

MENGEMBANGKAN ASPEK SOSIAL EMOSIONAL MENGGUNAKAN MODEL DEMONSTRATION, MODEL *NUMBER HEAD TOGETHER* DAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI

Mujahaddah

Program Studi PG-PAUD, Universitas Lambung Mangkurat
jaddah66354@gmail.com

Rustam Effendi

Universitas Lambung Mangkurat
rustameffendi@ulm.ac.id

Wahdah Refia Rafianti

Universitas Lambung Mangkurat
wahdah.rafianti@ulm.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis aktivitas anak, dan capaian perkembangan sosial emosional melalui Model Demonstration, Model *Number Head Together* dan Permainan Tradisional. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian yaitu anak kelompok A2 berjumlah 12 orang, yaitu 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Dari hasil penelitian, maka disimpulkan bahwa menerapkan Model Demonstration, Model *Number Head Together* dan Permainan Tradisional dapat mengembangkan aktivitas anak dan hasil perkembangan sosial emosional anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) atau ★★★★★ dan sangat aktif. Disarankan untuk kepala sekolah, guru, maupun untuk peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan dan menerapkannya untuk kepentingan pendidikan dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional pada diri anak agar lebih baik lagi.

Kata kunci: Sosial Emosional, Menaati Aturan, Model Demonstration, Model Number Head Together, dan Permainan Tradisional

Abstract

The purpose of this study is to analyze children's activity, and social and emotional development achievement by the Demonstration Model, Number Head Together Model and Traditional Games. This research uses a qualitative approach and this type of classroom action research. The research subjects are 12 children in group A2, 7 boys and 5 girls. From the research result, it is concluded that applying the Demonstration Model, Number Head Together Model and Traditional Games can develop children's activities and social emotional development outcomes with Very Well Developed (BSB) or ★★★★★ and very active. It is recommended that school principals, teachers and further researchers be able to use and apply it for educational purposes in developing social emotional abilities in children to make it even better.

Keywords: Obeying the Rules, Model Demonstration, Model Number Head Together, and Traditional Games

PENDAHULUAN

PAUD ditujukan untuk anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilaksanakan untuk memberi stimulus pendidikan dalam menumbuhkan ataupun mengembangkan jasmani, rohani supaya anak mempunyai kesiapan untuk masuk kependidikan selanjutnya. PAUD itu penting dilakukan untuk dasar pembentukan kepribadian setiap orang secara utuh, terhadap membentuk suatu karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria terampil, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan anak usia dini tidak perlu mengeluarkan biaya mahal ataupun dengan suatu wadah tertentu, tetapi pendidikan anak usia dini bisa dari rumah ataupun di pendidikan keluarga (Mulyasa, E. 2012: 1.3).

Pada umumnya pendidikan itu penting dikarenakan pengembangan mental yang terdiri dari intelegensi, tingkah laku sosial yang berlangsung secara sangat cepat. Hal ini menunjukkan pendidikan sejak dini sangat penting, dengan demikian pendidikan harus diterapkan sejak dini dan harus diperhatikan. Pendidikan anak usia dini itu penting dilaksanakan dikarenakan menitikberatkan terhadap peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik yang terdiri dari aspek fisik motorik kasar maupun halus, aspek kognitif, bahasa, nilai agama, seni, aspek sosial emosional, sesuai terhadap keunikan maupun tahapan pengembangan yang telah dilewati oleh anak usia dini. Potensi yang tidak akan kalah penting bagi pengembangan seorang anak yaitu pengembangan sosial emosionalnya. Diana (2017: 32) Ki Hajar Dewantara membagikan pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga bagian (1) informal adalah dalam keluarga, (2) formal adalah sekolah, (3) nonformal adalah masyarakat

Perkembangan aspek sosial yaitu pencapaian kematangan terhadap hubungan sosial (Susanto, 2014: 40). Keadaan pada diri seseorang yang disertai

warna afektif baik terhadap tingkat kelemahan ataupun luas disebut dengan emosi (Yusuf, 2017: 115). Berdasarkan uraian tersebut, perkembangan aspek sosial emosional merupakan pencapaian yang menyangkut pada nilai, norma-norma untuk kehidupan, moral, tradisi yang menjadi satu kesatuan dalam diri seseorang baik terhadap tingkat kelemahan ataupun terhadap tingkat yang luas (mendalam).

Kenyataan yang ditemui di lapangan pada kegiatan dokumentasi pada anak kelompok A2 TK Pertiwi terdapat masalah pada proses pembelajaran pada aspek sosial emosional anak dalam menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan masih belum berkembang karena anak belum mampu menaati aturan, menggunakan peralatan sesuai jenis permainan, dan berhenti bermain pada waktunya. Hal ini terlihat dari hasil perkembangan aspek sosial emosional anak di semester II kelompok A2 dari 12 anak, 25% (3 anak) mendapatkan (★) artinya belum berkembang, 42% (5 anak) mendapatkan (★★) artinya mulai berkembang, 17% (2 anak) mendapatkan (★★★) artinya berkembang sesuai harapan, 17% (2 anak) mendapatkan (★★★★) artinya berkembang sangat baik.

Masalah pada proses pembelajaran tersebut terjadi dikarenakan pembelajaran yang diberikan terlalu monoton bagi anak, tidak bervariasi dan tidak menarik. Jika masih dibiarkan maka anak akan mengalami hambatan pada aspek sosial emosionalnya. Oleh karena itu permasalahan di atas perlu dicari jalan keluarnya, dengan cara menyajikan metode, model pembelajaran, serta kegiatan pembelajaran yang tepat, agar nantinya anak mampu mengatasi masalah yang dimilikinya melalui kombinasi Model *Demonstration*, Model *Number Head Together* (NHT) dan Permainan Tradisional untuk melatih anak dalam menaati aturan.

Menurut Shoiman (2017:62) Model *demonstration* merupakan sebuah model mengajarkan dengan mencontohkan kejadian, aturan, dan urutan melaksanakan suatu kegiatan, dengan langsung ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan.

Model *Number Head Together* (NHT) adalah model belajar yang dilakukan secara berkelompok dan setiap anggota kelompoknya mempunyai tanggung jawab terhadap tugas kelompoknya (Shoiman, 2017: 107). Permainan tradisional merupakan alat permainan yang sudah jadi warisan nenek moyang ataupun orang-orang yang terdahulu dan dapat digunakan sampai sekarang (Fadillah, 2017: 102). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aslamiah, Purwanti, Ngadimun, Noorhapizah, A. Suriasyah, Amelia (2020) menemukan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan perkembangan motorik anak.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis aktivitas anak dan capaian perkembangan sosial emosional melalui *Model Demonstration*, *Model Number Head Together* dan *Permainan Tradisional*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Sanjaya (2012: 33) PTK memiliki tujuan memperbaiki proses dan hasil belajar.

PTK ini dilaksanakan sebanyak 4 pertemuan yaitu dengan 4 tahapan terdiri dari, merencanakan, melaksanakan, mengobservasi, merefleksi (Arikunto, 2015). Pada tahap perencanaan peneliti membuat RPPH, membuat lembar observasi, maupun membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap melaksanakan peneliti melakukan rencana yang telah dibuat terhadap proses belajar mengajar. Pada tahap mengobservasi peneliti melaksanakan

pengamatan terhadap PTK. Pada tahap refleksi peneliti melakukan perbaikan pada aspek yang diamati agar pada pertemuan berikutnya mengalami peningkatan.

Setting penelitian dilaksanakan pada Kelompok A2 TK Pertiwi DWP Setda Prov Kal-Sel. Subjek penelitian yaitu anak kelompok A2 terdiri dari 12 orang, yaitu 7 anak laki-laki serta 5 anak perempuan. Teknik pengumpulan data terhadap penelitian tindakan kelas dilakukan berdasarkan aktivitas guru maupun data aktivitas anak diambil dari observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil penilaian kemampuan sosial emosional dalam menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan diambil dari lembar penilaian sikap harian anak dalam kelas.

Indikator keberhasilan aktivitas guru dalam mengembangkan aspek sosial emosional dikatakan berhasil apabila mampu melebihi nilai yang dapat dikatakan kriteria sangat baik. Apabila terlaksana langkah-langkah kegiatan pembelajaran minimal mencapai kategori sangat baik dengan skor 27 – 32.

Indikator keberhasilan aktivitas anak dalam proses kegiatan pengembangan sosial emosional anak telah mencapai kriteria aktif atau sangat aktif minimal 82%. Dan indikator keberhasilan perkembangan aspek sosial emosional anak secara individu secara individual mencapai minimal bintang (★★★) kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Secara klasikal dengan memperoleh bintang (★★★) dan bintang (★★★★) berkembang sangat baik (BSB), dengan mencapai lebih dari $\geq 80\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari analisis data terhadap penelitian ini, proses pembelajaran melalui kombinasimodel *Demonstration*, *Model Number Head Together* (NHT) dan Permainan Tradisional di kelompok A2 TK Pertiwi DWP Setda Prov Kal-Sel dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan.

Pada setiap pertemuannya aktivitas guru, aktivitas anak, ataupun capaian perkembangan sosial emosional anak mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas guru pada pelaksanaan proses pembelajaran bisa dilihat dengan tabel dibawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	19	Cukup Baik
2	22	Baik
3	29	Sangat Baik
4	31	Sangat Baik

Dari tabel 1 aktivitas guru pada 4 kali pertemuan terlaksana sangat baik. Di pertemuan I guru mendapat 19 kriteria cukup baik. Pertemuan II guru mendapat 22 kriteria baik. Pertemuan III guru mendapat 29 kriteria sangat baik. Dan di pertemuan terakhir yakni pertemuan IV guru mendapat 31 yakni kriteria sangat baik.

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Anak Secara Klasikal

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	33%	Kurang Aktif
2	58%	Cukup Aktif
3	75%	Aktif
4	92%	Sangat Aktif

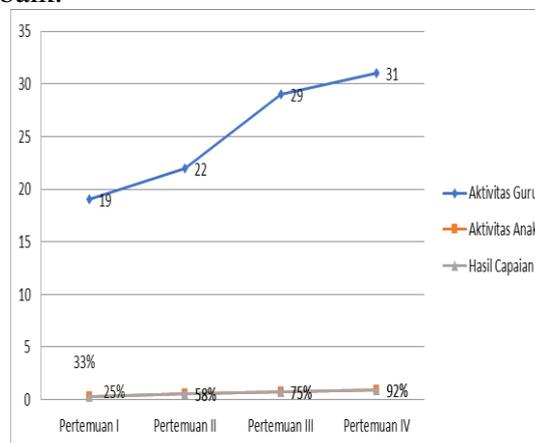
Dari tabel 2, aktivitas anak secara klasikal di pertemuan I memperoleh 33% kriteria kurang aktif, di pertemuan II meningkat 58% kriteria cukup aktif. Pada pertemuan III memperoleh 75% kriteria aktif. Di pertemuan IV meningkat lagi menjadi 92% kriteria sangat aktif.

Tabel 3. Rekapitulasi Capaian Perkembangan Anak Secara Klasikal

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	25%	Belum Berkembang
2	58%	Mulai Berkembang
3	75%	Berkembang Sesuai Harapan
4	92%	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3, capaian perkembangan anak secara klasikal di pertemuan I memperoleh 25% kriteria belum berkembang, di pertemuan II

meningkat menjadi 58% kriteria mulai berkembang. Pertemuan III memperoleh 75% kriteria berkembang sesuai harapan. Dan di pertemuan IV meningkat lagi menjadi 92% kriteria berkembang sangat baik.



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Aktivitas Guru, Anak dan Capaian Perkembangan

Dari gambar 1 dapat dilihat aktivitas guru berpengaruh pada aktivitas anak dan hasil capaian perkembangan anak. Jika aktivitas guru mengalami peningkatan, aktivitas anak juga terjadi peningkatan sehingga hasil perkembangan anak juga mengalami peningkatan yang sama.

Dilihat dari grafik diatas aktivitas guru di pertemuan I mendapatkan skor 19 kriteria cukup baik, di pertemuan II meningkat menjadi 22 kategori baik. Di pertemuan III memperoleh 29 kategori sangat baik, di pertemuan IV meningkat menjadi 31 kriteria sangat baik.

Aktivitas anak juga mengalami peningkatan di setiap pertemuan. Di pertemuan I anak mendapatkan skor 33% kriteria kurang aktif, di pertemuan II meningkat menjadi 58% kriteria cukup aktif. Di pertemuan III anak mendapatkan skor 75% kriteria aktif, di pertemuan IV anak mendapatkan skor 92% kriteria sangat aktif.

Dengan meningkatnya aktivitas anak maka akan berpengaruh terhadap hasil perkembangan anak juga akan meningkat. Hal ini terlihat pada grafik diatas, di pertemuan I anak mendapatkan skor 25% kriteria belum berkembang, di

pertemuan II meningkat menjadi 58% kriteria mulai berkembang. Di pertemuan III anak mendapatkan skor 75% kriteria berkembang sesuai harapan, di pertemuan IV mengalami peningkatan jadi 92 % kategori berkembang sangat baik.

Dari penelitian yang dilaksanakan sebanyak 4 pertemuan, kegiatan yang dilakukan dalam penelitian yaitu mengamati aktivitas guru, aktivitas anak, hasil capaian perkembangan terhadap aspek sosial emosional dalam menaati aturan yang berlaku dalam permainan. Jumlah anak dalam penelitian yang dilakukam adalah sebanyak 12 orang yaitu 7 laki-laki dan 5 perempuan. Pembahasan kemampuan terhadap aspek sosial emosional dalam menaati aturan yang berlaku dalam permainan melalui kombinasi Model *Demonstration*, Model *Number Head Together*, dan Permainan Tradisional di Kelompok A2 TK Pertiwi DWP Setda Provinsi Kalimantan Selatan dengan dilakukam penelitian melalui keempat pertemuan tersebut dinyatakan telah berhasil berkembang.

Pembelajaran ini dilaksanakan melalui kombinasi model *Demonstration*, model *Number Head Together*, dan Permainan Tradisional membuat anak dapat menaati aturan yang berlaku dalam permainan dengan cara melakukan permainan tradisional yaitu permainan ular tangga anak bisa mengikuti aturan main dan bisa menaati aturan dalam permainan sesuai permainan yang dilakukan, dengan model *Demonstration* guru bisa mencontohkan, dan memberi tahu aturan dalam suatu kegiatan yang akan dilakukan, model pengajaran dengan cara mencontohkan aturan, ataupun susunan melaksanakan suatu kegiatan, secara langsung ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan.

Sedangkan dengan model *Number Head Together* membuat agar anak bisa tanggung jawab dalam melakukan permainan tersebut dan membuat kegiatan belajar akan lebih menyenangkan

dikarenakan anak dalam model ini melakukan kegiatan dengan cara berkelompok. Menurut Shoiman (2017: 107) *Number Head Together* adalah model pembelajaran dilakukan dengan kelompok dan semua anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap tugas kelompoknya.

Dilihat pada observasi guru yang telah dilaksanakan selama empat kali pertemuan dari tahap persiapan hingga pelaksanaan mulai efektif. Aktivitas guru dalam pembelajaran pada lembar observasi terlaksana dengan baik dan telah berkembang. Dalam kegiatan mengajar seorang guru diharapkan mempunyai kompetensi dalam merancang maupun mengimplementasikan berbagai pembelajaran yang sesuai terhadap tahap maupun perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan (Indris, 2014:15) bahwa keberhasilan seorang guru dapat menjalankan proses mereka diantaranya terdiri dari penguasaan karakter anak, penguasaan terhadap proses belajar, memberikan fasilitas perkembangan kemampuan anak untuk mengaktualisasi kemampuan yang dipunya serta menyelenggrakan nilai maupun evaluasi proses ataupun hasil belajar.

Guru harus memiliki rasa kasih saying, jiwa kelembutan untuk membuat anak dekat dan nyaman dengannya (Manispal, 2014: 53). Guru juga harus memiliki semangat tinggi untuk mengajar dan menciptakan kegiatan yang menyenangkan.

Pada saat kegiatan pembelajaran guru melakukan kegiatan yang membuat anak lebih tertarik untuk belajar sesuai terhadap prinsip pembelajaran anak usia dini dengan bermain, agar anak menjadi senang ataupun bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut menjadi alasan mengapa aktivitas anak pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Meningkatnya aktivitas anak dalam suatu proses pembelajaran maka merupakan indikator adanya keinginan anak untuk

belajar. Menurut Manispal (2014: 127) pentingnya bermain dalam pendidikan anak usia dini. Suriansyah (2014: 220) belajar dalam membangun yaitu proses aktif dan orang-orang belajar dalam membangun pengetahuan, tidak proses pasif yang mendapat informasi ataupun pengetahuan dari pendidik belaka

Hakikat belajar anak usia dini diutamakan dengan belajar sambil bermain, berorientasi terhadap pengembangan agar memberi kesempatan kepada anak agar aktif melaksanakan bermacam kegiatan pembelajaran ataupun perkembangan seluruh aspek. Keberhasilan proses belajar anak usia dini dilihat dari tercapainya tumbuh kembang anak secara optimal. Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai penghubung untuk anak terhadap lingkungan ataupun perkembangan selanjutnya yaitu bukti keberhasilan pembelajaran di sekolah. Agar proses belajar mengajar bisa berlangsung untuk mencapai tujuan hendaknya memberi semangat kepada anak agar berani mengeluarkan pendapatnya dalam pengembangan proses pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan aktivitas anak (Sitepu, 2014:144).

Pada saat proses pembelajaran dalam perkembangan sosial emosional menaati aturan yang berlaku dalam permainan, guru bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, seperti belajar sambil bermain permainan tradisional sehingga membuat anak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar anak bisa fokus memperhatikan terhadap proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung, sehingga aktivitas anak pada saat pembelajaran mengembangkan kemampuan sosial emosional dapat berkembang dalam menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.

Pembelajaran merupakan proses interaksi anak dan guru ataupun proses belajar terhadap lingkungan belajar.

Belajar adalah dukungan yang telah guru berikan untuk bisa menjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, menguasai kemahiran maupun tabiat, dan membentuk sikap ataupun kepercayaan terhadap anak. Pembelajaran merupakan cara yang dapat membantu anak supaya belajar dengan baik (Mursid, 2015: 37).

Pembelajaran yaitu proses bekerjasama dengan guru ataupun untuk pemanfaatan berbagai potensi maupun sumber yang ada baik dilingkungan sekitar, kemampuan yang bersumber dalam diri anak seperti minat dan bakat anak, kemampuan dasar anak memiliki termasuk gaya belajar, ataupun kemampuan dari luar diri anak, yaitu lingkungan, sarana, sumber belajar untuk upaya dalam mencapai tujuan belajar (Fadillah, 2013).

Anak yang mengalami masa bahagia dipenuhi segala kebutuhan fisik ataupun psikis pada awal perkembangan anak dapat melakukan tugas perkembangan selanjutnya dan agar memahami kebutuhan, karakteristik pengembangan lebih jauh membari peluang untuk peserta didik agar bisa belajar dengan cara yang tepat (Masitoh, 2014). Selain teori tersebut, penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian (Khairatun Nisa, 2018; Eka Emelda Indriyatna, 2018; Mayasari, M., & Asniwati, A, 2018; Wahyudi, M. D., Sin, I., & Fauzana, E.,2018) tentang permainan untuk mengembangkan Aspek Sosial Emosional Anak.

SIMPULAN

Aktivitas anak dan hasil capaian perkembangan menggunakan kombinasi model *Demonstration*, Model *Number Head Together (NHT)* dan Permainan Tradisional mampu mengembangkan aspek sosial emosional anak dalam menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan pada anak kelompok A2 di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Kalimantan Selatan dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) atau (★★★★). Kombinasi model tersebut dapat menjadi

bahan masukan terhadap peningkatan kualitas belajar dalam perbaikan proses maupun hasil belajar anak pada sekolah tersebut dengan model pembelajaran dan permainan yang bervariasi guna meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Aslamiah, R. Purwanti, N. Ngadimun, N. Noorhapizah, A. Suriansyah, R. Amelia. (2020). Learning English Using "Damprak" Game In Early Childhood Education, Banjarmasin South Kalimantan Indonesia, *Edulearn20 Proceedings*, pp. 928-935.
- Diana. (2017). *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Fadillah, M. (2013). *Desain Pembelajaran Paud*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Indris. M. (2014). *Menjadi Pendidik Yang Menyenangkan Dan Profesional*. Jakarta: PT. Luxima metro media.
- Manispal. (2014). *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Masitoh. dkk. (2014). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mayasari, M., & Asniwati, A. (2018). Efforts to Develop Social-Emotional Aspects in Showing Tolerance Using a Combination of Explicit Instruction Model and Cooperative Learning with Playing Method in Early Childhood Education Student's. *Journal of K6 Education and Management*, 1(1), 1-6.
- Mulyasa, E. (2012). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mursid. (2015). *Belajar dan pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Permendikbud. (2014). *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sanjaya, W. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sitepu, B.P. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Rajawali Pers.
- Suriansyah, A. Aslamiah, Sulaiman & Norhafizah. (2014). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Wahyudi, M. D., Sin, I., & Fauzana, E. (2018). Developing Children Gross Motor Skills through Combination of Explicit Instruction Model, Role Playing Model and Jump Rope Game in Kindergarten. *Journal of K6 Education and Management*, 1(1), 7-14.
- Yusuf, S. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.