebiasaan positif, kecakapan sosial, anak usia dini

EDUCATIVE SHOW AND TELL FOR DEVELOPING EMPATHY, CONFLICT RESOLUTION AFFILIATION, AND POSITIVE HABITS OF EARLY AGE CHILDREN

Abstract

This study was aimed at developing the educative show and tell to develop empathy towards affiliation-resolution conflicts and positive habits of early-aged children which had been tried out and field validated by experts. Using the research and development (R & D) research method, a purpose sampling was taken from 11 play groups/kindergartens, 22 teachers, and 247 early-aged children in Yogyakarta area. Data collection was conducted through questionnaires, observation, interviews, and focus group discussions. Data were analyzed descriptively, quantitatively, and qualitatively. Research findings showed that the media for the show and tell education were dominated by the children's personal belongings. Data analyses showed that positive habits increased by 1.15 points, empathy increased by 0.96 points, and affiliation-resolution conflicts increased by 0.87 points. The implementation of the show and tell produced a score of 8.17 as a whole (highest score = 15) indicating that the children did quite well in the activities. They were able to tell stories, ask questions, and answer questions though they were continuously facilitated by the teacher. They

showed the willingness to observe objects of their belonging and made elaborations about the objects during story telling which increased the content aspect of the show and tell, even though the language aspect was not yet optimal and corrections were given in several of the meetings.

Keywords: show and tell education, empathy, affiliation-resolution conflicts, positive habit, social skill, early-age children

PENDAHULUAN

Show and tell mengacu pada tiga bidang utama, yakni edukasi, musik, dan teater. Di antara ketiga bidang tersebut, *show and tell* edukatiflah yang paling diandalkan di dunia pendidikan Barat. *Show and tell* dimanfaatkan untuk tiga tujuan sekaligus, yakni untuk mengembangkan kemampuan berbicara, untuk mempromosikan alat main, dan untuk mendorong kecintaan terhadap buku. Di kalangan pendidik TK hingga SD, *show and tell educative* merupakan metode yang cukup populer (Love and Reilly, 2005).

Show and tell dimanfaatkan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. *Pertama*, *show and tell* mampu mengembangkan keterampilan berbicara atau *oral language skills* dan sangat efektif untuk mengenalkan kemampuan *public speaking* karena berkenaan dengan kemampuan bertanya dan berbicara dalam gramatika yang lengkap (*speaking in complete sentences, asking questions*). *Kedua*, *show and tell* mampu mengembangkan kecakapan sosial dalam berbagai aspeknya, terutama *listening attentively*, dan *speaking in turn*. *Ketiga*, *show and tell* mendorong anak untuk melakukan *problem solving*. *Keempat*, *show and tell* memberi kesempatan anak untuk *hands-on* dengan materi keaksaraan melalui kegiatan *associating beginning letters and sounds with real objects* (Webberville-schools's team, 2010). Meskipun demikian, di Indonesia, metode ini hampir-hampir tidak dimanfaatkan oleh pendidik.

Di lain pihak, pembelajaran di sekolah, termasuk pendidikan anak usia dini, masih cenderung teoretik dan tidak terkait dengan

konteks lingkungan tempat peserta didik berada. Akibatnya, peserta didik tidak mampu menerapkan apa yang dipelajari dalam pemecahan masalah kehidupannya (Blazety, et al., 1997). Berdasarkan pendapat Blazety, perlu dikembangkan kegiatan untuk mengembangkan keterampilan hidup. Salah satu di antaranya adalah kecakapan sosial (*social skills*)

Pengembangan kecakapan sosial pada anak memiliki beberapa arti penting. *Pertama*, kecakapan sosial harus dimiliki anak sejak dini agar anak-anak belajar menghadapi problematika hidup dalam kedudukannya sebagai makhluk sosial yang terus menerus berinteraksi. *Kedua*, masa kanak-kanak merupakan usia yang tepat untuk penerapan pembiasaan. Sifat dan sikap empati, penuh pengertian, dan seni berkomunikasi dua arah, dan kemampuan berkomunikasi sangat berperan dalam menumbuhkan hubungan yang harmonis. *Ketiga*, kecakapan sosial sejak dini sangat menentukan perilaku anak di masa-masa mendatang. Hal ini penting karena orientasi teoretik formal, seperti pemaksaan baca-tulis-hitung (*calistung*) dalam bentuk latihan intensif meniadakan kesempatan anak untuk belajar kecakapan sosial, keterampilan yang seharusnya mereka pelajari sejak dini. Akibatnya, anak-anak mengalami kegamangan memainkan peran dalam kehidupan nyata

Berdasarkan permasalahan di atas perlu kiranya ditemukan strategi pengembangan kecakapan sosial yang sesuai untuk anak usia dini, antara lain melalui pembiasaan, pemodelan, penugasan dan pengalaman, serta pengenalan *show and tell*. Di antara metode

di atas, metode *show and tell* merupakan metode yang masih abu-abu sekaligus rancu bagi guru. Sebagian guru menyamakan antara metode bercerita dengan metode *show and tell*.

Uraian di atas mengisyaratkan pentingnya pemanfaatan metode *show and tell educative* untuk pengembangan kecakapan sosial anak sejak dini. Penggunaan *show and tell educative* untuk pengembangan kecakapan sosial memiliki banyak kelebihan. *Pertama*, anak-anak akan terbiasa observatif terhadap benda-benda di sekitarnya. Bentuk, sifat, sejarah keberadaan, warna, bau, dan fungsi benda akan selalu menjadi titik fokus anak-anak setiap saat. Sifat observatif ini memicu sikap positif lain, yakni teliti, atensif (menaruh perhatian besar pada sesuatu), dan absorbtif-reseptif (menerima informasi secara cepat). *Kedua*, anak-anak akan terbiasa menyatakan hasil pengamatannya melalui kata-kata yang tertata baik secara gramatik, komunikatif, dan berazaskan fungsi-fungsi bahasa yang semakin lama semakin sempurna, baik secara pragmatik maupun secara sosiolinguistik. *Ketiga*, anak-anak akan terasah dalam hal keterampilan *public-speaking*. Mereka belajar berbicara efektif dua arah, menjalin kerja sama, menghindari konflik, berbicara sopan, dan mempertanggungjawabkan setiap informasi yang diberikan. Lebih lanjut, anak-anak memiliki bekal vokasi sejak dini, karena berbicara untuk kecakapan sosial, merupakan landasan penting berbagai vokasi yang ada.

Selain itu, metode *show and tell* untuk pengembangan kecakapan sosial memiliki keunggulan dibandingkan dengan metode lain (pembiasaan, pemodelan, dan pembelajaran), yakni metode *show and tell educative* mendorong keberanian berbicara anak; membantu perkembangan struktur diskursus anak; membantu perkembangan kosakata anak; dan membantu perkembangan pragmatik anak.

Pengenalan dan pengembangan *show and tell* pada anak usia dini, membutuhkan

sebuah pola dasar yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik. Hal ini penting, sebab pendidik belum memiliki pengalaman menggunakan metode ini, sekaligus belum pernah memperoleh acuan atau panduan pengenalan *show and tell educative* hingga saat ini.

Permasalahan penelitian difokuskan pada bagaimana pengenalan *show and tell* pada anak usia dini demi mengembangkan kemampuan empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif mereka. *Show and tell* sebagai sebuah metode, berorientasi edukatif, dan diterapkan di dalam kelas dengan landasan pengalaman, pengetahuan tentang benda, proses dan fungsi benda. Oleh karena itu, masalah penelitian ini dapat dirumuskan ke dalam beberapa rumusan berikut ini. *Pertama*, media apakah yang dominan dipilih anak dalam melakukan *show and tell* untuk pengembangan, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif. *Kedua*, indikator kemampuan empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif apa sajakah yang dapat dikembangkan melalui *show and tell*. *Ketiga*, bagaimana hasil uji lapangan panduan pengenalan *show and tell* untuk mengembangkan kemampuan empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif anak usia dini.

Show and tell adalah kegiatan menunjukkan sesuatu kepada audiens dan menjelaskan atau mendeskripsikan sesuatu itu. *Show and tell* biasanya dilatihkan di Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar guna menumbuhkan kemampuan *public speaking*. Pada awal-awal, anak akan membawa benda-benda pribadi dari rumah dan menjelaskannya secara sederhana, seperti nama benda dan bagaimana mereka mendapatkan benda tersebut.

Menurut Taher (2009) Penerapan *show and tell* pada anak usia dini difokuskan pada beberapa hal. *Pertama*, menarik minat anak pada permasalahan sosial, seperti hubungan perkerabatan, gotong royong, jual-beli,

pendidikan, kebersihan, kemiskinan, dan tolong menolong. *Kedua*, mendorong anak-anak untuk bekerja sama memecahkan masalah-masalah sosial, mendorong mereka untuk berbagi gagasan, dan belajar menentukan pilihan. *Ketiga*, mendorong anak belajar menerapkan strategi berbicara dalam kaitannya dengan interaksi sosial, yakni mengidentifikasi permasalahan yang akan dibawakan, mengumpulkan informasi, mencoba mengaitkan dengan masalah lain, menyampaikan permasalahan kepada khalayak sebaya, dan mengembangkan rencana *show and tell* selanjutnya.

Show and tell memiliki relatif banyak manfaat bagi anak. Manfaat tersebut menurut Taher (2009) dapat dirinci setidaknya-tidaknya sebagai berikut. *Pertama*, *show and tell* memungkinkan anak-anak memahami problem-problem sosial secara lebih baik, yang hal tersebut membantu pemahaman teoretis mereka. *Kedua*, terdorongnya sikap demokratis oleh pendidik melalui pendekatan partisipatoris dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, pendidik dan anak-anak memiliki kesempatan untuk melakukan refleksi implikasi pedagogik terhadap problematika sosial. *Keempat*, pendidik dapat meningkatkan proses pembelajaran yang membantu anak didiknya memperoleh keberanian dan hasrat untuk terlibat dalam permasalahan sosial.

Show and tell memungkinkan seorang individu menunjukkan jati diri dengan bahasa yang baik. Jati diri yang dimaksud terkait dengan benda, gambar, bahkan simbol keyakinan yang dimiliki. Selama ini, jati diri tersebut merambah hingga ke wilayah keyakinan beragama, terutama di sekolah-sekolah internasional. Seorang anak muslim, misalnya, ber-*show and tell* tentang konsep halal-haram dengan menunjukkan beberapa gambar binatang, buah, dan sayuran. Anak yang lain tiba-tiba menanggapi dengan menawarkan roti yang berisi daging sapi, "*is it halal for you?*" Hal demikian menunjukkan bahwa *show and tell* menimbulkan saling

pengertian, empati, dan tanggung jawab sosial. Di beberapa negara, *show and tell* telah dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran multicultural. Bahkan, menurut Bentham (2010) *show and tell* juga bagus untuk mengenalkan konsep matematika dan sains untuk anak-anak.

Beberapa aspek kecakapan sosial dapat dirangsang melalui *show and tell*. Menurut tim Teacheranitores (2008), *show and tell* merangsang anak untuk berminat pada lingkungannya, lebih mengenal orang lain dan atribut di sekelilingnya. Hal ini mendorong anak untuk memiliki rasa tanggung jawab sosial.

Menurut Patsalides (2008) *show and tell* menguatkan aspek-aspek belajar bagaimana berbicara dan menyimak (*learn to speak and listen*), belajar bagaimana menjadi pendengar dan bagaimana memperkenalkan diri (*learn how to be an audience and introduce themselves*), belajar bagaimana membuat penyelidikan berdasarkan pertanyaan-pertanyaan (*learn how to ask inquiry based questions*), belajar membuat hubungan antara respons siswa dengan yang lain (*learn to make connections between student responses*), antisipasi dan observasi (*anticipate and observe*), praktik keterampilan berbincang kritis (*practice critical reasoning skills*), praktik bercerita (*practice storytelling*), belajar kesamaan dan perbedaan (*learn same and different*), menggunakan kosakata boneka, komputer, mainan, dan wayang-wayangan (*use vocabulary-doll, computer, toy car, puppet*), menggunakan bahasa deskriptif atau bahasa untuk menggambarkan sesuatu (*use descriptive language*), mengucapkan terima kasih (*say thank you*), dan meningkatkan rasa percaya diri (*increase confidence*).

Aspek-aspek di atas merupakan bagian dari kecakapan sosial versi Pellegrini (melalui Brewer, 1995), yakni pengambilan peran sosial, pemecahan problem sosial, dan kerja sama atau interaksi kooperatif dengan yang lain.

Empati adalah keadaan mental seseorang yang dapat merasakan keadaan dirinya sama seperti yang dirasakan oleh orang lain. Empati merupakan aspek kecakapan sosial yang mengandung tiga indikator utama, yakni tenggang rasa, kepedulian pada sesama, dan penuh pengertian (Ayriza, 2005). Termasuk dalam empati adalah meminta ijin, tidak menyalahkan orang lain, tidak mengejek karya orang lain, menghibur orang lain yang sedang bersedih, menghargai kelebihan orang lain, dan menunggu giliran (empati), berbagi makanan, mendoakan teman yang sakit, meminjamkan mainan, memberikan pertolongan, menunggui teman yang sedang berkegiatan, membantu pekerjaan guru, membantu pekerjaan orang tua (kepedulian sesama teman), membantu tanpa diminta, memaafkan orang yang bersalah, meminta maaf, menunggu giliran, membersihkan lingkungan, mendengarkan teman yang berbicara, dan tidak memaksakan kehendak (penuh pengertian).

Afiliasi berkaitan dengan pertalian atau hubungan dengan orang lain. Hal ini menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi perilaku yang dapat diterima secara sosial. Resolusi konflik adalah penyelesaian masalah atau konflik. Afiliasi dan resolusi konflik mengandung tiga komponen, yakni komunikasi dua arah, penyelesaian konflik, dan kerja sama. Komunikasi dua arah adalah kecakapan menjalin hubungan antarpribadi meliputi berbicara dengan baik dan sopan, menyampaikan pesan dengan runtut, menceritakan kejadian yang dialami, bercerita di depan kelas, memanggil dan menyapa teman sebaya, mendengarkan orang yang sedang berbicara, dan mengambil pola pergiliran bicara (Musfiroh, dkk., 2007). Kemampuan dua arah dipengaruhi oleh lingkungan yang bebas tekanan dan memungkinkan anak berkomunikasi dan terciptanya kebutuhan anak untuk berbahasa.

Seorang anak yang memiliki kemampuan komunikasi dua arah adalah menyapa teman apabila bertemu, berkomunikasi saat pembelajaran, mengucapkan permintaan tolong apabila membutuhkan pertolongan, menyimak penjelasan, bertanya apabila tidak jelas, menyimak orang yang sedang berbicara, dan bercerita (Tim Pusdi PAUD, 2009).

Resolusi konflik (dari *resolve* yang artinya ‘menyelesaikan’ atau ‘memecahkan masalah’) merupakan keterampilan yang diperoleh melalui latihan dan pembiasaan penyelesaian konflik secara berulang-ulang. Melalui konflik yang terjadi, anak-anak belajar mengurangi cara berpikir egosentrik, merasakan pengaruh diri dan teman sebaya (Musfiroh, dkk. 2007). Resolusi konflik meliputi kemampuan untuk mengucapkan maaf, menerima kritik, berusaha bersabar, menghargai nilai persatuan, merasakan rasa saling membutuhkan, merasa diri berharga, menghargai apa yang dimiliki orang lain, dan bertoleransi dengan teman sebaya.

Kerja sama merupakan kegiatan yang mendorong anak menemukan kesenangan membantu orang lain dan kelompoknya, membantu anak belajar cara-cara yang diterima secara sosial, membantu anak belajar tentang tempat mereka, meningkatkan kemampuan anak mengambil bagian dari suatu kelompok (Catron & Allen, 1999). Yang termasuk dalam kerja sama adalah berkasih sayang, bermain bersama, berbagi dengan teman sebaya, membantu orang lain, merespons permintaan orang lain, dan kesungguhan dalam membantu orang lain.

Kebiasaan positif meliputi tata karma (sopan santun), kemandirian, dan tanggung jawab sosial. Kebiasaan ini memberikan bekal kepada anak menjadi manusia yang berbudaya, tidak selalu bergantung pada orang lain, dan berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Anak-anak perlu belajar bagaimana perilaku positif terinternalisasi dalam diri mereka.

Kebiasaan positif subaspek tata krama memiliki sumber nilai langsung dari masyarakat dan dipraktikkan pada suatu etnik, kesukuan, keagamaan, atau pun perpaduan ketiganya (G.C. baker, 1994). Yang termasuk dalam tata krama adalah ucapan salam ketika berjumpa dan berpisah, terima kasih ketika menerima pemberian, menjawab ucapan terima kasih, komentar positif, dan perilaku fisik positif, seperti membungkuk dan memohon izin lewat, menatap wajah pada saat berbicara, mendengarkan orang yang mengajak berbicara, dan merespons lambaian-bersalaman (Sidharto & Izzaty, 2007).

Kemandirian anak dimulai dari keinginan anak untuk mengurus diri sendiri, dan belajar menyesuaikan dengan lingkungan sosialnya. Hal ini dapat dilihat ketika anak dapat memerhatikan kebutuhan orang lain, dan dalam proses perkembangan keterampilan untuk bekerja sama dengan orang lain (Arthur, 1998). Tugas kemandirian anak usia dini dibagi ke dalam dua kelompok utama, yakni berkembang menjadi pribadi yang mandiri dan belajar bermacam-macam peran dalam masyarakat (Triyon dan Liliethal melalui Izzaty, 2004). Yang termasuk dalam kemandirian adalah mandi dan menggosok gigi sendiri, memakai sepatu dan pakaian sendiri, belajar mengemukakan keinginan serta memutuskan apa yang harus dilakukan sendiri, berani menyatakan apa yang dirasakan, dan menanamkan rasa percaya diri (Sidharto & Izzaty, 2007).

Tanggung jawab sosial anak tidak sama dengan tanggung jawab orang dewasa, karena tanggung jawab sosial masih abstrak bagi anak-anak. Anak-anak baru memahami tentang kemampuan fisiknya, kemampuan bernalar dan matematika, serta interaksi sosial (Van Hoorn, 1999). Tanggung jawab sosial dilakukan melalui kesadaran akan kebutuhan bersama, kesadaran mematuhi ketentuan bersama, kebiasaan meminta izin, membangun kepedulian, mampu menyampaikan pesan,

tidak merusak fasilitas umum, menyesuaikan diri dengan aturan, tidak berbohong, dan menyelesaikan tugas (Sidharto & Izzaty, 2007).

METODE

Penelitian ini memiliki pendekatan *Research and Development (R&D)* (Borg and Gall, 2003) yang telah disederhanakan. Penelitian diawali dengan *need assesment* mengembangkan topik dan materi *show and tell* edukatif yang sesuai untuk anak usia 4, 5, dan 6 tahun. Setelah itu, dilanjutkan dengan *focus group discussion (FGD)* tentang indikator tiga wilayah, yakni empati, afiliasi-resolusi konflik, kebiasaan positif yang dikembangkan melalui *show and tell*. Tahap selanjutnya adalah perencanaan draf awal, meliputi pendefinisian *show and tell*, perumusan tujuan, urutan kegiatan, penyiapan media, dan evaluasi. Pengembangan produk awal berupa penyusunan materi *show and tell*, penyusunan instrumen observasi, dan integrasi *show and tell* ke dalam tiga wilayah empati, afiliasi dan resolusi konflik, dan kebiasaan positif. Langkah berikutnya adalah uji lapangan permulaan di beberapa KB-TK, dilanjutkan dengan observasi. Langkah terakhir adalah revisi produk awal.

Subjek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik di KB dan TK di Provinsi DIY. Subjek untuk *Need Assesment* dan FGD adalah pendidik KB dan TK di Kabupaten Sleman, Kabupaten Kulon Progo, Kabupaten Bantul, dan Kota Yogyakarta. Pendidik yang dikumpulkan berjumlah 20 orang dari 20 lembaga, yakni 3 lembaga dari Kabupaten Sleman, 6 dari Kabupaten Bantul, 6 dari Kota Yogyakarta, dan 5 dari Kabupaten Kulon Progo. Subjek untuk uji coba lapangan adalah pendidik beserta peserta didik di 11 KB dan TK atau sebanyak 22 guru yang dipilih secara purposif dari 20 lembaga, sejumlah 247 anak. Subjek tersebar di Kabupaten Sleman dua orang guru, Kabupaten Bantul enam orang guru, Kabupaten Kulon Progo enam orang

guru, dan Kota Yogyakarta delapan orang guru.

Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai teknik, yakni observasi, angket, studi dokumentasi, studi pustaka, wawancara, dan *focus group discussion*. Teknik-teknik tersebut disesuaikan dengan tujuan khusus tiap tahap penelitian. *Need Assessment* diperoleh melalui teknik studi pustaka dan observasi atau pencermatan dokumen. Digunakan juga teknik wawancara dan angket. Pengembangan indikator empati, afiliasi-resolusi konflik, kebiasaan positif yang dikembangkan melalui *show and tell* dilakukan dengan teknik FGD, wawancara, dan angket. Pengembangan draf awal dilakukan dengan metode pengembangan *outline* yang didampingi dengan studi pustaka dan FGD. Uji coba lapangan terbatas dilakukan dengan eksperimen semu. Data diambil dengan observasi dan angket *checklist*. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, angket *checklist*, dan catatan lapangan. Teknik tes tidak dilakukan karena penelitian ini dikenakan pada anak usia dini.

Data yang diperoleh dianalisis dengan berbagai teknik. Teknik pertama adalah teknik komparasi, yakni dengan mencocokkan topik *show and tell* dengan kurikulum, mencocokkan aspek dan butir dengan tiga wilayah (empati, afiliasi-resolusi konflik, kebiasaan positif). Teknik analisis selanjutnya adalah teknik analisis statistik untuk menemukan uji beda (uji-t) antara skor tiga wilayah kecakapan sosial sebelum dan sesudah perlakuan melalui

SPSS 16. Teknik analisis terakhir adalah teknik editing atau teknik sunting.

Validitas data diperoleh melalui berbagai metode, yakni (1) pengumpulan data ganda, meliputi observasi, wawancara, FGD, dokumentasi, dan angket; (2) sumber data ganda, yakni sumber data lisan, sumber data tertulis, dan sumber data perilaku (gerak-lisan); (3) ketekunan pengamatan; dan (4) *interrater reliability*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media *Show and Tell* dikelompokkan ke dalam tiga kelompok, yakni benda pribadi, makanan, foto-gambar, dan benda baru. Seorang anak dapat membawa benda-benda pribadi yang sangat dibutuhkan dan menunjukkannya pada khalayak publik anak betapa pentingnya benda tersebut bagi dirinya. Obat-obatan, misalnya, merupakan contoh benda pribadi yang penting bagi anak yang menderita sakit relatif menetap, seperti asma dan alergi. Benda pribadi yang dipakai anak dalam *show and tell* dapat dilihat pada Tabel 1.

Benda pribadi yang diterapkan anak di atas dibawa sendiri oleh anak. Sebagian telah disediakan oleh pihak lembaga. Beberapa benda yang dibawa anak seperti tongkat penyangga, kaca mata, dan sarung tangan tidak jadi dipraktikkan anak karena anak lebih memilih menggunakan mainan sebagai penggantinya. Hal ini menunjukkan bahwa anak lebih dekat dan lebih menguasai benda-benda pribadi daripada benda lain, walaupun benda tersebut penting bagi dirinya.

Tabel 1. *Show and Tell* dengan Benda Pribadi

Benda Pribadi	Komponen	Lembaga Penerap
Crayon, buku, tas, topi, jaket,	Empati	TK ABAMPA/TKPB
Mobil-mobilan, robot-robotan,	Afiliasi & Resolusi Konflik	TKABAMPB. TKS
Helikopter mini, boneka,		
Sepatu, sikat gigi, sajadah-peci,	Kebiasaan Positif	TKP, TKA KW, TKS
sandal, kaus kaki, baju, alat gambar,		
mainan di kelas, alat makan.		

Show and tell dengan benda pribadi sangat disukai anak dibandingkan dengan benda-benda yang lain. Anak-anak begitu antusias menunjukkan benda pribadi mereka pada khalayak sebaya. Publik anak menjadi paham bahwa benda-benda itu memiliki karakteristik, fungsi, sejarah, dan kegunaan positif untuk mengundang empati, untuk membangun afiliasi, dan memandirikan mereka.

Makanan merupakan “benda” yang dibutuhkan anak dan memiliki daya jangkau yang kuat untuk pengembangan empati. Makanan dapat dimanfaatkan untuk memahami anak tentang rasa, manfaat, sekaligus menunjukkan bagaimana ketiadaannya bagi orang yang membutuhkan. Keberadaan makanan dapat menjadi media bagi anak untuk berempati pada orang lain yang tidak mendapatkannya. Hal ini merangsang anak untuk mengenang pengalaman lapar dan berempati pada anak-anak lain (seperti anak-anak jalanan) yang kelaparan.

Makanan merupakan benda yang efektif untuk dibagi dalam pengertian yang riil. Pada saat *show and tell*, anak menceritakan bagaimana rasa makanan, apa bahan utamanya, dan apa keunggulannya. Publik anak dapat merasakan, tekun menyimak, sekaligus menerima rangsang untuk meminta. Anak sebagai pembicara akan memahami dan selanjutnya berbagi. Bahkan mungkin, untuk makanan berlabel agama, misalnya saja makanan halal bagi anak muslim di tengah-tengah anak muslim sendiri menimbulkan efek atensi yang baik, bahkan memunculkan pertanyaan. Syarat halal akan dipahami sebagai syarat penting bagi makanan anak-

anak muslim.

Makanan tertentu yang diperuntukkan bagi anak yang sedang sakit, dapat digunakan sebagai media *show and tell* yang mendatangkan empati. Publik akan memiliki kehati-hatian. Sebelum menawarkan makanannya, anak akan bertanya apakah pembicara diperbolehkan makan makanan yang lain? Apakah anak yang sakit pilek boleh makan es krim, apakah anak yang alergi telur ayam boleh makan telur bebek? Di sinilah peran guru sebagai komunikator dan advisor dibutuhkan. Berikut ini makanan yang digunakan dalam *show and tell* dapat dilihat pada Tabel 2.

Makanan, meskipun penting, dalam penelitian ini justru jarang dipakai anak dalam kegiatan *show and tell*. Anak tidak dapat banyak bercerita dengan media makanan. Mereka hanya dapat menceritakan asal dan rasa. *Show and tell* tidak berjalan dengan baik sehingga peran guru terus-menerus dibutuhkan agar anak-anak dapat mengembangkan isi cerita. Guru memancing dengan pertanyaan-pertanyaan yang memungkinkan munculnya percakapan alamiah antaranak. Dalam percakapan inilah butir-butir dalam empati, afiliasi dan resolusi konflik, serta kebiasaan positif difasilitasi kemunculannya.

Selain mainan dan makanan, gambar dan foto juga merupakan media *show and tell* yang relatif efektif untuk merangsang kemampuan berempati anak. Gambar dapat dimanfaatkan untuk memahami kondisi buruk orang lain, menerima keterbatasan orang lain, menaruh rasa iba, merasakan kesedihan orang lain, mendengarkan orang lain, dan menempatkan diri pada posisi orang lain. Bagi

Tabel 2. *Show and Tell* dengan Makanan

Nama Makanan	Komponen	Lembaga Penerap
Sosis, makanan kecil, kerupuk, susu kemasan	Empati	TK AB M (30)
-	Afiliasi & Resolusi Konflik	TKABAMP
-	Kebiasaan Positif	TKP, TK KW

anak, hal-hal tersebut dapat diterima dengan lebih baik melalui cerita yang dibantu dengan media gambar atau foto.

Gambar dan foto relatif efektif untuk merangsang balikan empati dari anak, seperti memberikan bantuan pada orang yang

membutuhkan, tidak mencela, menunggui teman yang “bekerja”, bersedia antre, tidak memaksakan kehendak. Di antara semua media, gambar dan foto merupakan media yang paling fleksibel untuk menanamkan nilai-nilai dalam *social life skills* pada anak.

Tabel 3. *Show and Tell* dengan Gambar dan Foto

Topik Gambar	Komponen	Lembaga Penerap
Menolong Teman, Bertamu	Empati	TKP A/TKABAMPBA
Minta Maaf, Berdamai	Afiliasi & Resolusi Konflik	TKM K/TKABAM
Mandi Pagi, Antre, Gosok Gigi, Makan Pagi	Kebiasaan Positif	TKPNU/TKKMW TKS/TKAKW

Tabel 4. Indikator Empati untuk *Show and Tell*

No.	Pernyataan	Hasil seleksi
a. Tegang rasa		
1.	Anak meminta izin apabila akan meminjam barang temannya	Dipakai
2.	Anak membantu teman yang mengalami musibah (misalnya: jatuh)	Dipakai Modifikasi
3.	Anak memuji hasil karya temannya	Dipakai
4.	Anak tidak menyalahkan temannya tanpa dasar	Dipakai Modifikasi
5.	Anak menghibur temannya yang menangis/ sedih	Tidak dipakai
6.	Anak menghargai kelebihan/kemenangan temannya	Tidak dipakai
7.	Anak bersedia untuk menunggu pada antrean barisan	Tidak dipakai
b. Kepedulian pada sesama		
8.	Anak berbagi makanan pada temannya	Dipakai
9.	Apabila ada temannya yang sakit, anak bersedia mendoakan agar cepat sembuh	Dipakai Modifikasi
10.	Anak bersedia meminjamkan mainan pada temannya	Dipakai
11.	Anak bersedia meminjamkan alat tulisnya pada temannya	Dipakai
12.	Anak bersedia menunggu teman yang belum selesai mengerjakan tugas	Tidak dipakai
13.	Anak bersedia membantu pekerjaan temannya	Tidak dipakai
14.	Anak bersedia membantu pekerjaan guru	Tidak dipakai
c. Penuh pengertian		
15.	Anak membantu teman meskipun tidak diminta	Dipakai Modifikasi
16.	Anak memberi maaf pada teman yang mengaku salah	Dipakai Modifikasi
17.	Anak meminta maaf apabila melakukan kesalahan, misalnya: menumpahkan minuman teman, mematahkan krayon, dll	Dipakai Modifikasi
18.	Anak bersabar menunggu giliran mengambil makanan	Dipakai Modifikasi
19.	Anak membantu menyimpan alat tulis milik teman yang tertinggal	Dipakai Modifikasi
20.	Anak mendengarkan temannya yang sedang berbicara	Dipakai Modifikasi
21.	Anak tidak memaksakan keinginannya sendiri.	Dipakai Modifikasi

Gambar dan foto merupakan media pemodifikasi manakala media lain tidak dapat digunakan. Hal ini menunjukkan keunggulan gambar dan foto sebagai bercerita dalam cerita. Gambar dan foto dapat diisi oleh hampir semua indikator dari empati, afiliasi-resolusi konflik, hingga kebiasaan positif. Dalam kaitan ini, guru umumnya menggambar sendiri atau mengambil dari internet, baik berupa gambar seri maupun gambar tematik. Sebagian guru juga memanfaatkan gambar anak untuk media.

Meskipun unggul, media foto dan gambar justru tidak banyak dipilih oleh anak. Anak cenderung menghindari media ini, meskipun ketika “dipaksa”, mereka dapat menggunakannya dalam kegiatan *show and*

tell. Bagi anak, foto dan gambar kurang menarik.

Empati, afiliasi dan resolusi konflik, dan kebiasaan positif adalah komponen *social life skills* dan memiliki 63 butir indikator. Secara lengkap, dimensi dari tiap-tiap komponen adalah empati meliputi: penuh pengertian, tenggang rasa, kepedulian pada sesama; afiliasi dan resolusi konflik: komunikasi dua arah atau hubungan antar-pribadi, kerjasama, penyelesaian konflik; kebiasaan positif meliputi: tatakrama dan kesopanan, kemandirian, tanggung jawab sosial.

Berdasarkan FGD dengan guru, 13 dari 63 butir indikator tersebut tidak dapat dikembangkan, sedangkan 50 butir yang lain dapat dikembangkan dengan *show and*

Tabel 5. Indikator Afiliasi dan Resolusi Konflik untuk Show and Tell

No.	Pernyataan	Hasil seleksi
a. Komunikasi dua arah / hubungan antar pribadi		
1.	Anak menyapa temannya apabila bertemu	Dipakai Modifikasi
2.	Anak dapat berkomunikasi dengan temannya dalam kegiatan pembelajaran	Dipakai Modifikasi
3.	Anak mengucapkan "Tolong" apabila meminta bantuan	Dipakai Modifikasi
4.	Anak mendengarkan penjelasan guru	Tidak dipakai
5.	Anak bertanya pada guru dalam kegiatan pembelajaran	Tidak dipakai
6.	Anak mendengarkan orang yang sedang berbicara	Dipakai Modifikasi
7.	Anak dapat menceritakan apa yang dirasakan	Dipakai Modifikasi
b. Kerjasama		
8.	Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok	Dipakai Modifikasi
9.	Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok	Dipakai Modifikasi
10.	Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya	Dipakai
11.	Anak terdorong untuk membantu orang lain	Dipakai Modifikasi
12.	Anak merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan	Dipakai Modifikasi
13.	Anak bergabung dengan bermain teman saat istirahat	Dipakai Modifikasi
14.	Anak mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman	Dipakai Modifikasi
2. Afiliasi dan resolusi konflik: c. Penyelesaian konflik		
15.	Anak dapat menerima nasehat guru	Dipakai Modifikasi
16.	Anak dapat menerima saran temannya	Dipakai Modifikasi
17.	Anak tidak memulai bertengkar	Dipakai Modifikasi
18.	Anak dapat mengakui kesalahannya	Dipakai Modifikasi
19.	Anak mau meminta maaf apabila melakukan kesalahan	Dipakai Modifikasi
20.	Anak dapat menyelesaikan sendiri kesulitan yang dialami	Tidak dipakai
21.	Anak dapat menjadi penengah dalam suatu pertengkaran	Tidak dipakai

tell. Butir yang dapat dikembangkan tersebut dikategorikan ke dalam butir indikator yang dapat dikembangkan langsung dan dikembangkan melalui modifikasi. Posisi indikator yang dimaksud dapat dilihat pada Tabel 4.

Berikutnya adalah indikator afiliasi-resolusi konflik. Komponen ini memiliki 21 butir indikator, empat di antaranya tidak bisa dikembangkan melalui *show and tell*,

satu dikembangkan langsung, dan sisanya (16 butir indikator) dikembangkan secara modifikatif, yakni menggunakan media yang memiliki cerita yang bernilai *social life skills*. Selengkapnya disajikan pada Tabel 5.

Berikutnya adalah indikator kebiasaan positif. Komponen ini memiliki 21 butir indikator, tiga di antaranya tidak bisa dikembangkan melalui *show and tell*, dua dikembangkan langsung, dan sisanya (16 butir

Tabel 6. Indikator Kebiasaan Positif untuk *Show and Tell*

No.	Pernyataan	Hasil seleksi
a. Tata Krama dan Kesopanan		
1	Anak memahami dalam menunggu giliran untuk bicara	Dipakai modifikasi
2	Anakmendengarkan dengan baik apabila orang sedang bicara padanya	Dipakai modifikasi
3	Anak menatap dan merespon orang yang sedang bicara padanya	Dipakai modifikasi
4	Anak menyapa orang yang dikenal pada saat bertemu	Dipakai modifikasi
5	Anak mengucapkan "Silakan" apabila ada orang meminta izin	Dipakai modifikasi
6	Anak terbiasa mengucapkan "Maaf" apabila bersalah	Dipakai modifikasi
7	Anak terbiasa mengucapkan "Permisi" apabila ingin melewati orang lain	Dipakai modifikasi
B. Tanggung jawab sosial		
8	Anak mengajak teman-temannya untuk bermain bersama	Dipakai
9	Anak akan menjawab dengan ramah pada orang yang menyapanya	Dipakai modifikasi
10	Anak dapat melakukan permainan sesuai peraturan	Dipakai modifikasi
11	Anak bersedia membuang sampah pada tempatnya	Dipakai modifikasi
12	Anak tidak mencorat-coret di sembarang tempat	Dipakai modifikasi
13	Anak tidak datang terlambat ke TK	Tidak dipakai
14	Anak mengucapkan terima kasih pada orang yang membantunya	Dipakai modifikasi
c. Kemandirian		
15	Anak dapat mengerjakan pekerjaannya sendiri sampai selesai	Tidak dipakai
16	Anak akan membereskan alat-alat permainannya setelah selesai bermain	Dipakai modifikasi
17	Anak melakukan kegiatan pemenuhan kebutuhan sehari-hari oleh dirinya sendiri (gosok gigi, mandi, berpakaian, bersepatu, dll)	Dipakai
18	Anak dapat memulai suatu pembicaraan dengan orang lain	Tidak dipakai
19	Anak berani menyatakan keinginannya	Dipakai modifikasi
20	Anak dapat menyatakan perasaannya	Dipakai modifikasi
21	Anak dapat memutuskan sendiri apa yang hendak dilakukan	Dipakai modifikasi

indikator) dikembangkan secara modifikatif, yakni menggunakan media yang memiliki cerita yang bernilai *social life skills*.

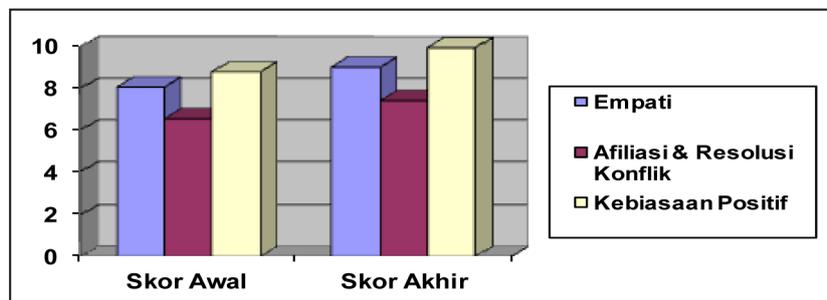
Berdasarkan matriks hasil FGD di atas jelas bahwa 63 butir indikator yang *social life skills* terdapat 10 butir tidak bisa dikembangkan. Dengan demikian terdapat 50 butir indikator yang dapat dikembangkan dengan *show and tell*, dan delapan di antaranya dapat dikembangkan dengan media asli, dan 42 butir dikembangkan dengan modifikasi atau menceritakan cerita melalui gambar dan foto. Hal ini menunjukkan betapa fleksibelnya gambar dan foto sebagai media *show and tell* untuk mengembangkan empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif anak usia dini.

Untuk mengukur efektivitas metode *show and tell* ini peneliti membandingkan skor awal dan skor akhir. Dengan teknik Uji-t hasil perbandingan tersebut dapat diketahui. Berdasarkan olahan SPSS dapat diketahui peningkatan rerata ketiga variabel tersebut, sebagaimana dalam Tabel 7, Gambar 1, dan Gambar 2.

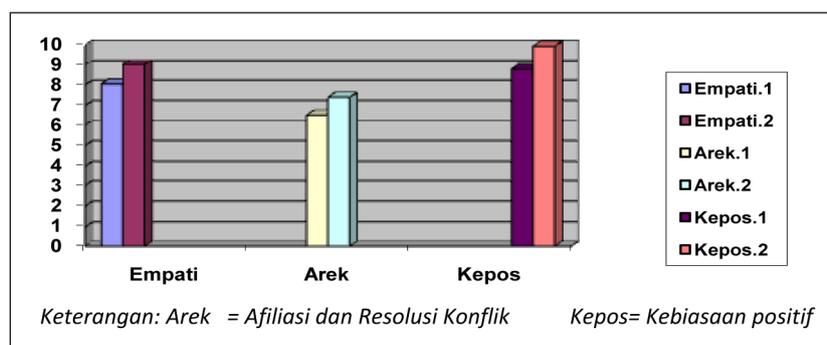
Sebelum kegiatan *Show and Tell*, rerata skor empati mencapai 8,05 bila dikonversikan pada kriteria maka skor tersebut pada level “baik”. Setelah kegiatan *Show and Tell* terjadi sedikit kenaikan skor empati, yaitu mencapai rerata skor 9,01 dengan rentang kenaikan rerata sebesar 0,98. Kenaikan ini cukup signifikan mengingat hasil uji-t menunjukkan angka 12.955, sementara t-tabel hanya

Tabel 7. Rerata Skor Awal dan Skor Akhir *Show and Tell*

Variabel	Skor Awal	Skor Akhir	Kenaikan Rerata
Empati	8,05	9,01	0,96
Afiliasi & Resolusi Konflik	6,53	7,40	0,87
Kebiasaan Positif	8,79	9,94	1,15



Gambar 1. Peningkatan Empati, Afiliasi-Resolusi, Kebiasaan Positif Skor Awal dan Skor Akhir



Gambar 2. Peningkatan Empati, Afiliasi-Resolusi, Kebiasaan Positif

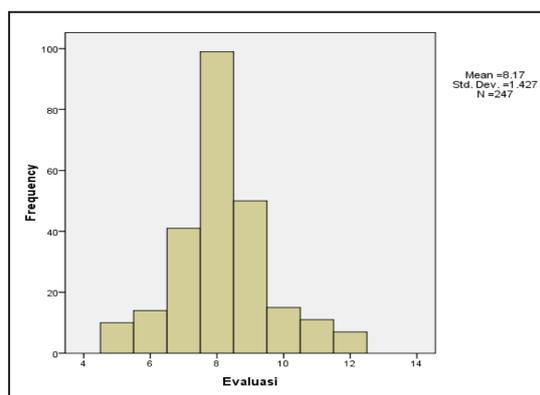
sebesar 1,67 untuk taraf signifikansi 95%. Sementara itu koefisien korelasi antara skor pretes dan postes variabel ini sangat tinggi, yaitu 0,943.

Adapun kenaikan skor afiliasi dan resolusi konflik, yaitu mencapai rerata skor postes sebesar 7,40 dari skor pretes sebesar 6,53, dengan rentang kenaikan rerata sebesar 0,87. Kenaikan ini cukup signifikan mengingat hasil uji-t menunjukkan angka 12.553, sementara t-tabel hanya sebesar 1,67 untuk taraf signifikansi 95%. Sementara itu koefisien korelasi antara skor pretes dan postes variabel ini sangat tinggi, yaitu 0,948.

Hal di atas juga terjadi pada variabel kebiasaan positif. Rerata skor kebiasaan positif mencapai 8,79 bila dikonversikan pada kriteria maka skor tersebut pada level “baik”. Setelah kegiatan *Show and Tell* terjadi sedikit kenaikan skor empati, yaitu mencapai rerata skor 9,94 dengan rentang kenaikan rerata sebesar 1,15. Kenaikan ini cukup signifikan mengingat hasil uji-t menunjukkan angka 13,594, sementara t-tabel hanya sebesar 1,67 untuk taraf signifikansi 95%. Sementara itu koefisien korelasi antara skor pretes dan postes variabel ini sangat tinggi, yaitu 0,919.

Berdasarkan analisis statistik di atas dapat diinterpretasikan bahwa kegiatan *show and tell* mampu meningkatkan skor variabel empati, afiliasi & resolusi konflik, serta kebiasaan positif. Meskipun kenaikan skor ketiga variabel tersebut hanya berkisar antara 0,87 sampai 1,15, namun kenaikan tersebut signifikan.

Kemampuan anak dalam melakukan *show and tell* diukur dengan menggunakan rubrik penilaian yang memiliki rentang skor 0-15. Berdasarkan hasil analisis statistik, kemampuan melakukan *show and tell* subyek pada level cukup yaitu 8,17. Secara visual, keseluruhan skor hasil evaluasi *show and tell* tertera pada grafik dan tabel.



Gambar 3. Kemampuan *Show and Tell* Anak

Tabel 8. Sebaran Kemampuan *show and tell* anak usia dini

Skor	Frekuensi	Persentase	Persentase kumulatif
5	10	4.0	4.0
6	14	5.7	9.7
7	41	16.6	26.3
8	99	40.1	66.4
9	50	20.2	86.6
10	15	6.1	92.7
11	11	4.5	97.2
12	7	2.8	100.0
Total	247	100.0	

Pengembangan empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif dapat dikembangkan melalui *Show and Tell*. Hasil FGD yang menunjukkan bahwa sebagian besar indikator empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif dikembangkan melalui modifikasi mengindikasikan bahwa *social life skills* ini masih merupakan bentuk guru atau bersifat *top-down*. Para guru masih melihat bahwa empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif dilatihkan pada anak setelah proses pema-haman terhadap nilai terjadi. Pemahaman tersebut disampaikan melalui dua cara, yakni cerita-demonstrasi (sebagai inti dari *show and tell*) dan melalui pengembangan tanya jawab selama *show and tell* serta pengembangan setelah kegiatan

terjadi. Hal ini didukung dengan dipilihnya indikator yang dapat dikembangkan langsung oleh anak tetapi justru hanya sedikit dipilih oleh guru.

Penggunaan benda-benda pribadi anak sebenarnya sangat efektif untuk mengembangkan, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif. Hanya saja, media ini cenderung tidak dapat berdiri sendiri dan akan efektif apabila didampingi oleh media lain, yakni gambar dan foto. Pada uji coba pertemuan kedua, benda pribadi mulai berperan. Mainan anak lebih bervariasi dan butir berbagi, bermain bersama semakin terlihat menonjol. Matriks pada hasil juga menunjukkan bahwa benda pribadi lebih dipilih anak untuk mengembangkan butir-butir indikator empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif. Anak-anak lebih memiliki keleluasaan untuk menunjukkan dan menceritakan detail fitur pada benda-benda pribadinya. Anak relatif mengenal setiap detail dari benda-benda pribadinya. Demikian halnya dengan media makanan, terutama makanan ringan.

Hasil uji lapangan terbatas menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada skor awal dan skor akhir. Hal ini mengindikasikan bahwa *show and tell* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif anak usia dini. Rerata peningkatan menunjukkan bahwa komponen kebiasaan positif justru naik paling tinggi (1,15) baru kemudian empati (0,96) dan terakhir afiliasi dan resolusi konflik (0,87). Kondisi ini sejalan dengan observasi penggunaan media yang semakin bervariasi dalam pengembangan indikator komponen kebiasaan positif. Anak semakin menunjukkan kesenangan sekaligus kompetisi sehat. Anak mulai tertantang untuk memanfaatkan benda-benda pribadi untuk membangun kemandirian dan tanggung jawab sosial.

Pelaksanaan *show and tell* secara keseluruhan dengan skor 8,17 (skor tertinggi 15) menunjukkan bahwa anak cukup dalam

kegiatan *show and tell*. Mereka sudah mampu bercerita, bertanya, dan menjawab pertanyaan sederhana hingga relatif sulit meskipun harus terus menerus difasilitasi guru. Hal yang menonjol terjadi justru pada kemauan anak mengamati benda pribadi dan mengelaborasinya pada saat bercerita sehingga meningkatkan aspek isi *show and tell*, walaupun aspek bahasa dan refleksi belum optimal. Perbaikan terjadi dalam beberapa kali pertemuan.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pengembangan empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif melalui *show and tell* dapat disimpulkan hasil sebagai berikut. *Pertama*, media *show and tell* anak didominasi oleh penggunaan benda pribadi seperti mainan, alat, dan benda kebutuhan sehari-hari. Ada pun makanan dan foto justru bukan menjadi pilihan utama anak, meskipun pendidik menyiapkan media ini. *Kedua*, butir indikator empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif berjumlah 63 butir, 50 di antaranya bisa dikembangkan melalui *show and tell*, 8 di antaranya langsung dan 42 melalui modifikasi. Modifikasi dilakukan melalui penggunaan beberapa media dalam satu kegiatan dan melalui pengembangan saat dan pasca kegiatan. *Ketiga*, penggunaan *show and tell* untuk mengembangkan empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif menunjukkan tingkat signifikansi yang tinggi. Meskipun tidak semua butir dapat diisi oleh anak, kemunculan indikator empati, afiliasi-resolusi konflik, dan kebiasaan positif relatif baik. Peningkatan tertinggi dicapai dalam kebiasaan positif, baru kemudian empati, dan resolusi konflik. *Keempat*, pencapaian anak dalam kemampuan *show and tell* berada pada kategori cukup. Anak dapat bercerita dengan isi yang relatif baik, bahasa kurang bagus, cara relatif baik. Meskipun demikian, refleksi belum begitu bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayriza, Yulia, Dkk. 2005. "Pengembangan Modul Social Life Skill untuk Anak-Anak Prasekolah dan Model Sosialisasinya". Yogyakarta: Laporan Penelitian Hibah Bersaing.
- Ayriza, Yulia, Dkk. 2006. Pengembangan Modul Social Life Skill untuk Anak-Anak Prasekolah dan Model Sosialisasinya. Yogyakarta: Laporan Penelitian Hibah Bersaing.
- Baker, Gwendolyn C. 1994. *Planning and Organizing for Multicultural Instruction*. Menio Park California: Addison-Wesley.
- Bentham, Patricia. 2009. "Show and Tell - A Springboard for Math and Science Education" Dalam *Http://Ezinearticles.Com*. Diakses 11 Maret 2010.
- Brewer, J.A. 1995. *Introduction to Early Childhood Education*. Boston: Allyn & Bacon.
- Catron, Carol E. & Allen, Jan. 1999. *Early Childhood Curriculum: A Creative-Play Model*. New Jersey: Merrill Prentice-Hall.
- Gall, Meredith., Gall, Joyce P., & Borg, Walter R. 2003. *Educational Research*. New York: Longman
- Izzaty, R.E. 2004. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Buku Ajar Bidang PGTK. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Love, Elizabeth And Reilly Sue. 2005. "Show and Tell" Dalam *Love and Reilly Newsletter* No. 13 Oktober 2005. Melbourne: Pearson Education.
- Musfiroh, Tadkiroatun, Seriati, Ni Nyoman, Ayriza, Yulia. 2007. *Afiliasi & Resolusi Konflik*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sidharto, Suryati & Izzaty, Rita Eka. 2007. *Pengembangan Kebiasaan Positif*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Tim Pusdi PAUD Lemlit UNY. 2009. *Buku Panduan: Program Pembelajaran untuk Menstimulasi Kecakapan Sosial Anak bagi Pendidik Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta : Logung Pustaka.
- Taher, Amode. 2009. "Addressing Social Factors in the Classroom: Some Pedagogical Method and Processes". *Makalah Program Director and Civitas Mauritius*. Santo Domingo. 12-16 Maret 2009.
- Teacheranitores, Team. 2008. "Show and Tell" *Http://Www.Edarticle.Com/ Classroom Mana-Gement/Show-And-Tell.Html*. Upload. 26 Januari 2008, Diakses 11 Maret 2010.
- Van Hoorn, J. Et Al. 1999. *Play at The Centre of the Curriculum*. Columbus, Ohio: Merrill & Prentice Hall.
- Webbervilleschools's Team. (2010). *Show And Tell*. *Http://Webbervilleschools.Org*. Diakses 11 Maret 2010.