

PENGEMBANGAN BUKU PERMAINAN BERDASARKAN TEMA UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK KELAS B DI PAUD CERIA DESA SANTAPAN BARAT

Choiriah

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Raden Fatah Palembang

choiriahzahra3@gmail.com

Leni Marlina

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Raden Fatah Palembang

lenimarlina@radenfatah.ac.id

Kurnia Dewi

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Raden Fatah Palembang

Kurniadewi@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

Research and development of a game book based on the theme has been carried out to improve social-emotional behavior in grade B children at Islamic education for early childhood Ceria Santapan Barat Village. The purpose of this research is for social emotional with a valid and practical game book learning media. This research was conducted in the even semester of 2020/2021. The subjects of this study were Ceria PAUD students in Santapan Barat Village. This development uses the research development method using the ADDIE model which includes: (1) Analysis (2) Design (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The results of this development research result in the "Very Valid" category with 95% media expert validation results and material expert validation 93%. While the results of research with the category "Very Practical" with the results of small group trials with percentage of 91%, and the results of large group trials with a percentage of 95%. The results of the average effectiveness declared effective with a percentage of 96%.

Keywords: *Game Book, ADDIE Model, Social Emotional.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk sosial emosional dengan media pembelajaran buku permainan yang valid dan praktis. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2020/2021. Subjek penelitian ini adalah siswa PAUD Ceria Desa Santapan Barat. Pengembangan ini menggunakan metode resarch development dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi : (1) Analisis (*analysis*) (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan ini mendapatkan hasil dengan kategori "Sangat Valid" dengan hasil validasi ahli media 95% dan validasi ahli materi 93%. Sedangkan hasil penelitian dengan kategori "Sangat Praktis" dengan hasil uji coba kelompok kecil dengan persentasi 91%, dan hasil dari uji coba kelompok besar dengan persentase 95%. Adapun hasil rata-rata efektivitas dinyatakan efektif dengan persentasi 96%.

Kata Kunci: *Buku Permainan, Model ADDIE, Sosial Emosional.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki definisi suatu upaya pengasuhan dengan baik yang dilakukan sejak usia dini mulai dari lahir sampai usia enam tahun dimana pada masa ini diharapkan agar dapat menumbuhkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani dimana hal tersebut dilakukan atas dasar agar anak dapat mempunyai kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Jadi, pendidikan anak usia dini ini bertujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan melalui pengasuhan sejak dini sampai mereka mempunyai kesiapan untuk menempuh pendidikan lebih lanjut. Maka dari itu melalui kegiatan pengasuhan tidak luput dari bermain dalam kegiatan tersebut anak memperoleh sejumlah keterampilan sehingga anak aktif dan kreatif dalam berinteraksi dan bereksplorasi dengan lingkungannya.

Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 sudah dijelaskan sistem pendidikan nasional tepatnya pada pasal 1 ayat (19), dimana pada ayat tersebut diharapkan agar dapat mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dimana isi pada pasal tersebut, kurikulum dimaknai sebagai seperangkat suatu perencanaan dan peraturan dimana memiliki tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang akan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Jadi, kurikulum ialah perangkat suatu program pendidikan yang diterapkan oleh suatu lembaga penyelenggaraan dimana pada pendidikan ini berisi suatu rancangan pembelajaran yang nantinya akan diberikan kepada peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan. Didalam kurikulum itu sendiri tentunya terdapat tema, karena tema memiliki fungsi untuk menyatukan kurikulum.

Tema adalah suatu alat atau wadah yang isinya konsep pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik untuk menyatukan dengan isi kurikulum sehingga menjadi satu kesatuan yang mudah dipahami. Selain itu tema juga bertujuan untuk melatih bahasa anak, dan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan menarik serta mengenalkan suatu konsep dengan mudah dan jelas (Suryana, 2016). Jadi, tema dapat mengalihkan perhatian anak saat berlangsungnya suatu pembelajaran.

Belajar ini sangat terpenting karena belajar ialah proses yang dapat merubah suatu perilaku manusia terhadap individu lain dalam lingkungan. Perubahan perilaku ini terjadi karena adanya proses sebagai hasil dari belajar yang bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif dan terarah.. Jadi, dengan belajar proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang terjadi berdasarkan pengalaman.

Bermain adalah melakukan suatu aktivitas pada anak usia. Selain itu metode yang harus dikembangkan dalam pembelajaran seperti media yang digunakan harus menarik perhatian serta mudah diikuti sehingga anak akan termotivasi untuk belajar. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Dasopang,2017). jadi, pembelajara harus di rancang secara menarik sehingga anak akan dapat mudah menerima atau dapat memahami segala merasa belajar itu sangat menyenangkan.

Dari paparan pendapat ahli di atas, kegiatan yang dapat membebaskan suatu tekanan yang dihadapi anak dalam kehidupan sehari-hari dengan melakukan aktivitas berupa berimajinasi dan menggerakkan anggota tubuh yang dilakukan dengan perasaan senang. bermain juga dapat memunculkan perasaan percaya diri, rasa aman serta memiliki keyakinan diri. Melakukan sebuah aktivitas bermain perlu adanya sarana yang mampu menunjang kegiatan bermain tersebut.

Permainan adalah aktivitas kegiatan yang dapat menumbuhkan perasaan senang dengan pengelolaan aktivitas bermain. Permainan sangat penting bagi perkembangan anak karena dapat mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan anak jika permainan tersebut dirancang sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan anak. Menurut Santrock permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, kegiatan tersebut dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri dan dilakukan dengan perasaan senang. Masgumelar, dkk menyatakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dominan pada masa kanak-kanak dimana anak dapat

memperoleh keterampilan baru dan aktivitas tersebut dibatasi dengan aturan-aturan yang disepakati.

Berdasarkan paparan pendapat tersebut bahwa merupakan aktivitas yang dapat membuat rasa senang, kegiatan tersebut dilakukan tanpa adanya paksaan. Anak dapat memperoleh keterampilan maupun kemampuan baru ketika anak bermain suatu permainan dan terdapat aturan-aturan yang disepakati dalam sebuah permainan, aturan tersebut digunakan agar permainan tersebut dapat dimainkan oleh anak (Wina, 2019). Jadi, bermain ini dapat diartikan sebagai proses belajar baik sadar atau tidak yang sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak diantaranya perkembangan sosial emosional anak.

Erick Erikson berpendapat tentang perkembangan sosial emosional terjadi pada usia 2 tahun-11 tahun. Pada usia 6-11 tahun, anak mulai merasa bangga terhadap suatu keeb erhasilan atau pencapaian mereka. Anak yang didukung dan diarahkan oleh orang tua dan guru membangun perasaan kompeten dan percaya dengan keterampilan yang dimilikinya. Anak yang menerima sedikit atau tidak sama sekali dukungan dari orang tua, guru, dan teman sebaya akan ragu akan kemampuannya untuk berhasil (Ndari, 2018). Jadi, sosial emosional anak itu tidak berubah negatif saja tetapi ada juga emosi positifnya seperti tertawa bahagia sedangkan sisi negatifnya anak marah- marah, tidak mau beradaptasi dan besalisasi dengan teman-temannya serta tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi penelitian dilapangan tepatnya di PAUD Ceria Desa Santapan Barat Kecamatan Kandis Kabupaten Ogan Ilir Sumatera Selatan, pada tanggal 18 maret 2020 peneliti menemukan masalah pada anak yaitu, masalah Sosial Emosional khususnya masalah interaksi, tepatnya pada kelas B dimana pada kelas ini terdapat 20 siswa, dari seluruh jumlah siswa dikelas tersebut hanya ada 5 siswa yang dapat berinteraksi baik dengan teman sebayanya artinya dari seluruh siswa tersebut banyak sekali yang tidak dapat berinteraksi dengan temannya seperti tidak mau bermain bersama-sama, bermain menyendiri dan mereka tidak peduli dengan temannya.

Seperti kita ketahui bahwa peranan perkembangan sosial emosional itu sangat dipentingkan pada anak Tidak hanya sebatas interaksi, tumbuhnya hubungan sosial yang baik jg dipengaruhi oleh cara guru mendidik, sebaiknya pembelajaran yang digunakan menarik minat anak untuk belajar artinya tidak monoton, untuk itu sangat dibutuhkan pembelajaran yang dapat mengembangkan interaksi sosial dan semua aspek perkembangan. Maka dari itu, kita sebagai guru harus memberikan pembelajaran yang menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan sosial emosional yang baik dan terarah.

Sosial emosional ini sangat perlu dimana dalam pembelajaran terdapat proses pertim atau berkelompok sebab berhubungan dengan temannya sehingga anak harus bisa mengontrol emosinya dengan tujuan tercipta kondisi yang baik. Seperti yang sudah kita ketahui bahwa pada saosial emosional anak akan banyak berada di lingkunagan terutama dengan teman sebayanya. Sosial emosional sangat petinting bagi anak karena sosial emosional ini memiliki manfaat untuk keterampilan komunikasi, keterampilan rasa senang dan periang, menjalin persahabatan serta memiliki etika dan tata kerma yang baik.

Dengan demikian peneliti menciptakan sebuah produk dengan metode RND (Research and Development). Metode ini berupa metode penelitian yang nantinya akan menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti membuat suatu produk, produk yang dibuat ini adalah buku dimana pada buku ini terdapat satu tema dan empat sub tema, artinya pada satu tema terdapat 4 sub tema atau empat permainan. Dari produk yang akan dibuat ini anak memainkan buku pemaian ini bersama temannya yang bertujuan untuk meningkatkan sosial emosional anak, artinya pada saat memainkan produk tersebut anak dapat beradaptasi dan beinteraksi baik pada saat anak melakukan suatu permainan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Buku Permainan berdasarkan Tema untuk Meningkatkan Sosial Emosional pada Anak Kelas B di PAUD Ceria Desa Santapa Barat".

METODOLOGI

Pada penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research and development). Sugiyono berpendapat bahwa pada penelitian Research and development ialah suatu metode penelitian nantinya akan dapat menjadikan produk tertentu dan diuji keefektifan dari produk tertentu (Sugiyono, 2013). Adapun model pengembangan yang digunakan padapenelitian ini adalah model pengembanggan ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu (1) Analisis (*analysis*) (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*) (Margono,2010). Berikut adalah tahapannya:

Tabel 1. Model Pengembangan ADDIE pada Perancangan Buku Permainan Berdasarkan Tema

Tahapan	Kegiatan yang dilakuka Peneliti	Luaran
I	II	III
1. Analyze	Menganalisis permasalahan dalam pembelajaran seperti penguasaan model mengajar guru, media pembelajaran yang digunakan guru belum tepat, dan masalah lainnya disekolah PAUD Ceria Desa Santapan Barat.	Solusi terhadap permasalahan
2. Design	Setelah dianalisis permasalahan dan penanganan yang diperlukan, selanjutnya membuat desain buku permainan berdasarkan tema.	Desain buku permainan 1. Kardus 2. Kain flann 3. Kain perc 4. Pernak pernik, dl
3. Developme	1. Tahap pengembangan yaitu pembuatan buku permainan berdasar kan tema 2. Selanjutnya melakukan konsultasi kepada validator (ahli materi dan ahli media). Tim Validator pada penelitian	Buku permainan siap di implementas an

pengembangan buku permainan yaitu 2 oran dosen ahli.

- a.Ahli Media: ElsaCindrya, M. Pd
- b.Ahli Materi: Indah Dwi Sartika, M. P

1. Melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh Tim validator untuk mendapatkan produk buku permainan berdasarkan tema yan baik dan sesuai yang diinginkan.
2. Data yang diperoleh dari hasil validasi media dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang dikembangkan.

Implementasi kelayakan buku permainan bedasarkan tema dilakuka dengan uji coba terbatas yaitu dilakukan pada ana PAUD Ceria Desa Santapan barat. selanjutny peneliti juga melakukan penyebaran angket lemba observasi kemampuan sosialanak yang diisi oleh guru ketika anak sedang mencoba produk buku permainan sesuai indikato yang dicapai. Hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan anak pada saat melakukan permaina serta melihat berbagai macam aspek kualitas kepraktisan buku permainan yang telah dikembangkan.

4. Implement

Penerapan buku permainan untuk meningkatkan sosial emosional

5. Evaluate

Tahap evaluasi adalah Persentase tahap penilaian terhada nilai hasil kelayakan buku kelayakan permainan dua pakar ah dan hasil mediadan penilaian observasi terhadap kemampuan kemampu sosial emosional anak an sosial anak sehingga didapatka emosional

kesimpulan layak atau tidak layak buku permainan yang telah dikembangkan.	dengan produk buku permainan yang dikembangkan
---	--

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku permainan berdasarkan tema untuk meningkatkan sosial emosional pada anak kelas B di PAUD ceria Desa Santapan dilakukan dengan beberapa tahap sesuai dengan tahapan pengembangan ADDIE berikut ini.

3. Tahap Analisis

Tahap ini merupakan tahap analisis permasalahan, pada tahap ini analisis dilakukan melalui observasi di PAUD Ceria Desa Santapan Barat. Hasil observasi ini diperoleh keterangan bahwa pada di PAUD ini hanya menggunakan media buku dan modul saja sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran di sekolah ini kurang efektif untuk mengembangkan aspek perkembangan anak seperti aspek sosial emosional, untuk itu dalam pembelajaran dengan modul saja anak tidak dapat melakukan pembelajaran secara nyata dengan menggunakan media.

Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia dini agar dapat menarik minat belajar khususnya dalam mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional. Maka dari itu dengan adanya media yang akan dibuat ini sangat diharapkan agar dapat mengembangkan aspek sosial emosional anak, interaksi dengan temannya, serta diharapkan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan.

4. Tahap Desain

Setelah tahap awal analisis, pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal buku permainan. Desain awal yang digunakan peneliti pada tahap ini menggunakan bahan dasar Kardus , Kain flannel, Kain perca ,

Pernak pernik, dll. Berikut ini merupakan gambar desain awal buku permainan berdasarkan tema untuk meningkatkan sosial emosional pada anak agar dapat digunakan untuk tahap selanjutnya.

Tabel 2. Desain Awal Buku Permainan Berdasarkan Tema

No	Keterangan	Gambar
1.	<p>Cover</p> <ul style="list-style-type: none"> . Langkah awal membuat buku terlebih dahulu yang berbahan dari kardus yang di lapiasi kain flanel dan disatukan dengan pita sehingga membentuk buku . Pada bagian cover terdapat anak-anak yang ceria yang dibuat dari sketsa gambar lalu di print, lamiting dan digunting sesuai pola. . Pohon, tanah, dan rumput dibuat dari kain flanel yang dipotong sesuai bentuknya. 	
2.	<p>Biodata</p> <ul style="list-style-type: none"> . Cuci foto (Pencipta produk). . Tulisan biodata di print dan di gunting. . Hiasan gambar yang terdapat disamping biodata di print dan di laminating lalu digunting sesuai pola. . Hiasan bunga dibuat da kain flanel yang dibentuk sedemikian rupa. 	

3. Daftar Isi

- . Daftar isi dibuat dengan kertas HVS warna pink yang ditulis menggunakan spidol.
- . Hiasan ikan dibuat dengan gambar yang di print, laminating dan di gunting sesuai pola.
- . Rumput dibuat dengan kain flanel digunting sesuai bentuk rumput



4. Tata Tertib Buku Permainan

1. Tata Tertib dibuat dengan kertas HVS warna putih dan diketik, di print kemudian digunting
2. Hiasan bintang biru adalah gambar yang di print, laminating dan digunting sesuai pola lalu di tempelkan dengan lem bakar



5. Tema Pekerjaan (Sub Tema Penjahit)

1. Judul dan tata cara permainan ditulis dengan spidol dan kertas HVS warna pink
2. Pola baju di buat dengan kain flanel.
3. Wadah benang dibuat dari kertas origami.



6. Sub Tema Polisi

1. Judul dan tata cara permainan ditulis dengan spidol dan kertas HVS warna pink
2. Lampu merah dibuat dengan kertas (tiang) dan kain flanel warna lampu (merah, kuning, hijau).
3. Gambar di print, laminating lalu digunting sesuai pola.



4. Background biru tempat menempel kendaraan dibuat dari kain flanel

7. Sub Tema Nelayan

1. Judul dan tata cara permainan ditulis dengan spidol dan kertas HVS warna putih
2. Pancing dibuat dari karton digulung dan dilapisi warna pink sebagai hiasan, tali dibuat dari pita.
3. Keranjang dibuat dari kertas origami.
4. Wadah ikan (pink, kuning, hijau) dibuat dari origami.
5. Gambar ikan di print, laminating lalu digunting sesuai pola.



8. Sub Tema Petani

1. Judul dan tata cara permainan ditulis dengan spidol dan kertas HVS warna pink
2. Cangkul dibuat dari kardus dan dihiasi dengan kerajinan kain perca yang dibentuk dengan cara dijahit sehingga membentuk sebuah bunga.
3. Keranjang dibuat dari kain flanel.
4. Kebun hijau dibuat dari kain flanel.
5. Wortel dibuat dari kain flanel



9. **Penutup**

1. Kesimpulan dan saran d
buat dari kertas dan ditulis
dengan tangan
2. Hiasan bintang biru adalah
gambar yang di print,
laminating dan digunting
sesuai pola lalu di
tempelkan dengan le bakar



emosional pada anak setelah dilakukan perbaikan:

Tabel 4. Revisi Validasi Media

No	Keterangan	Gambar
1	<p>Cover</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap awal membuat kerangka buku yaitu dengan triplek yang dilapisi kain flanel dan dijahit dengan ukuran (Panjang: 70cm, Lebar: 40cm) beri lobang di pinggir untuk menyatukan tali prusik dengan lembaran sehingga membentuk sebua buku 2. Bagian cover berwarna oren, terdapat pohon, rumput dan jalan raya yang dibentuk dengan kain flanel dan dijahit, hiasan bunga pada rumput ditambah mutiara 3. Gambar judul buku, pak tani penjahit, polisi, kelinci dan kupu-kupu di print, di laminating dan digunting sesuai pola 	
2	<p>Judul permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Baground kain flanel berwarna merah 2. Tulisan berbagai macam judul diketik dan di print selanjutnya di gunting dan dilapisi dengan kain flanel 3. Gambar diprint, laminating dan di gunting sesuai pola 	
4	<p>Tema Pekerjaan (Sub Tema Penjahit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Baground kain flanel berwarna tosca. 2. Judul dan cara memainkan dibuat gambar , diketik, di print, laminating dan gunting sesuai pola. 3. Baju laki-laki dan perempuan di gunting sesuai pola, di jahi dan di beri lubang untuk memasukan benang. 4. Hanger dibuat dari gambar 	

3. Tahap Development

Pada tahapan ini, yang dilakukan adalah uji validasi buku permainan sampai buku permainan yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Uji Validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi. Pada uji validasi pertama dilakukan oleh validator media diperoleh hasil seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Fisik	95%	Sangat Valid
2	Pemakaian		
3	Tampilan		

Pada tahap validator media aspek yang diamati yaitu Fisik, Pemakaian dan Tampilan, Hasil akhir validasi media meperoleh persentase sebesar 95% dalam katgori sangat valid setelah sebelumnya dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yangdiberikan oleh validator media,adapun beberapa saran dari validator media yaitu pemilihan bahanuntuk lembaran buku harus keras dan kuat, makadari itu peneliti mengganti bahan ajar yang mulanya menggunakan karton dengan bahan traplekk, berikut ini merupak gambar buku permainan berdasarkan tema untuk meningkatkan sosial

yang di print, laminating selanjutnya di gunting pakaia pada hanger maka diberi penjepi foto di kiri dan kana serta di atas agar dapat digantungkan pada tali.

5. Wadah jarumnya terbuat dar kain flanel dan di jahit.
6. Talinya dibuat dari tali tas yang tidak terpakai.
7. sesuai pola. Untuk menempelkan

5 Sub Tema Polisi

1. Baground kain flanel berwarna hijau
2. Judul dan cara memaikana dibuat gambar , diketik, print dan dilaminating da digunting sesuai pola, ser ditempel perekat agar bisa bongkar pasang denga menggunakan lem bakar
3. Gambar kendaraan dan poli di print, laminating da digunting sesuai pola
4. Jalan raya dibuat dari ka flanel dan diberi lis put ditengah-tengan da kemudian di jah pinggirannya. Mob permainan beli di toko maina dan talinya diambil dari t kosmetik



Sub Tema Nelayan

1. Baground kain flanel berwarna biru
2. Judul dan cara memaikana diketik, di print, laminatin dar potong sesuai pola, ser ditempe denga menggunakan lem bakar
3. Gambar ikan di print da ditempe bolak bali selanjutnya dilaminating da digunting terakhir di pasan baut pada mulut agar biasa tarik magnet pancing
4. Kolam dibuat sesuai sket yang biasa pada kolam da dijahit
5. Pancing ikan dan saringan be yang sudah jadi
6. Wadah pancing di jahit
7. Wadah ikan dibuat bentu mangkok yang berwarn



merah kuning, hija
(sesuaikan dengan warn ikan)

Sub Tema Petani

1. Baground kain flanel berwarna hijau
2. Judul dan cara memaikana dibuat gambar , diketik, print, laminating da potong sesuai pola, ser ditempel denga menggunakan lem bakar
3. Lahan wortel dan rump dibuat dengan kain flanel dan di jahit
4. wortel dijahit dan dii dakron terakhir dibu daun
5. Cangkul dibuat da sendok besar untuk masa dilapisi dengan triplek da terakhir ditutup denga kain flanel
6. Wadah wortel dan to dibuat dari kain flanel yan dijahit



Biodata

1. Baground kain flanel berwarna hijau
2. Judul dibuat gambar diketik, di print da dilaminating dan poton sesuai pola, serta ditempe dengan menggunakan le bakar
3. Foto di cuci dan ditempelka dengan lem bakar
4. Tulisan di ketik, di prin dibua pinggiran bulat-bul seperti awan dengan spido dar di laminatin
Selanjutnya dilapisi denga kair flanel warna toska da di temple dengan lem bakar



Setelah dilakukannya revisi validator medi, tahap selanjutnya peneliti melakukan validator materi Pada angket validasi ahli materi berisi beberapa aspek yang diamati yaitu, kerjasama, tolong menolong dan tampilan yang disesuaikan dengan teori dan sintesis emosional anak. Adapun hasil yang

diperoleh untuk validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Materi	93%	Sangat Valid

Tabel 3 menunjukkan data hasil validasi ahli materi, dari beberapa aspek validator materi untuk buku permainan berdasarkan tema untuk meningkatkan sosial emosional pada anak kelas B di PAUD Ceria Desa Santapan Barat yang dikembangkan peneliti memperoleh jumlah rata-rata persentase sebesar 93% dengan katerori sangat valid.

4. Tahap *Implementation*

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pengembangan, setelah dilakuka revisi produk, peneliti melakukan uji kepraktisan

dan ujiefevektivitas. Peneliti melibatkan guru untuk memberikan penilaian kepada anak saat menggunakan produk media buku permainan angket lembar observasi sosial emosional anak sesuai dengan indikator yang dicapai.

a. Uji Kepraktisan

Pada tahap ini peneliti melakukan dua tahapan yaitu ujikelompok kecil pada anak kelas B dengan jumlah 6 orang anak dan uji kelompok besar 10 orang. Pada tahap ini anak diminta untuk berpasangan mencoba produk buku permainan. Peneliti juga melibatkan guru untuk memberikan penilaian kepada anak saat menggunakan produk media buku permainan angket lembar observasi sosial emosional anak sesuai dengan indikator yang dicapai. Adapun hasil yang diperoleh untuk uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji Kelompok Kecil dan Uji Kelompok Besar

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Uji Kelompok Kecil	91%	Sangat Praktis
2	Uji Kelompok Besar	95%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	93%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian praktisi yang telah dilaksanakan sebelumnya yang meliputi penilaian uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar diperoleh rata-rata persentase sebesar 93% dengan tingkat kepraktisan produk sangat tinggi.

b. Uji Efektivitas

Uji efektivitas berfungsi untuk melihat hasil sosial emosional anak sebelum dan sesudah menggunakan buku permainan sesuai tema kelas B yang peneliti kembangkan. Langkah pertama dalam pengambilan data adalah melakukan tes awal (*pretest*). Tes ini dilakukan untuk mengetahui skor siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Setelah dilakukan tes awal, langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan, dalam hal ini bentuk perlakuannya adalah memberikan menggunakan buku permainan sesuai tema untuk meningkatkan sosial emosional anak sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Setelah perlakuan selesai dilakukan, selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*). Adapun hasil yang diperoleh untuk *pretest* dan *posttes* dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Hasil *pretest* dan *posttes*

No	Responden	Jumlah Skor Pre Test	Jumlah Skor Post Test
1.	AF	12	35
2.	AS	14	35
3.	ANP	12	34
4.	AP	11	34
5.	DL	10	36
6.	FA	10	35
7.	FF	10	36
8.	JF	10	35
9.	KAN	11	35
10.	MA	10	33
11.	MO	12	35
12.	MAR	11	35
13.	MS	11	34
14.	MZ	12	35
Jumlah		156	487
Persentase		30%	96%

Berdasarkan tabel hasil perhitungan Posstest dan Pretest bahwa persentase keberhasilan Pretest sebesar 30% dan Posstest 96%. Persentase keberhasilan perhitungan Posstest meningkat, dapat disimpulkan bahwa buku permainan efektif untuk meningkatkan sosial emosional anak di PAUD ceria Desa Santapan Barat.

5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi kedua data berupa saran yang diperoleh dari lembar angket uji kelompok kecil, uji kelompok besar, post tes dan pre test anak dari tahap implementasi yang digunakan untuk dapat mengetahui tingkat sosial emosional anak kelas B di PAUD Ceria Desa Santapan Barat.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan media buku permainan sesuai tema mampu meningkatkan sosial emosional anak karena buku permainan sesuai tema ini dirancang dalam bentuk permainan dalam bentuk kelompok sehingga meningkatkan motivasi belajar anak serta meningkatkan sosial emosional anak diantaranya kerjasama, tolong menolong dan perhatian, dengan buku permainan sesuai dengan tema yang unik dengan warna yang

cerah, praktis untuk digunakan anak sehingga anak lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang diperoleh, yaitu Buku permainan berdasarkan tema untuk meningkatkan sosial emosional pada anak kelas B yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase dari masing-masing validator yaitu validator materi dengan rata-rata persentase validator ahli media 95% dan validator ahli materi sebesar 93% dalam kategori sangat valid (sangat layak digunakan); Buku permainan berdasarkan tema untuk meningkatkan sosial emosional pada anak kelas B dari angket respon peserta didik uji kelompok kecil dan uji kelompok besar memperoleh rata-rata persentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis; serta perkembangan tingkat sosial emosional anak sebelum menggunakan buku permainan sesuai tema (*Pretest*) memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 30% dan setelah menggunakan buku permainan mengalami (*Posstest*) peningkatan memperoleh nilai rata-rata sebesar 96%. Persentase keberhasilan perhitungan Posstest meningkat, dan dapat disimpulkan bahwa buku permainan efektif untuk meningkatkan sosial emosional anak di PAUD ceria Desa Santapan Barat.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ananda Rizki. (2018). Peningkatan kemampuan sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. Jurnal Obsesi. Vol. 2
- Arikunto, Suharsimi. (2012). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada.

- Asmawi Zaenul dan Noehi Nasution, (2005). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Dachlan Abd. Malik, dkk. (2018). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Dasopang Muhammad Darwis. (2017). *Belajar dan Pembelajaran. Belajar, Pembelajaran, komponen pembelajaran di IAIN Padangsidempuan*. Vol. 03. Padangsidempuan.
- Dewi Retno Suminar, (2019). *Psikologi Bermain*. Surabaya: Tim e-book Airlangga.
- Dharmamulya Sukirman. (2008). *Permainan tradisional jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Fiah, El Rifdah (2017). *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Hurlock BELizabeth. (1995). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang kehidupan*, terj. Meitasari Tjandrasa. Surabaya: Erlangga.
- Ibrahim Reyzal, (2011). *Model Pengembangan ADDIE*. (online), (<http://jurnalpdf.info/model-pengembanganaddie.html> diakses 25 April 2020)
- Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013)
- Jusniar, dkk. (2014). *Pengembangan Perangkat Asesment Berbasis Keterampilan Generik Sains (KGS) Pada Mata Kuliah Praktikum Kimia FisikII*, *Jurnal Pendidikan Kimia*, Universitas Negeri Makasar.
- Margono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ndari, Susianty Selaras, dkk. (2018). *Metode Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Nugraheni Mita. (2014). *Peningkatan kemampuan sosial emosional melalui media power point pada anak usia dini 5-6 tahun di TK Sd Model Sleman*. Skripsi: Fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramadhona, R. (2016). *Efektivitas ekstrak daun pepaya dalam pengendalian kutu daun pada fase vegetatif tanaman terung*. [Skripsi]. Universitas Bengkulu.
- Santrock, Jhon W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparti, Mariana Susanti. (2017). *Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional*, *Jurnal Kwangsa*, Vol 5, No 2, Edisi Desember
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional