

MENINGKATKAN KESABARAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BCM (BERMAIN, CERITA, DAN MENYANYI) DI PAUD PERMATA BUNDA KECAMATAN WARUNGKONDANG

Tia Setiawati¹, Alfian Ashshidiqi Poppyariyana², Asep Munajat³

¹ Universitas Muhammadiyah Sukabumi

² Universitas Muhammadiyah Sukabumi

³ Universitas Muhammadiyah Sukabumi

e-mail: 1setiawatitia006@gmail.com, 2Alfiantetepblie@gmail.com, 3munajatasep38@gmail.com,
Corresponding author: penulis1@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah terdapat 11 dari 15 anak kelompok B di PAUD Permata Bunda belum muncul rasa sabarnya. Seorang pendidik harus memiliki keinginan dan kemampuan untuk mengajarkan siswa mereka untuk menjadi anak yang baik dan mampu mengubah sifat buruk menjadi sifat yang baik. Oleh sebab itu tujuan dalam penelitian ini peneliti ingin meningkatkan kesabaran pada anak di PAUD Permata Bunda. Adapun metode pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tingkat kesabaran anak meningkat adalah dengan menggunakan metode Bermain, Cerita dan Menyanyi. Melalui kegiatan metode Bermain, Cerita dan Menyanyi dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas, dengan menggunakan 2 siklus tindakan. Tingkat kesabaran anak pada hasil observasi awal hanya 49.25% saja. Kemudian dilakukan tindakan pada siklus I, kesabaran anak meningkat menjadi 64.25%. Namun nilai tersebut belum mencapai hasil optimal, oleh karena itu dilakukan kembali tindakan pada siklus II untuk meningkatkan kesabaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas melalui 2 siklus. Hasil kegiatan pada siklus II menunjukkan hasil yang optimal yaitu sebesar 92%. Dengan hasil yang diperoleh setelah tindakan pada siklus II, menunjukkan bahwa penerapan metode Bermain, Cerita dan Menyanyi dalam mengenal meningkatkan kesabaran pada anak di PAUD Permata Bunda memberikan peningkatan yang optimal dan dapat kembali digunakan oleh guru sebagai metode pembelajaran dikemudian hari.

Kata Kunci: Kesabaran anak, Metode Pembelajaran, Metode Bermain Cerita dan Menyanyi.

ABSTRACT

The background of this study is that 11 of the 15 children in Group B at Permata Bunda Preschool have not yet developed patience. An educator must have the desire and ability to teach their students to be good children and be able to change bad traits into good ones. Therefore, the purpose of this study is to increase patience in children at Permata Bunda Preschool. The learning method used to increase children's patience is the Play, Story, and Singing method. Through the Play, Story, and Singing method, the researcher used a Classroom Action Research design, with two cycles of action. The level of children's patience in the initial observation was only 49.25%. Then, actions were taken in cycle I, and the children's patience increased to 64.25%. However, this value did not reach optimal results, therefore, actions were carried out again in cycle II to improve patience. In this study, the researcher used the Classroom Action Research method through two cycles. The results of activities in cycle II showed optimal results of 92%. The results obtained after the second cycle of action indicate that the application of the Play, Story, and Singing method to foster patience in children at Permata Bunda Preschool (PAUD) resulted in optimal improvement and can be reused by teachers as a learning method in the future.

Keywords: Children's Patience, Learning Method, Play, Story, and Singing Method.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kemampuan, karakter, dan peradaban bangsa untuk meningkatkan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah agar siswa menjadi orang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis dan bertanggung jawab jawab (UU RI, Sisdiknas, 2021). Sukses akademik siswa dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan pendidikan di institusi pendidikan formal seperti sekolah. Kemampuan dan ketepatan pendidik dalam memilih dan menerapkan strategi pengajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas dan keberhasilan belajar siswa. Pendekatan pembelajaran tradisional mulai ditinggalkan dan digantikan oleh pendekatan yang lebih modern karena siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa hanya duduk, diam, mendengarkan catatan, dan hafal selama kegiatan mereka. Akibatnya, mereka kurang berpartisipasi dalam kelas, yang akhirnya menyebabkan mereka bosan dan tidak tertarik untuk belajar (Isjoni, 2017).

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar dan mengembangkan diri secara menyeluruh dan berlaku seumur hidup. Ini mencakup pengembangan perilaku dengan pembiasaan yang mencakup sosial, emosi, kemandirian, nilai moral, dan agama, serta pengembangan kemampuan dasar seperti bahasa, kognitif, seni, dan psikomotorik. Tujuannya adalah agar anak-anak memiliki kepribadian yang baik sehingga ketika mereka dewasa, mereka menjadi orang yang bermoral dan dapat membantu orang lain dan lingkungan mereka. Faktor intern sendiri dan ekstern mempengaruhi karakter seorang anak. Faktor intern sendiri termasuk insting atau naluri, adat atau kebiasaan, kehendak atau kemauan, suara batin atau hati, dan keturunan. Pembinaan anak usia dini sangat penting untuk memaksimalkan potensi anak. Selain itu, mereka dapat menggunakan golden age sebagai periode pengarahan, bimbingan, dan pembentukan karakter anak. Dengan demikian, fungsi guru sangat penting dalam menentukan hasil pembelajaran di kelas. Ini mirip dengan mengajar anak untuk sabar menunggu giliran; mungkin terlihat mudah, tetapi pada kenyataannya sangat sulit.

Seorang pendidik harus memiliki keinginan dan kemampuan untuk mengajarkan siswa mereka untuk menjadi anak yang baik dan mampu mengubah sifat buruk menjadi sifat yang baik. Praktik etika atau budi pekerti tidak dapat diajarkan hanya setelah lulus ujian tulisan atau hafalan. Dalam hal ini, tenaga pendidik harus memahami tugas mereka. Dalam mengajar anak usia dini tentang kesabaran, seorang guru bertindak sebagai pembimbing, pendidik, pengarah, pendamping, fasilitator, dan pemberi dukungan. Perilaku keseharian anak didik, khususnya di sekolah, akan sangat dipengaruhi oleh lingkungan mereka saat ini. Jika anak-anak diminta untuk berperilaku baik, sangat eronis bahkan tidak mungkin terjadi, sementara kehidupan di sekolah memiliki terlalu banyak aspek yang tidak baik. Salah satu sifat baik anak usia dini yang juga harus ditingkatkan adalah kesabaran. Sabih adalah tahan terhadap cobaan; tabah; tenang; tidak tergesa-gesa; dan tidak terburu-buru nafsu. Menurut (Sulistiyowati, 2017) kata "sabar" berasal dari kata Arab "sabar" dan kemudian berkembang ke bahasa Indonesia. Ini berasal dari kata "Shobaro", yang berubah menjadi "shabran" setelah menggunakan infinitif (masdar).

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, bahwa di PAUD Permata Bunda Kecamatan Warungkondang terlihat permasalahan yang ditemui yaitu dari 15 anak terdapat 11 anak yang masih belum muncul rasa sabar dalam diri peserta didik, seperti tidak sabar saat ingin meminjam mainan yang sedang digunakan temannya, tidak sabar saat menyelesaikan tugasnya, tidak sabar saat menunggu giliran baik pada saat bercerita maupun saat mengantri cuci tangan. Hal tersebut selalu terjadi setiap hari pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal dan penjelasan tentang karakter kesabaran pada anak, metode BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) harus dimasukkan ke dalam pembelajaran di PAUD Permata. Bermain, meniru, mengamati, dan mengeksplorasi pengalaman membantu

anak memahami dunia sekitar (Romini, 2020). Metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dalam pendidikan Islam, metode ini mulai sering digunakan ketika siswa belajar. Para ahli setuju bahwa siswa harus bermain agar dapat berkembang sepenuhnya. Selain itu, metode cerita sangat membantu siswa memahami pelajaran, terutama jika guru dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

KAJIAN PUSTAKA

Ahmad Zakki Mubarak menyatakan bahwa aspek rohani dan fisik sangat terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan. Kelahiran seorang anak digambarkan sebagai perpaduan psiko-fisik yang berkembang secara teratur dan berkelanjutan sejak janin dalam kandungan. Selain itu, pertumbuhan dan perkembangan dianggap berfungsi bersama, meskipun artinya berbeda. Perkembangan berarti munculnya hal-hal baru secara kualitas, sedangkan pertumbuhan berarti perubahan ukuran atau fungsi mental (Mubarak., 2017).

Pernyataan di atas sejalan dengan definisi Sudarwan Danim, yang menggambarkan pertumbuhan sebagai peningkatan ukuran Massa, berat, dan tinggi anak. Namun, perkembangan adalah perubahan bertahap dalam kapasitas, emosi, dan keterampilan seseorang yang terjadi setiap saat hingga seseorang mencapai usia tertentu (Danim, 2016). Menggunakan istilah pertumbuhan dan perkembangan untuk menggambarkan proses fisik, mental, dan emosional yang kompleks yang terjadi selama pertumbuhan anak. Selanjutnya dijelaskan bahwa pertumbuhan adalah penambahan ukuran atau jumlah sesuatu yang telah ada, sedangkan perkembangan adalah munculnya sifat baru yang berbeda dari yang sebelumnya.

Karena setiap anak adalah individu yang berbeda, tingkat kesabaran mereka pasti berbeda. Sangat sulit untuk menjadi sabar terhadap anak. Anak-anak tidak sabar menunggu sesuatu yang seharusnya belum diberikan kepada mereka pada saat yang tepat, tahu tentang keadaan, atau sering menangis karena meminta sesuatu tanpa alasan. Ketika hal-hal seperti ini terjadi, sikap sabar mungkin yang paling penting untuk diajarkan pada anak sejak dini. Strategi yang tepat untuk melatih kesabaran anak diperlukan oleh pendidik. Ini karena anak-anak dapat dilatih dan dibiasakan untuk menjadi individu yang lebih sabar di masa depan. Sangat berbeda dengan mengajarkan anak sekolah, terutama anak prasekolah, untuk bersabar.

Sabar terdiri dari lima kategori, menurut (Subandi., 2021) 1. Pengendalian diri: menahan emosi dan keinginan, berpikir panjang, memaafkan kesalahan, dan toleransi terhadap penundaan. 2. Ketabahan, bertahan dalam situasi sulit tanpa mengeluh. 3. Kegigihan: ulet, bekerja keras untuk mencapai tujuan dan mencari solusi masalah. 4. Dengan tulus menerima kenyataan yang buruk dan berterima kasih. 5. Tetap tenang dan tidak terburu-buru. Menurut (Syukbertien, 2020), sabar berasal dari bahasa Arab dan dalam bahasa Indonesia berarti dapat menahan dan mencegah cobaan (tidak lekas marah, tidak lekas putus asa, atau tidak lekas patah hati); tabah; tenang; tidak tergesa-gesa; dan tidak terburu-buru (Sulistiyowati., 2017).

Cara untuk menjadi sabar adalah dengan menahan diri dari cobaan. Bukan hanya ketika seseorang terkena musibah, melainkan ketika dia mendapat nikmat dari Allah. Dengan harapan mendapatkan ridha-Nya untuk kebahagiaan dunia dan akhirat, seseorang harus selalu berprasangka baik kepada Allah, tidak pernah mengeluh, dan selalu bersyukur atas apa yang telah ditimpakan kepadanya. Anak-anak harus diajarkan bersabar sejak kecil. Guru

dapat mengajarkan anak-anak untuk bersabar atas tindakan atau tindakan yang mereka lakukan setiap hari. Sabar akan membantu seseorang menjadi lebih santai dan selalu bersyukur atas apa yang mereka alami. Hal ini jelas berguna untuk ditanamkan pada anak-anak sejak usia dini.

Menurut (Mansur, 2019)., dengan mengajarkan anak-anak kebiasaan yang baik, mereka akan menjadi sopan dalam perilaku dan bicara mereka setiap hari. Oleh karena itu, guru harus menunjukkan contoh yang baik kepada anak didiknya agar mereka dapat melihat dan mencontoh apa yang dilakukan gurunya. Anak-anak akan tumbuh dengan baik dan berbudi luhur seperti panutan mereka (Helmawati., 2016). Dengan sabar, Listyan mengungkapkan manfaat bagi anak. Pertama, dia mampu mengontrol emosinya. Anak yang sabar pasti dapat mengontrol emosi mereka, berhati-hati, dan tidak terburu-buru saat mengerjakan sesuatu untuk memastikan hasil yang baik. Anak-anak juga tidak marah ketika teman-teman mereka mempermalukan mereka. Kedua, anak-anak yang sabar disukai dan disayang oleh teman-teman mereka. Teman-teman menjadi segan karena mereka tidak emosional dan tahan diejek. Ketiga, masalah tidak terlalu sulit untuk diselesaikan. Anak-anak yang sabar memiliki kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk memecahkan masalah dengan cermat. Keempat, tujuan tercapai dengan sukses. Hanya dengan kesabaran dan ketelatenan dalam belajar dan berusaha kita bisa mencapai kesuksesan. Menerima kritik dan ejekan dengan sabar, dan tetap optimis saat menghadapi tantangan (Listy, 2017).

Tiga bagian kesabaran, menurut (Yusuf, 2020):

- 1) Teguh pada pendirian atau prinsip; ini berarti kuat dalam menyelesaikan rencana dan berpegang teguh pada aturan dan tujuan sehingga tidak berubah atau berubah sesuai dengan rencana. a) Konsekuen: cara seseorang menyelesaikan sesuatu sesuai dengan rencana; 1) Keyakinan tentang apa yang harus dilakukan; Keberanian untuk mengambil resiko: keinginan untuk menerima tantangan untuk menyelesaikan sesuatu dengan segala kemungkinan yang ada. b) Konsisten: bagaimana seseorang bertindak secara konsisten, sesuai, dan sesuai dengan keyakinan mereka. C) Disiplin: bagaimana seseorang dapat mematuhi atau mentaati aturan dengan menunjukkan kemampuan dan keinginan untuk mematuhi aturan yang berlaku. Selain itu, tertib dalam melaksanakan aturan: bagaimana seseorang menjalankan aturan secara konsisten dan sistematis untuk mencapai tujuan.
- 2) Tabah: Kemampuan seseorang untuk mempertahankan tujuan mereka dan tetap kuat menghadapi berbagai kesulitan dan cobaan dikenal sebagai ketabahan. Tabah terdiri dari beberapa hal: a) Daya juang adalah kemampuan untuk melakukan seluruh upayanya untuk mencapai tujuan. b) Toleransi terhadap stres: kemampuan untuk menghadapi atau mengatasi masalah yang dapat menimbulkan tekanan untuk mencapai tujuan. c) Mampu belajar dari kegagalan: kemampuan untuk melihat kegagalan sebagai peluang untuk selalu memperbaiki hasil kerja. d) Bersedia menerima kritik untuk memperbaiki diri.
- 3) Tekun Tekun bertahan sampai tujuan tercapai. Teknik terdiri dari beberapa hal, seperti: a) Antisipatif, yang berarti tanggap terhadap sesuatu yang sedang atau akan terjadi dan memiliki rencana alternatif untuk mengatasi kendala saat mencapai tujuan. b) Terencana berarti memiliki rencana dan menerapkannya untuk mencapai tujuan. c) Terarah berarti berkonsentrasi pada pencapaian tujuan selama pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ketekunan, ketekunan, dan ketekunan adalah tiga komponen yang membentuk kesabaran.

Tidak disarankan bagi seorang pendidik untuk memberi contoh kemudian meminta anak untuk mengikuti. Sebaliknya, mereka harus membiarkan anak mencoba hal-hal baru, seperti menggambar dengan warna yang mereka pilih. Ketiga, anak-anak dari usia enam hingga dua belas tahun dilatih dalam bercerita dan presentasi. Metode belajar mengutamakan

kemampuan anak untuk berpikir kreatif. Membuat jaringan topik adalah salah satu teknik main mapping. Misalnya, beri tahu anak-anak tentang konsep dan biarkan mereka menunjukkan pengetahuan mereka tentang meja, seperti bentuknya, fungsinya, dan berapa banyak penyangganya (Siti Malaiha Dewi, 2023).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata dasar "main", yang berarti melakukan kegiatan atau aktivitas dengan cara yang menyenangkan (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Artinya, bermain adalah kegiatan yang membuat anak senang, nyaman, dan bersemangat (Fadlillah, 2017). Menurut (Mursid, 2016) bermain a 26 Kegiatan menyenangkan juga dapat membantu Anda belajar. Anak-anak suka bermain. Ketika anak-anak senang bermain, mereka tidak memikirkan masalah apa pun.

Permainan, menurut MALLISA Nurhaliza dan Amelia Ayu Rosali, membuat anak merasa senang hati dan nyaman secara kognitif. Permainan secara otomatis membuat anak gembira dan bermanfaat bagi kehidupan mereka. Tapi, misalnya, jika anak tidak memiliki waktu yang cukup untuk melihat apa yang terjadi di sekitarnya untuk memenuhi rasa ingin tahu anak. Siswa, sebaliknya, dapat menggunakan drama, permainan sehat, dan kreativitas mereka untuk menyampaikan ide-ide mereka. Ada beberapa masalah: a) Permainan sensorimotor (praktis) adalah permainan di mana anak-anak menggunakan seluruh kemampuan sensorinya untuk mencoba, menjelajah, dan melakukan aktivitas yang melatih keterampilan motorik kasar dan halus mereka. b) Mainan lambang: Kegiatan ini melibatkan siswa mengubah diri mereka menjadi orang nyata dengan memberi satu tanda dan kemudian menjadi orang yang fantastis dan hebat.

Semua aspek permainan simulasi, termasuk pemain, jalan cerita, dan peralatan, harus diperhatikan. c) Permainan Sosial ialah suatu permainan di mana orang-orang dari usia yang sama bermain satu sama lain. d) Permainan Konstruktif ialah suatu kegiatan yang menggabungkan pekerjaan reaksi dan perwakilan berulang kali dari usulan. e) Main adalah pekerjaan dengan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih anak untuk memperoleh kenikmatan yang menyenangkan bagi seorang anak. Main adalah pembinaan peristiwa di mana siswa bergabung dengannya untuk berlibur, membuat hasil, atau menyelesaikan masalah.

Karena anak-anak sangat aktif dan ceria dan memiliki kemampuan untuk mengungkapkan perasaan mereka melalui bermain kata-kata, beberapa ahli berpendapat bahwa permainan adalah kebutuhan anak, baik secara individual maupun dalam kelompok. Menyimak cerita lisan yang mengisahkan suatu peristiwa adalah bagian dari metode bercerita. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, pemikiran, perasaan, dan penguasaan bahasa anak-anak (Trianto, 2021).. Kisah atau novel sebagai media pendidikan sangat penting karena memiliki banyak contoh dan pelajaran untuk dipelajari. Menurut (Gunawan, 2018); ada beberapa cara guru dapat bercerita: membaca buku cerita secara langsung; menceritakan dongeng; menggunakan ilustrasi dari buku; papan flannel; media boneka; dan menggunakan jari-jari mereka.

Menyimak cerita lisan yang mengisahkan suatu peristiwa adalah bagian dari metode bercerita. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, pemikiran, perasaan, dan penguasaan bahasa anak-anak (Trianto, 2021). Kisah atau novel sebagai media pendidikan sangat penting karena memiliki banyak contoh dan pelajaran untuk dipelajari. Menurut (Gunawan, 2018), ada beberapa cara guru dapat bercerita: membaca buku cerita secara langsung; menceritakan dongeng; menggunakan ilustrasi dari buku; papan flannel; media

boneka; dan menggunakan jari-jari mereka.

Menurut buku pedoman pengembangan kurikulum pendidikan Agama Islam Taman Kanak-kanak tahun 2009, metode bercerita didefinisikan sebagai menyampaikan cerita atau penjelasan lisan kepada anak-anak. Metode bercerita adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang paling umum digunakan di TK. Menurut (Anak Ciremai, 2020) cerita adalah salah satu pendekatan yang paling umum digunakan di PAUD. Metode ini memberi anak pengalaman belajar melalui cerita yang diceritakan secara lisan. Dunia anak-anak sangat dinamis, jadi kegiatan yang dilakukan harus menggembarakan, lucu, dan mengasyikkan. Metode seperti ini dapat membantu anak mendengarkan cerita (Mursid, 2017).

Bercerita meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dan memberikan mereka peluang untuk belajar menelaah peristiwa di sekitar mereka. Berbagai macam cerita diungkapkan dengan perasaan yang berkaitan dengan apa yang dialami, dirasakan, dan dilihat oleh individu yang mengalaminya. Cerita adalah salah satu cara berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi (Henry Guntur, 2021).. Bercerita adalah cara untuk mengajar orang lain. Ini juga berlaku untuk AUD karena mereka dapat bercerita kepada teman sebaya, keluarga, dan lingkungan sekitar secara tidak sadar.

Keunggulan metode bercerita adalah bahwa guru dapat mengendalikan kelas yang relatif besar dengan menggunakannya. Yang kedua adalah bahwa metode bercerita dapat menggunakan waktu secara efektif dan efisien. Yang ketiga adalah bahwa metode bercerita membuat pengaturan kelas menjadi lebih sederhana. Yang keempat adalah bahwa teknik ini hampir tidak membutuhkan biaya yang besar. Karena anak-anak lebih banyak mendengarkan atau menerima penjelasan guru, mereka akan menjadi pasif dengan pendekatan ini. Selain itu, teknik ini tidak berhasil meningkatkan kreativitas anak dan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan menyuarakan pendapat mereka. Daya tangkap anak didik berbeda dan masih lemah, sehingga sulit untuk memahami tujuan cerita, dan teknik ini juga cepat membuat siswa bosan, terutama dalam situasi yang bosan dan tidak menarik.

Anak-anak memiliki kemampuan untuk menyampaikan semua pikiran dan perasaan mereka. Menyanyi adalah cara untuk mengungkapkan perasaan Anda (Hibana, 2022). Anda harus memilih lagu yang sesuai dengan usia mereka jika Anda ingin menggunakan pendekatan bernyanyi dalam kegiatan pembelajaran. agar anak-anak mudah mengikuti dan memahami lagu yang dinyanyikan (Fadlillah, 2017). Untuk mengajarkan menyanyi, lagu atau nyanyian dapat disusun atau dibuat sesuai dengan dunia anak-anak. Menurut Fadlillah dan Marwan (2021), kegiatan menyanyi juga dapat dilengkapi dengan berbagai macam gerakan atau tepukan, yang membuatnya lebih menarik, menyenangkan, dan menggembarakan.

Menurut (Ansari, 2019) bernyanyi adalah suatu aktivitas yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan musik, dan itu adalah sesuatu yang normal dan dibutuhkan setiap anak. Anak-anak dapat bernyanyi, karena bernyanyi dan gaya belajar terkait erat. Mengetahui kemampuan seseorang untuk memperoleh informasi dapat dilakukan dengan bernyanyi (Muthmainnah, 2021).. Berbeda dengan berbicara, bernyanyi adalah cara unik untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan. Ini disebabkan oleh fakta bahwa belahan otak kanan menyampaikan pesan dengan lebih baik dan lebih mudah diingat (Wahyuni, 2021).

Metode bermain, bercerita, menyanyi (BCM) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk mengajarkan cerita dan menyanyi.

Bermain, cerita, dan menyanyi biasanya menerapkannya melalui bermain dan belajar. Metode bermain, cerita, dan menyanyi sangat digunakan dalam pendidikan anak usia dini seperti kelompok permainan dan TK. Namun, pendidikan formal dan informal juga sering menggunakan teknik bermain, cerita, dan menyanyi. Teori John Myers menyatakan bahwa istilah "kolaborasi" berasal dari bahasa Latin, yang menunjukkan proses kerjasama, sedangkan istilah "kolaborasi" menunjukkan hasil dari suatu kerja. Selain itu, kata "kolaborasi" berasal dari karya John Dewey di Amerika Serikat, yang menekankan pentingnya sifat sosial proses (Ryina Rachmawati, 2022).

Metode Bermain, Cerita, Meenanyi (BCM) memiliki beberapa keuntungan, yaitu: 1) Menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan sangat menyenangkan bagi siswa. 2) Memberikan materi pembelajaran yang lebih disukai guru sehingga siswa lebih tertarik. 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka dan mencapai tingkat ketuntasan akademik yang diinginkan secara klasikal. 4) Menciptakan lingkungan pembelajaran yang cukup menyenangkan. 5) Menjamin bahwa siswa bekerja sama secara dinamis. 6) Menanamkan rasa peduli satu sama lain (Imas Kurniasih, 2016). 4) Dengan banyak siswa, tindakan tidak bijak dari guru dapat menyebabkan keramaian di kelas. 5) Ini dapat mengganggu kelas yang sedang berjalan.

Metode Bermain, Cerita, Menyanyi (BCM) memiliki beberapa kekurangan, termasuk: 1) Membutuhkan bantuan guru untuk menjalankan kegiatan belajar; 2) Waktu pelajaran terbatas karena siswa kemungkinan besar akan bermain-main secara teratur. 3) Guru harus menyiapkan materi dan peralatan sebelum pembelajaran. 4) Jika ada banyak siswa, guru harus berhati-hati. 5) Ini dapat mengganggu kelas yang sedang berjalan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah jenis penelitian berbasis refleksi diri yang dilakukan oleh guru di kelas masing-masing dengan tujuan untuk meningkatkan presentasi mereka sebagai guru dan hasil belajar siswa. Menurut Hopkins (Aqib, 2017) PTK adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan proses pengembangan dan pemberdayaan. Studi ini menggunakan model McTaggart dan Kemmis, yang diciptakan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart (Aqib, 2017). Model ini terdiri dari empat tahap: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilakukan di PAUD Permata Bunda Kecamatan Warungkondang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi awal peneliti menunjukkan bahwa ada masalah di PAUD Permata Bunda di Kecamatan Warungkondang. Dari 15 anak, terdapat 11 anak yang belum menunjukkan rasa sabar, seperti tidak sabar saat ingin meminjam mainan temannya atau menyelesaikan tugas. Tidak sabar menunggu giliran untuk bercerita dan cuci tangan. Hal ini terjadi setiap hari selama kegiatan belajar. Anak-anak diamati menggunakan indikator kesabaran yang diberikan oleh peneliti selama kegiatan pra tindakan. Hasil penilaian anak pada kegiatan pra siklus dapat dilihat dalam diagram berikut:

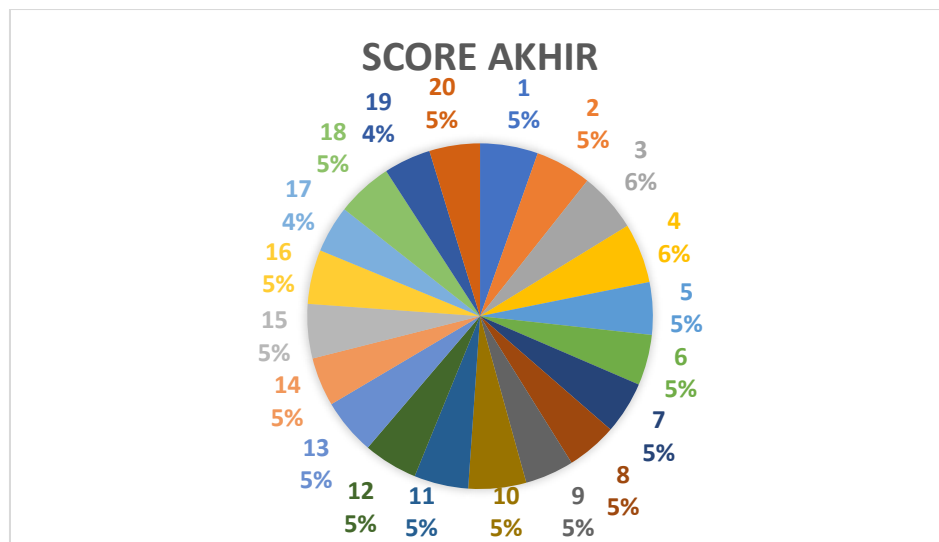


Diagram 1 Hasil Penilaian observasi Sebelum Tindakan

Kesimpulan dari meningkatkan kesabaran pada anak usia dini melalui metode BCM (Bermain, Cerita dan Menyanyi) sebelum dilakukan tindakan (pra siklus) adalah:

- 1) Anak menunjukkan sikap percaya diri sebelum memulai aktivitas bermain dengan kemampuan belum berkembang sebanyak 5 anak (*skor 5*), 6 anak mulai berkembang (*skor 12*), 1 anak berkembang sesuai harapan (*skor 3*), dan 3 anak berkembang sangat baik (*skor 12*). Dengan menggunakan rumus persentase setiap indikator maka persentase untuk indikator ini adalah sebesar 40%.
- 2) Anak berani mencoba hal baru/permainan baru, terdapat 7 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 7*), mulai berkembang sebanyak 3 anak (*skor 6*), berkembang sesuai harapan 2 anak (*skor 6*) dan berkembang sangat baik sebanyak 3 orang anak (*skor 12*). Persentase untuk indikator ini adalah sebesar 38.75%.
- 3) Anak Kosisnten dengan pilihannya sebanyak 4 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 4*), yang mulai berkembang sebanyak 7 anak (*skor 14*), berkembang sesuai harapan 1 anak (*skor 3*) dan berkembang sangat baik 3 anak (*skor 12*). Pada indikator ini didapat persentase sebesar 41.25%.
- 4) Anak Taat pada peraturan yang sudah di sepakati sebanyak 3 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 2*), 8 anak mulai berkembang (*skor 16*), 2 anak berkembang sesuai harapan (*skor 6*) dan 2 anak berkembang sangat baik (*skor 8*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 41.25%.
- 5) Anak mampu mengendalikan diri saat kegiatan, seperti merasa kesal sebanyak 6 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 6*), 5 anak mulai berkembang (*skor 10*), 3 anak berkembang sesuai harapan (*skor 9*) dan 1 anak berkembang sangat baik (*skor 4*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 36.25%.
- 6) Saat terjadi perselisihan dengan teman anak mampu menyelesaikan dengan baik sebanyak 7 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 7*), 4 anak mulai berkembang (*skor 8*), 3 anak berkembang sesuai harapan (*skor 9*) dan 1 anak berkembang sangat baik (*skor 4*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 35%.
- 7) Anak tidak larut dalam kekecewaan saat kalah dalam permainan sebanyak 6 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 6*), 5 anak mulai berkembang (*skor 10*), 3 anak

- berkembang sesuai harapan (*skor 9*) dan 1 anak berkembang sangat baik (*skor 4*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 36.25%.
- 8) Saat anak menghadapi masalah yang sulit, mampu meminta bantuan orang dewasa atau teman yang dipercaya sebanyak 7 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 7*), 4 anak mulai berkembang (*skor 8*), 3 anak berkembang sesuai harapan (*skor 9*) dan 1 anak berkembang sangat baik (*skor 4*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 35%.
- 9) Anak mampu menyelesaikan tugas hingga selesai tanpa tergesa-gesa sebanyak 8 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 8*), 3 anak mulai berkembang (*skor 6*), 3 anak berkembang sesuai harapan (*skor 9*) dan 1 anak berkembang sangat baik (*skor 4*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 33.75%.
- 10) Anak merasa nyaman dan tidak merasa tertekan dalam belajar sebanyak 6 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 6*), 4 anak mulai berkembang (*skor 8*), 2 anak berkembang sesuai harapan (*skor 6*) dan 3 anak berkembang sangat baik (*skor 12*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 40%.
- 11) Anak mampu sabar menunggu giliran saat cuci tangan sebanyak 7 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 7*), 4 anak mulai berkembang (*skor 8*), 1 anak berkembang sesuai harapan (*skor 3*) dan 3 anak berkembang sangat baik (*skor 12*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 37.5%.
- 12) Anak mampu mengendalikan emosi negatif seperti marah sebanyak 7 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 7*), 4 anak mulai berkembang (*skor 8*), 1 anak berkembang sesuai harapan (*skor 3*) dan 3 anak berkembang sangat baik (*skor 12*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 37.5%.
- 13) Anak mampu mendengarkan saat temannya bercerita sebanyak 4 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 4*), 7 anak mulai berkembang (*skor 14*), 3 anak berkembang sesuai harapan (*skor 9*) dan 1 anak berkembang sangat baik (*skor 4*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 38.75%.
- 14) Anak mampu bergantian mainan dengan teman sebanyak 7 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 7*), 4 anak mulai berkembang (*skor 8*), 4 anak berkembang sesuai harapan (*skor 12*) dan tidak terdapat anak berkembang sangat baik (*skor 0*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 33.75%.
- 15) Saat bermain anak mampu melibatkan gerakan fisik motorik baik motorik halus maupun motorik kasar sebanyak 6 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 6*), 5 anak mulai berkembang (*skor 10*), 2 anak berkembang sesuai harapan (*skor 8*) dan 2 anak berkembang sangat baik (*skor 8*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 37.5%.
- 16) Anak mampu memahami bahasa yang disampaikan pada saat mendengarkan cerita sebanyak 6 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 6*), 4 anak mulai berkembang (*skor 8*), 4 anak berkembang sesuai harapan (*skor 12*) dan 1 anak berkembang sangat baik (*skor 4*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 37.5%.
- 17) Anak mampu memperluas kosakata setelah mendengarkan cerita sebanyak 10 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 10*), 1 anak mulai berkembang (*skor 2*), 2 anak berkembang sesuai harapan (*skor 6*) dan 2 anak berkembang sangat baik (*skor 8*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 32.5%.

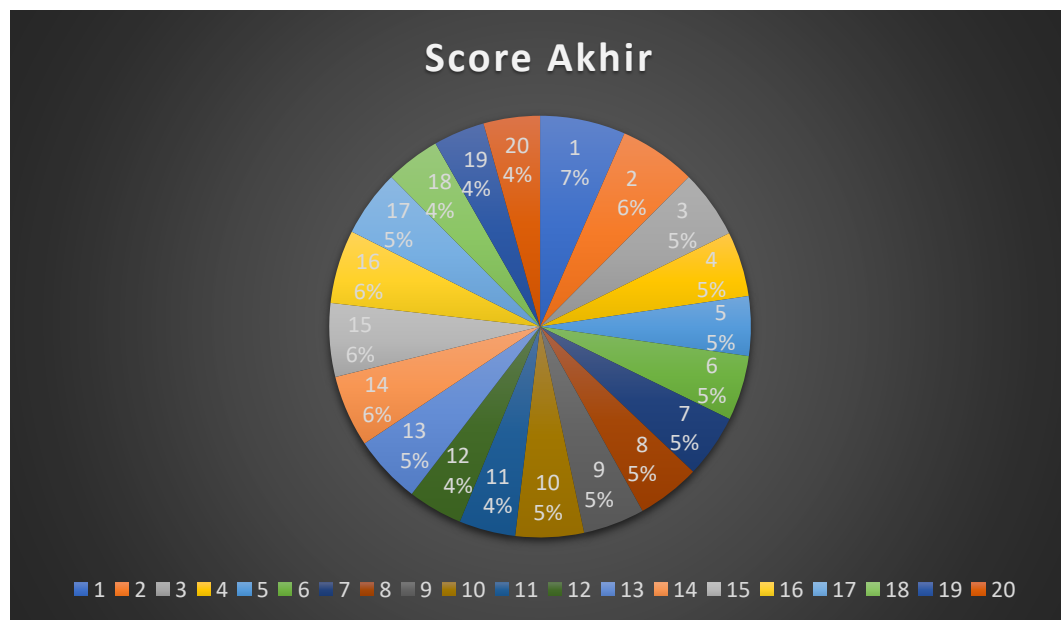
- 18) Anak mampu menciptakan imajinasi dari cerita yang didengar sebanyak 4 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 4*), 7 anak mulai berkembang (*skor 14*), 3 anak berkembang sesuai harapan (*skor 9*) dan 1 anak berkembang sangat baik (*skor 4*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 38.75%.
- 19) Anak mampu mengikuti ritme lagu sebanyak 9 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 9*), 2 anak mulai berkembang (*skor 8*), 3 anak berkembang sesuai harapan (*skor 9*) dan 1 anak berkembang sangat baik (*skor 4*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 32.5%.
- 20) Anak mampu mengingat lirik lagu sebanyak 7 anak dengan kemampuan belum berkembang (*skor 7*), 4 anak mulai berkembang (*skor 8*), 3 anak berkembang sesuai harapan (*skor 9*) dan 1 anak berkembang sangat baik (*skor 4*). Persentase kemampuan anak pada indikator ini adalah 20%.

Table 1 Kondisi Kesabaran Anak Usia Dini

Total Skor Dari 6 indikator (A)	Skor Tertinggi x Jumlah Siswa x Jumlah Indikator (B)	Bilangan Tetap (C)	Persentase ($\frac{A}{B} \times C$)
591	1,200	100%	49.25%

Berdasarkan analisis pra siklus pada observasi awal tingkat kesabaran anak dicapai sebesar 49.25%. Hal ini memberikan gambaran tentang perlunya stimulasi yang lebih kreatif dan inovatif untuk lebih meningkatkan kesabaran anak, sehingga diharapkan pencapaian anak dalam bersabar lebih baik lagi.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, maka didapatkan hasil sebagai berikut:



Tabel 4. Kondisi Kesabaran Anak Siklus I

Total Skor Dari 6 indikator (A)	Skor Tertinggi x Jumlah Siswa x Jumlah Indikator (B)	Bilangan Tetap I	Persentase ($\frac{A}{B} \times C$)
771	1.200	100%	64.25%

Berdasarkan data pada pelaksanaan tindakan siklus I terjadi peningkatan dalam kesabaran anak melalui metode pembelajaran Bermain, Cerita dan Menyanyi (BCM). Pada pra siklus persentase hanya mencapai 49.25% sedangkan setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan sebesar 15% menjadi 64.25%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode Bermain, Cerita dan Menyanyi (BCM) sudah mencapai cukup efektif. Maka untuk lebih meningkatkan keefektifannya dibutuhkan tindak lanjut agar mencapai hasil yang diharapkan dengan keberhasilan yang maksimal.

a. Refleksi.

Keberhasilan dan kekurangan pada pelaksanaan tindakan siklus I, diantaranya:

1) Keberhasilan

- Kegiatan dan indikator sesuai dengan tingkat perkembangan kesabaran anak.
- Isi cerita dipilih sesuai dengan permintaan anak.
- Alat penilaian sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- Anak senang mendapat pengalaman baru

2) Kekurangan.

- Dibutuhkan waktu dalam kegiatan bernyanyi dan bermain.
- Media bermain anak masih kurang

Kemudian setelah dilakukan refleksi pada kegiatan siklus I belum mencapai nilai target ketuntasan, maka dilakukan tindakan pada siklus II dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Kondisi Kesabaran Anak Siklus I

Total Skor Dari 6 indikator (A)	Skor Tertinggi x Jumlah Siswa x Jumlah Indikator (B)	Bilangan Tetap I	Persentase ($\frac{A}{B} \times C$)
1104	1.200	100%	92%

Berdasarkan data pada pelaksanaan tindakan siklus II kesabaran anak melalui metode pembelajaran Bermain, Cerita dan Menyanyi (BCM) mencapai keberhasilan menjadi 92%. Pada pra siklus persentase hanya mencapai 49.25% sedangkan setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan sebesar 15% menjadi 64.25%. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus II meningkat sebesar 27.75% Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode Bermain, Cerita dan Menyanyi (BCM) sudah mencapai nilai ketuntasan dari target nilai sebesar 80%.

1) Refleksi.

Pada kegiatan penggunaan metode pembelajaran melalui Bermain, Cerita dan Menyanyi (BCM) dalam meningkatkan kesabaran anak pada siklus II, anak sudah lebih

memahami cerita yang disampaikan oleh guru, anak mampu mengingat lirik lagu yang akan dinyanyikan, dan kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak telah sesuai dengan tema yang dirancang yang mengkoordinasikan mata dan tangan.

Kesabaran anak yang ditingkatkan melalui metode pembelajaran Bermain, Cerita dan Menyanyi (BCM) dapat digunakan oleh lembaga sebagai metode dalam metode baru dalam kegiatan pembelajaran baru. Hal tersebut terlihat dari hasil data yang dikumpulkan yang menunjukkan adanya peningkatan kesabaran pada anak di PAUD Permata Bunda Kecamatan Warung Kondang mulai dari pra siklus kemudian ke siklus I dan terakhir pada kegiatan siklus II.

Hasil akhir tindakan pada siklus II yang mencapai 92 persen dan rentang nilai 76% hingga 100% menunjukkan bahwa metode pembelajaran melalui Bermain, Cerita, dan Menyanyi (BCM) sangat efektif dalam meningkatkan kesabaran pada anak usia di PAUD Permata Bunda. Menurut data yang dikumpulkan dari pra siklus hingga siklus pertama, ada peningkatan sebesar 49.25% dari awal siklus hingga 64.25% setelah tindakan diambil pada siklus pertama. Namun, pencapaian selama siklus pertama belum mencapai tujuan tertinggi yang diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa metode BCM (Bermain, Cerita, dan Menyanyi) terbukti efektif dalam meningkatkan kesabaran anak usia dini di PAUD Permata Bunda Kecamatan Warungkondang. Tingkat kesabaran anak mengalami peningkatan signifikan dari pra siklus sebesar 49,25%, menjadi 64,25% pada siklus I, dan mencapai 92% pada siklus II. Kegiatan bermain membantu anak dalam menyalurkan energi dan belajar menunggu giliran, cerita memperkaya imajinasi dan membentuk sikap, serta menyanyi membangun suasana belajar yang menyenangkan dan membiasakan anak mengontrol emosi. Dengan pencapaian hasil akhir yang melampaui target ketuntasan 80%, metode BCM dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang direkomendasikan bagi guru PAUD dalam membentuk karakter anak, khususnya kesabaran, secara menyenangkan dan bermakna. Saran untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar metode BCM tidak hanya diterapkan dalam peningkatan kesabaran, tetapi juga dieksplorasi untuk mengembangkan aspek karakter lainnya seperti empati, tanggung jawab, atau kejujuran. Selain itu, penelitian dapat diperluas pada jenjang usia atau wilayah yang berbeda untuk melihat konsistensi efektivitas metode ini dalam konteks yang lebih luas. Kombinasi dengan pendekatan digital interaktif atau media inovatif juga dapat menjadi pertimbangan guna menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Anak Ciremai. (2020). <http://www.anakciremai.com/2020/08/pembelajaran-dengan-menggunakan-metode.html>.
- Ansari. (2019). *Penerapan Metode Bernyanyi pada Pembelajaran Tajwid di Rumah Qur'an An-Nur Banjarmasin. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Aqib, Z. (2017). *PTK Penelitian Tindakan Kelas TK/RA- SLB/SDLB*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Danim. (2016). *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 8.
- Fadlillah. (2017). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran*

- Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), hlm. 25.
- Gunawan. (2018). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 89.
- Helmawati. (2016). *Pendidik Sebagai Model*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Henry Guntur. (2021). *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Hibana. (2022). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PGTKI Press, 2022), hlm. 90-91.
- Isjoni. (2017). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 5.
- Listy. (2017). *Jangan Tunda Mencetak Anak Hebat!* Gramedia Pustaka Utama.
- Mansur. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mubarak. (2017). *Perkembangan Jiwa Agama*, (Jurnal Ittihad), Vol. 12 No. 22, Oktober 2017.
- Mursid. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*, h. 37.
- Mursid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, h. 33.
- Muthmainnah. (2021). *Kegiatan Menyanyi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2).
- Romini. (2020). *Manfaat Penggunaan Alkitab Bergambar Terhadap Perkembangan Kerohanian Anak Future Center Usia 7-9 Tahun Di Buluh Awar*. *Edulead: Journal of Christian Education and Leadership*, 1(1), 1-14.
- Ryina Rachmawati. (2022). *Perbedaan collaborative dan cooperative learning*, Lihat di (Mahmud & Mahadun, 2022)Kemenag. [go.id/jurnal/113- perbedaan- antara- collaborative- learning- dan cooperative- learning](https://go.id/jurnal/113-perbedaan-antara-collaborative-learning-dan-cooperative-learning), diakses pada 06 Januari 2022.
- Siti Malaiha Dewi. (2023). *Pengembangan Model Pembelajaran Responsive gender di PAUD Ainina Mejobo Kudus*, (Jurnal Thufula; Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus, Vol.1, Nomor 1: 2023), h. 128.
- Subandi. (2021). *Sabar: Sebuah Konsep Psikologi*. *Jurnal Psikologi Volume 38, No. 2, Desember 2021*:215 – 227.
- Sulistyowati. (2017). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Buana Raya.
- Sulistyowati. (2017). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Buana Raya.
- Syukbertien. (2020). *Studi Tentang Perkembangan Kesabaran Anak 4-5 Tahun Melalui Budaya Antre di TK Bina Kasih Terpadu*.
- Trianto. (2021). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2021), hlm. 94.
- UU RI, Sisdiknas. (2021). (Jakarta: Sinar Grafika, 2021), hlm.7.
- Wahyuni. (2021). *Efektifitas Metode Bernyanyi terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A di TK Bungong Seuluepok Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1). 2021.
- Yusuf. (2020). *Landasan Bimbingan dan Konseling*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.