

PENERAPAN METODE PROYEK MELALUI KEGIATAN BERMAIN BERSAMA BERBANTUAN MEDIA SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL DI TK DHARMAPATNI DENPASAR BARAT

Ni Wayan Sriantari Puspa Dewi¹, I Komang Ngurah Wiyasa²,
I Ketut Ardana³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail : sriantari@yahoo.com¹, wiyasangurah@yahoo.co.id²,
ketut_ardana55@yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan sosial-emosional pada anak kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat dengan menerapkan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 18 orang anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki, dan 10 anak perempuan di TK Dharmapatni Denpasar Barat pada kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. Data penelitian tentang perkembangan sosial-emosional dikumpulkan dengan metode observasi dengan instrument berupa lembar format observasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan sosial-emosional dengan penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana pada siklus I sebesar 62,27% yang berada pada kategori rendah ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 80,94% tergolong pada kategori tinggi. Jadi, terjadi peningkatan perkembangan sosial-emosional pada anak sebesar 18,67%.

Kata kunci: metode proyek, bermain bersama, media sederhana, perkembangan sosial emosional.

Abstract

This research aimed to know about the social-emotion development of the B group students kindergarten Dharmapatni West Denpasar by applying the project method through cooperative games activities helped by simple media. This research is classromm action research which consisted of two cycles. The subject of the research was 18 students, consist of 8 boys and 10 girls in group B kindergarten Dharmapatni West Denpasar in the academic year of 2013/2014. The collected data in the research used observation research with observation format an instrument. The result of the data research is analyzed by using descriptive statistic analysis method and quantitative statistic analysis method. From the result of the data analysis, it can be concluded that have increasing that social-emotion development of group B students kindergarten Dharmapatni West Denpasar by applying the project method through cooperative games activities helped by simple media in cycle one is 62,27% which is included in low category but in cycle two the students ability increased become 80,94% which is included in high category. So the social-emotion development of the students increased 18,67%.

Keywords: project method, cooperative games, simple media, social-emotion development

PENDAHULUAN

Anak khususnya anak usia dini merupakan masa paling optimal untuk berkembang. Perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Anak usia dini adalah anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu besar dan senang berpetualang dengan mengeksplor lingkungan sekitar anak. Karakteristik seperti itu perlu dipahami pendidik sehingga dapat menyediakan lingkungan belajar yang sesuai untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Menurut Azizah (2010:1.3), masa usia dini adalah masa peka untuk menerima pengaruh dari lingkungan. hal ini merupakan kesempatan bagi lingkungan, khususnya lingkungan sekolah untuk memberikan pendidikan yang baik untuk membantu mengembangkan perilaku anak yang positif.

Pendidikan anak usia dini sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Pendidikan anak pada usia awal ini merupakan faktor yang sangat penting dan berpengaruh terhadap masa depan anak itu sendiri, bahkan bagi kemajuan suatu bangsa. Asmawati (2011:1.37) menyatakan bahwa usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan (*golden age*) pertumbuhan dan perkembangan anak sekaligus masa kritis (*critical period*) dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak (*the right time growing up child*) dan meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Pada masa ini anak sangat sensitif dan merupakan saat yang paling tepat untuk menerima respons atau rangsangan yang diberikan oleh lingkungannya. Oleh karena itu, lingkungan sebagai unsur yang menyediakan sejumlah rangsangan perlu

mendapat perhatian yang sungguh-sungguh agar penyediaan lingkungan belajar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Mengingat masa emas tersebut, perhatian para pendidik terhadap anak usia dini dirasakan semakin penting.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 bahwa "Tujuan Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional dan kemandirian".

Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai tugas untuk memilih metode pembelajaran dan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang optimal. Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, anak, kurikulum, sarana dan prasarana. Aktivitas belajar yang berdampak pada perkembangan anak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terlibat langsung dan tidak langsung dalam proses pembelajaran. Faktor yang secara nyata dilakoni oleh guru dan dapat mempengaruhi tingkat aktivitas serta perkembangan anak adalah cara guru menyajikan materi pembelajaran. Metode yang digunakan guru dalam proses belajar-mengajar berkaitan dengan keberhasilan proses belajar mengajar pada anak yang hasilnya akan menentukan perkembangan anak. Oleh karenanya keberhasilan suatu metode pembelajaran sangat ditentukan oleh kesungguhan dari guru dalam menerapkan suatu metode pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas yang kurang efektif dapat mempengaruhi keberhasilan anak dalam menerima materi pembelajaran. Menurut Santoso (2005:3.4) ada beberapa hal yang mempengaruhi proses belajar, yaitu 1) perhatian, 2) penghargaan, 3) kreativitas guru, 4) peralatan yang lengkap, 5) pemecahan masalah, 6) menemukan sesuatu, 7) anak belajar dalam kelompok. Maka dari itu

pembelajaran yang efektif dan menyenangkan harus diterapkan sejak usia dini, karena pendidikan yang ditanamkan pada anak sejak dini akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang.

Anak Usia Dini memiliki tingkah laku yang beragam, beberapa dari anak memiliki perilaku yang tampak sama, dan beberapa lagi memiliki perilaku sangat berbeda. Perilaku anak tersebut senantiasa akan berubah seiring berjalannya waktu, perubahan perilaku merupakan hasil dari proses belajar yang telah dialami anak. Oleh karena itu, upaya-upaya untuk pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan melalui bermain. Menurut Asmawati (2011:1.3) bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan sesuatu, mengekspresikan perasaannya, dan anak dapat berkreasi. Kurangnya kreativitas guru akan mempengaruhi proses belajar dan bermain anak sehingga perkembangan sosial-emosional anak tidak dapat berkembang secara optimal. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengamatan pada anak kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat.

Proses pembelajaran di TK Dharmapatni Denpasar Barat sesuai dengan pengamatan sudah berjalan dengan baik, namun guru lebih banyak menggunakan metode konvensional yang lebih di dominasi oleh metode ceramah dan lebih mementingkan hasil karya anak tanpa melihat proses belajar anak, guru jarang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dan bekerja dengan caranya sendiri sesuai kemampuan yang dimiliki, anak hanya sebagai pendengar yang pasif. Hal ini terlihat pada saat observasi langsung, diperoleh beberapa informasi yaitu: 1) pada saat proses pembelajaran guru menjelaskan materi sesuai dengan tema, anak hanya sebagai pendengar, 2) media yang digunakan kurang efektif, sehingga dalam pembelajaran guru lebih banyak demonstrasi, 3) guru belum optimal dalam mengembangkan

potensi lingkungan dan potensi anak berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut tampaknya perlu adanya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak sejak dini, hendaknya pendidikan tersebut dimulai sejak dini, karena dengan memberikan pendidikan sejak dini dapat menjadi acuan bagi anak sebagai penerus bangsa kedepannya.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dalam penelitian ini dipandang penting diterapkannya suatu metode pembelajaran yang menekankan pada aspek kolaboratif sebagai upaya meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak. Salah satu metode pembelajaran yang memiliki aspek kolaboratif pada anak usia dini adalah metode proyek. Menurut Katz (dalam Azisah, 2010:12.3), proyek merupakan penyelidikan dalam waktu yang lama, kegiatan yang bersifat konstruktif dan berpusat pada bermain. Menurut Hildayani (2005: 4.11), melalui bermain anak akan semakin mahir bersosialisasi dengan orang lain dan teman sebayanya. Kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan sosial anak adalah bermain bersama

Menurut Mutiah (2010:143), bermain bersama (*kooperatif*) adalah kegiatan bermain yang masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan, misalnya anak bermain toko-tokoan. Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Mereka bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya dengan bahan tongkat kayu, ranting, sapu, bahkan juga dengan tanah dan lumpur. Menurut Montolalu (2009:1.3) pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya, bermain secara alamiah membuat bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya. Menurut Hildayani (2005:4.1), melalui bermain siswa dapat merangsang penginderaannya, belajar untuk menggunakan otot-otot tubuhnya, mengkoordinasikan penglihatan dengan gerakannya, dan memperoleh berbagai

keterampilan baru. Anak usia dini belum mampu belajar secara formal. Mereka belum mampu untuk duduk diam serta mempertahankan perhatiannya pada suatu hal dalam waktu yang lama seperti yang diharapkan pada anak di atas usia enam tahunan. Menurut Santoso (2005:1.19) manfaat kegiatan bermain adalah: 1) dapat memicu kreativitas, 2) mencerdaskan otak, 3) menanggulangi konflik, 4) mengasah pancaindera, 5) melatih empati. Diharapkan dengan mengetahui serta memahami segala sesuatu yang berhubungan dengan bermain maka pendidik akan mampu menerapkannya di dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang dilakukan sambil bermain dan terarah akan memberikan hasil yang optimal dalam perkembangan anak sehingga tidak ada lagi keluhan bahwa anak TK sudah dibebani kegiatan belajar yang tidak proposional.

Metode proyek melalui kegiatan bermain bersama merupakan salah satu metode yang efektif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Bahri (2006:83) Metode proyek memiliki beberapa kelebihan, adapun kelebihan metode proyek adalah: 1) dapat memperluas pemikiran siswa yang berguna dalam menghadapi masalah kehidupan, 2) dapat membina siswa dengan kebiasaan menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari secara terpadu, 3) metode ini sesuai dengan prinsip-prinsip didaktik modern yang dalam pengajaran perlu diperhatikan, yaitu kemampuan individual siswa dan kerjasama dalam kelompok, bahan pelajaran tidak terlepas dari kehidupan riil sehari-hari yang penuh dengan masalah, dan agar teori dan praktik sekolah serta kehidupan masyarakat menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan.

Kegiatan pembelajaran yang efektif, inovatif dan menekankan pada kerjasama akan dapat memotivasi anak untuk belajar di dalam kelas secara aktif, dan mampu bekerjasama dengan teman sehingga perkembangan sosial-emosional anak akan meningkat.

Selain metode pembelajaran, media juga berkaitan erat dengan keberhasilan

anak. Media yang variatif dan mudah didapat sangat efektif sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. salah satu media yang variatif, inovatif dan tidak berlebihan adalah media sederhana. Menurut Menurut Sadiman (2006), Keunggulan Media Sederhana adalah: 1) dapat mengatasi keterbatasan ukuran, waktu, dan tempat, maksudnya adalah dengan media sederhana dapat membawa dunia luar ke dalam kelas, 2) dapat membuat kongkrit suatu pengertian, maksudnya media sederhana dapat mengatasi verbalisme dalam belajar, 3) dapat memperhatikan bagaimana konstruksi cara bekerja, penampang organisasi sosial masyarakat

Berdasarkan uraian tersebut tampak bahwa dalam rangka meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, kualitas proses pembelajaran perlu dioptimalisasi baik dari segi media maupun metode pembelajaran. Penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama diduga dapat dijadikan sebagai upaya alternatif dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tentang penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana untuk meningkatkan perkembangan sosial-emosional pada anak TK kelompok B semester II di TK Dharmapatni Denpasar Barat tahun pelajaran 2013/2014.

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah "apakah penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional pada anak TK kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perkembangan sosial-emosional setelah diterapkannya metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana pada anak kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok B Semester 2 di TK Dharmapatni Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 18 orang anak, Objek yang ditangani dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial-emosional anak kelompok B Semester 2 di TK Dharmapatni Denpasar Barat dalam kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana.

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK), Agung (2012:2) menyatakan "PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional" dan adapun beberapa tahapan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, adalah sebagai berikut: 1) perencanaan sebelum kegiatan pembelajaran, 2) pelaksanaan kegiatan pembelajaran, 3) pengamatan dalam suatu proses pembelajaran 4) refleksi.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini direncanakan sebanyak 2 siklus, tetapi tidak menutup kemungkinan dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila belum memenuhi target keberhasilan. Akhir siklus I ditandai dengan pelaksanaan kegiatan bermain bersama, begitupun siklus II dan siklus selanjutnya dilakukan apabila siklus II ini belum memenuhi hasil yang diinginkan dan belum memenuhi target keberhasilan.

Penelitian ini menggunakan variabel sebagai objek dalam melakukan suatu pengamatan. Variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini. Dalam penelitian ini hanya melibatkan satu variabel bebas (independent variabel) dan satu variabel terikat (dependent variabel). Menurut Agung (2011:43), pengertian dari variabel bebas adalah satu atau lebih dari variabel-variabel yang sengaja dipelajari pengaruhnya terhadap variabel tergantung. Variabel terikat adalah kondisi yang berubah ketika eksperimen mengintruksi atau mengganti variabel bebas (Riyanto, 2009:40). Dalam penelitian ini sebagai variabel bebas adalah metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media

sederhana dan sebagai variabel terikat adalah perkembangan sosial-emosional.

Dalam penelitian ini data yang diperlukan adalah perkembangan sosial-emosional anak. Untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian, diperlukan suatu metode tertentu untuk memperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Metode pengumpulan data yang di dalam penelitian ini adalah metode observasi. Menurut Agung (2012 : 61) " metode observasi adalah suatu cara memperoleh data dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang sesuatu objek tertentu". Ing Masijo evaluasi (dalam Asmawati, dkk ;2011) mengatakan bahwa pengertian dari metode observasi adalah suatu teknik pengamatan yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung dan secara teliti terhadap suatu gejala dalam situasi di suatu tempat. Menurut Patmonodewo (Asmawati, dkk ;2011), metode observasi merupakan suatu cara untuk mendapatkan keterangan tentang situasi dengan melihat atau mendengar apa yang terjadi, kemudian semua dicatat dengan cermat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode observasi adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengumpulkan data secara sistematis dengan prosedur terstandar, peneliti dan guru dapat secara langsung mengamati di lapangan. Dalam kegiatan penelitian ini, metode observasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data mengenai perkembangan sosial-emosional anak dalam kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan yang terjadi pada perkembangan sosial-emosional pada anak. Pedoman observasi disusun untuk memudahkan dalam melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran terutama dalam kegiatan bermain bersama. Instrumen pengumpulan data digunakan sebagai acuan dalam melakukan observasi pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmapatni Denpasar Barat pada semester 2 pada tahun ajaran 2013/2014.

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, metode analisis statistik deskriptif, dan metode deskriptif kuantitatif. Salah satu metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Analisis Statistik Deskriptif. Menurut Agung (2012:67), metode analisis statistik deskriptif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerangkan rumus-rumus statistik deskriptif seperti: distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (Mean), median (Md), modus (Mo), mean dan standar deviasi, untuk menggambarkan suatu objek/variabel tertentu, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Dalam penerapan metode analisis statistik deskriptif ini, data yang diperoleh dari hasil penelitian ini dianalisis dan selanjutnya disajikan ke dalam: a) tabel distribusi frekuensi, b) menghitung angka rata-rata (Mean), c) menghitung modus (Mo), d) menghitung median (Md), e) menyajikan data ke dalam grafik poligon.

Dalam penelitian tindakan kelas ini selain menggunakan metode analisis deskriptif, penelitian ini juga menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Agung (2012:67) menyatakan metode analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga akan diperoleh kesimpulan umum.

Metode analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat tinggi rendahnya perkembangan sosial-emosional anak Taman Kanak-kanak dalam kegiatan bermain bersama yang di konversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

Untuk mencari rata-rata persen (M%) perkembangan sosial-emosional anak pada setiap siklus dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata persen. Adapun rumus yang digunakan dalam metode analisis deskriptif ini adalah sebagai berikut.

$$M (\%) = \left(\frac{M}{SMI} \right) \times 100\%$$

(Agung, 2010:9)

Keterangan:

M (%) = rata-rata persen

M = rata-rata skor

SMI = skor maksimal ideal

Tingkatan perkembangan sosial emosional anak Taman Kanak-kanak dengan metode proyek dapat ditentukan dengan membandingkan M (%) atau rata-rata persen ke dalam PAP skala lima dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman PAP Skala lima

Persentase	Perkembangan sosial-emosional
90 – 100	Sangat tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
55 - 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

(Agung, 2010, 12)

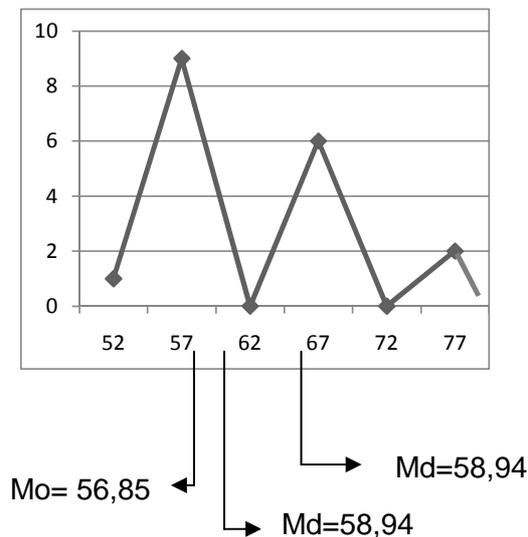
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data tentang perkembangan sosial-emosional pada penelitian siklus I disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung (M), median (Md), modus (Mo), grafik poligon dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP skala lima. Dari hasil observasi yang dilaksanakan pada saat penerapan metode proyek berbantuan media sederhana pada kegiatan bermain bersama dengan menggunakan tiga indikator yang muncul dalam proses pembelajaran, dan akan diberi skor, yakni (****) berkembang sangat baik, (***) (berkembang sesuai harapan, (**)) mulai berkembang, dan (*) belum berkembang. Rata-rata skor yang diperoleh masing-masing siswa di bagi dengan skor maksimal ideal di kali 100 %.

Dari hasil observasi yang dilaksanakan dengan penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana diperoleh rata-rata perkembangan sosial-emosional

(Mean) = 62,27, modus (Mo) = 56,85, median (Md)= 58,94. Dari tabel distribusi frekuensi yang telah dihitung sebelumnya, perkembangan sosial-emosional dalam metode proyek melalui kegiatan bermain bersama pada anak kelompok B semester 2 di TK Dharmapatni Denpasar Barat Tahun 2013/2014 pada siklus I dapat digambarkan menjadi grafik polygon. Adapun grafik polygon perkembangan sosial-emosional anak dalam kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana, dapat disajikan sebagai berikut.

Gambar 1. Grafik polygon perkembangan sosial emosional anak pada siklus I



Berdasarkan perhitungan dan grafik polygon tersebut terlihat $M > Md > Mo$ ($62,27 > 58,94 > 56,85$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data perkembangan sosial-emosional pada siklus I merupakan kurva juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor perkembangan sosial-emosional pada anak TK kelompok B semester 2 tahun pelajaran 2013/2014 di TK Dharmapatni Denpasar Barat berada pada kategori cenderung rendah.

Untuk menentukan tingkat perkembangan sosial-emosional pada anak dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen (M %) dengan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Dari nilai $M\% = 62,27\%$ yang

dikonversikan ke dalam PAP skala lima, seperti yang terlihat pada tabel 1, M % berada pada tingkat penguasaan 55-64 % yang berarti bahwa perkembangan sosial-emosional anak kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat pada siklus I berada pada kriteria rendah.

Hal ini terjadi karena dari hasil pengamatan dan temuan penulis selama pelaksanaan tindakan pada siklus I terdapat beberapa masalah yang menyebabkan perkembangan sosial-emosional anak kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat masih berada pada kriteria rendah, sedangkan dari hasil perkembangan sosial-emosional itu masih perlu ditingkatkan pada siklus II.

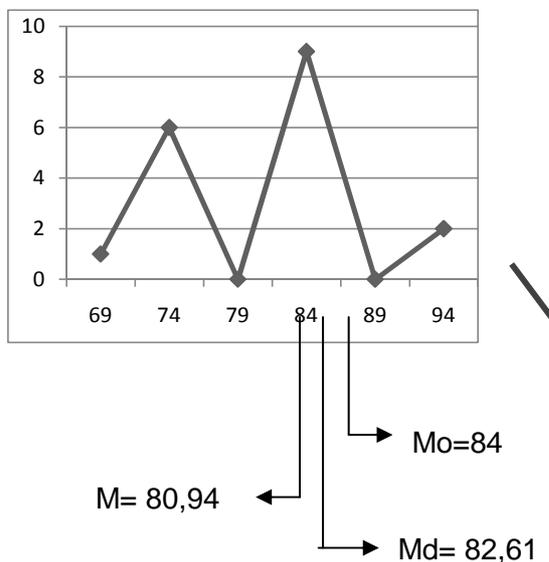
Adapun kendala-kendala yang dihadapi peneliti saat penerapan siklus I antara lain: a) anak masih belum bisa memahami kegiatan bermain bersama yang diterapkan oleh peneliti, anak belum mampu bersosialisasi dengan teman, b) beberapa anak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan, anak masih kurang mampu bekerjasama dan cenderung bersifat individual, c) banyak anak yang kurang terfokus pada kegiatan yang dilaksanakan sehingga suasana kelas menjadi gaduh.

Solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut adalah sebagai berikut. a) menjelaskan kembali kegiatan bermain bersama dan media yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan cara menyampaikan cara kerja dari kegiatan yang dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar anak terbiasa bersosialisasi dengan orang lain dan mampu menghasilkan hasil karya baru yang kreatif dan inovatif, b) membimbing dan menjelaskan pada anak tentang arti pentingnya kerjasama dalam proses pembelajaran, sehingga anak menjadi pribadi yang bersifat sosial, aktif bekerjasama dengan orang lain dan tidak cenderung bersifat individual, c) memberikan stimulus untuk memotivasi anak agar terfokus pada kegiatan pembelajaran dengan memberikan sentuhan, pujian, dan penilaian disesuaikan dengan hasil karya yang telah dihasilkan.

Siklus II juga dilakukan sama seperti siklus I yaitu dilaksanakan selama tiga kali

pertemuan, tiga kali untuk pelaksanaan tindakan dan satu kali untuk refleksi perkembangan sosial-emosional. Hasil analisis data pada siklus II, diperoleh rata-rata (Mean) = 80,94, modus (Mo)= 84, dan median (Md)= 82,61 yang selanjutnya disajikan ke dalam grafik polygon. Adapun grafik polygon perkembangan sosial-emosional anak pada anak kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat dalam kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana pada siklus II, disajikan pada gambar berikut.

Gambar 2. Grafik polygon perkembangan sosial-emosional pada siklus II



Berdasarkan perhitungan dan grafik polygon tersebut terlihat $Mo > Md > M$ ($84 > 82,61 > 80,94$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran skor perkembangan sosial-emosional pada anak kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat pada siklus II merupakan kurva juling negatif.

Dalam penelitian tindakan kelas ini untuk menentukan tingkat perkembangan sosial-emosional anak pada kelompok B dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen (M %) dengan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Dari nilai $M \% = 80,94 \%$ yang dikonversikan ke dalam PAP Skala lima, seperti yang terlihat pada tabel 1, M % berada pada tingkat penguasaan 80-89 %

yang berarti bahwa perkembangan sosial-emosional anak pada siklus II berada pada kriteria tinggi.

Melalui proses perbaikan kegiatan pembelajaran dan pelaksanaan tindakan siklus I maka pada pelaksanaan di siklus II telah tampak adanya peningkatan proses pembelajaran yang diperlihatkan melalui peningkatan perkembangan sosial-emosional pada anak kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat. Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama tindakan pelaksanaan siklus II adalah, a) proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti, sehingga perkembangan sosial emosional anak meningkat sesuai dengan harapan, b) anak yang awalnya cenderung individual dalam proses pembelajaran menjadi aktif dan mampu bekerjasama dengan baik, c) dalam pelaksanaan proses pembelajaran perkembangan sosial-emosional anak sudah meningkat yang awalnya cenderung rendah menjadi tinggi, d) peneliti dalam hal ini berperan sebagai guru yang memberikan motivasi dan bimbingan pada anak yang belum mampu memahami kegiatan yang sedang dilaksanakan.

Secara umum proses pembelajaran dengan penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase (M%) perkembangan sosial-emosional dari siklus I ke siklus II, sehingga peneliti memandang penelitian ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Penyajian hasil penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana ternyata dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak. Hal ini dapat dilihat dari analisis mengenai perkembangan sosial-emosional anak diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh mean atau rata-rata persentase perkembangan sosial-emosional anak

kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat pada siklus I sebesar 62,27% dan rata-rata persentase perkembangan sosial-emosional anak kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat pada siklus II sebesar 80,94%, ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase perkembangan sosial-emosional dalam kegiatan bermain bersama pada anak dari siklus I ke siklus II sebesar 18,67% dan berada pada kategori tinggi, terjadinya peningkatan perkembangan sosial-emosional pada anak saat penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana yang menarik dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disebabkan oleh rasa tertarik anak pada kegiatan dan media pembelajaran yang disajikan oleh guru sehingga perkembangan sosial-emosional anak semakin meningkat dan pada akhirnya anak dapat menghasilkan hasil karya baru yang kreatif dan inovatif. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana dalam proses pembelajaran perlu dilanjutkan dalam pembelajaran selanjutnya.

Penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama dilakukan dalam beberapa proses pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak. Melalui kegiatan bermain bersama anak akan diberikan tugas secara berkelompok sehingga anak dituntut untuk kreatif dan mampu bekerjasama dengan teman untuk menciptakan hasil karya baru yang kreatif dan inovatif sesuai dengan imajinasinya. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini anak akan terbiasa bekerja sama, bersifat empati, mau berbagi dengan teman dan mampu bertanggung jawab dengan tugasnya. Keberhasilan penelitian ini sesuai dengan kajian-kajian teori yang mendukung dalam pelaksanaan penelitian ini, metode proyek merupakan metode yang memberikan kesempatan pada anak untuk bekerja sama dalam melaksanakan kegiatan yang diberikan oleh guru sehingga anak dapat menghasilkan hasil karya baru sesuai dengan kemampuan masing-masing anak.

Penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama dalam penelitian ini dibantu dengan media sederhana. Media sederhana dapat merangsang ide, imajinasi dan perkembangan anak untuk bekerjasama dalam menciptakan hasil karya baru, sehingga perkembangan sosial-emosional anak akan berkembang sesuai dengan harapan.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut ini berarti bahwa dengan penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional pada anak kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat, dan oleh karenanya strategi pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil hasil temuan dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional pada anak kelompok B di TK Dharmapatni Denpasar Barat. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan perkembangan sosial-emosional anak pada setiap siklus. Berdasarkan pelaksanaan siklus I, dapat diketahui pencapaian perkembangan sosial-emosional anak sebesar 62,27% berada pada kategori cenderung rendah dan kurva juling positif dan menjadi 80,94% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi dan kurva juling negatif.

Adapun saran yang dapat disampaikan setelah melaksanakan dan memperoleh hasil penelitian ini yaitu, Kepada siswa, dengan dipergunakannya metode proyek melalui kegiatan bermain bersama berbantuan media sederhana diharapkan anak lebih kreatif dan mampu bekerjasama sehingga dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak. Kepada guru, dalam proses pembelajaran diharapkan menggunakan metode proyek melalui kegiatan bermain bersama sebagai salah satu upaya alternatif untuk meningkatkan perkembangan sosial-

emosional anak. Kepada sekolah, dalam proses pembelajaran sekolah dapat menyediakan media dan fasilitas yang dibutuhkan sebagai penunjang dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kepada peneliti lain hendaknya dapat melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan berbagai metode dan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembanding dalam melakukan suatu penelitian berikutnya yang lebih inovatif, bervariasi dan mampu meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha.
- Asmawati, Luluk. 2011. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Azizah, Muiz., dkk .2010. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Bahri, Syaiful.,dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hidayani, Rini.,dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Koyan, I.W. 2007. *Statistika Dasar dan Lanjut (Teknik Analisis Data Kuantitatif)*. Singaraja: Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta :Universitas Terbuka
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depatemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembina TK dan SD.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Surabaya: Perdana Mulia
- Sadiman, Arif. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali
- Santoso, Soegeng. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain AUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.