

MODEL PERMAINAN UNTUK PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK TK KELOMPOK B

S. M. Fernanda Iragraha, Hari Amirullah Rachman
Prodi Ilmu keolahragaan PPs UNY, Universitas Negeri Yogyakarta
fernanda.iragrahasukses33@yahoo.com, harirachman@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B yang layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mentransfer ketiga domain belajar seraya anak bermain. Penelitian dan pengembangan yang digunakan model Gall & Borg, langkah-langkah penelitiannya: (1) menilai kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan; (2) melakukan analisis instruksional; (3) menganalisis peserta didik dan bahan materi; (4) menulis tujuan kinerja; (5) mengembangkan instrumen penilaian; (6) mengembangkan strategi instruksional; (7) mengembangkan dan memilih bahan instruksional; (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif pembelajaran; dan (9) merevisi instruksi. Hasil penelitian berupa model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B yang terdiri atas 6 aktivitas permainan yaitu: (1) permainan ular ceria; (2) permainan balok gembira; (3) permainan aku dan kamu; (4) permainan pancing botol; (5) permainan bola keranjang; dan (6) permainan bola pintar. Spesifikasi produk penelitian ini berupa buku dan panduan video (DVD) yang digunakan guru sebagai acuan untuk mengajar pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B. Buku panduan ini berjudul "Permainan untuk Pengembangan Sosial Emosional". Berdasarkan penilaian ahli materi dan praktisi dapat disimpulkan bahwa model permainan untuk pengembangan sosial emosional sesuai dengan kurikulum, karakteristik, serta efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B.

Kata Kunci: model, permainan, pengembangan, sosial emosional

THE GAME MODEL TO DEVELOP SOCIAL EMOTIONAL ASPECT OF CHILDREN IN THE GROUP B OF KINDERGARTEN

Abstract

This investigation was proposed to develop social emotional aspect of children in the Group B of Kindergarten by using the game model that were proper as an instructional media for transferring the domain aspects such as cognitive, affective, and psychomotor aspects during playing. The research and development that was applied in this study used the Gall & Borg model which consists of several steps: (1) assessing the needs to identify the purposes; (2) conducting instructional analysis; (3) analyzing learners and material resources; (4) writing the objectives of the performance, (5) develop the instruments for the assessment; (6) developing instructional strategies; (7) developing and selecting the instructional materials; (8) design and do a formative evaluation for the study; and (9) revising the instruction. The results show six activities of the game model to develop social emotional aspect of children in the Group B of Kindergarten. The game model consists of (1) the game of "cheerful snake", (2) the game of "cheerful beam", (3) the game of "me and you", (4) the game of "bottle rod", (5) the game of "basket ball", and (6) the game of "smart ball". The specification product from this experimental results can be a book and DVD, as a reference for teaching material in order to develop the aspect of social emotional of children in the Group B of Kindergarten. The book title is "Games for Social Emotional Development". Based on the experts evaluation and some practitioners, this book was appropriate with the curriculum and characteristic, and also effective and feasible to be applied as media for developing social emotional of children in the Group B of Kindergarten.

Key words: model, game, development, social emotional

Pendahuluan

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas. Pembinaan dan pengembangan potensi insan Indonesia secara generik terbentuk melalui pendidikan atau melalui atmosfer masyarakat belajar. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa dan kunci pembangunan potensi insan.

Pembinaan dan pengembangan anak prasekolah/anak usia dini harus mendapatkan perhatian yang serius, karena anak inilah yang kelak menjadi penerus generasi bangsa dan penerus cita-cita bangsa. Anak merupakan tunas bangsa yang harus secara dini diberikan pendidikan dan terus dikembangkan potensinya, sehingga mewujudkan generasi bangsa yang tangguh dan kompetitif. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 1, Butir 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sedangkan pada pasal 28, tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa:

(1) PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar; (2) PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal; (3) PAUD jalur pendidikan formal: taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat; (4) PAUD jalur pendidikan non formal: kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat; (5) PAUD jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan; dan (6) ketentuan mengenai PAUD sebagaimana dimaksud dalam ayat 1, ayat 2, ayat 3, dan ayat 4 diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Berdasarkan pernyataan tersebut, tampak bahwa PAUD menjadi hal yang urgen mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar habituasi (pembiasaan) anak terbentuk pada rentang usia dini, sehingga anak usia dini sering disebut

the golden years (masa emas perkembangan anak). Menyadari urgensi mengembangkan potensi dan habituasi anak sejak dini, peneliti melakukan kajian terhadap muatan kurikulum TK dan melakukan wawancara dengan guru TK (yang menjadi tempat bersekolah formal untuk anak usia dini kelompok usia 4 - ≤ 6 tahun) untuk mengetahui bagaimana guru melakukan pengembangan aspek sosial emosional yang selama ini dilakukan kepada anak. Kajian awal terhadap muatan kurikulum, perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai sebagai berikut: (1) moral dan nilai-nilai agama; (2) sosial emosional; (3) bahasa; (4) kognitif; dan (5) fisik/motorik. Struktur program aktivitas TK kelompok A (usia 4 - 5 tahun) dan TK kelompok B (usia 5 - ≤6 tahun) itu sama, namun tingkat pencapaian perkembangannya yang berbeda antara TK kelompok A dan B. Bidang pengembangan pembentukan perilaku TK kelompok A dan B meliputi: (1) nilai-nilai agama dan moral, serta (2) sosial emosional; sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar TK kelompok A dan B meliputi: (1) bahasa, (2) kognitif, dan (3) fisik/motorik.

Sosial emosional merupakan salah satu ruang lingkup bidang pengembangan pembentukan perilaku anak yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain, bertahap, kontinu, dan bersifat habituasi. Lingkup tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional termanifestasikan ke dalam nilai-nilai: (1) bersikap kooperatif dengan teman; (2) mengekspresikan emosi sesuai kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dan sebagainya); (3) memahami peraturan dan disiplin; (4) memiliki sikap gigih (tidak mudah meyerah); (5) bangga terhadap hasil karya sendiri; dan (6) menghargai keunggulan orang lain (Kemendiknas, 2010, p.16).

Perkembangan sosial adalah interaksi/hubungan individu satu dengan individu lainnya yang dilakukan secara sukarela, menguntungkan, dan menyenangkan orang lain. Tujuan dari perkembangan sosial yaitu untuk melatih anak dalam bersosialisasi dengan insan maupun lingkungan di sekitarnya. Perkembangan emosional adalah luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat, berkaitan dengan keadaan reaksi psikologis dan fisiologis baik dari faktor internal maupun eksternal individu (emosi ini ditujukan terhadap benda). Kaitannya dengan perkembangan sosial, emosi muncul akibat adanya dinamika yang terjadi saat

berinteraksi antar insan maupun lingkungan sekitarnya.

Membentuk sosial emosional seseorang tidak semudah yang dipikirkan. Fenomena “menyedihkan” terkait tentang penyimpangan perilaku sosial seseorang begitu mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam laporan riset nasional, seperti: (1) tingkat kebugaran masyarakat Indonesia rata-rata kurang. Data SDI 2006 menyebutkan bahwa 37,40% masuk kategori kurang sekali, 43,90% kurang, 13,55% sedang, 4,07% baik, dan hanya 1,08% baik sekali (Mutohir & Maksun, 2007, p.111). Kaitannya dengan penyimpangan perilaku sosial yaitu masyarakat sudah mulai melalaikan aktivitas fisik sebagai sumber untuk menjaga kesehatan atau kebugaran; (2) perilaku menyimpang di kalangan remaja semakin tinggi dan bervariasi. Fenomena penyimpangan perilaku geng motor, tawuran antar pelajar, penggunaan obat terlarang, dan seksual menyimpang masih cukup sering menjadi headline koran nasional; dan (3) perubahan aktivitas bermain anak saat ini, yang lebih sering bermain permainan modern, yang identik dengan penggunaan teknologi seperti *play station* (PS), *video games*, *games online*, dan lain sebagainya (Haerani Nur, 2012).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 4 orang guru, pada 4 TK di Yogyakarta: (1) TK Negeri Pembina Yogyakarta; (2) TK Harapan Yogyakarta; (3) TK Kartini PKK Karanggayam Yogyakarta; dan (4) TK Sari Asih II Yogyakarta tentang bidang pembentukan perilaku spesifiknya pada pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B, terungkap permasalahan-permasalahan krusial yang dialami anak dan guru TK yaitu sebagai berikut.

Masalah pertama yang menjadi kendala guru dalam mengajarkan pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B yaitu kurikulum belum memberikan jaminan terhadap keefektifan guru dalam mengajar anak di kelas. Ini terlihat dari banyaknya anak TK kelompok B (dua puluh orang) dalam satu kelas tidak sebanding dengan satu orang guru yang mengajarnya. Tampak jelas bahwa, guru kesulitan mengontrol anak didiknya, sehingga guru memberikan pembelajaran pengembangan sosial emosional selalu di dalam kelas yang cenderung aktivitasnya monoton. Seharusnya apabila di dalam kelas terdapat 20 orang anak, harus ada 1 guru inti dan 1 guru pendamping.

Masalah kedua yang menjadi kendala guru dalam mengajarkan pengembangan sosial

emosional yaitu kurangnya pengalaman, pembinaan, dan pelatihan mengenai cara mengajar atau mentransfer materi pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B. Ini terlihat dari minimnya pembaruan yang dilakukan guru dan belum adanya sebuah model permainan yang memanifestasikan nilai-nilai sosial emosional bagi anak. Perlu dipahami bahwa untuk mengembangkan sosial emosional anak TK kelompok B, tidak ada guru spesifik yang mengajarkan materi tersebut, jadi guru harus selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model pengajarnya, sehingga anak didiknya menjadi senang dan nyaman pada setiap pembelajaran yang didapatnya.

Masalah ketiga yang menjadi kendala guru dalam mengajarkan pengembangan sosial emosional yaitu anak merasa bosan ketika diberikan kegiatan belajar di dalam kelas. Perlu dipahami bahwa untuk mengembangkan sosial emosional anak TK kelompok B, seorang guru harus penetratif dan atraktif dalam memberikan variasi model pembelajaran. Jika model pembelajaran yang diterapkan guru menarik dan menyenangkan, tentunya anak akan antusias dan betah mengikuti proses pembelajaran *full time* (dari awal sampai akhir), bahkan anak enggan mengakhiri proses pembelajaran karena alasan bosan atau lelah.

Masalah keempat yang menjadi kendala guru dalam mengajarkan pengembangan sosial emosional yaitu terbatasnya peralatan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, spesifiknya kurangnya peralatan terjadi pada TK swasta. Permasalahan klasik ini sudah sering dijumpai, namun keterbatasan peralatan semestinya bukan menjadi hal yang urgensi. Guru hendaknya memiliki solusi atau ide kreatif dalam mengembangkan sosial emosional anak, misalnya guru mengembangkan model permainan yang menyenangkan, kooperatif, dan dapat menstimulasi anak untuk belajar seraya bermain dengan menggunakan peralatan klasik, ekonomis, aman, dan tepat guna.

Masalah kelima yang menjadi kendala guru dalam mengajarkan pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B yaitu pelajaran yang diberikan guru belum mengintegrasikan ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor) secara penuh. Pada saat pembelajaran pengembangan sosial emosional yang diberikan guru di dalam kelas, domain belajar yang tersentuh hanya kognitif dan afektifnya saja, sedangkan domain psiko-

motornya belum tersentuh secara penuh, karena pelajaran yang diberikan guru berupa aktivitas permainan pasif di dalam kelas. Seharusnya guru dapat mengintegrasikan ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor) secara bersamaan, misalnya guru mengembangkan model permainan aktivitas jasmani sebagai media pembelajaran pengembangan sosial emosional bagi anak yang dapat dilakukan di dalam ruangan (*indoor*) atau di area terbuka (*outdoor*).

Penelitian Corso (2007) bertujuan untuk mempromosikan tentang strategi pengajaran sosial-emosional yang terbukti efektif menghasilkan serangkaian strategi dalam mengajarkan keterampilan sosial kepada anak-anak. Lingkungan kelas dapat dirancang untuk meminimalkan perasaan frustrasi dan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Lingkungan yang mendukung dapat merujuk pada praktik-praktik yang mempromosikan keterlibatan anak dan membantu anak memahami harapan dan rutinitasnya. Desain lingkungan yang menyenangkan dan menarik, cenderung anak mau terlibat di dalamnya. Relevansi dengan penelitian ini terletak pada strategi mengajarkan pengembangan sosial emosional, apabila situasi kelas didesain dengan aktivitas yang menarik dan menyenangkan, maka anak akan terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan tersebut.

Bertitik tolak dari fenomena “menyedihkan” tersebut, fakta hasil observasi, hasil wawancara, dan kajian penelitian yang relevan berbagai usaha perlu dilakukan peneliti, praktisi/guru, dan pakar untuk menjembatani pembentukan perilaku dan pengembangan potensi anak sejak usia dini. Peneliti mengembangkan model permainan sosial emosional untuk anak TK kelompok B melalui permainan berbentuk aktivitas jasmani yang dapat digunakan guru TK sebagai salah satu media pembelajaran di kelas. Model permainan ini dirancang berdasarkan hasil kajian kurikulum dan karakteristik anak TK kelompok B, sehingga rancangan permainan sesuai dengan tujuan pendidikan yang holistik untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B dengan pengintegrasian ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor).

Pengembangan model permainan yang terintegrasi ini, diharapkan memiliki dampak yang signifikan spesifiknya bagi guru dan generiknya bagi anak TK kelompok B. Melalui

pengembangan model permainan ini, semoga wawasan guru bertambah, guru menjadi lebih kreatif, penetratif, dan atraktif dalam menyusun media pembelajaran dan memiliki variasi-variasi dalam mentransfer materi pelajaran pengembangan sosial emosional spesifiknya dan variasi dalam mentransfer materi bidang pelajaran lain generiknya. Sedangkan dampak pengembangan permainan ini bagi anak TK kelompok B yaitu anak mendapatkan materi pelajaran pengembangan sosial emosional seraya bermain yang mengintegrasikan domain kognitif, afektif, dan psikomotor dalam setiap aktivitasnya.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau sering disebut *research and development* (R & D). Berdasarkan penjelasan Gall & Borg (2007, p.589) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan temuan penelitian untuk merancang prosedur dan produk baru, kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu atas unsur efektivitas, kualitas, atau standar yang sama.

Pelaksanaan prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasikan langkah-langkah penelitian dan pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Gall & Borg (2007, p.590). Sepuluh langkah-langkah penelitian dan pengembangan model (Gall & Borg: 2007, pp.589-590) hanya 9 langkah yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

Menilai Kebutuhan untuk Mengidentifikasi

Tujuan

Studi pendahuluan peneliti lakukan melalui observasi dan wawancara terhadap 4 (empat) orang guru, pada 4 (empat) TK di Yogyakarta, yaitu: (1) TK Negeri Pembina Yogyakarta; (2) TK Harapan Yogyakarta; (3) TK Kartini PKK Karanggayam Yogyakarta; dan (4) TK Sari Asih II Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru TK tampak terlihat dan terdengar bahwa terdapat permasalahan di TK spesifiknya terkait pembelajaran pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B. Mengetahui ada permasalahan pada pembelajaran pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B, sebagai akademisi peneliti sangat terketuk untuk melakukan kajian lebih

lanjut terkait masalah yang ada dan memberikan solusi pemecahan masalah tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti melakukan studi pustaka yaitu mengumpulkan berbagai bahan mengenai teori-teori, data, fakta, dan hasil penelitian yang relevan terkait dengan permasalahan yang peneliti teliti. Sehingga dari studi pendahuluan yang dilakukan penelitian ini terfokus pada model permainan untuk pengembangan sosial emosional yang mengintegrasikan ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor) anak TK kelompok B.

Melakukan Analisis Instruksional

Analisis intruksional yang dilakukan adalah mengidentifikasi keterampilan khusus yang dikembangkan, prosedur pelaksanaan model, dan aktivitas belajar yang akan diberikan pada anak TK kelompok B. Berikut ini analisis yang telah dilakukan: (1) identifikasi (domain kognitif) yang dikembangkan yaitu tujuan permainan, pedoman keselamatan dalam permainan, peraturan permainan, dan pemilihan bahasa instruksi untuk anak TK kelompok B; (2) identifikasi (domain afektif) yang dikembangkan yaitu permainan menstimulasi tiap anak untuk mengikuti setiap aktivitas permainan dan menjalankan peran yang diinstruksikan atau didapatnya sesuai tujuan pembelajaran; (3) identifikasi (domain psikomotor) yang dikembangkan yaitu permainan menstimulasi keterampilan gerak lokomotor, non-lokomotor, manipulatif, dan kesadaran gerak; dan (4) identifikasi pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B yaitu permainan menstimulasi anak untuk (a) bersikap kooperatif dengan teman, (b) mengekspresikan emosi sesuai kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dan sebagainya), (c) memahami peraturan dan disiplin, (d) memiliki sikap gigih (tidak mudah meyerah), (e) bangga terhadap hasil karya sendiri, dan (f) menghargai keunggulan orang lain.

Menganalisis peserta didik dan bahan materi yaitu: (1) menganalisis manfaat dan kebutuhan pengembangan sosial emosional untuk anak TK kelompok B; (2) menganalisis karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak TK kelompok B; dan menganalisis tingkat pencapaian perkembangan (TPP) anak TK kelompok B melalui ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor).

Menulis Tujuan Kinerja

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa buku dan panduan video (DVD) yang digunakan guru sebagai acuan untuk mengajar pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B. Buku panduan ini diberi judul “Permainan untuk Pengembangan Sosial Emosional”. Sasaran utama model permainan pengembangan sosial emosional ini yaitu anak TK kelompok B. Tujuan lain disusunnya buku dan video (DVD) panduan model permainan yaitu untuk mempermudah guru TK memahami pelaksanaan model permainan dan mengaplikasikan dalam rencana kegiatan harian (RKH).

Mengembangkan Instrumen Penilaian

Pengembangan instrumen penilaian produk diawali dengan penyusunan kisi-kisi instrumen. Instrumen penilaian produk digunakan untuk menilai draf produk awal, draf sebelum uji coba lapangan skala kecil, hasil setelah uji coba lapangan skala kecil, dan hasil setelah uji coba lapangan skala besar. Penilaian pada draf produk awal sebelum uji coba lapangan skala kecil bertujuan sebagai validasi produk. Instrumen penilaian produk yang dikembangkan terdiri atas 2 (dua) jenis, yaitu: (1) instrumen kuantitatif berupa (a) angket skala nilai validasi; (b) angket skala nilai pedoman pengamatan/observasi model permainan; (c) angket skala nilai pedoman pengamatan/observasi keefektifan model permainan; (d) rubrik tingkat pencapaian perkembangan (TPP) anak; dan (e) angket skala nilai pedoman pengamatan/observasi respons anak dan (2) instrumen kualitatif berupa lembar saran perbaikan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi serta catatan lapangan yang diperoleh.

Mengembangkan Strategi Instruksional

Strategi instruksional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemilihan strategi yang memudahkan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model permainan untuk pengembangan sosial emosional disusun sesuai kurikulum, karakteristik, dan kebutuhan anak TK kelompok B. Sehingga segala aktivitas dalam permainan untuk pengembangan sosial emosional menggunakan pendekatan pembelajaran tematik tujuannya agar anak lebih mudah mengintegrasikan ketiga domain belajar yang ingin dicapai (kognitif, afektif, dan psikomotor).

Mengembangkan dan Memilih Bahan Instruksional

Bahan instruksional berupa materi, bahasa, desain gambar dan video model permainan, serta desain buku pedoman "Permainan untuk Pengembangan Sosial Emosional" disusun dalam draf produk awal. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dan jenis huruf yang digunakan dalam buku pedoman yaitu *Comic Sans MS* agar menarik minat pembaca. Desain gambar pada buku pedoman disesuaikan dengan aktivitas yang ada pada setiap permainan untuk pengembangan sosial emosional yang dikombinasikan dengan berbagai warna.

Model yang telah disusun dalam draf produk awal dipraktikkan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pada anak TK kelompok B. Proses praktikum didokumentasikan menggunakan handycam dengan format DVD. Fungsi dokumentasi melalui DVD yaitu untuk menyamakan persepsi terkait teknis pelaksanaan keenam aktivitas permainan pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B.

Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif Pembelajaran

Evaluasi formatif dilakukan peneliti selama produk dalam masa pengembangan, selain itu berfungsi untuk memberi masukan peningkatan efektivitas produk (Gall & Borg, 2007, p.590). Berikut ini adalah tahapan evaluasi formatif yang telah dilakukan peneliti.

Proses Validasi

Validasi instrumen penelitian model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B menggunakan validasi isi dan expert judgement (validasi ahli). Validasi isi mengacu pada studi pustaka, kurikulum TK kelompok B, serta konsep pertumbuhan dan perkembangan anak. Validasi ahli terdiri atas: (1) ahli materi pendidikan jasmani anak usia dini yaitu Prof. Dr. Sukadiyanto, M.Pd., dosen dari FIK UNY; (2) ahli materi permainan anak usia dini yaitu Prof. Dr. Suharjana, M.Kes., dosen dari FIK UNY; (3) ahli media yaitu Dyah Ayu Wulandari mahasiswa dari ISI Yogyakarta; dan (4) praktisi pendidikan anak usia dini (guru TK) yaitu Sumarni, S.Pd. guru dari TK Harapan Yogyakarta. Adapun langkah-langkah validasi dalam penelitian ini yaitu: (1) peneliti menyampaikan draf produk awal, DVD rekaman video praktikum draf model, dan lembar saran perbaikan kepada ahli materi, ahli media, dan

praktisi; (2) ahli materi, ahli media, dan praktisi menyaksikan rekaman video dalam DVD dan mencermati naskah draf model; (3) ahli materi, ahli media, dan praktisi memberikan saran perbaikan secara tertulis di lembar saran perbaikan; (4) peneliti melakukan diskusi dengan validator terkait perbaikan lebih lanjut; (5) peneliti melakukan revisi draf produk awal berdasarkan saran perbaikan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi; (6) draf yang telah direvisi disampaikan pada ahli materi, ahli media, dan praktisi disertai dengan angket skala nilai untuk validasi; (7) ahli materi, ahli media, dan praktisi melakukan validasi terhadap draf; dan (8) draf produk awal dinyatakan valid dan dapat dilakukan uji coba lapangan skala kecil apabila sudah mencapai kategori sesuai.

Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan di TK Kartini PKK Karanggayam Yogyakarta dan terlebih dahulu peneliti berkoordinasi dengan praktisi/guru TK kelompok B yang akan mengimplemetasikan draf model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B. Pada uji coba lapangan skala kecil melibatkan 15 orang anak TK kelompok B, 2 orang guru (1 orang guru sebagai pengajar dan 1 orang guru sebagai pendamping), serta 2 orang dari tim peneliti juga bertugas sebagai pendamping. Guru kelas yang berperan sebagai pengajar melakukan penilaian terhadap ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor). Tujuan dilakukannya penilaian yaitu untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengikuti proses pembelajaran melalui model permainan yang sudah diterapkan.

Pada pelaksanaan uji coba lapangan skala kecil praktisi melakukan observasi langsung di lapangan, sedangkan ahli materi dan ahli media melakukan pengamatan melalui hasil rekaman *handycam* yang sudah dijadikan DVD. Adapun data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan skala kecil yaitu: (1) data hasil pengamatan/observasi model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B; (2) data hasil pengamatan/observasi keefektifan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B; (3) data hasil respons anak terhadap model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B; dan (4) data saran perbaikan terhadap model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B.

Hasil penilaian pengamatan/observasi dan saran perbaikan terhadap uji coba lapangan skala kecil digunakan peneliti sebagai referensi perbaikan produk yang diuji cobakan dalam uji coba lapangan skala besar.

Uji Coba Lapangan Skala Besar

Hasil revisi produk diujicobakan dalam uji coba lapangan skala besar. Uji coba lapangan skala besar dilakukan pada 2 (dua) TK, yaitu TK Harapan Yogyakarta dan TK Sari Asih II Yogyakarta. Pada uji coba lapangan skala besar di TK Harapan Yogyakarta melibatkan 20 orang anak TK kelompok B, 1 orang guru sebagai pengajar, serta 3 orang dari tim peneliti sebagai pendamping. Sedangkan pada uji coba lapangan skala besar di TK Sari Asih II Yogyakarta melibatkan 17 orang anak TK kelompok B, 2 orang guru (1 orang guru sebagai pengajar dan 1 orang guru sebagai pendamping), serta 2 orang dari tim peneliti juga bertugas sebagai pendamping. Guru kelas yang berperan sebagai pengajar melakukan penilaian terhadap ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor). Tujuan dilakukannya penilaian yaitu untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengikuti proses pembelajaran melalui model permainan yang sudah diterapkan.

Pada pelaksanaan uji coba lapangan skala besar praktisi melakukan observasi langsung di lapangan, sedangkan ahli materi dan ahli media melakukan pengamatan melalui hasil rekaman *handycam* yang sudah dijadikan DVD. Adapun data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan skala kecil yaitu: (1) data hasil pengamatan/observasi model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B; (2) data hasil pengamatan/observasi keefektifan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B; (3) data hasil respons anak terhadap model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B; dan (4) data saran perbaikan terhadap model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B. Hasil penilaian pengamatan/observasi dan saran perbaikan terhadap uji coba lapangan skala besar digunakan peneliti sebagai referensi untuk revisi produk final.

Merevisi Instruksi

Hasil penilaian, saran perbaikan, dan catatan lapangan setelah uji coba lapangan skala besar digunakan sebagai referensi untuk merevisi model permainan untuk pengembangan

sosial emosional. Produk akhir yang dihasilkan terdiri atas enam aktivitas permainan dalam satu model pembelajaran. Model permainan untuk pengembangan sosial emosional berisikan aktivitas pendahuluan, aktivitas inti, dan aktivitas penutup. Model permainan untuk pengembangan sosial emosional yang disusun dilengkapi dengan peralatan yang digunakan/dibutuhkan dalam permainan, teknis pelaksanaan permainan, dan pedoman untuk keselamatan dalam bermain.

Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui keefektifan model permainan yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari hasil uji coba produk, digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan model permainan untuk pengembangan sosial emosional yang merupakan produk akhir dalam penelitian pengembangan ini. Berikut ini penjabaran mengenai desain uji coba, subjek coba, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan model permainan dengan mempraktikkannya secara langsung di lapangan. Pada penelitian ini, uji coba produk/draf model permainan dilakukan sebanyak 2 (dua) kali, yaitu uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar. Uji coba lapangan skala kecil dilakukan terhadap anak kelompok B pada TK Kartini PKK Karanggayam Yogyakarta dan uji coba lapangan skala besar dilakukan terhadap anak kelompok B pada TK Harapan Yogyakarta dan TK Sari Asih II Yogyakarta.

Sebelum dilaksanakannya uji coba lapangan skala kecil maupun uji coba lapangan skala besar, produk penelitian berupa draf model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B, sebaiknya dimintakan validasi dan penilaian kepada ahli materi, ahli media, dan praktisi, sehingga dapat dinyatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan.

Peran dari ahli materi adalah untuk mengamati kelayakan draf model permainan yang telah disusun peneliti dengan kesesuaian fakta di lapangan, peran dari ahli media adalah untuk mengarahkan sudut pandang dan kejelasan instruksi permainan dalam pengambilan

video, dan peran praktisi adalah untuk mengobservasi kelayakan draft model permainan yang telah disusun peneliti dengan kesesuaian fakta di lapangan. Setelah uji coba lapangan skala besar dilakukan, *output* dari penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan sebuah buku dan DVD panduan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B yang valid dan layak digunakan.

Subjek Coba

Subjek coba pada penelitian ini yaitu anak TK kelompok B dari TK Kartini PKK Karanggayam Yogyakarta, TK Harapan Yogyakarta, dan TK Sari Asih II Yogyakarta. Uji coba lapangan skala kecil melibatkan 15 orang anak TK kelompok B dari TK Kartini PKK Karanggayam Yogyakarta dan uji coba lapangan skala besar melibatkan 20 orang anak TK kelompok B dari TK Harapan Yogyakarta dan 17 orang anak TK kelompok B dari TK Sari Asih II Yogyakarta.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Wawancara

Pedoman umum wawancara berisi daftar pertanyaan yang merupakan garis besar tentang hal yang ditanyakan. Pewawancara berhak mengembangkan pertanyaan untuk memperdalam informasi. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara terbuka sehingga informan mengetahui bahwa sedang diadakan penelitian dan informan menjadi salah satu sumber informasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Moleong (2010, p.187), bahwa jenis wawancara terbuka mengharuskan pewawancara membuat kerangka dan garis besar pokok-pokok yang dirumuskan, namun tidak perlu ditanyakan secara berurutan.

Catatan Lapangan

Teknik pengumpul data kedua yang digunakan yaitu catatan lapangan. Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mendeskripsikan hasil pengamatan peneliti pada pelaksanaan pembelajaran perkembangan sosial emosional ketika studi pendahuluan. Catatan lapangan tersebut disertai tanggapan peneliti untuk merefleksikan fenomena di lapangan dengan memberikan berbagai solusi yang akan digunakan untuk mengatasi fenomena yang ada. Teknik pengumpul data melalui catatan lapangan, sangat membantu peneliti dalam mengembangkan bentuk aktivitas permainan pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B.

Angket Skala Nilai

Instrumen pengumpul data pertama yang digunakan yaitu angket skala nilai. Pada angket skala nilai berisi daftar pernyataan disertai skala nilai yang digunakan untuk memberikan penilaian pada model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B. Angket dalam pelaksanaan uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar terdiri atas 2 (dua) macam, yaitu (1) pengamatan/observasi pelaksanaan model permainan untuk pengembangan sosial emosional dan (2) pengamatan/observasi keefektifan model permainan untuk pengembangan sosial emosional. Praktikum model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B direkam menggunakan *handycam* lalu di transfer dalam bentuk *digital versatile disc* (DVD), sehingga ahli materi, ahli media, maupun praktisi dapat mengamati hasil praktikum.

Skala likert adalah skala pengukuran yang digunakan dalam menilai penelitian ini. Skala likert (*summated rating scales*) adalah skala untuk mengukur sikap yang terdiri atas sejumlah pertanyaan tentang subjek, dan pertanyaan itu cenderung mengekspresikan sikap menyenangkan dan sebagian lagi pertanyaan itu tidak menyenangkan (Nurhasan, 2001, p.114). Sugiyono (2010, p.134) menyatakan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang. Dengan skala likert variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, dan variabel tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan dengan rentangan nilai 1 sampai 4, yaitu: (1) tidak sesuai, (2) cukup sesuai, (3) sesuai, dan (4) sangat sesuai.

Cara penggunaan instrumen skala nilai yaitu, bilamana muncul gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data, ahli materi, ahli media, dan praktisi memberikan tanda cek (√) pada kolom kategori/alternatif jawaban. Apabila gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data dinyatakan "tidak sesuai" maka nilainya satu (1); apabila dinyatakan "cukup sesuai" maka nilainya dua (2); apabila dinyatakan "sesuai" maka nilainya tiga (3); dan apabila dinyatakan "sangat sesuai" maka nilainya empat (4).

Instrumen Observasi

Instrumen pengumpul data kedua yang digunakan yaitu instrumen observasi. Ali Maksun (2012, p.127) menyatakan bahwa observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dibedakan menjadi dua yaitu observasi partisipatif dan non-partisipatif, dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif yaitu pengamat (subjek) ikut serta dalam kegiatan yang sedang diamati dan nonpartisipatif yaitu pengamat (ahli) tidak ikut serta dalam kegiatan yang sedang diamati. Dalam model permainan untuk pengembangan sosial emosional instrumen pengamatan digunakan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan instrumen observasi digunakan oleh praktisi.

Rekonstruksi Instrumen Pengamatan dalam Bentuk DVD untuk Ahli Materi dan Ahli Media, serta Rekonstruksi Instrumen Observasi untuk Praktisi



Rekonstruksi instrumen pengamatan dalam bentuk DVD untuk ahli materi dan ahli media, serta rekonstruksi instrumen observasi untuk praktisi yang berupa daftar cek. Unsur-unsur yang disusun dalam daftar cek adalah unsur-unsur yang berkaitan dengan hakikat tujuan permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B, meliputi: (1) model permainan mudah dipraktikkan oleh guru; (2) peralatan yang digunakan (mudah didapat, aman, dan disukai anak); (3) permainan menarik perhatian anak; (4) sesuai dengan karakteristik anak TK kelompok B; (5) dan dapat mengembangkan sosial emosional anak.

Rekonstruksi Instrumen Pengamatan dalam Bentuk DVD untuk Ahli Materi dan Rekonstruksi Instrumen Observasi untuk Praktisi terhadap Keefektifan Model Permainan

Rekonstruksi instrumen melalui pengamatan/observasi terhadap keefektifan model permainan memiliki arti penting, yaitu untuk mengetahui apakah model permainan yang disusun efektif atau tidak sebagai media pembelajaran pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B. Instrumen pengamatan/observasi terhadap keefektifan model permainan yang digunakan ahli materi dan praktisi itu sama. Dalam model permainan ini, terdapat enam aktivitas permainan yang dikembangkan. Jadi terdapat enam buah kisi-kisi instrumen

yang digunakan untuk mengamati/mengobservasi keefektifan dari aktivitas permainan pengembangan sosial emosional untuk anak TK kelompok B,

Instrumen Penilaian Anak

Instrumen penilaian anak adalah format penilaian yang digunakan guru untuk menilai kinerja anak saat melaksanakan aktivitas permainan yang dikembangkan. Dengan format penilaian ini akan memudahkan guru dalam mengevaluasi penampilan anak dan ketercapaian indikator yang diharapkan dari tiap permainan. Terdapat enam penilaian untuk enam aktivitas permainan yang dikembangkan. Teknik dalam penilaian ini adalah guru bertanya kepada anak, misal: (a) permainan ular ceria; (b) permainan balok gembira; (c) permainan aku dan kamu; (d) permainan pancing botol; (e) permainan bola keranjang; dan (f) permainan bola pintar apakah anak-anak senang melakukan permainan itu, apabila anak senang terhadap permainan yang dilakukan, maka anak akan menunjuk gambar senyum () dan apabila anak tidak senang dalam permainan yang dilakukannya, maka anak akan menunjuk gambar cemberut () yang digambarkan guru pada sebuah papan tulis kecil.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data-data berikut: (a) data skala nilai hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap validasi draf model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B sebelum pelaksanaan uji coba di lapangan; (b) data hasil pengamatan/observasi ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B; (c) data hasil pengamatan/observasi ahli materi dan praktisi terhadap keefektifan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B; (d) data hasil observasi praktisi terhadap tingkat pencapaian perkembangan (TPP) anak melalui ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor) saat pembelajaran berlangsung, penilaian praktisi menggunakan tanda bintang (*) yang terdapat dalam rubrik penilaian pada lampiran 3; dan (e) data hasil observasi praktisi terhadap respons anak saat pembelajaran berlangsung. Sedang-

kan analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap: (a) data hasil catatan lapangan dan (b) data saran perbaikan terhadap model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B baik sebelum uji coba lapangan maupun setelah uji coba di lapangan.

Draf awal model permainan untuk pengembangan sosial emosional dianggap layak untuk diuji cobakan pada uji coba lapangan skala kecil apabila ahli materi, ahli media, dan praktisi telah memberi validasi dan menyatakan bahwa semua item klasifikasi dalam skala nilai dinilai “sesuai/sangat sesuai” dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom sesuai/sangat sesuai. Dalam hal ini terdapat empat jenis nilai, yaitu: apabila dinyatakan “tidak sesuai” maka nilainya satu (1); apabila dinyatakan “cukup sesuai” maka nilainya dua (2); apabila dinyatakan

“sesuai” maka nilainya tiga (3); dan apabila dinyatakan “sangat sesuai” maka nilainya empat (4).

Apabila ahli materi, ahli media, atau praktisi ada yang berpendapat bahwa item klasifikasi tidak sesuai (mendapat nilai 1 (satu)), maka dilakukan pengkajian ulang terhadap model permainan untuk pengembangan sosial emosional dan ditindaklanjuti dengan proses revisi produk. Model yang disusun dianggap layak untuk diuji cobakan pada uji coba lapangan skala kecil maupun uji coba lapangan skala besar apabila secara kuantitatif dihitung skor mencapai standar minimal kelayakan. Adapun kriteria penghitungan normatif kategorisasi atau pedoman konversi nilai yang digunakan dalam penelitian ini dipaparkan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Penghitungan Normatif Kategorisasi

Formula	Batasan	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 20$	Rendah → Kurang Sesuai/Kurang Efektif
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$20 \leq X < 30$	Sedang → Cukup Sesuai/Cukup Efektif
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$30 \leq X$	Tinggi → Sesuai/Efektif

(Azwar, 2014, p.149)

Hasil dan Pembahasan

Proses revisi model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B telah mengalami 4 (empat) kali revisi, yaitu: (1) sebelum validasi produk awal; (2) sebelum uji coba lapangan skala kecil; (3) setelah uji coba lapangan skala kecil; dan (4) setelah uji coba lapangan skala besar. Akhirnya dari berbagai tahapan revisi yang dilakukan, tahap revisi yang keempat menghasilkan produk final berupa buku dan panduan video (DVD) yang digunakan guru sebagai acuan untuk mengajar pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B. Buku panduan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B yang efektif dan layak digunakan terdiri atas enam aktivitas permainan, yaitu: (1) permainan ular ceria; (2) permainan balok gembira; (3) permainan aku dan kamu; (4) permainan pancing botol; (5) permainan bola keranjang; dan (6) permainan bola pintar.

Pada model penelitian dan pengembangan ini guru diinstruksikan dalam mengajar menggunakan urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*). Sebelum pembelajaran dimulai,

hendaknya guru harus mengetahui tujuan yang disasar, menetapkan isi dan metode pembelajaran, serta media apa yang digunakan dalam pembelajaran. Tujuan dari model penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan sosial emosional anak TK kelompok B dengan mengintegrasikan ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor). Nilai sosial emosional dan nilai ketiga domain belajar ditransfer melalui aktivitas bermain. Isi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik anak TK kelompok B, serta dicantumkan pedoman untuk keselamatan pada setiap aktivitas yang akan dilakukan anak.

Metode atau pola pembelajaran yang diterapkan guru dalam model penelitian ini yaitu: (1) aktivitas pendahuluan (tujuannya adalah untuk memberikan apersepsi kepada anak terkait aktivitas yang akan dilakukan dan menaikkan suhu tubuh anak (dengan pemanasan) sehingga membawa anak siap untuk beraktivitas; (2) aktivitas inti (tujuannya adalah untuk mengembangkan sosial emosional dan mengembangkan ketiga domain belajar yang dilakukan seraya mempraktikkan keenam

aktivitas permainan pengembangan sosial emosional untuk anak TK kelompok B; dan (3) aktivitas penutup (tujuannya adalah untuk mengevaluasi aktivitas belajar anak, memberikan pendinginan, serta menyiapkan fisik dan mental anak untuk dapat mengikuti pembelajaran berikutnya. Media yang digunakan dalam model penelitian ini yaitu beraneka ragam media yang menarik, aman, mudah didapat, dan layak digunakan untuk anak TK kelompok B.

Berikut ini merupakan penjelasan tujuan dari keenam aktivitas permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B, yaitu: (1) tujuan permainan ular ceria (reptilia) ini adalah untuk mengembangkan sikap bangga terhadap hasil karya anak dengan teman mainnya. Permainan ular ceria ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat menyusun donat sesuai urutannya); (b) afektif (anak mau mengikuti permainan dan menjalankan perannya); dan (c) psikomotor (anak dapat memperagakan gerak merayap) dalam pelaksanaan permainannya; (2) tujuan permainan balok gembira ini adalah untuk mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi permainan. Permainan balok gembira ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat menyusun gambar kartu hewan darat dengan tepat); (b) afektif (anak mau mengikuti permainan dan menjalankan perannya); dan (c) psikomotor (anak dapat memperagakan gerak berjalan di atas titian balok) dalam pelaksanaan permainannya; (3) tujuan permainan aku dan kamu ini adalah untuk memahami peraturan dan disiplin yang sesuai dengan kondisi permainan. Permainan aku dan kamu ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat mempersepsikan balon yang diarahkan kepadanya); (b) afektif (anak mau mengikuti permainan dan menjalankan perannya); dan (c) psikomotor (anak dapat memperagakan gerak menangkap dan mengoper balon) dalam pelaksanaan permainannya; (4) tujuan permainan pancing botol ini adalah untuk mengembangkan sikap gigih anak dalam permainan yang dilakukan. Permainan pancing botol ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat memasukkan paku ke dalam botol); (b) afektif (anak mau mengikuti permainan dan menjalankan perannya); dan (c) psikomotor (anak dapat memperagakan gerak berjalan mundur dan memasukkan paku ke dalam botol) dalam pelaksanaan permain-

annya; (5) tujuan permainan bola keranjang ini adalah untuk mengembangkan sikap menghargai keunggulan orang lain dalam permainan yang dilakukan. Permainan bola keranjang ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat memasukkan bola ke dalam keranjang); (b) afektif (anak mau mengikuti permainan dan menjalankan perannya); dan (c) psikomotor (anak dapat memperagakan gerak berjalan menyamping dan memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang) dalam pelaksanaan permainannya; dan (6) tujuan permainan bola pintar ini adalah untuk mengembangkan sikap kooperatif anak dengan teman mainnya. Permainan bola pintar ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat memasukkan bola pingpong ke dalam lubang bidang kertas karton); (b) afektif (anak mau mengikuti permainan dan menjalankan perannya); dan (c) psikomotor (anak dapat memperagakan gerak berlari ke depan dan memasukkan bola pingpong ke dalam lubang bidang kertas karton) dalam pelaksanaan permainannya.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Aktivitas permainan yang dikembangkan dalam model ini yaitu: (1) permainan ular ceria untuk mengembangkan sikap bangga terhadap hasil karya anak dengan teman mainnya; (2) permainan balok gembira untuk mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi permainan; (3) permainan aku dan kamu untuk memahami peraturan dan disiplin yang sesuai dengan kondisi permainan; (4) permainan pancing botol untuk mengembangkan sikap gigih anak dalam permainan yang dilakukan; (5) permainan bola keranjang untuk mengembangkan sikap menghargai keunggulan orang lain dalam permainan yang dilakukan; dan (6) permainan bola pintar untuk mengembangkan sikap kooperatif anak dengan teman mainnya.

Penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi menunjukkan bahwa model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B berada dalam kategori “100% Baik” atau jumlah nilai pada setiap permainan berada pada interval “ $30 \leq X$ ”. Berdasarkan penilaian di atas menunjukkan bahwa model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B mudah dipraktikkan oleh guru, peralatan yang digunakan (mudah didapat, aman, dan disukai anak), permainan

menarik perhatian anak, sesuai dengan karakteristik anak TK kelompok B, dan dapat mengembangkan sosial emosional anak.

Penilaian ahli materi dan praktisi menunjukkan bahwa bahwa model permainan (100%) efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B. Keefektifan yang dimaksud yaitu: (1) keenam aktivitas permainan pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mentransfer domain kognitif, afektif, dan psikomotor yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik anak TK kelompok B dan (2) hasil refleksi dari praktisi atau guru TK terhadap tingkat pencapaian perkembangan (TPP) anak melalui ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor) mengindikasikan bahwa perkembangan anak baik. Perkembangan yang baik itu dapat dilihat dari hasil distribusi frekuensi penilaian TPP anak yang dilakukan guru pada keenam aktivitas permainan pengembangan sosial emosional yaitu tidak ada anak atau 0% yang berada pada kategori belum berkembang pada setiap domain belajar yang dituju (kognitif, afektif, dan psikomotor).

Subjek coba atau seluruh anak memberikan respons yang positif terhadap model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B dengan memberikan respons "Senyum (😊)" pada setiap aktivitas permainan yang dilakukannya. Respons senyum yang diberikan anak mengindikasikan bahwa anak senang mengikuti pelajaran yang diberikan guru.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, adapun saran pemanfaatan dari produk model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B yaitu: (1) produk yang sudah dikembangkan dan mendapatkan validasi kelayakan sebagai media pembelajaran untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B, diharapkan secara kontinu diterapkan kepada anak karena aktivitas yang tertuang dalam setiap permainan dapat mengembangkan ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan

psikomotor) dan mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak dan (2) praktisi atau guru ketika akan menggunakan produk ini sebagai media pembelajaran, disarankan terlebih dahulu membaca buku atau menonton video (DVD) panduan model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B.

Daftar Pustaka

- Azwar, S. (2014). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Corso, Robert M. (2007). *Practices for enhancing children's social-emotional development and preventing challenging behavior*. SAGE Publications, INC. Diambil pada tanggal 17 Juli 2014, dari <http://search.proquest.com/docview/203258935?accountid=31324>
- Gall, M.D., Gall, J.P., & Borg, W.R. (2007). *Educational research: an introduction*. 8th ed. Boston: Pearson Inc.
- Kemendiknas. (2010). *Kurikulum taman kanak-kanak*. Jakarta: Kemendiknas.
- Maksum, A. 2012. *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa.
- Moleong, J.L. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif*. Edisi revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutohir, T.C. & Ali M. (2007). *Sport development index: Konsep metodologi dan aplikasi*. Jakarta: PT Indeks.
- Nurhasan. (2001). *Tes dan pengukuran dalam pendidikan jasmani prinsip-prinsip dan penerapannya*. Jakarta Pusat: Depdiknas.
- Nur, H. (2012). *Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional*. *Prosiding, Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia ke-7 yang diselenggarakan oleh UNY, tanggal 31 oktober - 3 November 2012*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.