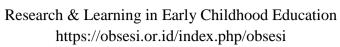


Vol 2 No 1 (2018) Page 20 – 26

JURNAL OBSESI : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI





Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB

Rizki Ananda^{1,} Fadhilaturrahmi^{2⊠}

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Abstrak

Penelitian ini berawal dari temuan bahwa anak-anak pada Kelompok Bermain Tuanku Tambusai cenderung mengalami hambatan dalam perkembangan sosial emosionalnya. Pada observasi yang dilakukan terlihat anak belum bersedia bermain dengan teman sebaya dalam satu kelompok, anak masih menunjukkan sikap ego atau menang sendiri, anak tidak dapat menjalin kerja sama antar anggota kelompoknya, masih menunjukkan sikap saling berebut dalam bermain, dan anak tidak bertanggung jawab dalam melakukan tugasnya. Berdasarkan temuan tersebut peneliti bermaksud untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dengan penerapan permainan kolaboratif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan. Metode dilakukan dengan menggunakan siklus model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahap (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi). Data perkembangan sosial emosional anak dalam pembelajaran diperoleh dari observasi dan dokumentasi yang dianalisis dengan persentase. Penelitian dilakukan dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan melalui permainan kolaboratif dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak-anak Kelompok Bermain Tuanku Tambusai.

Kata Kunci: kemampuan sosial emosional, permainan kolaboratif, kelompok bermain.

Abstract

This research begins with the finding that children in the Tuanku Tambusai Play Group tend to experience obstacles in their emotional-social development. On observations made do not look like children are willing to play with peers in one group, the child still shows ego or self-winding attitude, the child can not cooperate with members of his group, still shows the attitude of competing in the play, and the child is not responsible for doing According to the findings, the researcher intends to develop children's emotional social abilities with the application of collaborative games. The research method used is action research. Methods were performed using Kemmis and Taggart's model cycles consisting of 4 stages (planning, action, observation, and reflection). The child's emotional social developmental data in learning was obtained from observations and documentation analyzed by percentage. Research conducted two cycles, each cycle is implemented in three meetings. The results show through collaborative games can improve emotional-social development in children Tuanku Tambusai Play Group.

Keywords: emotional social skills, collaborative games, play groups.

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

⊠Corresponding author :

Address: Jalan Tuanku Tambusai No 23 Bangkinang ISSN <u>2356-1327</u> (Media Cetak) Email: <u>rizkiananda@universitaspahlawan.ac.id</u> ISSN <u>2549-8959</u> (Media Online)

Phone : 085 376 406 611

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Menurut (Ananda, 2017a) bahwa anak usia dini sering disebut sebagai the golden age fase, karena pada masa ini berbagai kemampuan anak tumbuhdan berkembang dengan sangat pesat. Pemberian stimulasi dan fasilitas yang tepat pada masa ini akan sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi dinyatakan bahwa tujuan KB adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis danfisik yang meliputi moral dan nilai- nilai agama, sosial, emosional serta kemandirian dan juga dalam bidang pengembangan kemampuan dasar yang mencakup kognitif, bahasa, fisik motorik, dan kemandirian. Guru KB hendaknya memahami karakter dan kemampuan anak yang harus dikembangkan anak dimasa selanjutnya.

Kelompok Bermain (KB) adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia dini sebelum memasuki tahap pendidikan dasar. Pendidikan disarankan untuk mengembangkan potensi anak seoptimal mungkin dengan tahap tumbuh kembang anak melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dalam memberikanpelayanan pendidikan, guru KB memegang peranan di dalam menentukan pencapaian tujuan pendidikan yang berlangsung di dalam kelas. Untuk itu, upaya yang dapat dilakukan guru dengan anak adalah meningkatkanperkembangan sosial emosional.

Anak yang memiliki perkembangan sosial emosional yang memadai diyakini akan mampu mendinamisir lingkungan belajar dan membangun iklim yang kondusif, sehingga menimbulkan semangat dan motivasi belajar. Untuk itu, perkembangan sosial emosional merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap anak guna menjalin hubungan yang baik dan harmonis dengan guru dan sesama anak di kelas sehingga tujuan pembelajaran dikelas dapat tercapai.

Perkembangan sosial emosional yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dimasyarakat tempat anak berada (Yusuf, 2004). Selanjutnya (Sanan, 2013) "Perkembangan sosial emosional meliputi

perubahan pada relasi individu dengan orang lain, perubahan emosinya, perubahan kepribadiannya. "Artinya dalam perkembangan seorang anak dalam kehidupannya akanmengalami perubahan sosial emosionalnya sesuai dengan tingkat kematangannya dalam hal hubungannya dengan orang lain, teman sebaya, atau orang tuanya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak usia dini, yakni anak memiliki kemampuan mengelola emosi positif dalam bersosialisasi atau dalam mengadakan interaksi sosial.

Menurut Wolfinger (Suyatno, 2005)"ada empat aspek utama dalam perkembangan sosial emosional, vaitu empati, afiliasi dan resolusi positif." dan kebiasaan perkembangan sosial emosional, yakni: (1) empati meliputi penuh pengertian, tenggang rasa, dan kepedulian terhadap sesama, (2) aspek afiliasi meliputi komunikasi dua arahatau hubungan antar pribadi, kerja sama, dan (3) resolusi konflik meliputipenyelesaian konflik, sedangkan (4) aspek pengembangan kebiasaan positifmeliputi tata krama, kesopanan, dan tanggung jawab. Berdasarkan pendapat Wolfinger dapat dijelaskan bahwa indikator perkembangan sosial emosional, yaitu anak yang memiliki kemampuan perubahan tingkah laku dalam bentuk emosi yang positif saat beriteraksi sosial atau berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya/ orang dewasa, memiliki empati, bekerja sama, dan bertanggungjawab.

Proses sosial emosional sangat diperlukan dalam belajar satu tim atau belajar kelompok karena anak berhubungan dengan teman sebaya sehingga anak harus dapat mengontrol emosinya agar tercipta iklim kondusif dalam belajar. Sebaliknya anak yang kurang memiliki perilaku sosial emosional yang baik dalam aktivitas belajar dirincikan antara lain kurang menerima pendapat dari orang lain, sering memotong pembicaraan orang, kurang sanggup mengontrol atau mengendalikan diri dan temperamennya sekehendak hati.

Menurut Gardner (Mulyasa, 2012) bahwa: "Anak usia dini mempunyai intelegensi atau kercerdasan yang perlu dikembangkan secara optimal." Selanjutnya (Mulyasa, 2012) menjelaskan: "Kecerdasan anak yang perlu kecerdasan dikembangkan di antaranya interpersonal adalah kecerdasan untuk memahami hal-hal yang terjadi pada dirinya. Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan anak untuk mengungkapkan perasaan atau isi hati,

Sedangkan kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang lain." Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilanaktivitas anak dalam kehidupan sosial emosionalnya sangat anak tergantung dari kemampuan dalam mengelola emosi dengan ditandai berkembangnya kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak yang dapat digunakan untuk menguasai bahan pelajaran, mengkombinasikan berbagai cara belajar, serta mampu mengelola interaksi dengan orang lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal pada anak merupakan dasar perkembangan sosial emosional. Jadi, indikator keberhasilan seorang anak dalam kehidupannya tidak dilihat dari nilainya di sekolah tetapi kemampuannya menggunakan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal dalam beradaptasi dengan lingkungan hidupnya, menikmati masa kecil dan berinteraksi dengan teman sebaya secaranyaman, serta menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab.

Hasil prariset menunjukkan bahwa anak didik pada Kelompok Bermain Tuanku Tambusai mengalami hambatan dalam perkembangan sosial emosionalnya. karena anak belum bersedia bermain dengan teman sebaya dalam satu kelompok, anak masih menunjukkan sikap ego atau menang sendiri, anak tidak dapat menjalin kerja sama antar anggota kelompoknya, masih menunjukkan sikap saling berebut dalam bermain, dan anak tidak bertanggung jawab dalam melakukan tugasnya. Upaya yang dilakukan guru selama ini yang sering terlihat adalah menggunakan metode bercerita dan pembiasaan yang terbukti belum maksimal dalam pengembangan aspek keterampilan sosial emosional anak.

Data hasil penilaian prapenelitian, menunjukkan perkembangan sosial emosional anak di KB Tuanku Tambusai dari sejumlah 16 anak perkembangan sosial dan emosional anak yang bervariasi, untuk perkembangan sosial terdapat 1 anak yang sudah berkembang dengan baik, 5 anak yang cukup berkembang, dan 10 anak yang kurang berkembang. Sedangkan untuk perkembangan emosi terdapat 2 anak yang berkembang dengan sangat baik, 3 anak yang berkembang dengan baik, dan 11 anak yang kurang berkembang. Dengan demikian nilai ratarata perkembangan sosial dan emosional yaitu untuk perkembangan sosial anak sebesar 49,9 dan perkembangan emosi anak sebesar 52,5

maka perkembangan sosial dan emosional sebesar 51 tergolong kualifikasi cukup.

Selain itu, berdasarkan observasi awal dalam pembelajaran yang dilakukan masih terdapat kelemahan yang perlu dilakukan perbaikan, terutama yang menekankan pada perkembangan sosial emosional anak dalam bekerja sama mengerjakan tugas, saling menyelesaikan menolong tugas, dan bertanggung jawab membereskan alat-alat permainan yang digunakan dalam belajar.

Berdasarkan kenyataan tersebut, perlu dilakukan upaya perbaikan melalui pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak Kelompok Bermain Tuanku Tambusai. Adapun upaya yang akan dilakukan peneliti adalah dengan menerapkan permainan kolaboratif dalam bentuk pemberian tugas kelompok pada saat kegiatan pembelajaran.

Metode permainan kolaboratif dalam bentuk pemberian tugas kelompok merupakan suatu metode mengajar dengan pembelajaran kelompok atau *cooperatif learning* untuk dapat meningkatkan belajar anak lebih baik dan meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial emosional. Djayadisastra (Isjoni, 2013) mengemukakan "permainan kolaboratif berupa pemberian tugas kelompok merupakan metode pemberian tugas dengan metode belajar kelompok atau lazim disebut dengan metode gotong royong, yaitu suatu metode di mana anak disusun dalam kelompok-kelompok pada waktu mengerjakan tugas.

Davidson dan Kroll (Ananda, 2017b) mendefinisikan "Belajar kooperatif/kolaboratif adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka". Semakin banyak kesempatan yang anak miliki untuk melakukan suatu hal bersama-sama, semakin cepat anakbelajar melakukannya dengan cara bekerja sama (Fauziddin, 2016).

Dengan demikian permainan kolaboratif merupakan metode mengajar dengan cara guru memberikan tugas kepada anak secara berkelompok tertentu agar anak bekerja sama atau secara kolaboratif dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Pada KB pemberian tugas kelompok lebih menekankan kerjasama dan menolong saling untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional. Dengan demikian, diharapkan terjadi perubahan tingkah laku tertentu sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pada anak setelah mengerjakan tugas kelompok.

METODE

Pendekatan digunakan yang dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran pada suatu kelas. Pendekatan kualitatif digunakan karena prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang diamati dari orang-orang atau sumber informasi. Sedangkan untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran dengan pendekatan kualitatif didukung oleh data kuantitatif. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research).

Subjek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok Bermain Tuanku Tambusai dengan jumlah murid 16 orang yang terdiri dari 7 orang perempuan dan 9 orang laki-laki. Mengingat dalam suatu penelitian tindakan kelas peneliti perlu dibantu oleh pendamping sebagai kolaborator bagi peneliti, maka dalam hal ini peneliti meminta bantuan guru-guru KB sebagai guru praktikan dalam penelitian. Adapun guru yang terlibat sebagai kolaborator ini sebanyak 4 orang guru. Guru-guru ini terlibat sebagi rekan diskusi mulai dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan revisi selama peneliti melakukan penelitian.

Kegiatan penelitian dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan, yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH dan RPPM yang telah dibuat. Fokus tindakan adalah penerapan permainan kolaboratif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menjalankan skenario pembelajaran yang telah dirancang dan terdapat dalam RPPH dan RPPM.

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan dari setiap tindakan penerapan permainan kolaboratif pada anak-anak KB terteliti. Data tersebut berkaitan dengan perencanaan, dan hasil pelaksanaan pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, pencatatan lapangan, dan wawancara.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif, yakni analisis data dimulai dengan menelaah pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan

masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir penyimpulan atau verifikasi. Tahap analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah. Hal ini dimaksudkan agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan terfokus kepada berbagai informasi yang mendukung pembelajaran dan yang menghambat pembelajaran. Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

Selanjutnya Data yang diperoleh dari hasil dari proses pembelajaran observasi dianalisis. Setiap proses pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Disamping itu juga seluruh data digunakan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan yang dilakukan. Hasil analisis ini akan dimasukkan dalam laporan penelitian hasil belajar yang diperoleh dianalisis untuk melihat perubahannya, menggunakan statistik dengan rumus yang dikemukakan oleh (Masyhud, 2012). Data yang diperoleh selama pembelajaran diolah dengan teknik persentase menggunakan rumus yang dikemukakan oleh (Masyhud, 2012) $P = F/N \times 100\%$.

Peningkatan aktivitas siswa rendah, cukup tinggi atau sangat tinggi ditentukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh (Arikunto, 2013) yaitu : 1) 81%-100% Sangat Tinggi, 2) 61%-80% Tinggi, 3) 21%-41% Rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Penelitian deskripsi siklus 1 dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin 5 Februari 2017, pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis 8 Februari 2017, pertemuan ketiga dilakukan pada hari Senin 12 Februari 2017, Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Hasil Observasi peningkatan kemampuan sosial emosional anak siklus 1 pertemuan ketiga dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus I

Bosiai Emosionai i man Binias i											
Aspek yang	Pert 1			Pert 2			Pert 3				
Dinilai	S	T	R	S	T	R	S	T	R		
	T			T			T				
Anak dapat	31	26	47	43	19	38%	36	18	25		
bersosialisasi	%	%	%	%	%		%	%	%		
Anak simpati	31	19	50	44%	25	32	50	25	25		
terhadap	%	%	%		%	%	%	%	%		
temannya											
anak dapat	25	25	50	38	25	36	48	25	32		
bersahabat	%	%	%	%	%	%	%	%	%		
Anak merasa	18	31	50	37	31	31	37	31	31		
senang	%	%	%	%	%	%	%	%	%		
dan bahagia	, -										

Berdasarkan tabel di atas pada siklus 1, pertemuan pertama kemampuan anak dalam mengembangkan sosial emosional masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat pada siklus pertemuan pertama, anak dapat bersosialisasi dengan temantemannya melalui permainan kolaboratif yang mendapat nilai sangat tinggi 31.2% nilai tinggi 25%, nilai rendah 43.7%. Selanjutnya pada aspek anak merasa senang dan bahagia yang mendapat nilai sangat tinggi 31.2% nilai tinggi 18.7% dan nilai rendah 50%. Aspek yang ketiga pada anak dapat bersahabat dengan temannya yang mendapat nilai sangat tinggi 25%, nilai tinggi 25%. Nilai rendah 50%. Aspek yang keempat pada anak merasa simpati terhadap temantemannya nilai anak yang sangat tinggi 18.7%. nilai tinggi 31.2%. nilai rendah 50%.

Pada pertemuan kedua siklus 1 mulai terjadi peningkatan pada beberapa aspek kemampuan yang dinilai seperti anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya melalui permainan kolaboratif yang mendapat nilai sangat tinggi 43.7% yang mendapat nilai tinggi 18.7%. yang mendapat nilai rendah 37.5%. Selanjutnya pada aspek kemampuan anak merasa senang dan bahagia yang mendapat nilai sangat tinggi 43.7%. nilai tinggi 25%. Nilai rendah 31.2%. Aspek yang ketiga anak dapat bersahat dengan teamannya yang mendapat nilai sangat tinggi 37.5%. nilai tinggi 25% nilai rendah 37.5%. Aspek yang keempat pada anak merasa simpati terhadap teman-temannya yang mendapat nilai yang sangat tinggi 37.5%. nilai tinggi 31.2%. dan nilai rendah 31.2%.

Pada pertemuan ketiga siklus 1 juga mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pertemuan pertama dan kedua. Pada kemampuan anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya melalui permainan kolaboratif nilai sangat tinggi 36.2% nilai tinggi 18.7%. nilai rendah 25%. Selanjutnya pada aspek anak merasa

senang dan bahagia yang mendapat nilai sangat tinggi 50%. nilai tinggi 25%. Nilai rendah 25%. Aspek yang ketiga anak dapat bersahabat dengan temannya yang mendapat nilai sangat tinggi 43.7%. nilai tinggi 25%. Nilai rendah 31.2%. Aspek yang keempat pada anak merasa simpati terhadap teman-temannya yang mendapat nilai sangat tinggi 37.5% nilai tinggi 31.2%. nilai rendah 31.2%.

Berdasarkan pelakasanaan pada siklus 1 ternyata belum mencapai kritiria ketuntasan, maka peneli melanjutkan penelitian pada siklus ke II yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 26 Februari 2018, Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 1 Maret 2018, Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin 5 Maret 2018. Hasil Observasi siklus II Pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus II

Aspek yang	oek yang Pert 1			I	ert :	2	Pert 3		
Dinilai	S	T	R	S	T	R	S	T	R
	T			T			T		
Anak dapat	63	19	18	81%	19	0%	94	6%	0%
bersosialisasi	%	%	%		%		%		
Anak simpati	50	31	19	63	25	12	94	6%	0%
terhadap	%	%	%	%	%	%	%		
temannya									
anak dapat	56	31	23	62	31	7 %	94	6%	0%
bersahabat	%	%	%	%	%		%		
Anak merasa	56	25	19	75	13	12	86	7 %	7 %
senang	%	%	%	%	%	%	%		
dan bahagia	,0								

pertama kemampuan anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya melalui permainan kolaboratif yang mendapat nilai sangat tinggi 62.5%. nilai tinggi 18.7%.dan nilai rendah 18.7%. Selanjutnya pada aspek kemampuan anak merasa senang dan bahagia yang mendapat nilai sangat tinggi 56.2%. nilai tinggi 25%, nilai rendah 18.7%. Aspek yang ketiga anak dapat bersikap bersahabat dengan temanya yang mendapat nilai sangat tinggi 56.2%. nilai tinggi 31.2%. nilai rendah 25%. Aspek yang keempat anak merasa simpati terhadap teman-temannya yang mendapat nilai sangat tinggi 50%. Nilai tinggi 31.2% nilai rendah 18.7%.

Pada pertemuan ke dua juga terjadi peningkatan dibandingkan pada pertemuan pertama. Pada kemanpuan anak Kelompok Bermain (KB) dapat bersosialisasi dengan temantemannya melalui permainan kolaboratif yang mendapat nilai sangat tinggi 81.2% nilai tinggi 18.7%, dan nilai rendah 0%. Selanjutnya dari hasil penelitian aspek kemampuan anak merasa

senang dan bahagia yang mendapat nilai sangat tinggi 75%. nilai tinggi 12.5%.nilai rendah 12.5%. Aspek yang ketiga anak dapat bersikap bersahabat dengan temanya yang mendapat nilai sangat tinggi 62.5%. nilai tinggi 31.2%, nilai rendah 6.25%. Aspek yang keempat anak merasa simpati terhadap teman-temannya yang mendapat nilai sangat tinggi 62.5%. Nilai tinggi 25% nilai rendah 12.5%.

Pada pertemuan ke tiga juga mengalami peningkatan yang sangat berarti terhadap kemampuan sosial emosional anak. Hal tersebut dapat dilihat Pada kemanpuan anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya melalui permainan kolaboratif yang mendapat nilai sangat tinggi 93.7% nilai tinggi 6.25% dan nilai rendah 0%. Selanjutnya pada aspek kemampuan anak merasa senang dan bahagia yang mendapat nilai sangat tinggi 87.5%. nilai tinggi 6.25%.nilai rendah 6.25%. Aspek yang ketiga anak dapat bersikap bersahabat dengan temanya yang mendapat nilai sangat tinggi 63.7%. nilai tinggi 6.25%. nilai rendah 0%. Aspek yang keempat anak merasa simpati terhadap teman-temannya yang mendapat nilai sangat tinggi 93.7%. Nilai tinggi 6.25% nilai rendah 0%.

Pembahasan

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan mengenai hasil observasi peningkatan perkembangan sosial emosional anak. Pada kondisi awal, peneliti melihat bahwa masih banyak anak yang belum bersosialisasi dan mengontrol emosi. Selain itu masih banyak anak yang tidak dapat bekerjasama dengan temannya. Berdasarkan kondisi awal tersebut, terlihat sebagian anak di KB Tuanku Tambusai mengalami kesulitan ketika bekerjasama dengan temannya. Dampak yang ditimbulkan terhadap adalah bahwa perkembangan sosial emosional anak tidak berkembang dengan baik. Pada kondisi awal, dari total anak yang berjumlah 16 orang, anak yang berkategori sangat tinggi dalam bersosialisasi dengan teman-temannya hanya 3 orang dengan persentase 18,7% dan anak yang berkategori sangat tinggi pada melatih kesabarannya 2 orang dengan persentase 12,5% sementara anak yang berkategori sangat tinggi pada bersikap bersahabat dengan temantemannya juga 2 orang dengan persentase 12,5% dan anak yang berkategori sangat tinggi pada aspek kemampuan dalam dapat mengontrol emosinya juga 2 orang dengan persentase 12,5%, sementara anak yang berkategori sangat tinggi pada aspek kemampuan dalam dapat mengontrol

emosinya sendiri ada 3 orang dengan persentase 18,7%.

Setelah diadakan pertemuan pada siklus I peneliti melakukan kegiatan refleksi dengan guru-guru pada KB Tuanku Tambusai. Dan disimpulkan bahwa perlu melanjutkan pada siklus berikutnya karena dalam pelaksanaan siklus I masih banyak anak yang kemampuannya rendah, serta permainan kolaboratif seperti menggunting dan menempel pada pola gambar yang disediakan guru belum sepenuhnya terlaksana dengan baik. Pada siklus II, terlihat peningkatan yang sangat baik karena guru memberikan banyak kesempatan pada anak untuk melihat pola gambar secara bebas. Keberhasilan meningkatkan perkembangan sosial emosional dengan permainan kolaboratif, dijabarkan sebagai berikut: a) Ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus I dan pada siklus II sudah berjalan dengan baik sehingga dapat dilihat hasilnya, b) Perkembangan sosial emosional anak dengan permainan kolaboratif, c) Pada pertemuan akhir yaitu pertemuan 3 siklus I dan pertemuan siklus II meningkat sebagai berikut: 1) Kemampuan anak yang berkategori sangat tinggi dalam bersosialisasi dengan teman-temannya sebanyak orang dengan persentase 5,5%, 2) Kemampuan anak yang berkategori sangat tinggi dalam melatih kesabarannya berjumlah orang dengan persentase 4,5%, 3) Kemampuan anak yang berkategori sangat tinggi pada bersikap bersahabat dengan temannya orang dengan persentase 4,25%, 4) Kemampuan anak yang berkategori sangat tinggi pada mengontrol emosinya berjumlah 17 orang dengan persentase 4,25%.

Berdasarkan keterangan di atas, terjadinya peningkatan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan kolaboratif sebagai berikut: 1) Peningkatan perkembangan sosial emosional anak dari pratindakan ke siklus I terjadi karena guru sudah memfasilitasi anak didik dengan permainan yang memungkinkan mereka bekerja dalam tim secara kolaboratif seperti menggunting dan menempel gambar pada pola gambar yang sudah disediakan. 2) Peningkatan aspek sosial emosional anak dari siklus I ke siklus II terjadi berdasarkan refleksi peneliti dengan guru-guru, peneliti bersama-sama dengan guru memperbaiki kembali perencanaan pembelajaran secara matang dan menganalisis semua kekurangan-kekurangan yang dilakukan pada siklus I seperti yang dijelaskan oleh

(Ananda & Fadhilaturrahmi, 2017) "bahwa sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran perlu dilakukan fase perbaikan diantaranya fase studi kepustakaan, fase analisis siswa, fase analisis materi, dan fase design pembelajaran". Adapun kegiatan perbaikan yang dilakukan diantaranya 1) media pembelajaran berupa kertas-kertas yang akan dijadikan anak sebagai pola untuk disusun ke dalam kotak *puzzle* diganti karena kertas pada siklus I terlalu tipis sehingga menyulitkan anak dalam menggunting dan menemple gambar secara berkelompok. 2) Guru menyediakan spase (jarak) yang lebih luas kepada setiap kelompok untuk bekerjasama karena pada siklus I terjadi kendala dalam interaksi kelompok karena jarakn antar kelompok yang terlalu dekat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada para guru KB Tuanku Tambusai yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian serta bersedia dalam menerapkan permainan kolaboratif pada anakanak KB Tuanku Tambusai. kepada editorial dan reviewer Jurnal Obsesi yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal ini siap untuk diterbitkan. Untuk semua teman sejawat dosen dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan semangat dalam penulisan ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya.

SIMPULAN

Peningkatan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan kolaboratif di KB Tuanku Tambusai : 1) Anak Usia Dini adalah anak sejak lahir hingga berusia 6 tahun. Masa ini disebut juga dengan masa golden age yang berarti masa yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan, 2) Perkembangan sosioal emosional dapat dilakukan melalui permainan kolaboratif. 3) Permainan kolaboratif memberikan pengaruh yang cukup besar untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, 5) Pemahaman anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada kondisi awal sebelum tindakan dilakukan, anak sangat perkembangan sosial emosionalnya. Pada siklus I sudah megalami peningkatan pada pertemuan satu hingga ketiga, akan tetapi belum mencapai tujuan yang diinginkan. Kemudian dilanjutkan tindakan pada siklus II dan mengalami peningkatan yang sangat berarti dari pertemuan satu hingga pertemuan tiga.

Berdasarkan kesimpulan telah vang diperoleh dalam penelitian ini demi kesempurnaan Penelitian Tindakan Kelas dimasa yang akan datang maka diberikan saran yang membangun tentang: 1) Bagi guru hendaknya meningkatkan perkembangan emosional anak dengan permainan kolaboratif, 2) Untuk merangsang dan memotivasi anak dalam hendaknya pembelajaran, maka guru menciptakan suasana kelas kondusif agar dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan anak, 3) Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan artikel ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan bagi pendidikan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017a). Implementasi Nilai-Nilai Moral dan Agama Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*.
- Ananda, R. (2017b). Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 7(1), 46– 57.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2017). Evaluasi Pembelajaran IPS Berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 11–21.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Paud Tambusai*, 2, 73–78.
- Isjoni. (2013). Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok. Bandung: Alfabeta.
- Masyhud. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanan, M. Y. dan J. S. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Gaung Persada Press Group.
- Suyatno. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yusuf, S. (2004). Manfaat Kecerdasan Spritual dan Berpikir Integralistik dan Holistik Untuk memaknai Hidup. Bandung: Pustaka Mizan.