

Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Dengan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Efendi¹, Joko Siswanto², Rasiman³

^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang

Email : efendiPk1@gmail.com¹, jokosiswanto@upgris.ac.id², mpdrasiman@yahoo.co.id³

Abstrak

Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Sugiono (2015:407) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Berdasarkan hasil penelitian pengembangan permainan ularnaga modifikasi untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini ditaman kanak -kanak maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut (1) Hasil Validasi permainan ularnaga modifikasi untuk meningkatkan kemampuansosial emosional anak usia 5-6 th dengan kriteria sangat valid di Tk Pembina Batang. (2)Kepraktisan permainan ularnaga modifikasi yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di taman kanak-kanak berdasarkan hasil angket tanggapan guru dan siswa di TK pembina Batang.(3)Mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 th di Taman Kanak-Kanak, Keefektifan pembelajaran menggunakan permainan ular naga modifikasi dapat dilihat melalui uji efektifitas dengan hasil yaitu permainan ularnaga modifikasi mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional motorik anak usia dini di taman kanak-kanak Pembina Batang, hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata penilaian kemampuan belajar siswa 4.00. dapat disimpulkan ke efektifan permainan ular naga modifikasi.dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini masuk dalam kreteria sangat baik.

Kata Kunci : ,*permainan ularnaga modifikasi,sosial emosional,bermain*

Abstract

The type of research being carried out is the research and development method or *Research and Development (RnD)*. Sugiono (2015: 407) states that research and development methods are methods used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. Based on the results of research on the development of a modified snake game to improve social emotional abilities of early childhood in kindergarten, it can be concluded as follows (1) Validation results of modified snake game to improve social emotional abilities of children aged 5-6 years with very valid criteria in Kindergarten Stem Builder. (2) The practicality of the modified snake game that was developed can improve the social emotional abilities of early childhood in kindergarten based on the results of a questionnaire on the responses of teachers and students in Kindergarten Guiding Batang. (3) Being able to improve the social emotional abilities of children aged 5-6 years in the park Children, the effectiveness of learning using the modified dragon game can be seen through the effectiveness test with the result that the modified snake game is able to improve the social emotional motor skills of early childhood at Pembina Batang kindergarten, this is indicated by the average value of the assessment of learning abilities students 4.00. it can be concluded that the effectiveness of the modified dragon game in improving the social emotional abilities of early childhood is included in very good criteria.

Keywords: *modified dragon game, social emotional, play*

PENDAHULUAN

Sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses belajar anak tentang bagaimana berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada, dan anak lebih mampu mengendalikan perasaan-perasaannya sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan tersebut (M Ramli, 2005: 208). Perkembangan sosial emosional dapat dioptimalkan dengan berbagai cara, salah satunya melalui permainan. Permainan merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional seperti kerjasama, interaksi, tanggung jawab, kejujuran, sportivitas, dan sebagainya.

Masa usia dini merupakan masa bermain yang mana sebagian waktunya digunakan untuk bermain. Hal ini diperkuat oleh pendapat Diana Mutiah (2010: 91) yang menyatakan bahwa pada dasarnya anak-anak belajar melalui permainan. Melalui bermain, anak usia dini tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilakunya. Bermain juga dapat berfungsi sebagai terapi dalam kehidupan anak karena dengan bermain anak mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan ranah afektif, perasaan, emosi, pikiran maupun konatif (Agoes Dariyo, 2007: 231). Sigmund Freud juga menyatakan bahwa bermain merupakan sarana katarsis untuk mengatasi masalah psikoemosional individu (Agoes Dariyo, 2007: 231). Hal senada disampaikan oleh Yudrik Jahja (2011: 192) bahwa permainan dapat mengasah fungsi emosi anak karena melalui permainan memungkinkan anak belajar menyelesaikan sebagian masalahnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Permainan juga membantu anak membebaskan perasaan yang terpendam karena tekanan batin terlepas melalui permainan. Melalui permainan diharapkan dapat meningkatkan minat dan antusias anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran di TKN Pembina Batang, sebagian guru masih jarang menerapkan permainan, baik permainan tradisional dan modern. Pada umumnya kegiatan di TKN Pembina Batang lebih didominasi kegiatan individu seperti mengerjakan Lembar Kegiatan Anak (LKA) di dalam kelas. Anak juga lebih banyak duduk dan memegang pensil atau krayon dalam pembelajaran. Apabila pembelajaran tidak sama sekali atau minim menggunakan model kelompok. dikhawatirkan perkembangan sosial seperti kerjasama dan perkembangan emosi seperti pengendalian diri kurang terasah dengan baik.

Berdasarkan pengamatan di sekolah kami 50% anak kurang dalam mengembangkan sosial emosional anak antara lain ada anak yang masih bermain sendiri dan tidak mau bergaul dengan temannya TK menunjukkan bahwa jarang dilakukan permainan disebabkan oleh kurangnya lahan untuk bermain dan keterbatasan pengetahuan guru TK untuk mengembangkan permainan. Permainan yang dilakukan hanyalah permainan yang tersedia di lingkungan TK yang belum dikembangkan oleh guru.

Pembelajaran melalui permainan ularnaga diharapkan dapat meningkatkan sosial emosional anak dalam mengikuti pembelajaran. Anak dapat belajar banyak hal melalui permainan. Diharapkan pula, keterbatasan lahan tidak menjadi kendala atau hambatan bagi guru untuk menyelenggarakan pembelajaran secara kelompok. Oleh karena itu, berdasarkan adanya permasalahan tentang keterbatasan pengetahuan guru tentang ragam permainan untuk mengasah perkembangan sosial emosional, mendorong peneliti untuk mengembangkan panduan model permainan ularnaga modifikasi sesuai tema yang dapat dikembangkan di TKN Pembina Batang untuk membantu memberikan gambaran tentang permainan yang dapat diimplementasikan di TK dalam rangka mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak.

METODE

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian pengembangan atau *Reseach and Development (RnD)*. Sugiono (2015:407) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan tidak selalu tidak berbentuk benda atau perangkat keras (hardware) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan atau laboratorium atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dll. (Sukmadinata,2010:164-165).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian pengembangan (RnD) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau pengembangan suatu produk yang sudah ada melalui tahap uji keefektifan produk tersebut dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu permainan sunda manda termodifikasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK N Pembina yang terletak di Jl. Damar No. 1 Desa Kalisalak Batang, Kabupaten Batang, Jawa tengah Penelitian ini tahun 2021/2022.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono variabel adalah suatu kualitas (qualities) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya (Sugiyono 2019a). Berdasarkan pengertian tersebut, maka variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari seseorang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel terikat (dependent) dan variabel bebas (independent) .

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat atau variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2019). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah bermain dan kemampuan sosial emosional. Variabel Bebas (*Independen*) :

Variabel bebas atau variabel independen menurut Sugiyono adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono 2019a). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan ular naga, yang dalam hal ini adalah akibat yang ditimbulkan oleh pengalaman yang diperoleh anak dalam proses permainan ularnaga.

D. Desain Penelitian dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *Define*(pendefinisian); (2) *Design*(perancangan); (3) *Develop*(pengembangan); Untuk memudahkan proses penelitian, maka disusunlah sebuah alur penelitian yang memuat tahapan penelitian.

E. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini yakni siswa TK N Pembina Batang kelompok B3 pada tahun ajaran 2021/2022. Banyaknya siswa yang menjadi subjek penelitian yakni 20 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan

F. Desain dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); (4) *Disseminate* (penyebaran).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pendefinisian (Define)

Menurut Sugiyono (2009: 297), penelitian pengembangan atau research and development (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan mengkaji

keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di TK Pembina Batang , Kecamatan Batang yang beralamatkan di Jalan Damar, Kecamatan Batang Kabupaten Batang dilakukan pada tahun pelajaran 2021/2022.

Tahap *Define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, namun untuk analisis konsep dan spesifikasi tujuan atau perumusan tujuan didapatkan melalui analisis tugas. Berikut penjelasannya:

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam permainan ularnaga modifikasi sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan studi lapangan di TK N Pembina Batang. Pada tahap studi lapangan dilaksanakan observasi dan wawancara dengan guru untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah, termasuk di dalamnya kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi, fakta dan permasalahan tentang pembelajaran permainan ularnaga modifikasi di lapangan sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran.

2) Analisis siswa

Analisis siswa dilakukan pada awal perencanaan, analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan dan pengalaman siswa, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis siswa meliputi kemampuan akademik, usia, dan motivasi permainan ularnaga modifikasi terhadap pengembangan sosial emosional.

3) Analisis tugas

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Analisis tugas dilakukan untuk merinci isi materi ajar dalam bentuk garis besar. Analisis ini mencakup: (1) analisis struktur isi, (2) analisis prosedural, (3) analisis proses informasi, (4) analisis konsep, dan (5) perumusan tujuan.

4) Analisis konsep

Analisis konsep (*concept analysis model*) merupakan model pembelajaran yang sifatnya membelajarkan siswa mengenai bagaimana memproses informasi yang berkaitan dengan pelajaran.

5) Spesifikasi tujuan

Suatu metode studi yang bersifat mendalam dan penuh dengan kehati-hatian dari segala bentuk fakta yang dapat dipercaya atas suatu masalah tertentu guna agar dapat memecahkan masalah tersebut.

2. Hasil Produk (Design)

Pengembangan permainan Ularnaga dikembangkan dengan buku Permainan ularnaga modifikasi dengan metode bermain untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Didalamnya terdapat beberapa variasi permainan ularnaga modifikasi. Buku permainan ularnaga modifikasi ini bisa digunakan oleh guru dan juga anak.

Berikut adalah contoh dari produk yang terdapat pada buku permainan ular naga modifikasi :

a. Desain produk buku permainan ularnaga modifikasi

Identitas Produk

Bentuk Fisik : Bahan Cetak

Judul : ***Permainan ularnaga modifikasi dengan Metode bermain untuk meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun..***

Sasaran : Anak usia dini (5-6 th)

Nama Pengarang : Efendi

Tebal Halaman : 12 Halaman

Ukuran Kertas : 28 cm x 14 cm)

3. Hasil Pengembangan (Develop)

Instrument yang telah disusun divalidasi oleh Validator yang berpengalaman dalam bidang penelitian pendidikan. Tujuan dengan adanya validasi , yakni untuk mengetahui tingkat kelayakan instrument dalam bidang .

Peneliti merancang pembelajaran untuk pengembangan Sosial emosional anak usia dini dengan tujuan agar kemampuan sosial emosional wa dapat berkembang dengan baik. Pada awal penelitian, materi dinilai oleh para ahli materi dan Rata rata penilaian masing – masing para ahli menunjukkan bahwa permainan ular naga modifikasi untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini layak digunakan denagn sedikit revisi.

Tabel 4.1 Hasil Validasi

No	KETERANGAN	Validator 1	Validator 2
1.	Tidak dapat digunakan	-	-
2.	Digunakan dengan banyak revisi	-	-
3.	Digunakan dengan sedikit revisi	√	√
4.	Digunakan tanpa revisi	-	-

Hasil Validasi para validator, Sebelum diujicobakan pada pembelajaran di kelas, materi yang ada pada permainan ularnaga modifikasi telah direvisi melalui serangkaian kegiatan yaitu Validasi . Berdasarkan data dari kegiatan validasi , setelah dianalisis diperoleh koefisien validitas dan reabilitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran seperti yang terlihat pada tabel 4.2.

Tabel. 4.2 Penilaian Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor		Kategori
		V.1	V.2	
Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai anak usia 5-6 th.	4	4	BSB
	2. Permainan ular naga modifikasi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai anak 4-5 tahun	4	4	BSB
	3. Kelengkapan permainan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun	4	4	BSB
	4. Media Permainan sesuai dengan tingkat perkembangan anak	4	4	BSB
	Jumlah rata-rata	4,00	4,00	BSB
Keakuratan	1. Permainan yang disajikan sesuai dengan kebenaran permainan anak usia 5-6 tahun	4	4	BSB
	2. Media yang digunakan dalam permainan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun	4	3	BSB
	3. Media yang digunakan sesuai dengan usia anak	4	4	BSB
	4. Permainan sesuai dengan pendekatan Saintifik	4	4	BSB
	Jumlah rata-rata	4,00	3.75	BSB
Kesesuaian penyajian	1. Mendorong rasa keingintahuan anak usia 5-6 tahun terhadap permainan ular naga modifikasi	4	4	BSB
	2. Meningkatkan perkembangan sosial emosionl anak usia dini	4	4	BSB

sesuai kompetensi dasar penyajian 6 aspek	3. Mampu meningkatkan koordinasi mata tangan dalam melakukan permainan ularnaga modifikasi	4	4	BSB
	4. Menumbuhkan minat anak usia dini dalam belajar	4	4	BSB
	5. Kegiatan yang menunjukkan anak mampu bersosialisasi untuk Kerjasama melatih sosial emosional anak	4	4	BSB
Jumlah rata-rata =		4,00	4,00	BSB

Tabel 4.3 Rangkuman Penilaian Hasil Analisis Validator 1 dan 2

No.	Aspek Penilaian	Jumlah rata – rata	
1.	Relevansi	4,00	4,00
2	Keakuratan	4,00	3,75
3	Kesesuaian Penyajian 6 Aspek Perkembangan	4,00	4,00
Jumlah rata – rata penilaian		4,00	4,00
Jumlah total rata-rata		3,95	

Tabel. 4.4 Rangkuman Penilaian Validator 1 dan 2

No.	Aspek Penilaian	Jumlah rata – rata	
		Validator 1	Validator 2
1.	Relevansi	4,00	4,00
2	Keakuratan	4,00	3,75
3	Kesesuaian Penyajian 6 Aspek Perkembangan	4,00	4,00
Jumlah rata – rata penilaian		4,00	3,90
Jumlah total rata-rata = 3,95			

Berdasarkan hasil total jumlah penilaian analisis validator 1 dan 2 , Maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular naga modifikasi sudah dinilai oleh para ahli mendapatkan total rata – rata 3,95 mendapat kategori “ Baik”. Maka permainan ularnaga modifikasi dapat digunakan “ dengan sedikit revisi”.

a. Analisis Hasil Validasi Buku Permainan ular naga modifikasi

Pada penilaian analisis hasil Validasi ,peneliti membuat sebuah produk berupa buku untuk menarik minat belajar siswa produk dinilai berdasarkan pada kualitas materi pada buku permainan ular naga modifikasi. Terdapat dua belas penilaian pada aspek tersebut. Penilaian analisis hasil validasi tersebut diuji oleh dua penguji ahli yang kompeten. Hasil penilaian terhadap dua belas aspek materi tersebut oleh kedua ahli materi adalah sebagai berikut :

Tabel. 4.5 Penilaian Hasil Analisis Validator 1 dan 2

No.	Aspek penilaian	Skor		Kategori
		V1	V2	
1	Kejelasan petunjuk permainan	4	3	BSB
2	Kegiatan pemanasan	4	4	BSB
3	Kegiatan Pelaksanaan	3	4	BSH
4	Ketepatan dalam permainan	3	4	BSH
5	Cara penyajian Permainan	4	4	BSB
6.	Aturan Permainan	4	3	BSB
7.	Interaktif	4	4	BSB
8.	Pemilihan jenis, ukuran	4	4	BSB
9.	Pemilihan media	3	4	BSH

10.	Pemilihan tempat	4	3	BSB
11.	Kelayakan Permainan	3	3	BSH
12.	Kesesuaian permainan	4	4	BSB
Jumlah Rata –rata		3,70	3.70	

Nilai rata -rata 3.70

Jadi Prosentasi = $\frac{3.70}{4} \times 100\% = 92\%$

Tabel. 4.6 Rangkuman Penilaian Hasil Analisis Validator 1 dan 2

No.	Aspek penilaian	Jumlah Rata – Rata	
		Validator I	Validator 2
1	Kejelasan petunjuk permainan	4	3
2	Kegiatan pemanasan	4	4
3	Kegiatan Pelaksanaan	3	4
4	Kesesuaian Bahasa yang digunakan	3	4
5	Cara penyajian Permainan	4	4
6.	Aturan Permainan	4	3
7.	Interaktif	4	4
8.	Pemilihan jenis, ukuran	4	4
9.	Pemilihan gambar	3	4
10.	Pemilihan warna	4	3
11.	Kelayakan Permainan	3	3
12.	Kesesuaian permainan	4	4
Jumlah Rata –rata = 3,70			

Nilai rata -rata 3.70

Jadi Prosentasi = $\frac{3.70}{4} \times 100\% = 92\%$

Dari hasil diatas menunjukkan penilaian Media buku permainan ularnaga modifikasi memiliki rata – rata 3,70 , sehingga dapat disimpulkan bahwa media buku permainan ularnaga modifikasi dapat digunakan denan sedikit revisi. Berdasarkan hasil total jumlah penilaian analisis validator I dan II, Maka dapat disimpulkan bahwa media buku ularnaga modifikasi sudah dinilai oleh para ahli mendapatkan total rata – rata 3,70 mendapat kategori “ Baik”. Maka buku permainan ularnaga modifikasi mampu digunakan “ sedikit revisi”.

Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan permainan ularnaga modifikasi dengan metode bermain lebih lanjut dikaji pada pembahasan. Pembahasan penelitian terdiri dari pemaknaan temuan penelitian dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan penelitian meliputi: (1) penilaian kelayakan permainan ularnaga modifikasi; (2) kepraktisan permainan ularnaga modifikasi, dan (3) keefektifan permainan ular naga modifikasi.

1. Penilaian Kelayakan Permainan ular naga modifikasi

Kelayakan permainan ularnaga modifikasi validasi oleh validator. Penilaian kelayakan permainan ularnaga modifikasidi uji dengan menggunakan uji aiken V untuk mengetahui kevalidan tiap instrumen. Pada lembar penilaian kegrafikan, mendapatkan indeks aiken V dengan rata-rata berkategori sedang dan tinggi. Untuk kategori sedang, indeks aiken V yang diperoleh yakni 1 dan 0.89. Sedangkan untuk kategori sedang, indeks aiken V yang didapatkan yakni 0.78. Hal yang sama juga didapatkan pada lembar penilaian isi, dimana tiap instrumen rata-rata mendapatkan indeks aiken V berkategori sedang dan tinggi. Setelah dilakukan uji kevalidan menggunakan aiken V, maka dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas ini dilakukan menggunakan *Cohen's Kappa* dengan menggunakan SPSS versi 16. Berdasarkan data, diperoleh reliabilitas pada instrumen kegravifikan yakni sebesar 0.771 dan termasuk pada kategori kuat. Pada instrumen isi, nilai reliabilitas yang

diperoleh yakni sebesar 0.904 dan termasuk kategori sangat kuat . Berdasarkan penilaian tersebut, permainan ularnaga modifikasi dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Sebuah penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suryanti (2016). Tentang upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui kegiatan permainan tradisional ularnaga pada anak kelompok B. Hasil penelitan didapatkan terjadi peningkatan rata-rata presentase perkembangan sosial emosional anak pada siklus I yaitu, 65,45% yang berada pada kriteria sedang menjadi 84,75% pada siklus II yang berada pada kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan tradisional ularnaga dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak kelompok B di TK Risma Putra Denpasar semest Terjadinya peningkatan perkembangan sosial emosional pada anak dalam penelitian tindakan kelas ini, disebabkan oleh rasa tertarik anak pada kegiatan permainan ular naga yang diterapkan oleh guru. Sehingga kemampuan anak khususnya dalam perkembangan sosial emosional anak semakin meningkat dan kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang diinginkan. Salah satu perkembangan yang penting yang harus dilalui anak er II tahun ajaran 2015/2016. usia dini adalah perkembangan sosial emosional pada anak sangat penting untuk dikembangkan. Karena perkembangan sosial emosional adalah perkembangan prilaku dalam pengendalian dan penyesuain diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak itu berada. Perkembangan sosial emosional anak bukan sekedar hanya hasil kematangan, tetapi sebagian besar merupakan hasil belajar. Di kembangkannya sosial emosional agar ada penanaman kesadaran bahwa anak adalah penerus, pencipta, pengevaluasi, investasi masa depan yang perlu dipersiapkan secara maksimal, baik dari aspek perkembangan sosialnya maupun keterampilan emosionalnya, kemudian perkembangan sosial emosi perlu di kembangkan sejak dini karena anak memiliki masa emas perkembangan sosial emosional sesuai tahap perkembangannya. Dengan permainan tradisional ularnaga yang menyenangkan dapat meningkatkan sosial sejak dini. Selain itu anak juga mampu mengembangkan sikap percaya diri, toleransi, kerjasama, menunggu giliran dan membantu sesama.

2. Kepraktisan permainan ular naga modifikasi

Kepraktisan permainan ularnaga modifikasi dapat dilihat melalui hasil angket tanggapan peserta didik dan guru setelah menggunakan permainan ularnaga modifikasi dalam pembelajaran.

Angket tanggapan peserta didik yakni instrumen penilaian untuk peserta didik untuk meminta tanggapan peserta didik sesuai dengan permainan ular naga modifikasi untuk peserta didik kelas B.3 Tk Pembina. Angket tersebut terdiri atas 12 butir pertanyaan. Angket di tujukan kepada 6 peserta didik yang terdiri atas 2 orang peserta didik yang memiliki kemampuan sosial emosional baik, 2 peserta didik yang memiliki kemampuan sosial emosional sedang, 2 orang peserta didik yang memiliki kemampuan rendahrendah. Angket tersebut diisi oleh guru melalui observasi saat mengikuti pembelajaran pada tahap uji coba produk. Butir-butir pada instrumen kemudian dianalisis untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan apabila diperlukan. Hasil yang diperoleh yakni dari 12 indikator tersebut semuanya mendapatkan respon positif dari enam peserta didik yakni 100%.

Angket tanggapan guru yakni instrumen penilaian yang diberikan kepada guru untuk meminta tanggapan tentang permainan ularnaga modifikasi untuk peserta didik kelas B.3 Tk Pembina. Angket terdiri atas 15 butir pertanyaan dan disertai dengan kolom catatan. Catatan yang diberikan oleh guru digunakan peneliti sebagai masukan untuk perbaikan permainan ularnaga modifikasi. Angket diberikan kepada guru setelah guru mengamati dan menggunakan permainan ularnaga modifikasi tahap uji coba produk. Hasil yang diperoleh yakni dari 15 indikator tersebut semuanya mendapatkan respon positif yakni 100%.

Berdasarkan hasil angket tanggapan yang diberikan oleh peserta didik dan guru dalam uji coba menunjukkan bahwa permainan ularnaga modifikasi baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah hasil penelitian terdahulu oleh Radilla Ilahi Berdasarkan hasil penelitiannya dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa permainan ular naga dapat meningkatkan sosial emosional pada anak di Jorong Kubu Batanduak Nagari Parambahan. Dimana hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis (H_0) ditolak. Hasil akhir pada taraf signifikansi 5%=1,895 dengan membandingkan besarnya "t" yang peneliti peroleh ($t_0=8,2640$) dan besarnya "t" yang tercantum pada tt yaitu 1,895. maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari tt gambarnya sebagai berikut:

8,2640 > 1,895. Karena t_0 lebih besar dari t_t maka hipotesis alternative (H_a) diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan ular naga dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak

3. Keefektifan permainan ularnaga modifikasi

Keefektifan permainan ularnaga modifikasi dilihat dari peningkatan kemampuan sosial emosional peserta didik yang didapat dari nilai tes awal dan tes akhir. Nilai tes awal didapat sebelum menggunakan permainan ularnaga modifikasi, dan nilai tes akhir didapat setelah peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan permainan ularnaga modifikasi. Berdasarkan rata-rata nilai tes awal yakni 59,735 dan tes akhir yakni 81,294 terdapat peningkatan rata-rata nilai tes awal dan tes akhir sebesar 21,558. Selain itu, jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai tes awal dengan persentase 38,23%, dan jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai tes akhir dengan persentase 97,05 %.

Setelah peneliti mendapatkan nilai tes awal dan tes akhir, kemudian peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui teknik analisis data yang akan digunakan selanjutnya dan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data ini menggunakan rumus uji *Lilliefors*. Hipotesis perhitungan meliputi H_0 diterima apabila nilai $sig > 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal. H_0 ditolak apabila nilai $sig < 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 4.15 diketahui bahwa nilai sig pada kolom *Kolmogorov smirnov* menunjukkan $sig > 0,05$ baik itu nilai tes awal maupun tes akhir. Nilai tes awal mempunyai nilai sig sebesar 0.200 dan nilai tes akhir mempunyai nilai sig sebesar 0,071. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai tes awal dan tes akhir berdistribusi normal, dengan demikian maka statistik yang digunakan yaitu statistik parametrik.

Setelah mengetahui bahwa nilai tes awal dan tes akhir berdistribusi normal, selanjutnya peneliti melakukan uji perbedaan rata-rata nilai tes awal dan tes akhir dengan melakukan uji *t* dua pihak (*paired sampel t test*). Keefektifan permainan ularnaga modifikasi untuk mengetahui permainan baru yang terdapat pada permainan ularnaga modifikasi dari perbedaan rata-rata antara tes awal dan tes akhir. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{tabel} > -t_{hitung}$ maka H_0 diterima dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Dari uji *t* diperoleh t_{hitung} yaitu -10,578 dan t_{tabel} yang diperoleh dari perhitungan *dk* kemudian dikonfirmasi pada tabel nilai distribusi *t* yaitu 2,042 atau -2,042. Diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil tes awal dan tes akhir. Adanya perbedaan hasil belajar pada tes awal dan tes akhir menunjukkan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan permainan ularnaga modifikasi. Hal ini berarti permainan ular naga modifikasi memberikan pengaruh terhadap kemampuan sosial emosional peserta didik.

Setelah uji *t* dilakukan, kemudian peneliti melakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan rata-rata. Berdasarkan uji *N-Gain* diperoleh data bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data nilai tes awal dan tes akhir sebesar 0,535 dengan selisih rata-rata 21,558. Keefektifan permainan ularnaga modifikasi telah diketahui berdasarkan kenaikan hasil belajar peserta didik. Permainan ularnaga modifikasi dapat digunakan sebagai alternatif guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Permainan ularnaga modifikasi ini memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi lebih memahami mengenai materi yang disampaikan sehingga mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik.

Respon anak sangat senang, antusias, dan makin bersemangat dalam melakukan permainan ular naga modifikasi di sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Rakhmat (Sari dan Linda, 2020) respon adalah suatu kegiatan (*activity*) dari organisme itu bukanlah semata-mata suatu gerakan yang positif, setiap jenis kegiatan (*activity*) yang ditimbulkan oleh suatu perangsang dapat juga disebut respon.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan permainan ularnaga modifikasi untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini ditaman kanak-kanak maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Validasi permainan ularnaga modifikasi untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 th yang dilakukan oleh Bapak Dr Aryo Andri Nugroho, S.Si., M.Pd mendapatkan hasil dengan kriteria sangat valid

2. Kepraktisan permainan ularnaga modifikasi yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di taman kanak-kanak berdasarkan hasil angket tanggapan guru dan siswa TK N Pembina Batang. Hampir 90% anak menyukai permainan ularnaga modifikasi.
3. Mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 th di Taman Kanak-Kanak Pembina Batang, Keefektifan pembelajaran menggunakan permainan ular naga modifikasi dapat dilihat melalui uji efektifitas dengan hasil yaitu permainan ularnaga modifikasi mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional motorik anak usia dini di taman kanak-kanak Pembina Batang, hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata penilaian kemampuan belajar siswa 4.00, dapat disimpulkan ke efektifan permainan ular naga modifikasi dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini masuk dalam kriteria sangat baik. Angket dari guru setelah guru mengamati dan menggunakan permainan ularnaga modifikasi tahap uji coba produk. Hasil yang diperoleh yakni dari 15 indikator tersebut semuanya mendapatkan respon positif yakni 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanik Nanda Yulianti (2008) Pendidikan anak Usia Dini (PIAUD), Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Y. Rachmawati, <http://repository.ut.ac.id>
- Ina Maria, Institut Pesantren K.H Abdul Chalim Mojokerto, inamaria708@gmail.com
- Eka Rizki Amalia, ekarizkiamalia2104@gmail.com
- Budhi Tristyanto (2019), Universitas Pendidikan Indonesia Bogor
- P. Ismawati, L. Lutfiah- SELING: Jurnal Program Studi(2020)
- Hanik Nanda Yulianti (2017) , Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 134
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2011. Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Dididik). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Anwar dan Ahmad Arsyad. (2007). Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: Alfabeta.
- Baharuddin, Pendidikan dan Psikologi Perkembangan, (Jogjakarta: Ar-Ruzz, 2017), hlm. 210
- Bahri Husnul. 2016. Konsep Tumbuh Kembang dan Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini. Bengkulu: Vanda Marcon. Baron Robert. 2005. Psikologi Sosial. Jakarta:Erlangga.
- Bimo Walgito. (2003). Psikologi Sosial. Yogyakarta: Andi. Hal 27
- Bisri Musthofa, Dasar-Dasar Pendidikan Anak Pra Sekolah, (Yogyakarta, Dua Satria Offset, 2016), hlm. 19
- Conny R. Semiawan, Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar, (Indonesia: PT Indeks, 2016), hal. 60
- Euis Kurniati, Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), hal. 5-12.
- Fuad Ihsan, Dasar-Dasar Kependidikan, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 46.
- Hartinah Sitti. 2008. Pengembangan Sosial Emosional Peserta Didik, Bandung, 2008, h. 36- 37
- Hidayani Rini. 2009. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta Universitas Terbuka Hurlock,
- Elizabeth. 2013. Perkembangan Anak. Erlangga. Jakarta. hlm. 5
- Indrijati. 2017. Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Fajar Inrapratama Mandiri.