

MODEL PERMAINAN UNTUK PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK TK KELOMPOK B

Suyatmin¹, Kurnia Dyah Anggorowati²

¹²Prodi Pendidikan Jasmani, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi
Jln. RSUD Melawi KM 04, Kec. Nanga Pinoh, Kab. Melawi
Email: suyatminuny@gmail.com, kurniastkipmelawi@gmail.com

Abstract: *This investigation was proposed to books develop social emotional aspect of children in the Group B of Kindergarten by using the game model that were proper as an instructional media. The research and development sourced from Sugiono 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; (10) mass production. The instruments that were used to gather the data were by interviewing, validated media experts, material experts, and questionnaire to teachers. The specification product from this experimental results can be a book, as a reference for teaching material in order to develop the aspect of social emotional of children in the Group B of Kindergarten. 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.*

Keywords: *model, game, development, social emotional*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menghasilkan model permainan dalam bentuk buku untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B yang layak digunakan sebagai media pembelajaran anak TK. Penelitian dan pengembangan bersumber dari Sugiono, 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. (10) produksi masal. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, angket skala nilai validasi materi dan ahli media, serta angket bagi guru. Hasil penelitian ini berupa buku yang digunakan guru sebagai acuan untuk mengajar pengembangan sosial emosional pada anak TK. Berdasarkan penilaian ahli materi, media 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

Pendidikan anak usia dini menjadi hal yang urgen mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar habituasi anak terbentuk pada rentang usia dini, sehingga anak usia dini sering disebut *the golden years*. Menyadari urgensi mengembangkan potensi dan habituasi anak sejak dini, peneliti melakukan kajian terhadap muatan kurikulum Taman Kanak-kanak (TK) dan melakukan wawancara dengan guru TK (yang menjadi tempat bersekolah formal untuk anak usia dini kelompok usia 4 - ≤ 6 tahun) TK kelompok B (usia 5 - ≤ 6 Tahun). Tujuan dari perkembangan sosial emosional yaitu untuk melatih anak dalam bersosialisasi dengan insan maupun lingkungan di sekitarnya. (Ahmad Susanto 2012) berpendapat bahwa emosi adalah perasaan batin seseorang, baik berupa pergolakan pikiran, nafsu, keadaan mental dan fisik yang dapat muncul atau termanifestasikan ke dalam bentukbentuk atau gejala-gejala seperti takut, cemas, marah, murung, kesal, iri, cemburu, senang, kasih sayang, dan ingin tahu.

Berdasarkan hasil wawancara tentang bidang pembentukan perilaku spesifiknya pada pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B, terungkap permasalahan-permasalahan 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. 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. Tujuan dari penelitian ini adalah buku panduan model permainan sosial emosional pada TK kelompok B, sehingga dapat digunakan sebagai tambahan referensi bagi guru dalam pembelajaran.

Metode yang digunakan adalah Penelitian dan pengembangan *Research and development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiono. Terdapat 10 langkah , yaitu: (1) Potensi masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Ujicoba produk; (7) Revisi Produk; (8) Ujicoba pemakaian; (9) Revisi produk; dan (10) Produksi masal. Uji coba lapangan skala kecil dilakukan di TK Dharma Wanita, Nanga Pinoh, Kabupaten Melawi pada anak TK kelompok B. Uji coba lapangan skala besar dilakukan di TK Aisyiyah Nanga Pinoh Kabupaten Melawi pada anak TK kelompok B dan di TK Insan Kamil, Nanga Pinoh Kabupaten Melawi pada anak TK kelompok B. Berdasarkan hal tersebut, peneliti sangat tertarik melakukan penelitian pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B melalui “Model Permainan untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Taman Kanak-kanak (TK) Kelompok B.

Konsep dasar model pembelajaran tematik, Salah satu hal yang urgen tidak boleh diabaikan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran. Joyce (Trianto, 2014) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Joyce & Weil (Rusman, 2012) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. (Dini Rosdiani 2012). berpendapat bahwa model pembelajaran adalah sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pembelajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional.

Hakikat Model Pembelajaran Tematik bagi Anak TK Kelompok B. Proses pembelajaran pada anak TK kelompok B hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermanfaatan bagi anak melalui pengalaman, memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas, kreativitas, dan rasa ingin tahu secara optimal. Model pembelajaran tematik sangat membantu anak untuk menyalurkan rasa ingin tahu mengenai bentuk/ragam tema-tema yang

dipilih oleh guru dalam menjalankan proses belajar mengajar di kelas. Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran yang terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna ke siswa.

(Trianto 2014) berpendapat bahwa model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran. Penerapan pembelajaran ini dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yakni penentuan berdasarkan keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar, tema, dan masalah yang dihadapi

Bermain dan permainan merupakan dua istilah yang sering digunakan secara bergantian. Ditinjau dari jenis kata, bermain termasuk kata kerja dan permainan termasuk kata benda. Anak bermain berarti anak melakukan suatu permainan. Contohnya anak bermain permainan bolabasket, anak bermain permainan sepakbola, dan lainnya. Dunia anak adalah dunia bermain. wajar jika dalam aktivitas sehari-harinya anak banyak mainnya ketimbang dituntut untuk belajar selayaknya siswa SD. (Agung Triharso 2014) berpendapat bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan

informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak.

Tujuan bermain pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Catron & Allen (Yuliani Nurani Sujiono, 2011) menggambarkan empat prinsip bermain, yaitu sebagai berikut. 1) Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks. 2) Kemauan untuk mendapatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain. 3) Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk ke dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi. 4) Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti peraturan bermain yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

Hakikat Perkembangan setiap organisme pasti mengalami peristiwa perkembangan selama hidupnya. Perkembangan meliputi seluruh bagaian yang dimiliki oleh organisme, baik yang bersifat konkret maupun yang bersifat abstrak. Pada setiap insan, peristiwa perkembangan itu spesifiknya tertuju pada aspek psikologis dan biologis. Jamaris 2006 dalam (Yuliani Nurani Sujiono, 2011) berpendapat bahwa definisi perkembangan adalah suatu proses yang bersifat kumulatif

artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Perkembangan Sosial Emosional pada Anak TK Kelompok B.

Desain lingkungan yang baik dapat menstimulus anak untuk perkembangan sosial emosionalnya. Perkembangan sosial dan emosional merupakan dua aspek yang berlainan, namun dalam kenyataannya satu sama lain saling memengaruhi. (Ahmad Susanto 2012) berpendapat bahwa makna sosial dipahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu sama lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok. Soekamto (Ahmad Susanto, 2012) memberikan definisi sosial ini disebut dengan proses sosial yaitu cara-cara berhubungan yang dilihat apabila perorangan dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan ini, atau apa yang akan terjadi apabila ada perubahan perubahan yang menyebabkan pola-pola kehidupan yang telah ada. Perkembangan sosial emosional anak usia dini dapat didefinisikan dengan berbagai perubahan terkait dengan kemampuan anak usia 0- 6 Tahun dalam menjalin interaksi dengan orang lain untuk mendapatkan keinginannya.

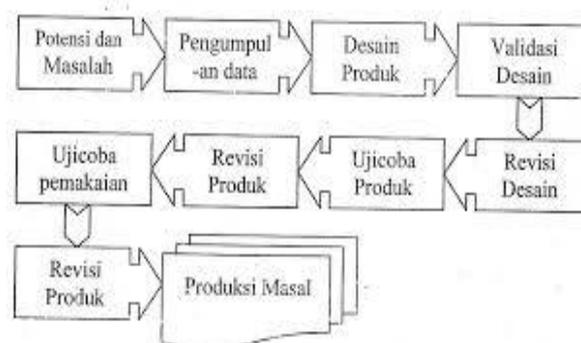
Slavin (2011) menyatakan bahwa jaringan sosial tumbuh dari hubungan intim dengan orang tua, atau pengasuh lain yang juga meliputi anggota keluarga lain, orang dewasa yang bukan anggota keluarga, dan

teman sebaya. Berdasarkan beberapa pendapat tentang definisi perkembangan sosial yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial adalah interaksi/hubungan individu satu dengan individu lainnya yang dilakukan secara sukarela, menguntungkan, dan menyenangkan orang lain.. Perilaku sosial adalah segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang lain tanpa memperdulikan motif-motif menolong. Perilaku sosial pada anak TK diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerja sama, tolong menolong, berbagi, simpati, empati, dan saling membutuhkan satu sama lain. Materi pembelajaran pengembangan sosial yang diterapkan di TK, meliputi: disiplin, kerja sama, tolong menolong, dan tanggung jawab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau sering disebut *research and development* (R&D) untuk menghasilkan produk pendidikan. Studi lapangan dan studi pustaka dilakukan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B. Berdasarkan hasil studi lapangan dan studi pustaka yang dilakukan sehingga dihasilkan data analisis kebutuhan. Berdasarkan data analisis kebutuhan, dilakukan pemilihan variabel yang berpotensi dapat dikembangkan. Pengembangan yang dilakukan dalam

penelitian ini yaitu untuk menghasilkan buku panduan adap muatan kurikulum anak TK kelompok B. Dalam pelaksanaan prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasikan langkah-langkah penelitian dan pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh (Sugiono, 2017). Adapun skema prosedur penelitian dan pengembangan dipaparkan pada gambar 1.



Langkah-langkah penggunaan metode *research and development*

Berdasarkan gambar di atas terdapat 10 langkah penelitian dan pengembangan, yaitu: (1) Potensi masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi Produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; dan (10) Produksi masal.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Wawancara, angket skala nilai (ahli materi, ahli media dan praktisi). 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 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; dan (e) data hasil observasi praktisi terhadap respons anak saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan 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.

Tabel 1
Penghitungan Normatif Kategorisasi

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

(Saifuddin Azwar, 2014: 149)

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 ceria untuk mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi permainan; (3) permainan aku dan kamu ceria untuk memahami peraturan dan disiplin yang sesuai dengan kondisi permainan; (4) permainan pancing botol ceria untuk mengembangkan sikap gigih anak dalam permainan yang dilakukan; (5) permainan bola keranjang ceria untuk mengembangkan sikap menghargai keunggulan orang lain dalam permainan yang dilakukan; dan (6) permainan bola pintar ceria untuk mengembangkan sikap kooperatif anak dengan teman mainnya.

Penilain ahli materi, ahli media, dan praktisi, menunjukkan bahwa model permainan untuk pengembangan social emosional anak TK kelompok B berada dalam katagori “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.

Pembahasan

Analisis kebutuhan peneliti lakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan berkaitan dengan pembelajaran pengembangan sosial emosional. Peneliti melakukan observasi ke TK terkait pembelajaran pengembangan sosial emosional spesifiknya pada guru dan anak TK kelompok B. Selain itu, peneliti melakukan wawancara pada guru TK terkait proses pembelajaran pengembangan sosial emosional yang selama ini telah guru lakukan untuk mengajar anak TK kelompok B dan peneliti juga melakukan studi pustaka. Berdasarkan fakta di atas, maka peneliti berusaha menjembatani berbagai permasalahan yang ada dengan mengembangkan model permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajar pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B. Model permainan yang

disusun peneliti sudah disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik anak TK kelompok B. Peneliti juga memperhatikan peralatan yang digunakan (dari segi keamanannya, kemudahan untuk mendapatkan dan menggunakan peralatan tersebut, dan keekonomisannya), serta peneliti memasukkan pedoman untuk keselamatan anak dan ada kejelasan peraturan dalam setiap aktivitas permainan. Fokus pengembangan dalam penelitian ini yaitu model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B yang mengintegrasikan ketiga domain belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor). Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan dapat: (1) menambah variasi bentuk pembelajaran melalui model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B; (2) menambah pengetahuan dan pengalaman guru TK dalam mentransfer materi pelajaran pengembangan sosial emosional pada anak TK kelompok B; (3) Meningkatkan kreativitas dan keatraktifan guru TK untuk mengembangkan model permainan pengembangan sosial emosional serta meniyasati keterbatasan sarana dan prasarana yang terjadi pada setiap TK.

Deskripsi Produk Awal (Draf Model)

Draf produk awal model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B terdiri atas 6 (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. Adapun deskripsi draf produk awal model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B.

Hasil Uji Coba Produk

Data Saran dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi setelah Uji Draf

Draf produk awal model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B peneliti ajukan secara tertulis beserta dengan modul model permainan kepada ahli materi, ahli media, dan praktisi. Modul permainan pengembangan sosial emosional pada draf produk awal berfungsi untuk membantu/memudahkan para ahli dan praktisi dalam memahami pelaksanaan model. Setelah ahli dan praktisi membaca draf modul model permainan, maka ahli menuliskan saran perbaikan pada lembar saran. Berikut ini adalah berbagai saran perbaikan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi.

Saran Ahli Materi (Asep Eka Nungraha, M.Pd.)

Aktivitas 1 (permainan ular ceria) anak bergerak merayap terlalu jauh, sehingga lapangan harus diperpendek lagi menjadi (panjang 6 m x lebar 8 m). Aktivitas 3 (permainan aku dan kamu ceria) balon yang digunakan dalam permainan diganti menggunakan bola yang sesuai dengan usia anak. terlalu kecil, Aktivitas 4 (permainan pancing botol ceria) sudah baik Aktivitas 5 (permainan bola keranjang ceria) kelompok dan sarana diperbanyak lagi, agar frekuensi anak melempar/memasukkan bola lebih banyak lagi. Aktivitas 6 (permainan bola pintar ceria), sudah baik Lanjutkan uji coba lapangan skala kecil Saran Ahli Media (Kartini,M.Pd) Gambar pada setiap permainan lebih diperjelas (gambar anak bisa dibuat menggunakan gambar animasi) supaya lebih menarik. Cover modul dirancang lebih menarik lagi Saran Praktisi/Guru TK (Vivin Darsanti, S.Pd.). Penjabaran tahap-tahap pelaksanaan permainan lebih diperjelas. Gambar permainan diperjelas, dan kurang menarik, tingkatkan lagi kreatifitas dalam mendesain gambar. Analisis Data Saran dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi setelah Validasi Draf. Saran perbaikan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi digunakan oleh peneliti sebagai pedoman untuk merevisi draf produk awal model

permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B. Proses revisi draf produk awal model yaitu sebagai berikut: Pada aktivitas 1 yaitu (permainan ular ceria) anak bergerak merayap terlalu jauh, sehingga anak terlihat kepayahan. Maka dari itu luas lapangan permainan yang awalnya (10 m x 10 m) direvisi menjadi (panjang 6 m x lebar 8 m). Anak juga disarankan tidak merayap bersamaan, agar tidak membahayakan. Anak merayap disarankan bergiliran (anak merayap secara individu) untuk menuju tempat menyusun donat. Pada aktivitas 3 yaitu (permainan aku dan kamu ceria) luas lapangan permainan yang awalnya (10 m x 10 m) direvisi menjadi (panjang 8 m x lebar 8 m). Balon yang digunakan dalam permainan terlalu kecil, sehingga harus diganti dengan balon yang lebih besar, tujuannya agar anak lebih mudah menangkap dan mengoper bola saat bermain. Sarana dalam pembelajaran perlu ditambah, seperti bola dan *home base*, sehingga dengan sarana yang memadai semua anak dapat terlibat dalam permainan dan pada aktivitas 3 ini anak dalam kelas dibagi menjadi 2 kelompok. Pada aktivitas 4 yaitu (permainan pancing botol) luas lapangan permainan yang awalnya (10 m x 10 m) direvisi menjadi (panjang 8 m x lebar 8 m). Aktivitas 5 yaitu (permainan bola

keranjang) luas lapangan permainan yang awalnya (10 m x 10 m) direvisi menjadi (panjang 8 m x lebar 8 m), Aktivitas 6 yaitu (permainan bola pintar) luas lapangan permainan yang awalnya (10 m x 10 m) direvisi menjadi (panjang 8 m x lebar 8 m), Perbaiki susunan kalimat pada draf model permainan, tujuannya untuk mempermudah ahli dan praktisi untuk memahami isi draf.

Data Validasi Ahli dan Revisi setelah Uji Dra

Sebelum dilakukan uji coba lapangan skala kecil maupun besar, draf produk awal model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B harus mendapat validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi. Oleh karena itu, peneliti mengajukan hasil revisi draf produk awal beserta dengan instrumen skala penilaian sebagai bahan panduan untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi dalam menilai kelayakan model permainan. Terdapat 10 klasifikasi pengamatan/observasi dalam skala nilai untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap model permainan. Adapun hasil validasi skala nilai dari ahli materi, ahli media, dan praktisi dipaparkan pada tabel 2.

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Setelah Uji Dra

Klasifikasi item									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Kode Permainan	Kode Ahli	Hasil penilaian skala nilai								Jumlah		
P1	A1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	37
	A2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	37
	A3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	36
P2	A1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	37
	A2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	37
	A3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	36
P3	A1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	37
	A2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	37
	A3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	36
P4	A1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	37
	A2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	37
	A3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	36
P5	A1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	37
	A2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	37
	A3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	36
P6	A1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	37
	A2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	37
	A3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	36

Keterangan

- P1 : Permainan Ular Ceria
- P2 : Permainan Balok Gembira
- P3 : Permainan Aku dan Kamu
- P4 : Permainan Pancing Botol
- P5 : Permainan Bola Keranjang
- P6 : Permainan Bola Pintar
- A1: Ahli Materi 1 (Asep Eka Nugraha, M.Pd)
- A2: Ahli Media (Kartini, M.Pd)
- P1: Praktisi/Guru TK (Vivin Darsanti, S.Pd.)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap draf produk awal model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B, maka hasil validasi di atas dimasukkan ke dalam norma kategori. Adapun penghitungan normatif kategorisasi dipaparkan pada tabel 3.

Tabel 3

Penghitungan Normatif Kategorisasi

Formula	Interval	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 20$	Kurang
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$20 \leq X < 30$	Cukup
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$30 \leq X$	Baik

(Saifuddin Azwar, 2014)

Keterangan: X (jumlah skor subjek); μ (mean teoretik) = $10 \times 2,5 = 25$; σ (satuan deviasi standar) = $[(10 \times 4) - (10 \times 1)] : 6 = 5$

Mengacu pada tabel penghitungan normatif kategorisasi di atas, maka distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi dapat diketahui dan dipaparkan pada tabel 4.

Tabel 4

Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi

Kategori	P1		P2		P3		P4		P5		P6	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Kurang	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cukup	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Baik	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100
Jumlah	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100

Keterangan

F : Frekuensi

% : Persen

Pada tabel distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi di atas 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 ahli materi, ahli media, dan praktisi di atas, dapat dijadikan dasar bahwa draf produk awal model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B layak untuk diuji cobakan dalam uji coba lapangan skala kecil.

Analisis Data Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap produk

model permainan yang telah diuji cobakan saat uji coba lapangan skala kecil, dapat dianalisis bahwa ahli materi, ahli media, dan praktisi menyatakan model permainan “100% Baik” atau 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. Pelaksanaan keenam aktivitas permainan saat uji coba lapangan skala kecil ahli materi dan praktisi menilai bahwa model permainan (100%) efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B di jelaskan pada tabel 5.

Tabel 5
Data Hasil Validasi Uji Coba Skala kecil terhadap Model Permainan untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak TK Kelompok B

Kode Permainan	Kode Ahli	Klasifikasi item										Jumlah h
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
P1	A1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
	A2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38
	A3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38
P2	A1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
	A2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38
	A3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38
P3	A1	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38
	A2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	37
	A3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	37
P4	A1	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	37
	A2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38
	A3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	37
P5	A1	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	37

A2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	
A3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	
P6	A1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38
	A2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38
	A3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	37

Keterangan

- P1 : Permainan Ular Ceria
- P2 : Permainan Balok Gembira
- P3 : Permainan Aku dan Kamu
- P4 : Permainan Pancing Botol
- P5 : Permainan Bola Keranjang
- P6 : Permainan Bola Pintar
- A1: Ahli Materi 1 (Asep Eka Nugraha, M.Pd)
- A2: Ahli Media (Kartini, M.Pd)
- P1: Praktisi/Guru TK (Vivin Darsanti, S.Pd.)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap draf produk awal model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B, maka hasil validasi di atas dimasukkan ke dalam norma kategori. Adapun penghitungan normatif kategorisasi dipaparkan pada tabel 6.

Tabel 6
Penghitungan Normatif Kategorisasi

Formula	Interval	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 20$	Kurang
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$20 \leq X < 30$	Cukup
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$30 \leq X$	Baik

(Saifuddin Azwar, 2014: 149)

Keterangan: X (jumlah skor subjek); μ (mean teoretik) = $10 \times 2,5 = 25$; σ (satuan deviasi standar) = $[(10 \times 4) - (10 \times 1)] : 6 = 5$

Mengacu pada tabel penghitungan normatif kategorisasi di atas, maka distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi dapat diketahui dan dipaparkan pada tabel 7.

Tabel 7
Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi

Kategori	P1		P2		P3		P4		P5		P6	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%

Kurang	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cukup	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Baik	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100
Jumlah	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100

Keterangan

F : Frekuensi

% : Persen

Pada tabel distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi di atas 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 “ $30 \leq X$ ”.

Analisis data uji coba skala besar

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap produk model permainan yang telah diuji cobakan saat uji coba lapangan skala kecil, dapat dianalisis bahwa ahli materi, ahli media, dan praktisi menyatakan model permainan “100% Baik” atau 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. Pelaksanaan keenam aktivitas permainan saat uji coba lapangan skala kecil ahli materi dan praktisi menilai bahwa model permainan (100%) efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B di jelaskan pada tabel 8.

Tabel 8

Data hasil validasi uji coba skala besar terhadap model permainan untuk pengembangan sosial emosional Anak TK Kelompok B

Kode Permainan	Kode Ahli	Klasifikasi item										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
P1	A1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
	A2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
	A3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38
P2	A1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
	A2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38
	A3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38
P3	A1	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38
	A2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
	A3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38
P4	A1	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38
	A2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
	A3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38
P5	A1	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38
	A2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
	A3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
P6	A1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38
	A2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
	A3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38

Keterangan

P1 : Permainan Ular Ceria

P2 : Permainan Balok Gembira

P3 : Permainan Aku dan Kamu

P4 : Permainan Pancing Botol

P5 : Permainan Bola Keranjang

P6 : Permainan Bola Pintar

A1: Ahli Materi 1 (Asep Eka Nugraha, M.Pd)

A2: Ahli Media (Kartini, M.Pd)

P1: Praktisi/Guru TK (Vivin Darsanti, S.Pd.)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap draf produk awal model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak TK kelompok B, maka hasil validasi di atas dimasukkan ke dalam norma kategori. Adapun penghitungan normatif kategorisasi dipaparkan pada tabel 9.

Tabel 9
Penghitungan Normatif Kategorisasi

Formula	Interval	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 20$	Kurang
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$20 \leq X < 30$	Cukup
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$30 \leq X$	Baik

(Saifuddin Azwar, 2014)

Keterangan: X (jumlah skor subjek); μ (mean teoretik) = $10 \times 2,5 = 25$; σ (satu deviasi standar = $[(10 \times 4) - (10 \times 1)] : 6 = 5$

Mengacu pada tabel penghitungan normatif kategorisasi di atas, maka distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi dapat diketahui dan dipaparkan pada tabel 10.

Tabel 10

Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi

Kategori	P1		P2		P3		P4		P5		P6	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Kurang	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cukup	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Baik	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100
Jumlah	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100

SIMPULAN

atas, dapat disimpulkan sebagai berikut.

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 ceria untuk mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi permainan; (3) permainan aku dan kamu ceria untuk memahami peraturan dan disiplin yang sesuai dengan kondisi permainan; (4) permainan pancing botol ceria untuk mengembangkan sikap gigih anak dalam permainan yang dilakukan; (5) permainan bola keranjang

Keterangan

F : Frekuensi

% : Persen

Pada tabel distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi di atas 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 data dari uji draf model permainan, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar disetujui oleh ahli materi, ahli media serta praktisi sebagai model yang layak untuk dijadikan produk final.

ceria untuk mengembangkan sikap menghargai keunggulan orang lain dalam permainan yang dilakukan; dan (6) permainan bola pintar ceria untuk mengembangkan sikap kooperatif anak dengan teman mainnya.

Penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi, menunjukkan bahwa model permainan untuk pengembangan social emosional anak TK kelompok B berada dalam katagori “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.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Kemesristek Dikti yang telah membiayai penelitian ini melalui Hibah Penelitian Dosen pemula. Terimakasih kepada tim peneliti dan rekan-rekan yang telah membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Rosdiani, D. (2012). Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Bandung: Alfabeta.

Rusman. (2012). Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali Pers.

Saifuddin, A. (2014). Penyusunan skala psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Slavin, R.E. (2011). Psikologi pendidikan teori dan praktik. (Terjemahan Marianto Samosir). Boston: Pearson Education. (Buku asli diterbitkan tahun 2009).

Sugiono (2017). Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y.N. (2011). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: PT Indeks.

Susanto, A. (2012). Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trianto. (2014). Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia Dini TK/RA & anak usia kelas awal SD/MI. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Triharso, A. (2014). Permainan kreatif & edukatif untuk anak usia dini. Yogyakarta: CV Andi Offset.