

Penerapan Permainan Harta Karun Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK ABA 5 Bangkalan

Oleh:

Rafli Hasyim (208620700053),

Dosen Pembimbing: Luluk Iffatur Rocmah, S.S, M.Pd

Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Desember, 2024

Pendahuluan

1. Pentingnya keterampilan sosial emosional pada anak usia dini

- Pengembangan Hubungan: Keterampilan sosial emosional memungkinkan anak-anak untuk membentuk dan mempertahankan hubungan yang sehat dengan teman sebaya, keluarga, dan orang dewasa lainnya.
- Anak-anak dengan keterampilan sosial-emosional yang kuat dapat dengan jelas mengekspresikan emosi dan pikiran mereka, baik secara verbal maupun nonverbal. Hal ini sangat penting untuk mencegah kesalahpahaman dan perselisihan.
- Kemandirian dan Tanggung Jawab: Anak-anak yang memiliki keterampilan sosial-emosional akan lebih mandiri dan bertanggung jawab terhadap aktivitas mereka. Mereka belajar bagaimana membuat penilaian yang baik dan memahami konsekuensi dari tindakan mereka.

2. Permainan sebagai metode pembelajaran yang efektif

- Bermain memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang aktif dan terlibat. Mereka tidak hanya mendengarkan informasi, tetapi juga berpartisipasi secara aktif, yang meningkatkan pemahaman mereka.

Lanjutan Pendahuluan

- Melalui permainan, anak-anak belajar mengendalikan emosi mereka, seperti antusiasme, kekecewaan, dan frustrasi. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk memahami dan mengekspresikan perasaan mereka dengan cara yang sehat.

3. Tujuan Penelitian

- Meningkatkan Keterampilan Sosial: Permainan harta karun memungkinkan anak-anak untuk terlibat dan bekerja dalam kelompok sambil mengajarkan mereka untuk mengikuti aturan.
- Mendorong tanggung jawab diri: Selama permainan, anak-anak diajarkan untuk menerima tanggung jawab atas tindakan mereka sendiri, yang membantu mereka mengembangkan harga diri dan kemandirian.
- Meningkatkan Kemampuan Empati: Permainan harta karun memungkinkan anak-anak untuk memahami emosi orang lain, sehingga mereka dapat belajar untuk bersimpati dan menghargai keragaman di antara teman-teman sekelasnya.

Lanjutan Pendahuluan

4. Keterampilan sosial emosional apa saja yang dapat ditingkatkan melalui permainan harta karun

- Kerja sama tim: Anak-anak belajar bagaimana bekerja sama dalam kelompok, membagi tugas, dan membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini mengajarkan anak-anak nilai kolaborasi dalam mencapai hasil yang diinginkan.
- Komunikasi: Permainan ini memungkinkan anak-anak untuk berkomunikasi secara efektif, baik dengan menyampaikan ide dan mendengarkan komentar teman sebayanya. Mereka belajar bagaimana mengekspresikan diri dan berkomunikasi dengan orang lain.
- Ketika anak-anak berhasil menyelesaikan kesulitan dalam permainan, mereka mendapatkan kepercayaan diri. Pencapaian ini dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam situasi sosial di luar permainan.

Permasalahan di TK ABA 5 Bangkalan

- A. Penekanan Berlebihan pada Lembar Kerja: Terdapat penekanan yang berlebihan pada penggunaan lembar kerja dalam proses pembelajaran, yang dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara sosial dan mengembangkan keterampilan emosional mereka
- B. Sebelum penerapan permainan harta karun, anak-anak menunjukkan perilaku egois, seperti menolak untuk berbagi mainan dan kesulitan dalam mematuhi aturan. Ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial emosional mereka masih perlu ditingkatkan

Indikator

Tabel 1. Indikator Keterampilan Sosial Dan Emosional

No	Indikator
1	Memahami aturan
2	Rasa tanggung jawab diri sendiri
3	Empati terhadap orang lain

Sumber : Handayani [21].

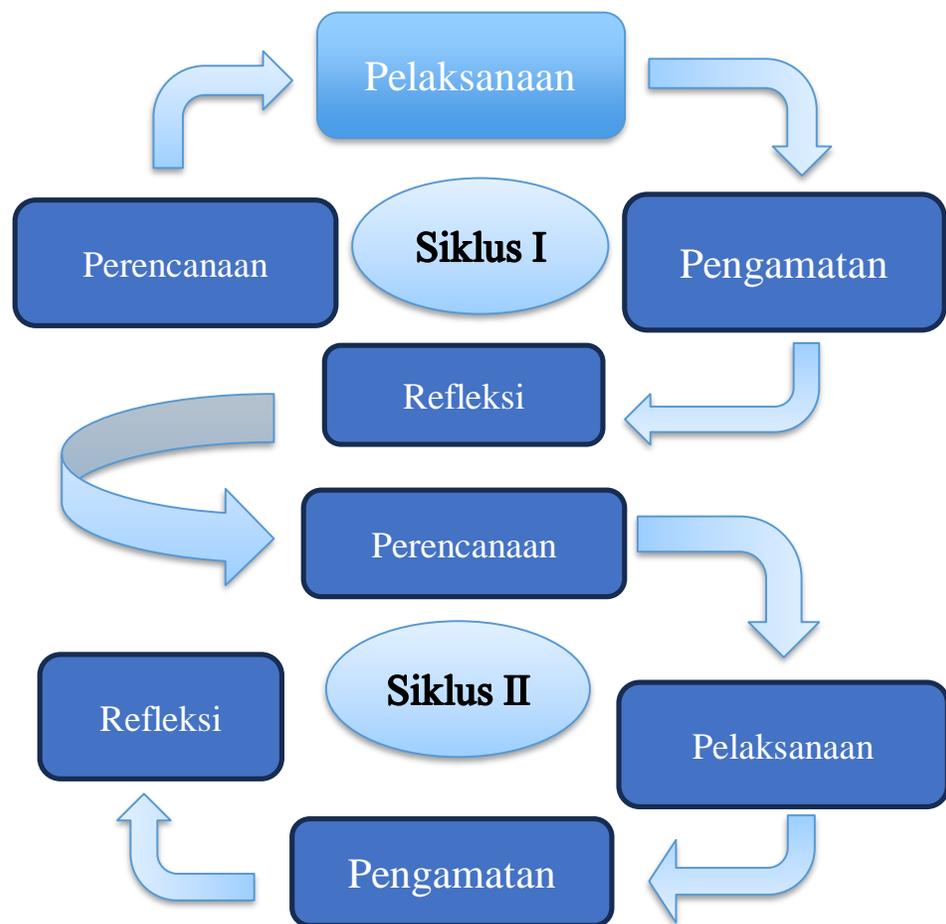
Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Rahma Putri Wina (2019): Dalam penelitian berjudul “Perkembangan permainan mainan Bola Bola untuk pembelajaran sosial pada anak TK usia 5-6 tahun”, ditemukan bahwa permainan yang terkontrol dan menyenangkan, seperti permainan harta karun, dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan, anak-anak dapat belajar berbagai hal, termasuk komunikasi dan kerja sama, yang penting untuk perkembangan sosial mereka
2. Penelitian oleh Hafshania Nafisah (2021): Penelitian ini berjudul “Pengembangan permainan berburu harta karun berbasis lukisan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan berburu harta karun efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak, dengan hasil yang sangat baik (95,83%). Penelitian ini menekankan bahwa anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial, tetapi juga mengalami pertumbuhan kognitif dan emosional yang lengkap

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak melalui penerapan permainan harta karun. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dan mengamati perubahan yang terjadi

Model Penelitian



Gambar 1. Siklus Berulang dalam Penelitian Tindakan Kelas

Model penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model ini mengikuti siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat komponen utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam konteks penelitian ini, siklus tersebut diterapkan untuk mengevaluasi dan meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak-anak melalui permainan harta karun di TK ABA 5 Bangkalan

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak melalui penerapan permainan harta karun. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dan mengamati perubahan yang terjadi

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pra Siklus



Perencanaan

Peneliti menyusun modul pengajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, metode, dan kegiatan yang akan dilakukan dan juga Peneliti menyiapkan alat bantu dan media pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung kegiatan



Pelaksanaan

kegiatan inti dilakukan sesuai dengan modul pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Pembelajaran ini memperkenalkan empat rasa utama: asin, manis, asam, dan pahit. Anak-anak didorong untuk mengidentifikasi rasa-rasa ini dengan gambar atau benda yang sesuai. Setelah menarik garis dengan menghubungkan gambar, mereka diizinkan untuk bermain bebas dengan teman-temannya



Pengamatan

Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi visual, termasuk foto-foto kegiatan dan interaksi anak-anak saat belajar. Temuan menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan kecenderungan egois, seperti menolak berbagi mainan dan memiliki masalah dalam mengikuti aturan.

Tabel Pra Siklus

No	Nama	Memahami Aturan	Rasa Tanggung Jawab diri sendiri	empati Terhadap Orang lain	Total	%
1	nbl	1	1	2	4	33,3%
2	ich	1	2	1	4	33,3%
3	jfr	1	1	2	3	25%
4	khl	1	1	2	4	33,3%
5	rmz	1	1	1	4	33,3%
6	hkm	2	1	1	4	33,3%
7	syf	1	1	1	3	25%
	Jumlah	8	8	10	26	
	%	28,57%	28,57%	35,71%		30, 9%

Berdasarkan analisis data diatas, persentase pencapaian 30,9%. Hasil refleksi menunjukkan bahwa kurangnya kegiatan pembelajaran yang berfokus pada perkembangan sosial-emosional, serta penekanan yang berlebihan pada lembar kerja, merupakan penyebab utama dari perkembangan anak-anak yang tidak memuaskan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak melalui permainan harta karun.

Siklus 1



Perencanaan

Peneliti menyusun rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, metode, dan kegiatan yang akan dilakukan dan juga Peneliti menyiapkan alat bantu dan media yang diperlukan untuk mendukung kegiatan, termasuk lembar observasi



Pelaksanaan

- Pembukaan Kegiatan: Semua anak diminta untuk duduk melingkar dan berdoa bersama sebagai tanda dimulainya kegiatan.
- Pengenalan Permainan: Peneliti menjelaskan permainan harta karun dan mendiskusikan berbagai bentuk emosi manusia, seperti kemarahan, kebahagiaan, dan kesedihan. Penekanan pada nilai kolaborasi juga dilakukan.
- Aktivitas Permainan: Anak-anak diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam permainan harta karun, yang mencakup kegiatan membangun Lego secara kooperatif, melompat, dan tantangan untuk mengambil benda dari 'musuh'



Pengamatan

Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi visual, yang mencakup gambar kegiatan dan interaksi anak-anak selama permainan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh tentang bagaimana permainan harta karun mempengaruhi keterampilan sosial-emosional anak

Tabel Siklus 1

No	Nama	Memahami Aturan	Rasa Tanggung Jawab diri Sendiri	empati Terhadap Orang lain	Total	%
1	nbl	3	2	2	7	58%
2	ich	3	3	2	8	66%
3	jfr	2	2	2	6	50%
4	khl	2	2	3	7	58%
5	rmz	3	2	2	7	58%
6	hkm	2	2	2	6	50%
7	syf	2	3	2	7	58%
	Jumlah	17	16	15	48	
	%	60,7%	57,14%	53,57%		57,12%

Analisis data menunjukkan bahwa kegiatan permainan harta karun memiliki persentase keberhasilan sebesar 57,12%. Para peserta didik sangat antusias. Namun, upaya lebih lanjut harus dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang peraturan permainan, serta menanamkan rasa tanggung jawab dan empati kepada orang lain.

Analisis dari data yang terkumpul menunjukkan bahwa 7 siswa tidak memenuhi indikator yang disyaratkan. Secara khusus, indikator empati menunjukkan kinerja yang paling buruk di antara indikator lainnya. Sebagai tanggapan, disarankan untuk menggunakan teknik pembelajaran berbasis kerja tim pada siklus kedua. Strategi ini dirancang untuk memperkuat kemampuan siswa dalam empati terhadap orang lain, atau memahami dan merasakan perspektif dan kondisi emosional orang lain. Hasilnya, empati secara keseluruhan di antara para siswa diproyeksikan meningkat.

Siklus 2



Perencanaan

Rencana pembelajaran diperbarui berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Peneliti menyesuaikan kegiatan untuk lebih fokus berkelompok agar bisa kerja sama anak-anak pada pengembangan keterampilan sosial-emosional melalui permainan harta karun.



Pelaksanaan

Pembukaan Kegiatan: Kegiatan dimulai dengan semua siswa duduk melingkar dan berdoa bersama, mengungkapkan rasa syukur dan memohon bimbingan Tuhan.

Pengenalan Permainan: Peneliti menjelaskan permainan harta karun dengan lebih mendalam, termasuk diskusi tentang berbagai bentuk emosi manusia dan aturan permainan yang menekankan kolaborasi.

Awal pelaksanaan Anak-anak diajak bermain Lego untuk berkreasi, lalu main lompat-lompatan untuk melatih ketangkasan dan keberanian. Terakhir, mereka ditantang untuk menyelamatkan barang dan mencari harta karun untuk mengasah strategi dan kerjasama



Pengamatan

Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi visual, yang mencakup gambar kegiatan dan interaksi anak-anak selama permainan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan yang aktif dalam permainan

Tabel Siklus 2

No	Nama	Memahami Atur	Rasa Tanggung Jawab diri Sendiri	empati Terhadap Orang lain	Total	%
1	nbl	3	4	4	11	91,6%
2	ich	3	3	3	9	75%
3	jfr	3	4	4	11	91,6%
4	khl	4	3	4	11	91,6%
5	rmz	4	3	3	10	83,3%
6	hkm	3	4	3	10	83,3%
7	syf	4	4	3	11	91,6%
	Jumlah	24	25	24	73	
	%	85,7%	89,3%	85,7%		86,9%

Berdasarkan data yang terkumpul, tingkat keberhasilan mencapai 86,9%. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan emosi anak Kelompok B telah berkembang secara optimal dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Antusiasme anak dalam kegiatan mencari harta karun dan pencapaian indikator keterampilan sosial yang signifikan menunjukkan efektivitas permainan. Sehingga tidak diperlukan siklus perbaikan yang lebih panjang. Hasil yang diperoleh dari siklus kedua juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus pertama, seperti yang terlihat pada diagram.

Diagram Hasil Permainan harta karun meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun

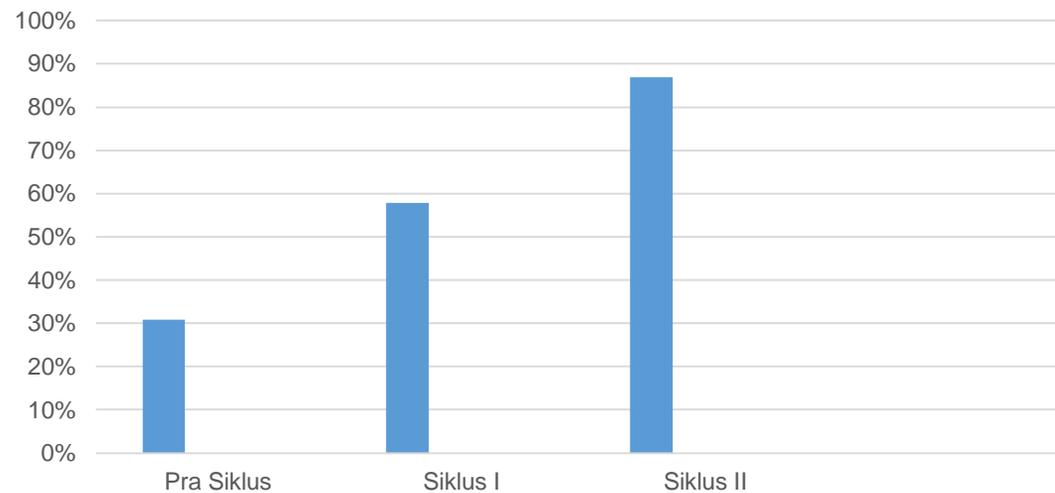


Diagram tersebut menunjukkan bahwa permainan harta karun sangat baik dalam meningkatkan kemampuan sosial-emosional. Sebelumnya, anak-anak terus menunjukkan perilaku egois, seperti menolak berbagi mainan dan memiliki masalah dalam mematuhi aturan. Performa mereka meningkat drastis setelah mengikuti kegiatan ini. Selain itu, permainan ini juga berusaha meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak-anak, seperti pemahaman aturan, tanggung jawab diri, dan empati terhadap orang lain.

Permainan Harta Karun efektif meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

1. Peningkatan Keterampilan Sosial

Permainan harta karun mendorong anak-anak untuk berkolaborasi dan berkomunikasi satu sama lain. Dalam proses mencari harta karun, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi, dan saling membantu, yang merupakan aspek penting dari keterampilan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang sebelumnya menunjukkan perilaku egois mulai menunjukkan perilaku yang lebih kolaboratif setelah mengikuti permainan ini .

2. Pemahaman Aturan dan Tanggung Jawab

Permainan ini mengajarkan anak-anak tentang pentingnya memahami dan mematuhi aturan. Anak-anak belajar untuk menerima tanggung jawab atas tindakan mereka sendiri dan memahami konsekuensi dari perilaku mereka. Hal ini membantu mereka mengembangkan rasa tanggung jawab dan disiplin, yang merupakan bagian dari keterampilan sosial-emosional yang penting .

3. Pengembangan Empati

Melalui interaksi dalam permainan, anak-anak belajar untuk berempati terhadap teman-teman mereka. Mereka mulai memahami perasaan orang lain dan belajar untuk menghargai perbedaan. Permainan harta karun menciptakan situasi di mana anak-anak harus mendengarkan dan merespons kebutuhan serta perasaan teman-teman mereka, yang membantu meningkatkan kemampuan empati mereka

Kesimpulan & Saran

Penelitian di TK ABA 5 Bangkalan, pada anak usia 5-6 tahun diajak untuk berpartisipasi dalam “permainan harta karun”. Sebelum memulai pencarian, mereka belajar nilai kerja sama tim dan bagaimana memahami perasaan satu sama lain. Hal ini mengajarkan anak-anak tentang peran mereka dalam tim serta bagaimana berinteraksi dengan teman-teman mereka. Sepanjang permainan, anak-anak belajar untuk mengikuti arahan, menunggu waktu, dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini terbukti dengan peningkatan kemampuan sosial-emosional anak-anak yang luar biasa, karena mereka menunjukkan empati dan tanggung jawab untuk diri mereka sendiri dan orang lain.

Permainan harta karun di TK ABA 5 Bangkalan telah terbukti dapat meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak usia 5 sampai 6 tahun. Permainan ini membantu anak-anak memahami aturan, menerima tanggung jawab untuk diri mereka sendiri, dan berempati kepada orang lain. Temuan ini menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam pencapaian target penelitian. Awalnya, pada saat pra-siklus, pencapaiannya hanya 30,9%. Angka ini meningkat menjadi 57,12% pada siklus pertama, kemudian meningkat drastis menjadi 86,9% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa permainan harta karun mengajarkan anak-anak cara berkolaborasi, berkomunikasi, dan saling percaya satu sama lain, yang mempersiapkan mereka untuk menghadapi isu-isu sosial di masa depan.

Penutup

**Terima
Kasih**

