



Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Kooperatif *Jump And Match The Egg* Di Kelompok B TK Katolik Santa Theresia Tomohon

Gabriela Vigili Natalia Kaunang
Mieke Farny Tiwow

Prodi PG-Paud, FIP, Universitas Negeri Manado

g1gabrielakaunang@gmail.com

farnytiwow@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain kooperatif *jump and match the egg* di TK Katolik Santa Theresia Tomohon. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Katolik Santa Theresia Tomohon, di kelompok B. Peneliti menemukan beberapa anak masih kurang kemampuan sosial emosional dengan anak yang lain. Salah satu penyebab rendahnya kemampuan sosial emosional anak karena proses pembelajaran didalam kelas yang masih monoton, kurangnya kemampuan anak dalam melakukan kegiatan bermain bersama dengan temannya dalam kegiatan di dalam kelas, dan kegiatan ini juga sangat jarang dilakukan oleh guru sehingga anak kurang aktif dalam proses belajar secara langsung. Penelitian ini dilaksanakan melalui II siklus dengan model penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Observasi, 4. Refleksi. Subjek penelitian yaitu siswa di TK Katolik Santa Theresia Tomohon dengan jumlah 6 anak. Objek penelitian adalah kemampuan sosial emosional. Pengumpulan data dilakukan berulang-ulang dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang baik pada siklus I yaitu hasil yang diperoleh mencapai 16,67%, sedangkan pada siklus II hasil yang diperoleh siswa sudah meningkat mencapai 100%. Dari hasil yang diperoleh berarti tujuan penelitian ini telah berhasil. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain kooperatif *jump and match the egg* dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Sosial emosional, bermain kooperatif, *jump and match the egg*

Abstract

This study aims to improve children's social emotional skills through the cooperative play method of jump and match the egg at Santa Theresia Catholic Kindergarten Tomohon. This type of research is classroom action research. Based on observations made by researchers at Santa Theresia Tomohon Catholic Kindergarten, in group B. Researchers found some children still lack emotional social skills with other children. One of the causes of the low social emotional ability of children is because the learning process in

the classroom is still monotonous, the lack of children's ability to play activities with their friends in activities in the classroom, and this activity is also very rarely carried out by teachers so that children are less active in the learning process systematically. This research was carried out through cycle II with a classroom action research model that refers to the Kemmis and Mc. Taggart which consists of four stages, namely: 1. Planning, 2. Implementation, 3. Observation, 4. Reflection. The research subjects were students at the Catholic Kindergarten of Santa Theresia Tomohon with a total of 6 children. The object of research is emotional social ability. Data collection is done repeatedly in an effort to improve the social emotional abilities of children. The results showed that there was a good change in the first cycle, namely the results obtained reached 16.67%, while in the second cycle the results obtained by students had increased to 100%. From the results obtained, it means that the purpose of this research has been successful. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the jump and match the egg cooperative playing method can improve emotional social skills and can improve student learning outcomes.

Keywords : Social emotional, cooperative play, jump and match the egg

PENDAHULUAN

Metode Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standari Nasional Pendidikan pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, asyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir sampai dengan berusia enam tahun. PAUD bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Hurlock menyebutkan “Usia dini sebagai masa kanak-kanak awal yang mengaju pada usia prasekolah untuk membedakan dengan masa ketika anak harus menghadapi tugas-tugas pada saat mulai mengikuti pendidikan formal.” Selain usia prasekolah, masa kanak-kanak awal disebut pula sebagai usia bermain karena anak usia dini menghabiskan sebagian besar untuk bermain dengan mainan.

Berbagai pendidikan untuk anak usia dini jalur non formal terbagi atas tiga kelompok yaitu kelompok Taman Penitipan Anak (TPA) usia 0-6 tahun); Kelompok Bermain (KB) usia 2-6 tahun; kelompok SPS usia 0-6 tahun (Harun, 2009).

Masa TK merupakan masa kanak-kanak awal. Pola perilaku social yang terlihat pada masa kanak-kanak awal seperti yang di ungkap oleh Hurlock (1978:252) yaitu : Kerjasama, persaingan, kemurahan hati, Hasrat akan penerimaan social, simpati,

empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan.

Adapun menurut Hurlock (dalam Elizabeth B.Hurlock, *Perkembangan Anak*, h. 250) bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, yaitu menjadi orang yang mampu bermasyarakat.

Perkembangan sosial dalam Model Pembelajaran Anak Usia Dini, (Bandung 2011:30) adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dalam aturan-aturan masyarakat dimana anak itu berada. Sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu terutama anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan-tuntutan kehidupan serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain didalam lingkungan sosialnya.

Menurut Daniel Goleman dalam bukunya yang berjudul *Emotional Intelligence*, emosi adalah setiap kegiatan atau pergelokan pikiran, perasaan, nafsu; setiap keadaan mental yang hebat atau meluap-luap. Emosi adalah seperti halnya perasaan yang membentuk suatu kontinum, bergerak dari emosi positif sampai dengan yang bersifat negatif.

Menurut Goleman sebagai mana dikutip dari Suyadi (2012 : 136) mendefinisikan bahwa kecedasan emosional yaitu sebagai kemampuan untuk memotivasi diri dan bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebihi-

lebihkan kesenangan, mengatur suasana dan menjaga agar beban stress tidak melumpuhkan kemampuan berfikir, berempati dan berdoa.

Piaget (dalam sujiono, 2011:144) mengatakan, “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Karena pada hakikatnya bermain adalah kegiatan yang dapat memberikan kesenangan dan membuat suasana hati menjadi gembira.

Bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti utamanya mungkin hilang. Menurut Harlock (1991), arti bermain yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Conny R. Semiawan seperti dikutip oleh Sabil Risaldy (2014: 29) bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan.

Metode bermain kooperatif merupakan salah satu metode penyajian kegiatan dimana anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling memengaruhi satu sama lain (Sujiono, 2010:148).

Ibrahim, dkk. (dalam Raga, 2013:5) menyebutkan, fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal, yaitu: proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan kegiatan antara siswa dan lingkungannya. Ditinjau dari

proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dan sumber (guru) ke penerima (siswa).

Permainan *Jump and Match The Egg* adalah permainan melompat dan mencocokkan atau menyatukan bentuk telur yang terpisah. Permainan ini dilakukan di dalam kelas dan dibagi dalam kelompok. Tugas anak adalah memecahkan masalah yang di beri guru yaitu mencocokkan bentuk telur dengan jumlah gambar dan angka yang di pegang oleh setiap anak dalam kelompok dengan melompat mengikuti jejak kaki ada di lantai. Permainan ini menyangkut juga pada semua aspek perkembangan anak. Dengan melakukan permainan ini, guru dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi sosial dengan teman-temannya. Permainan *Jump and Match The Egg* dapat membuat anak merasa memiliki teman akrab, saling tolong menolong, senang, nyaman, dan aman. (Balqis. 2018) Permainan ini dapat melatih kerjasama anak untuk menyelesaikan sebuah misi dalam sebuah tim, dapat melatih kesabaran, daya pikir, dan meningkatkan kemampuan social emosional sehingga anak diharapkan mampu mengendalikan sikap social emosionalnya dimasa mendatang. (Balqis. 2018)

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) suatu kegiatan yang dilakukan dikelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:96) mengatakan PTK adalah kegiatan yang

dilakukan guru di dalam kelas atas disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran. Jenis penelitian ini memiliki prosedur (tahapan), setiap prosedur memiliki empat kegiatan, yaitu:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan (tindakan),
3. Pengamatan (obsevasi),
4. Refleksi

Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B di TK Katolik Santa Theresia Tomohon. Jumlah 6 siswa, 2 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Di bagi menjadi 2 kelompok, menggunakan prosedur protokol kesehatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan dari 6 anak yang mengikuti kegiatan belajar ini terdapat 2 anak dengan bintang 1, 3 anak bintang 2, dan 1 anak bintang 3. Sedangkan tidak ada anak yang mendapatkan 4 bintang.

Dari 2 anak yang mendapatkan 1 bintang dapat di nilai bahwa ke 2 anak ini masih sangat kurang dalam bersosialisasi bersama teman-teman dan masih malu untuk menunjukkan emosi mereka ketika melakukan kegiatan bermain dan belajar. Pada saat mulai kegiatan belajar, kedua anak ini tidak sama seperti anak yang lain.

Mereka hanya fokus pada hal di luar kelas dan tidak fokus di dalam kelas. Anak yang 1 hanya ingin berbicara dengan peneliti dan guru,

sedangkan yang satu hanya ingin di dampingi oleh orang tua. Pada saat peneliti memberi tugas untuk melakukan kegiatan bermain dalam kelompok, anak ini harus di paksa terlebih dahulu dan ketika selesai melaksanakan lompatan dan mencocokkan gambar, mereka tidak menampakkkan ekspresi wajah saat bermain seperti anak-anak yang lain. Salah 1 dari ke 2 anak ini juga masih ingin di temani orang tua ketika masuk kelas untuk belajar, dan di kategorikan belum berkembang.

Kemudian untuk 3 anak yang mendapatkan 2 bintang, dapat di kategorikan bahwa anak ini mulai berkembang dalam keampuan sosial emosionalnya. Pada saat kegiatan belajar di kelas, anak-anak ini sudah terlihat seperti anak pada umumnya yang ingin belajar, tetapi karena anak-anak ini jarang melakukan tatap muka disekolah, ada perasaan sedikit malu dalam menyesuaikan diri pada awal kegiatan belajar di mulai. Peneliti membiasakan semua anak untuk menyapa dan memberi salam antara sesama teman dan kepada semua guru. Dan pada saat kegiatan bermain, mereka terlihat tidak ingin berkelompok dan ingin tampil sendiri. Tetapi karena dorongan peneliti dan guru kelas, anak-anak ini melakukan permainan melompat dan mencocokkan bentuk yang telah di contohkan peneliti terlebih dahulu. Ketika melakukan kegiatan, mereka memperlihatkan perasaan mereka pada saat bermain tetapi masih kurang. Dan mereka masih terlihat kurang dalam bersosial atau berinteraksi dengan

teman kelompoknya. Mereka masih malu berbicara dengan teman jika tidak di perintah oleh guru.

Untuk 1 anak lagi yang mendapatkan 3 bintang, dapat di kategorikan berkembang sesuai harapan karena sudah mampu memperlihatkan perasaan ketika bermain dan juga anak ini mudah bersosial atau berinteraksi baik dengan teman-temannya maupun dengan guru yang memberikan pelajaran. Anak ini mampu dalam kemampuan sosial emosionalnya. Namun, belum ada anak yang bisa mencapai 4 bintang dala penilaian ini, karena semua anak belum sepenuhnya berkembang sangat baik.

Adapun masalah yang peneliti dapat adalah ketika anak melakukan kegiatan ini, ada anak yang tidak ingin melakukan kegiatan ini karena merasa malu untuk melompat di depan teman-temannya. Dan harus di bantu oleh peneliti untuk membuat anak ini berani tampil di adepan teman-temannya.

Pada penelitian ini anak yang sudah mampu berkembang dalam kegiatan ini adalah anak yang memperoleh 3 dan 4 bintang. Dalam kegiatan ini terdapat 2 anak yang sudah bisa melakukannya dari 6 anak yang mengikuti kegiatan. Dan dapat disimpulkan bahwa pada siklus 1 ini, hanya terdapat 16,67% dari target yang ditetapkan yakni 100 %. Maka penelitian akan di lanjutkan lagi pada siklus yang ke II.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dari 6 anak yang mengikuti kegiatan belajar, 4 anak sudah mampu berkembang sangat baik

(BSB), dapat dilihat pada saat anak melaksanakan kegiatan belajar dan bermain di kelas menggunakan kegiatan bermain ini, anak sudah mampu bersosialisasi atau berinteraksi dan lebih menunjukkan emosinya atau perasaannya ketika bermain kepada teman-temannya, dan sudah ingin saling menyapa dan berbicara satu sama lain mereka.

Pada saat kegiatan ini selesai, ke 4 anak ini masih ingin untuk mengulangi permainan ini dan guru mengulangi 1 kali lagi secara singkat untuk mengikuti keinginan anak bermain permainan ini.

Dari kedua anak yang di kategorikan berkembang sesuai harapan (BSH), anak yang 1 sudah bisa belajar tanpa orang tua ikut masuk dalam kelas, dan walaupun awalnya masih ingin di bimbing guru ketika melaksanakan kegiatan, akhirnya anak ini mampu melakukan sendiri, walaupun masih belum terlalu terbuka untuk bersosialisasi dengan semua temannya, dan emosi atau perasaan dari anak ini sedikit bisa diperlihatkan kepada guru dan temannya. Tapi pada saat akan mengulangi permainan ini seperti yang di inginkan ke 5 temannya, anak ini sudah tidak ingin melakukannya dan ingin mencari orang tuanya untuk mendampingi di dalam kelas. Dan peneliti memberikan penjelasan agar anak ini bisa mandiri dan terbiasa di kelas berbaur bersama dengan teman-temannya dan guru di kelas ketika melakukan kegiatan.

Dan untuk 1 anak lagi yang mendapatkan bintang 3 sudah

berkembang sesuai harapan (BSH) sudah mau memperlihatkan ekspresi atau perasaannya saat bermain walaupun masih sedikit malu ketika melakukan kegiatan melompat dan mencocokkan gambar dan angka ini. Tapi ketika peneliti memberikan motivasi pada anak ini, akhirnya anak ini ingin melakukannya sendiri tanpa bantuan peneliti dan guru wali kelas.

Berdasarkan penelitian pada siklus II, anak sudah menjalankannya dengan baik dan tidak ada anak lagi yang mendapatkan 1 dan 2 bintang menurut penilaian yang dilakukan oleh peneliti. Hasil belajar yang sebelumnya adalah 16,67% pada siklus I, berubah menjadi 100% pada siklus ke 2. Dengan demikian penelitian ini tidak di lanjutkan karena sudah mencapai peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada kedua siklus ini didapat dari data yang berupa lembar observasi. Dari data lembar observasi tersebut hasilnya digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak.

Kemampuan sosial emosional anak di TK Katolik Santa Theresia Tomohon, pada awal sebelum dilakukan tindakan belum berkembang secara baik. Maka, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan

kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain kooperatif *jump and match the egg*. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan instrument penelitian yang sudah ditentukan yaitu bermain kooperatif *jump and match the egg* atau melompat dan mencocokkan bentuk telur.

Dalam hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah diberikan kepada anak, menunjukkan bahwa permasalahan yang paling mendominasi yaitu berkaitan dengan masalah interaksi antar anak dalam kelas secara nyata belum tampak ketika peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar, lebih khusus dalam hal keterbukaan satu dengan yang lainnya dan bagaimana anak memperlihatkan ekspresinya pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar.

Dengan melakukan kegiatan belajar menggunakan metode bermain kooperatif dan dilaksanakan secara terorganisasi dan terarah serta melibatkan interaksi sosial dalam satu kelompok yang dibarengi dengan adanya perasaan identitas kelompok dan aktivitas yang terorganisir, anak secara aktif dapat belajar menggalang hubungan dengan anak yang lain dalam kelompok dan saling mengikat satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh siswa melalui tes, maka dapat disimpulkan bahwa dalam “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Melalui Metode Bermain Kooperatif *Jump and Match The Egg* di TK Katolik Santa Theresia Tomohon” telah berhasil dilaksanakan.

Dengan demikian penelitian siklus II ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan tindakan dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak yang di buat dalam dua siklus di TK Katolik Santa Theresia Tomohon, peneliti mengambil kesimpulan bahwa kegiatan bermain *jump and match the egg* atau melompat dan mencocokkan bentuk telur adalah kegiatan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *jump and match the egg* pada anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak. Hal ini dapat ditunjukkan dengan perubahan yang baik dari hasil yang diperoleh pada siklus I yang mencapai 16,67% dan pada siklus II hasil yang diperoleh siswa meningkat dengan capaian 100%. Di antara siklus I dan siklus II terdapat peningkatan perubahan sebanyak 83,33%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain kooperatif *jump and match the egg* dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak.

Melalui penelitian yang ini terdapat beberapa hal yang menjadi saran untuk Sekolah dapat lebih meningkatkan kegiatan belajar melalui beberapa metode belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Guru harus melatih kemampuan sosial emosional

anak dalam berinteraksi dengan temannya, dengan guru, dan semua orang yang bertemu dengan anak.

Perlu adanya bimbingan dari orang tua terhadap proses perkembangan anak terutama dalam bersosial dan mengungkapkan emosinya sejak usia dini. Bagi peneliti dapat dijadikan pengalaman yang baik dan pengetahuan agar lebih memahami cara mengembangkan kemampuan anak sejak dini melalui beberapa aspek perkembangan.

Penelitian Tindakan Sekolah (PTS). Yogyakarta: ANDI

Thaniredja, T. Faridli, M. Efi dan Harmianto, S. 2011. *Model Model Pembelajaran Inovatif*: Alfa Beta

Yuliani Nuraini Sujiono, Bambang Sujiono, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks

DAFTAR PUSTAKA

Ali Nugraha, 2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Elisabeth B. Hurlock, 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Penerbit Erlangga

Risaldy, Sabil. 2014. *Bermain, Bercerita, & Menyanyi*. Jakarta: PT Luxima Metro Medima

Risaldy, Sabil, Meity H, 2014. *Panduan Mengatasi Permasalahan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media

Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

Suyadi. 2012. *Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan*