

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan memiliki posisi yang sangat penting dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pengembangan sumber daya manusia menjadi isu internasional dalam memasuki era millenium ketiga. Karena keberhasilan suatu Negara dapat dilihat dari keberhasilan pendidikannya. Pendidikan adalah hak setiap individu yang berjenjang sejak pendidikan anak usia dini (PAUD), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) hingga kuliah. Pendidikan yang baik akan menghasilkan individu-individu yang baik dan akan menjadi penerus bangsa dimasa yang akan datang. Salah satu jenjang pendidikan pertama yang dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan di usia-usia berikutnya adalah PAUD.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam menempuh pendidikan lebih lanjut.

Tujuan PAUD adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak dalam pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Tumbuh kembangnya, anak usia dini selalu mengikuti irama

perkembangannya. Masa usia ini disebut juga dengan istilah masa keemasan (*golden age*).

Masa emas (*golden age*) ini hanya terjadi satu kali dalam kehidupan manusia, Montessori (dalam Idad Suhada 2016:39) mengemukakan anak usia 3-6 tahun adalah anak yang sedang berada pada periode masa peka, yaitu suatu periode di mana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Setiap anak memiliki masa peka yang berbeda. Sehingga penting untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial dan emosional dan seni.

Salah satu dari beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial emosional yaitu kemampuan mengelola emosi positif dalam bersosialisasi atau dalam mengadakan interaksi sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia dituntut untuk bisa bersosialisasi dengan manusia yang lain. Sikap sosial juga harus dimiliki sejak usia dini guna mempermudah kehidupan sehari-hari anak layaknya manusia dewasa.

Jadi perkembangan sosial emosional adalah perkembangan anak saat berinteraksi dengan lingkungannya dan bagaimana anak menyikapi hal-hal yang terjadi di sekitarnya dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat, seperti sikap bekerja sama dan mementingkan kepentingan orang lain.

Kerjasama adalah proses melaksanakan suatu secara bersama-sama baik itu belajar ataupun bermain. Kerjasama akan terjalin apabila terdapat dua orang atau lebih dalam suatu kegiatan serta melaksanakan aktivitas secara bersama-sama untuk menuntaskan sesuatu. Kerjasama sangat diperlukan oleh anak, sebab bisa mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya seperti, anak belajar tanggungjawab, berbagi, menolong serta bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan dalam kelompok. Anak usia dini harus dilatih untuk berani mengungkapkan apa yang dirasakan dan apa yang dipikirkan, sehingga nantinya anak dapat bekerjasama dengan temannya, mudah mengungkapkan pendapat didepan banyak orang dan mudah berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Baitul Ansori Tundak Desa Batu Putek pada bulan Desember 2022 peneliti menemukan bahwa masih rendahnya sosial emosional anak usia 5-6 tahun di antaranya anak tidak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya. Selain itu, kurangnya permainan dan keterampilan guru dalam menyediakan media atau permainan yang menarik menyebabkan anak cepat bosan dan memilih bermain sendiri daripada mengikuti kegiatan pembelajaran. Permasalahan lain, ketika anak mengikuti pembelajaran anak tidak ingin jauh dengan orang tuanya yang mengakibatkan anak tidak ingin bermain dengan temannya.

Permasalahan dalam proses pembelajaran ini mengakibatkan anak tidak mau bergaul dengan temannya, sehingga anak lebih memilih bermain sendiri, tidak percaya diri, sukar berbicara, mau menang sendiri, dan takut

tampil didepan umum. Jumlah anak yang ada di kelas B adalah 25 anak, terdapat 17 anak yang tidak mau bergaul dengan temannya dibuktikan ketika ada kegiatan berkelompok anak memilih untuk mengerjakannya sendiri dan tidak mau bekerjasama dengan teman kelompoknya, 8 anak lainnya tergolong mampu bergaul dengan temannya dibuktikan ketika anak mau bekerjasama dengan teman kelompoknya dan selalu mengajak temannya bermain bersama. Sehingga dapat dipersentasikan 68% anak dengan tingkat bersosialisai rendah.

Permasalahan-permasalahan tersebut disebabkan karena beberapa faktor diantaranya, kualitas guru bukan lulusan S1 pendidikan anak usia dini, kurangnya pelatihan khusus membahas cara meningkatkan minat dan kreatifitas guru dalam mengajar, sehingga teknik mengajar dan muatan materi pembelajaran tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Selain itu, edukasi orangtua tentang pentingnya mengajarkan sikap bersosialisasi bagi anak juga masih sangat minim.

Setelah mengetahui permasalahan yang sudah diuraikan di atas maka peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi. Permainan estafet bola adalah salah satu permainan bola tangan yang mengandalkan kerjasama tim. Permainan estafet bola ini dapat mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan teman satu timnya, dari sosialisasi dan interaksi bermain anak-anak belajar mengenai kesabaran, kerjasama, kemandirian, kepercayaan diri, kejujuran, keberanian, cara berkomunikasi, mengenal aturan-aturan dalam bermain dan kerjasama dengan timnya.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “pengembangan permainan estafet bola untuk meningkatkan sosial emosional anak kelompok B di PAUD Baitul Ansori Tundak Desa Batu Putek”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan banyak permasalahan yang ditemukan dalam penelitian pengembangan permainan estafet bola untuk meningkatkan sosial emosional anak kelompok B di PAUD Baitul Ansori Tundak Desa Batu Putek, yaitu sebagai berikut:

1. Anak tidak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya
2. Kurangnya permainan dan keterampilan guru dalam menyediakan media atau permainan yang menarik
3. Anak tidak ingin jauh dengan orang tuanya
4. Anak tidak ingin bermain dengan temannya.
5. Terdapat 68% tingkat sosialisasi anak masih rendah.

C. Fokus masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan diatas, maka dalam penelitian ini memfokuskan pada pengembangan dan pengujian permainan estafet bola untuk meningkatkan sosial emosional anak kelompok B di PAUD Baitul Ansori Tundak Desa Batu Putek.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan masalah tersebut, maka permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengembangan permainan estafet bola pada siswa kelompok B di PAUD Baitul Ansori?
2. Bagaimana efektifitas permainan estafet bola pada siswa kelompok B di PAUD Baitul Ansori?

E. Tujuan pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan permainan estafet bola pada siswa kelompok B di PAUD Baitul Ansori.
2. Untuk mengetahui efektifitas permainan estafet bola pada siswa kelompok B di PAUD Baitul Ansori.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Permainan estafet bola hasil pengembangan dari penelitian ini memiliki spesifikasi, sebagai berikut:

1. Pengembangan Permainan estafet bola pada penelitian ini merupakan modifikasi dari permainan estafet pada umumnya.
2. Permainan estafet bola ini terkoneksi dengan *channel* youtube khusus yang dibuat oleh peneliti untuk memudahkan orang tua dan guru untuk menerapkan permainan estafet bola ini.
3. Pengembangan permainan estafet bola dalam penelitian ini juga menghasilkan produk berupa buku panduan yang membahas tentang permainan estafet bola dan cara penerapannya.

4. Permainan estafet bola ini terdiri dari beberapa pos yang memiliki jarak dan cara memindahkan bola berbeda-beda disetiap pos.

G. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah referensi dalam mengembangkan permainan untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan perkembangan sosialisasi anak dengan teman-temannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan permainan yang menarik untuk dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Sebagai acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik sehingga penyampaian pembelajaran kepada anak akan lebih menarik dan tidak membuat jenuh anak ketika proses pembelajaran.

c. Bagi Anak Didik

Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dengan cara belajar sambil bermain sehingga dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan inovasi-inovasi baru dalam meningkatkan sosial emosional anak untuk menciptakan suasana yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan serta dapat merangsang kreativitas dari pendidik dan peserta didik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mendasari peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui hasil dari bagaimana pengembangan permainan estafet bola untuk meningkatkan sosial emosional anak kelompok B. Dapat mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan teman-temannya.

- a. Permainan estafet bola mengajarkan anak belajar mengenai kesabaran, kerjasama, kemandirian, kepercayaan diri, kejujuran, dan keberanian.
- b. Permainan estafet bola ini juga bisa digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan permainan estafet bola ini mempunyai keterbatasan antara lain:

- a. Pada penelitian ini, pengembangan hanya sebatas pada pengembangan estafet bola.
- b. Memerlukan waktu yang lebih lama dan energi dalam proses pembelajaran dari pada proses pembelajaran biasanya karena dalam pengembangan permainan estafet bola ini terdiri dari beberapa pos.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain dan Permainan

Menurut Kavramina & Metaforlari (2016: 376), masa prasekolah adalah masa yang penting untuk anak mengembangkan semua aspek perkembangannya dalam sosial, emosional, mental, fisik, dan psikomotorik melalui bermain. Bermain merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari anak-anak. Sudono (2006: 1) menyatakan, bermain adalah suatu aktivitas yang dapat dilakukan menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat yang dapat memberi informasi, kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Triharsono, 2013: 1). Bermain bukan hanya memberi kesenangan tapi juga memberikan dampak positif sehingga dapat menjadi informasi baru bagi anak.

Beberapa definisi telah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari anak untuk mengembangkan imajinasi anak, mendapatkan informasi baru, serta memberikan kesenangan yang dilakukan tanpa paksaan dari orang lain dan dilakukan secara sukarela.

Hal yang paling utama dari bermain adalah bermain dapat membuat anak menjadi senang.

Menurut (Musfiroh, 2008: 1) permainan adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak manapun. Ellis (dalam Tedja, 2001: 13) mengemukakan bahwa permainan sebagai aktivitas mencari rangsang (stimulus) yang dapat meningkatkan arousal secara optimal. Bermain menambah stimulasi dengan menggunakan objek dan tindakan baru serta tidak biasa. Melalui permainan, anak akan memenuhi kepuasannya dan Anak juga akan belajar banyak karena berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, dan mengulang hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Teori fenomenologis Kohnstamm (Kartini Kartono, 2007 : 122) permainan merupakan sarana penting mensosialisasikan dalam mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat agar anak mengenal dan menghargai masyarakat, sehingga dalam suasana permainan itu tumbuh rasa kerukunan yang berarti bagi pembentukan sosial sebagai manusia budaya. Mayke S.Tedjasaputra (2001:xvi) menjelaskan bahwa melalui permainan, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan, dan sosial emosional. Melalui kegiatan bermain menyenangkan yang dialami anak akan muncul kepribadian positif untuk anak. Maryanne

Thobald dkk (2015: 5) menjelaskan bahwa permainan merupakan alat pendidikan karena dapat memberi rasa puas, gembira, dan bahagia. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa puas, gembira dan bahagia.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas dan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya sehingga memperoleh informasi, kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Pada masa kanak-kanak penting adanya sebuah permainan yang dapat mengembangkan semua aspek perkembangan.

b. Karakteristik Bermain

Bermain tentunya juga memiliki karakteristik, karakteristik adalah khas dari sesuatu. Maka dari itu karakteristik bermain adalah sesuatu yang khas dari bermain. Berikut ini adalah karakteristik bermain:

- 1) Bermain itu ada dari dalam diri anak. Kemauan anak untuk bermain itu akan muncul sendiri dari dalam diri anak.
- 2) Bermain itu harus bebas dari aturan yang mengikat, karena harus dinikmati. Hal tersebut perlu dilakukan karena bermain anak usia dini itu harus selalu menyenangkan dan mengasyikkan.
- 3) Bermain adalah sebuah aktivitas yang nyata. Bermain adalah sebuah aktivitas yang sesungguhnya, melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental. Maksudnya adalah bermain dapat

menjadikan anak berpartisipasi aktif yang dapat membuat anak bergerak melibatkan diri baik fisik maupun mental.

- 4) Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil. Melalui bermain anak memperoleh pengetahuan baru melalui prosesnya sehingga dapat mempengaruhi perkembangan anak.
- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain. Ketika bermain anak yang harus mendominasi, bukan orang tua atau orang dewasa. Anak dibebaskan bereksplorasi ketika bermain sesuka hati agar mendapatkan makna dari bermain.
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. Maksudnya adalah anak harus terlibat langsung ketika bermain. Ketika anak semakin aktif maka anak akan semakin banyak mendapatkan pengalaman baru.

Pendapat diatas juga didukung oleh pendapat Sujiono (2009: 146), keaktifan anak dalam bermain mempengaruhi pemerolehan pengalaman baru, jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena permainan yang baik adalah permainan yang melibatkan pemain secara aktif untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith, Garvery, Rubin, Fein dan Vandenberg (Ismail, 2006: 20) diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain yaitu sebagai berikut:

- 1) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul berdasar keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang baik. Kalaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (value) bagi anak.
- 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
- 4) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan, karena itu, bermain cenderung fleksibel, sebab tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin dicapai.
- 5) Bebas memilih, dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil.
- 6) Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.

Scwartz dalam Hartati (2005), menyatakan karakteristik-karakteristik bermain yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain adalah Interaktif;
- 2) Bermain adalah kebebasan, spontanitas, dan tanpa paksaan;

- 3) Bermain adalah hal yang menarik; dan
- 4) Bermain adalah terbuka (tidak terbatas), imajinatif, ekspresif, kreatif, dan berbeda (berlainan).

Penjabaran diatas adalah karakteristik bermain yang diungkapkan oleh beberapa ahli. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah bebas, imajinatif, menyenangkan, menarik dan tidak membuat anak merasa terbatas.

c. Tujuan Bermain

Bermain tentunya memiliki tujuan bagi anak usia dini, tentu saja tujuannya ada berbagai macam dan akan mempengaruhi aspek perkembangan. Menurut Yuliani dan Bambang Sujiono (2012: 72), tujuan belajar dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari lima bidang pengembangan, yaitu pengembangan perilaku, kognitif, berbahasa, fisik, dan seni. Hal tersebut disesuaikan dengan kebutuhan anak serta perkembangan anak itu sendiri.

Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (sandiwara). Hal lainnya adalah membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan

sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang dirumahnya adalah sebuah tujuan permainan (Soetjiningsih, 1995).

Menurut Catron dan Allen dalam Yuliani (2011: 145), permainan yang dilakukan anak memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Anak mengalami pengembangan sistem pemahaman situasi yang sedang terjadi untuk mencapai tujuan yang lebih kompleks
- 2) Anak mampu memposisikan pandangan orang lain melalui aturan dan menegosiasikan aturan permainan
- 3) Anak menggantikan objek nyata dengan replika kemudian menggunakan objek yang berbeda
- 4) Muncul sikap hati-hati dalam bermain

Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah untuk mencari kesenangan yang bisa menambah informasi baru bagi anak.

d. Fungsi Bermain

Bermain tentunya memiliki andil bagi perkembangan anak usia dini, maka dari itu bermain memiliki fungsi. Yuliani dan Bambang Sujiono (2012: 36) mengungkapkan bahwa fungsi bermain adalah sebagai berikut :

- 1) Memperkuat dan mengembangkan otot serta koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga memahami bagaimana tubuhnya bekerja.

- 2) Mampu mengembangkan keterampilan emosi, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian, dan keberanian anak untuk memiliki inisiatif karena ketika bermain anak sering bermain peran menjadi orang lain, binatang, atau karakter yang lain.
- 3) Mampu mengembangkan kemampuan intelektual anak. Hal tersebut dapat terjadi karena ketika bermain anak akan melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa ingin tahunya.
- 4) Mampu mengembangkan kemandirian anak dan anak mampu menjadi dirinya sendiri. Hal tersebut akan nampak karena ketika bermain anak akan selalu bertanya, mengamati lingkungan sekitarnya, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dalam dirinya.

Berdasarkan uraian pendapat diatas maka dapat disimpulkan manfaat bermain adalah untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak baik itu perkembangan sosial emosional, fisik motorik ataupun perkembangan bahasa anak.

2. Permainan Estafet Bola

a. Pengertian Permainan Estafet Bola

Salah satu permainan yang dapat dilakukan demi meningkatkan perkembangan anak adalah permainan estafet. Estafet adalah salah satu

dari permainan yang berasal dari cabang olahraga atletik. Menurut Wiarto (2013 : 86), Estafet adalah sebuah latihan yang dilakukan dengan cara memberikan tongkat dari satu tempat ke tempat lainnya. Latihan ini dilakukan hingga semua anggota telah melakukannya (berikan waktu untuk kompetisi).

Menurut Priatna (2008: 20) lari sambung atau lari estafet adalah salah satu nomor lari pada perlombaan atletik yang dilaksanakan secara bergantian atau beranting. Perbedaan lari estafet dengan lari biasa ada pada jumlah pelarinya. Satu regu lari sambung terdapat empat orang pelari, yaitu pelari pertama, kedua, ketiga, dan keempat. Empat orang pelari ini akan berlari sambung menyambung sampai mencapai garis finish. Pada nomor lari sambung ada kekhususan yang tidak akan dijumpai pada nomor pelari lain, yaitu memindahkan tongkat sambil berlari cepat dari pelari sebelumnya ke pelari berikutnya. Nomor lari estafet yang sering diperlombakan adalah nomor 4 x 100 meter dan nomor 4 x 400 meter. Pada saat melakukan lari sambung bukan teknik saja yang diperlukan tetapi pemberian dan penerimaan tongkat di zona atau daerah pergantian serta penyesuaian jarak dan kecepatan dari setiap pelari (Rambe, 2010: 45).

Sujiono, dkk (2008: 6.22) menyatakan bahwa bermain estafet atau beranting merupakan pengembangan gerakan lari yang banyak dilakukan di pendidikan prasekolah. Berlari merupakan kelanjutan gerak dari berjalan dan memiliki ciri khusus pada fase melayang di

udara (tidak bertumpu) dari salah satu kaki. Pada usia 5 tahun, umumnya anak-anak sudah mampu menunjukkan gaya berlari yang sudah baik. Anak-anak juga sudah mampu menunjukkan kemampuan berlarnya dengan mengubah arah dari garis yang lurus atau dengan cara jogging(mengerakkan sebagian anggota tubuh).

Permainan estafet bola, permainan ini mirip dengan olahraga lari estafet yang sering dilihat dalam perlombaan atletik. Namun, dalam penelitian ini permainan estafet bola terdiri dari 3 pos yang memiliki cara tersendiri untuk memindahkan bola. Dalam permainan ini terdapat 2 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 10 anak yang harus memindahkan atau menyerahkan bola kepada temannya dengan cara berlari.

Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah diuraikan diatas, pengertian permainan estafet bola adalah salah satu permainan lari sambung yang dikembangkan menjadi beberapa pos yang bertujuan untuk meningkatkan sosial emosional anak usia dini.

b. Prosedur permainan estafet bola

Dalam melakukan aktivitas bermain, selalu ada prosedur dalam pelaksanaannya. Prosedur dalam melaksanakan aktivitas bermain estafet bola adalah, sebagai berikut;

- 1) Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 6 orang anak.
- 2) Anak berdiri di tempat yang disediakan oleh guru, kemudian guru menjelaskan aturan main sambil memperagakan cara bermainnya.
- 3) Anak berlomba untuk memindahkan bola dari satu tempat ke tempat yang lain secara cepat dan tepat dengan cara menyerahkan bola tersebut dari satu anak ke anak lainnya sesuai dengan aturan yang berbeda-beda di setiap pos.
- 4) Di pos pertama terdiri dari 2 anak, anak pertama mengambil bola dengan tangan kosong di keranjang kemudian berlari memberikan bola kepada temannya.
- 5) Di pos kedua terdiri dari 2 anak, anak di pos kedua mengambil dan memindahkan bola menggunakan pipa paralon.
- 6) Di pos ketiga terdiri dari 2 anak, anak di pos ketiga mengambil dan memindahkan bola menggunakan keranjang yang ada di atas kepala anak. Anak terakhir memasukkan bola ke keranjang finish.
- 7) Setelah waktu berakhir, guru menghitung bola yang sudah dimasukkan dalam keranjang di setiap kelompok. Kelompok yang mengumpulkan bola paling banyak dinyatakan sebagai pemenang.

3. Perkembangan Sosial Emosional

a. Pengertian perkembangan sosial emosional

Perkembangan Sosial Emosional menurut *American Academy of Pediatrics* (dalam Nurmalitasari, 2015: 103-111) adalah kemampuan

anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif, maupun negatif, mampu berinteraksi dengan anak lainnya atau orang dewasa di sekitarnya, serta aktif belajar dengan mengeksplorasi lingkungan. Perkembangan sosial emosional adalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, saudara, atau teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran sosial emosional dilakukan dengan mendengar, mengamati dan meniru hal-hal yang dilihatnya.

Menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 menjelaskan bahwa Perkembangan Sosial Emosional adalah perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain. Indikator perkembangan sosial emosional yang akan di tingkatkan yaitu: 1. Mengenal perasaan diri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar). 2. Bermain dengan teman sebaya. 3. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.

Menurut Sukiram (2011: 24) perkembangan sosial anak berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial dan memerlukan tiga proses, yaitu:

- 1) Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial.

Agar dapat diterima secara sosial hendaknya perlu pembelajaran dalam berperilaku yang baik dan dapat diterima di masyarakat sehingga hidupnya juga terasa nyaman. Adapun perilaku yang baik tersebut misalnya: terhadap orang tua dan teman saling menghormati, menghargai, tidak sombong, saling tolong menolong, ada rasa empati, dan lain sebagainya.

2) Memainkan peran sosial yang dapat diterima.

Anak harus bisa memainkan peran sosial yang dapat diterima di masyarakat misalnya: bisa bekerja sama, mau membantu orang tua, selalu rendah hati, patuh terhadap orang tua, dan lain sebagainya. Dengan kemampuan anak dalam memainkan peran sosial karakter anak yang baik akan terbentuk dengan sendirinya karena sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

3) Perkembangan sikap sosial.

Proses perkembangan sosial anak tergantung pada pengalaman belajar selama awal kehidupannya. Anak akan belajar menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial dan menjadi pribadi yang dapat bermasyarakat. Hal ini tergantung pada kesempatan yang penuh untuk bersosialisasi, mampu berkomunikasi, mempunyai motivasi, dan metode belajar yang efektif.

Menjadi pribadi yang sosial tidak dapat dipelajari dalam waktu singkat, baik sifat sosial, tidak sosial, atau antisosial diperoleh dari hasil belajar yang searah dengan siklus perkembangan, oleh karena itu

terdapat beberapa alasan bagi anak perlu mempelajari berbagai perilaku sosial, diantaranya adalah: (a) agar anak dapat belajar bertingkah laku yang dapat diterima di lingkungannya, (b) agar anak dapat memainkan peranan sosial yang dapat diterima kelompoknya. (c) agar anak dapat mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungannya yang merupakan modal penting untuk sukses dalam kehidupan sosialnya kelak dan (d) agar anak mampu menyesuaikan dirinya dengan baik, dan akibatnya lingkungannya pun dapat menerima dengan senang hati (Sukiram, 2011: 26).

b. Bentuk-bentuk perkembangan sosial emosional

1) Bentuk-bentuk perkembangan emosional

Menurut Hurlock (2013), bentuk-bentuk perkembangan emosional pada anak antara lain yaitu sebagai berikut:

a) Rasa takut

Rasa takut pada anak biasanya berpusat pada bahaya yang bersifat fantasi, adikodrati dan samar-samar. Mereka takut pada gelap dan makhluk imajinatif yang diasosiasikan dengan karakter yang menyeramkan yang terdapat pada dongeng, film, televisi, atau komik. Ciri khas pada semua rangsangan takut tersebut adalah terjadi secara mendadak dan tidak diduga, dan anak-anak hanya mempunyai kesempatan yang sedikit untuk menyesuaikan diri dengan situasi tersebut.

b) Rasa marah

Pada umumnya, kemarahan disebabkan oleh berbagai rintangan terhadap gerak yang diinginkan anak baik rintangan itu berasal dari orang lain atau berasal dari ketidak-mauannya sendiri, rintangan terhadap aktivitas yang sudah berjalan dan sejumlah kejangalan yang menumpuk.

c) Rasa cemburu

Rasa cemburu adalah reaksi normal terhadap kehilangan kasih sayang yang nyata, dibayangkan, atau ancaman kehilangan kasih sayang. Cemburu disebabkan kemarahan yang menimbulkan sikap jengkel dan ditujukan kepada orang lain. Pola rasa cemburu sering kali berskala dari takut yang berkombinasi dengan rasa marah.

d) Duka cita atau kesedihan

Bagi anak-anak, duka cita bukan merupakan keadaan yang umum. Hal ini dikarenakan tiga alasan, pertama para orang tua, guru dan orang dewasa lainnya berusaha mengamankan anak tersebut dari berbagai duka cita yang menyakitkan. Kedua, anak-anak terutama apabila mereka masih kecil, mempunyai ingatan yang tidak bertahan terlalu lama, sehingga mereka dapat dibantu melupakan duka cita tersebut, bila ia dialihkan kepada sesuatu yang menyenangkan. Ketiga, tersedianya pengganti untuk sesuatu yang telah hilang, mungkin berupa mainan yang disukai, ayah atau ibu yang

dicintai, sehingga dapat memalingkan mereka dari kesedihan kepada kebahagiaan.

e) Keingintahuan

Anak-anak menunjukkan keingintahuan melalui berbagai perilaku, misalnya dengan bereaksi secara positif terhadap unsur-unsur yang baru, aneh, tidak layak atau misterius dalam lingkungannya dengan bergerak ke arah benda tersebut, memperlihatkan kebutuhan atau keinginan untuk lebih banyak mengetahui tentang dirinya sendiri atau lingkungannya untuk mencari pengalaman baru dan memeriksa rangsangan dengan maksud untuk lebih banyak mengetahui seluk-beluk unsur-unsur tersebut.

f) Kegembiraan

Gembira adalah emosi yang menyenangkan yang dikenal juga dengan kesenangan dan kebahagiaan. Kegembiraan pada masing-masing anak berbeda, baik mencakup instansi dan cara mengekspresikannya. Pada anak-anak usia sekolah awal, sebagian kegembiraan disebabkan oleh keadaan fisik yang sehat, situasi yang ganjil, permainan kata-kata, malapetaka ringan, atau suara yang tiba-tiba sehingga membuat mereka tersenyum. Sebagian lainnya disebabkan karena mereka berhasil mencapai tujuan yang mereka inginkan.

g) Kasih sayang

Kasih sayang adalah reaksi emosional terhadap seseorang atau binatang atau benda. Hal ini menunjukkan perhatian yang hangat, dan memungkinkan terwujud dalam bentuk fisik atau kata-kata verbal. Anak-anak cenderung paling suka kepada orang yang menyukai mereka dan bersikap ramah terhadap orang itu. Kasih sayang mereka terutama ditujukan kepada manusia atau objek lain yang merupakan pengganti manusia yaitu berupa binatang atau benda-benda.

2) Bentuk-bentuk Perkembangan Sosial

Menurut Izzaty, dkk (2017:164), bentuk-bentuk perkembangan sosial pada anak adalah sebagai berikut:

a) Empati

Empati adalah keadaan mental seseorang yang dapat merasakan keadaan dirinya sama seperti yang orang lain rasakan, penuh pengertian, tenggang rasa, dan rasa kepedulian. Anak yang mempunyai empati cenderung lebih sosial dan tidak terlalu agresif. Hal ini akan menjadikan pribadi anak akan lebih mudah bergaul dengan teman-temannya. Dampak positif lainnya adalah kemudahan dalam menjalin hubungan dengan siapapun. Ia tidak lagi merasa takut kepada sesama temannya sendiri, tidak pemalu dan tidak pemaarah, tidak mudah cemas dan khawatir, serta selalu merasa bahagia.

b) Afiliasi

Afiliasi adalah perasaan kepedulian, pengertian dan tenggang rasa yang berhubungan dengan yang dirasa orang lain (empati). Disebut juga resolusi atau penyelesaian konflik. Afiliasi diterapkan dengan melatih dan membiasakan anak untuk dapat menyelesaikan konflik atau masalah yang di hadapi, secara berulang-ulang serta memberi kebebasan anak untuk memecahkan masalahnya sendiri. Mengembangkan komunikasi dua arah dengan teman sebaya dan orang dewasa, serta penanaman pemahaman bahwa kerja sama atau tolong menolong itu sangat penting dan menyenangkan adalah beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan afiliasi pada anak.

c) Mengembangkan kebiasaan positif

Cara mengembangkan kebiasaan positif antara lain dengan mempelajari tata krama, latihan dan pembiasaan, memiliki tanggung jawab sosial yaitu rasa tanggung jawab yang sama yang di lakukan bersama teman-temanya, kemandirian atau proses penanaman nilai secara sosial yang baik dan di terima menuju kepada kemampuan mendidik dirinya sendiri. Optimisme merupakan hasil dari kebiasaan berpikir positif atau kecenderungan untuk memandang segala sesuatu dari sisi dan kondisi baiknya serta mengharapkan hasil yang optimal. Untuk dapat mengajarkan sikap optimisme pada

anak, seorang pendidik harus membedakan terlebih dahulu mana sikap optimisme dan pesimisme.

d) Kesadaran diri

Kesadaran diri terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain.

e) Rasa tanggung jawab

Rasa tanggung jawab tumbuh untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, menaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama.

f) Perilaku prososial

Perilaku pro-sosial mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

c. Tahapan perkembangan sosial emosional

Perkembangan sosial merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Dengan kata lain, perkembangan sosial merupakan proses belajar anak dalam

menyesuaikan diri dengan norma, moral dan tradisi dalam sebuah kelompok menurut. Piaget menunjukkan adanya sifat egosentris yang tinggi pada anak karena anak belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain.

Perkembangan sosial mulai agak kompleks ketika anak menginjak usia 4 tahun dimana anak mulai memasuki ranah pendidikan yang paling dasar yaitu taman kanak-kanak (Rahman, 2002). Pada masa ini anak belajar bersama teman-teman diluar rumah. Anak sudah mulai bermain bersama teman sebaya (*cooperative play*). Vygotsky dan Bandura menyebutnya dengan teori belajar sosial melalui perkembangan kognitifnya. (dalam Nurmalitasari F,2015:105)

Anak usia TK (5-6 tahun) perkembangan sosial sudah mulai berjalan. Hal ini tampak dari kemampuan mereka dalam melakukan kegiatan secara berkelompok. Kegiatan bersama berbentuk seperti sebuah permainan. Tanda-tanda perkembangan pada tahap ini adalah: (1) Anak mulai mengetahui aturan-aturan, baik di lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain, (2) Sedikit demi sedikit anak sudah mulai tunduk pada peraturan, (3) Anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain, dan (4) Anak mulai dapat bermain bersama anak-anak lain, atau teman sebaya (*peer group*)

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa tahapan perkembangan sosial anak diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak. Perkembangan

sosial yang optimal diperoleh dari respon sosial yang sehat dan kesempatan yang diberikan kepada anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif. Melalui kegiatan bermain, tahapan perkembangan anak akan terlihat.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional

Menurut Hurlock (dalam Nugraha, 2011: 4.33) dalam bukunya metode pengembangan sosial emosional mengungkapkan berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak menyebutkan tiga faktor utama sebagai berikut:

1) Faktor Fisik

Apabila faktor keseimbangan tubuh terganggu karena kelelahan, kesehatan yang buruk perubahan yang berasal dari perkembangan maka mereka akan mengalami emosi yang meninggi.

2) Faktor Fisiologi

Faktor psikologi dapat mempengaruhi emosi, antara lain tingkat intelegensi, tingkat aspirasi dan kecemasan. Penjelasananya adalah:

a) Perlengkapan intelektual yang buruk, anak yang tingkat intelektualnya rendah, rata-rata mempunyai pengendalian emosi yang kurang dibandingkan dengan anak yang pandai pada tingkat umur yang sama. Hal ini biasanya dipengaruhi

oleh pendidikan dan kurangnya perhatian dari orang tuanya dan mendapat perilaku yang buruk dari lingkungannya.

- b) Kegagalan mencapai tingkatan aspirasi. Kegagalan yang berulang-ulang dapat mengakibatkan timbulnya keadaan cemas, sedikit atau banyak. Misalnya, mendapat nilai yang jelek, tidak boleh bermain dengan temannya, dan lain sebagainya.
- c) Kecemasan setelah pengalaman emosi tertentu yang sangat kuat. Sebagai contoh akibat lanjutan dari pengalaman yang menakutkan akan mengakibatkan anak takut kepada setiap situasi yang dirasakan mengancam.

3) Faktor Lingkungan

Ketegangan yang terus menerus, jadwal yang ketat, dan terlalu banyaknya pengalaman yang menggelisahkan yang merangsang anak secara berlebihan akan berpengaruh pada emosi anak berikut adalah penjelasannya:

- a) Ketegangan yang disebabkan oleh pertengkaran dan perselisihan yang terus menerus. Ketegangan ini biasa dihadapi anak baik saat bermain dengan temannya dan di rumah ketika menghadapi suatu hal yang tidak sesuai dengan keinginannya. Sehingga ketegangan itu akan berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak.
- b) Sikap orang tua yang selalu mencemaskan atau terlalu melindungi. Kecemasan orang tua terhadap anak yang

berlebihan akan membatasi kreativitas anak karena rasa takut yang berlebihan misalnya anak berlari kencang takut jatuh, bermain dengan temannya takut berkelahi. Sehingga dengan hal tersebut perkembangan sosial anak menjadi kurang baik di lingkungannya.

- c) Suasana otoriter disekolah. Sekolah yang menciptakan suasana otoritas terhadap siswa akan berpengaruh terhadap perkembangan sosio emosional anak karena anak merasa takut untuk mengungkapkan keinginan dan takut mendapat hukuman sehingga hal ini bisa menciptakan suasana apatis pada diri anak (Hurlock dalam Nugraha, 2011: 4.33)

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional adalah faktor fisik, faktor fisiologi dan faktor lingkungan.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurhayati, Melwany May Pratama, dan Ida Windi Wahyuni (2020) dengan judul penelitian: Perkembangan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap interaksi sosial dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Kautsar Pekanbaru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan

deskriptif, yaitu peneliti ingin mendeskripsikan secara faktual dan objektif fakta-fakta yang ada di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain congklak berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini di RA Al-Kautsar Pekanbaru. Hal ini terbukti dari nilai pre tes yang dilakukan menunjukkan hasil rata-rata 58,3% anak yang masih membutuhkan bantuan. Setelah peneliti melakukan tindakan dengan menunjukkan cara dan aturan bermain congklak sehingga diperoleh hasil post test 2,75% anak yang memerlukan bantuan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Baik Nilawati Astini, I Made Suwasa Astawa, I Nyoman Suarta, Miranda Yuspiaya (2021) dengan judul: Pengembangan Permainan Tongkat Estafet Untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara memainkan permainan tongkat estafet yang tepat untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan analisis data yang bersifat deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 8 orang anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan tongkat estafet yang dilakukan dalam tiga (3) kali tahap uji coba dalam 3 kali pertemuan dan terjadi peningkatan persentase pada subjek. Hasil penelitian yang

diperoleh pada 8 subjek selama 3 kali pertemuan meningkat dengan berkembang sangat baik pada kelompok 1 yaitu subjek 1 AG mencapai 100% nilai BSB, subjek 2 BA mencapai 96.15% nilai BSB, subjek 3 KU mencapai 92.30% nilai BSB dan subjek 4 AR mencapai 96.15% nilai BSB, sedangkan kelompok 2 yaitu subjek 1 MR mencapai 73.07% nilai BSB, subjek 2 AN mencapai 92.30% nilai BSB, subjek 3 KU mencapai 88.46% nilai BSB dan subjek 4 DL mencapai 88.46% nilai BSB. Kesimpulan hasil penelitian adalah apabila langkah-langkah permainan tongkat estafet dilaksanakan dengan baik dan benar maka dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Desa Mendagi Gerung.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Susetya Diah Lestari, Intan Puspitasari (2021) dengan judul penelitian: Aktivitas Permainan Estafet Bola Modifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Tujuan penelitian ini adalah melakukan upaya peningkatan keterampilan motorik kasar melalui aktivitas permainan estafet bola modifikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, evaluasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan instrumen lembar observasi. Subjek dari penelitian ini adalah 22 orang anak usia 3-4 tahun. Kriteria keberhasilan adalah 70% BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan

motorik kasar sebesar 50% pada siklus I. Sedangkan pada siklus II diperoleh peningkatan dengan hasil 72,72% dalam kriteria BSH dan 18,18% berada pada kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik). Kolaborator memperbaiki cara berkomunikasi, menjelaskan, memberikan motivasi, serta memberikan reward kepada subjek. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan estafet bola modifikasi dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

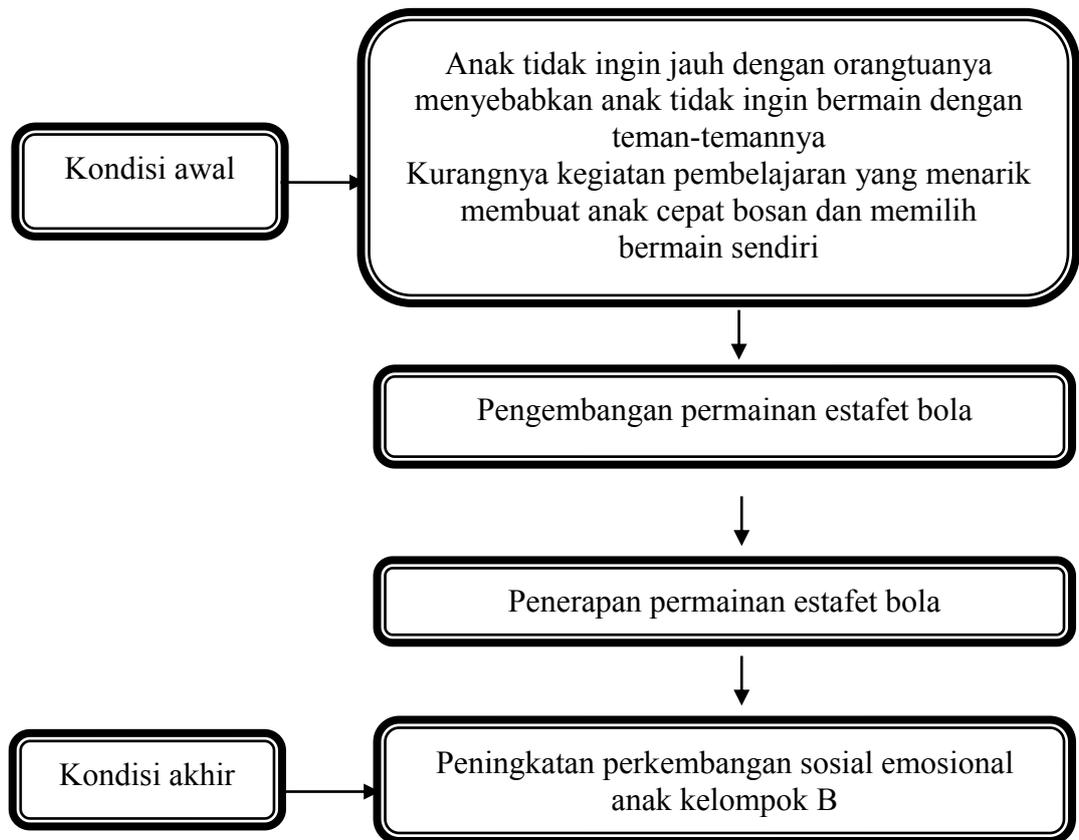
Perbedaan penelitian pertama, penelitian kedua dan penelitian ketiga. penelitian pertama menggunakan permainan cogklak untuk meningkatkan interaksi sosial dan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Peneliti kedua menggunakan pengembangan estafet untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak dengan metode pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi dan jumlah anak yang digunakan adalah 8 orang. Penelitian ketiga menggunakan permainan esafet bola untuk perkembangan motorik kasar dan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Sedangkan penelitian ini ialah pengembangan permainan estafet bola untuk mengembangkan sosial emosional anak anak usia 5-6 tahun.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan fakta yang ditemukan di PAUD Baitul Ansori Tundak Desa Batu Putek, banyak anak yang tidak mau bersosialisasi dengan teman-temannya dan memilih bermain sendiri, dikarenakan anak tidak ingin jauh

dengan orangtuanya serta kurangnya permainan dan keterampilan guru dalam menyediakan media atau permainan yang menarik, sehingga anak mudah bosan dan memilih bermain sendiri. Hal ini menyebabkan perlunya melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode yang menyenangkan. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan cara bermain.

Permainan estafet bola adalah permainan yang mengandalkan kerjasama tim, yang nantinya akan meningkatkan sosial emosional anak. Permainan estafet bola diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, serta mampu meningkatkan sosial emosional anak kelompok B.



Gambar 2.1 Skema kerangka pikir

D. Pertanyaan Peneliti

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan peneliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan permainan estafet bola untuk meningkatkan sosial emosional anak kelompok B di PAUD Baitul Ansori Tundak Desa Batu Putek?
2. Bagaimana efektivitas permainan estafet bola untuk meningkatkan sosial emosional anak kelompok B di PAUD Baitul Ansori Tundak Desa Batu Putek?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau memperbaharui produk yang sudah ada sebelumnya. Borg dan Gall dalam (Sugiyono, 2015:28) menyatakan bahwa Penelitian dan Pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Borg dan Gall (1983: 775) menyatakan bahwa model ini terdiri dari 10 pelaksanaan strategi penelitian yaitu, sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi (*Research an Information Collection*), pada tahapan ini perlu melakukan analisis kebutuhan, studi literatur, penelitian dengan skala kecil serta persiapan membuat laporan baru.
2. Perencanaan (*Planning*) adalah tahap merumuskan tujuan, penentuan urutan pembelajaran dan uji kelayakan produk yang dikembangkan dalam skala kecil.
3. Mengembangkan produk awal (*Develop Preliminary Form of Product*) sebuah tahap yang terdiri dari persiapan materi yang dikembangkan, prosedur buku pegangan, dan perangkat untuk evaluasi.

4. Uji coba awal (*Preliminary Field Testing*), Yaitu uji coba lapangan awal terhadap desain produk yang sifatnya terbatas, baik itu substansi desainnya maupun pihak-pihak yang ikut terlibat.
5. Revisi hasil uji coba (*Main Revision Product*). Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada uji coba
6. Uji coba lapangan (*Main Field Testing*). Yaitu uji coba lapangan awal terhadap desain produk yang sifatnya terbatas, baik itu substansi desainnya maupun pihak-pihak yang ikut terlibat.
7. Revisi uji coba lapangan (*Operational Product Revision*). Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasikan, berdasarkan saran-saran dari uji coba.
8. Uji pelaksanaan lapangan (*Operational Field Testing*), pada langkah uji lapangan produk ini merupakan uji produk yang dilakukan secara lebih fokus terhadap hal yang meliputi uji efektivitas desain produk.
9. Revisi produk akhir (*Final Product Revision*) adalah sebuah proses revisi akhir berdasarkan uji coba lapangan operasional.
10. Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*) merupakan tahapan untuk menyebarluaskan dan mengimplementasikan produk yang dihasilkan. Pada tahap ini yang dapat dilakukan adalah membuat laporan mengenai produk pada pertemuan dan pada jurnal atau bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi komersial, memonitor distribusi produk untuk memberikan kontrol kualitas.

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan 10 tahapan penelitian pengembangan menurut Borg and Gall peneliti sederhanakan menjadi 6 tahapan. Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian model pengembangan yang peneliti sederhanakan dalam prosedur pengembangan yaitu, sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mencari informasi terkait dengan disalah satu PAUD di Desa Batu Putek. Analisis dimaksud untuk menganalisis kebutuhan yang diinginkan, dan mengidentifikasi penyebab atau faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan yang terjadi di lapangan terutama dalam proses pembelajaran sehingga adanya penggunaan metode pembelajaran yang akan membantu anak dalam memahami materi pelajaran. Hasil dari observasi yang dilakukan adalah peneliti menemukan bahwa masih rendahnya sosial emosional anak usia 5-6 tahun di antaranya anak tidak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya, anak tidak ingin bermain dengan temannya, anak tidak ingin jauh dengan orangtuanya, dan kurangnya permainan dan keterampilan guru dalam menyediakan media atau permainan yang menarik sehingga anak cepat bosan dan memilih bermain sendiri daripada mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Perencanaan

Peneliti melakukan perencanaan setelah mendapatkan informasi dan data-data tentang permasalahan yang ditemukan ketika observasi awal dan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Selanjutnya peneliti melakukan perencanaan secara bertahap dalam mengembangkan produk diantaranya yaitu: menentukan tujuan khusus dari produk yang akan dikembangkan yaitu untuk mengembangkan sosial emosional anak, selanjutnya merencanakan desain awal permainan estafet bola, merencanakan apa saja yang akan digunakan dalam merancang produk berupa video dan buku panduan, dan merencanakan buku panduan produk sehingga bisa digunakan dengan benar dan tepat.

Berikut adalah rancangan pengembangan permainan estafet bola pada penelitian ini:



Gambar 3.1 Rancangan Permainan Estafet Bola

3. Pengembangan Produk Awal

Tahap ini mulai disusun bentuk pengembangan dari produk awal. Ketika pelaksanaan pengembangan permainan estafet menggunakan aturan permainan estafet yang sudah ada tetapi didesain sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak usia 5-6. Setelah itu desainnya juga mengikuti

aturan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dengan menggunakan unsur-unsur sosial emosional sebagai aturannya. Pengembangan permainan estafet yang dikembangkan menjadi tiga bagian, yaitu pemanasan, inti permainan, dan pendinginan. Ketika permainan inti kegiatan dibagi menjadi tiga pos, yaitu memindahkan bola menggunakan tangan kosong, memindahkan bola dengan pipa selang, dan memindahkan bola menggunakan keranjang. Pelaksanaannya dilakukan secara utuh dengan tiga bagian dan ketika permainan inti juga dilaksanakan dengan urut.

Ketika pelaksanaan tentu saja ada beberapa tahapan yang dilakukan, tahapan tersebut dilakukan agar anak memahami dan dapat mengikuti permainan estafet bola yang dikembangkan :

- a. Pemanasan dengan gerakan yang dicontohkan guru.
- b. Guru memberikan contoh kepada siswa cara bermain.
- c. Siswa melakukan permainan dengan urut dari pos 1 sampai 3 sesuai dengan aturan yang diberikan.
- d. Anak melakukan pendinginan dengan gerakan yang dicontohkan guru.

Sebelum melakukan uji coba, pada tahap ini juga harus melakukan validasi produk melalui tim ahli. Pada penelitian ini validasi produk menggunakan lembar validasi terdiri dari 2 komponen yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media. Lembar validasi ini berbentuk *checklist*.

4. Uji coba produk

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba produk, pada tahap ini peneliti menggunakan 12 anak sebagai subjeknya. Uji coba perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk permainan estafet yang dikembangkan. Hasil dari uji coba ini akan dianalisis dan dievaluasi sebagai acuan untuk memperbaiki penerapan pada tahap selanjutnya.

5. Revisi uji coba produk

Revisi ini dilakukan setelah uji coba tahap awal dan mendapatkan masalah-masalah dan saran dari uji coba. Hal ini dilakukan apabila ada kendala-kendala baru yang ditemukan. Kendala-kendala tersebut sebagai acuan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dikembangkan sebelum diterapkan atau di uji coba dalam skala besar.

6. Uji coba lapangan

Tahapan berikutnya yang dilaksanakan adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan pada permainan estafet bola dilaksanakan pada anak kelompok B di PAUD Baitul Ansori Tundak Desa Batu Putek dengan jumlah subjek 25 anak. Uji coba lapangan dilaksanakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan mampu membantu anak dalam mengembangkan sosial emosional anak dan bagaimana efektivitas produk yang dikembangkan terhadap perkembangan sosial emosional anak.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Sebelum melakukan uji coba produk peneliti memerlukan desain uji coba yang akan digunakan untuk melakukan uji coba produk. Selain mengembangkan produk, penelitian ini juga akan menguji keefektifan dari produk yang dikembangkan. Adapun desain penelitian yang akan digunakan adalah penelitian eksperimen yaitu *Pre-Eksperimental Design*. Penelitian ini dilakukan dalam satu kelas yaitu *One-Group Pretest-Pottest Design* dengan usia 5-6 tahun. *One-Group Pretest-Pottest Design* merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk mengetahui efektivitas sebelum dan sesudah diberikan penerapan permainan estafet bola. Adapun *One-Group Pretest-Pottest Design* dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

$$O_1XO_2$$

(Sumber Arikanto, 2020:124)

Keterangan:

O1 = Nilai *Pre-test* (sebelum penerapan permainan estafet bola)

X = *Treatment* (Penerapan permainan estafet bola)

O2 = *Post-test* (setelah Penerapan permainan estafet bola)

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba lapangan pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 kelompok B di PAUD Baitul Ansori Tundak Desa batu Putek berjumlah 25 anak.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik pengumpulan data

1) Validasi ahli materi dan ahli media

Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang validitas desain produk awal. Lembar validasi terdiri dari 2 komponen yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media. Lembar validasi ini berbentuk *checklist*.

2) Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan belajar mengajar guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Kemudian melihat secara langsung sikap anak terhadap media pembelajaran yang digunakan. Data tersebut akan digunakan sebagai salah satu acuan untuk menentukan efektivitas permainan estafet bola.

b. Instrumen pengumpulan data

1) Lembar Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang validitas desain produk awal. Lembar validasi terdiri dari 2 komponen yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media. Lembar validasi ini berbentuk *checklist*. Peneliti menyusun beberapa pernyataan yang mengharap validator memberi tanda *checklist* pada salah satu kolom pernyataan yaitu 1 (sangat kurang baik), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). Berikut

adalah kisi-kisi lembar penilaian produk pada ahli materi dan ahli media.

Tabel 3.1.
kisi-kisi Validasi Ahli Media Permainan estafet bola

Aspek	Indikator	Item
Kualitas media	Pemilihan huruf yang digunakan	1,2,3,4,5,6,7
	Kesesuaian ukuran huruf	
	Kejelasan gambar yang ditampilkan	
	Pemilihan warna yang sesuai	
	Kejelasan suara dalam video	
	Keserasian musik dalam video	
	Tampilan yang menarik	
Dialogis dan interaktif	Kemudahan bahasa yang mudah dipahami	8,9,10,11
	Kejelasan petunjuk penggunaan	
	Kejelasan bahasa yang digunakan	
	Keruntutan isi materi	
Teknik penyajian	Kemenarikan desain cover	12,13,14
	Kemenarikan warna cover	
	Kemenarikan desain isi buku panduan	
Tata letak	Kesesuaian tata letak isi buku Panduan	15
Tipografi	Ketepatan huruf yang digunakan	16,17
	Ketepatan ukuran huruf dalam buku panduan	
Ilustrasi	Gambar daam buku panduan dapat menjelaskan maksud dengan baik	18

Tabel 3.2
kisi-kisi Validasi Ahli materi Permainan estafet bola

Indikator	Aspek yang dinilai	Skor
Tujuan pembelajaran	Tujuan dari pembelajaran yang dikembangkan jelas	1,2,3
	Pembelajaran yang diberikan dapat memberikan dukungan untuk perkembangan anak usia dini	
	Mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan Sosial emosional anak usia dini	
Langkah-langkah permainan	Langkah-langkah permainan sesuai dengan perkembangan anak usiadini	4,5,6
	Langkah-langkah permainan dapat dilakukan dengan mudah oleh anak usia dini	
	Langkah-langkah permainan mampu membuat anak usia dini aktif	
Pengembangan aspek sosial emosional	Pemanasan	7,8,9,10,11,12,13,14,15
	Kesesuaian bentuk aktivitas dengan tujuan pembelajaran anak usia dini	
	Lama waktu pemanasan	
	Gerakan mengikuti intruksi	
	Urutan gerak (dari atas-bawah dan kanan-kiri)	
	Inti	
	Kegiatan 1 yaitu anak mengoper bola dengan tangan kosong	
	Kegiatan 2 yaitu anak mengoper bola menggunakan selang pipa	
	Kegiatan 3 yaitu anak mengoper bola menggunakan keranjang diatas kepalanya	
	Kegiatan 4 anak terahir memasukkan bola ke keranjang <i>finish</i> yang sudah disiapkan	
	Penutup	
	Pendinginan dengan meluruskan kaki	

2) Lembar Observasi

Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dengan memberikan skor jika hal yang diamati muncul. Dengan format BB (1), MB (2), BSH (3), BSB (4). Observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan belajar mengajar guna menganalisis media pembelajaran yang

digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Kemudian melihat secara langsung sikap anak terhadap media pembelajaran yang digunakan. Data tersebut akan digunakan sebagai salah satu acuan untuk menentukan efektivitas permainan estafet bola.

Tabel 3.3
kisi-kisi lembar observasi

Perkembangan	TTPA	Indikator	No. Item
Perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun	Prilaku sosial	Bermain dengan teman sebaya	1,2
		Bersikap kooperatif dengan teman	
	Kesadaran diri	Bersabar menunggu giliran	3
	Rasa tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain	Menaati aturan kegiatan	4

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara untuk mengelola data agar data yang dihasilkan dapat dikatakan valid. Data kevalidan produk yang dikembangkan diperoleh dari lembar penilaian yang diisi oleh dosen ahli materi dan ahli media. Data yang berupa skor dari tanggapan dari ahli, dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan teknik kategoris yang disimpulkan sebagai masukan dan acuan dalam memperbaiki produk yang dikembangkan. Sedangkan data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

a. Analisis Produk

Langkah-langkah yang digunakan untuk memberi kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah

- 1) Data yang berupa skor tanggapan para ahli yang diperoleh melalui lembar validasi diubah menjadi data interval. Pada lembar validasi disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk permainan estafet bola yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1). Jika tim ahli memberikan tanggapan “sangat baik” pada butir pertanyaan/pernyataan, maka skor butir pertanyaan/pernyataan sebesar “5”, demikian seterusnya.
- 2) Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima, dengan acuan rumus konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima.

Tabel 3.4
Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima.

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,80SB_i$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,60SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

(Sumber: Eko P.W, 2017:238)

Keterangan:

\bar{X}_i = Rata-rata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal+ skor minimal ideal).

SB_i = Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal).

X = Skor Aktual.

b. Analisis Hasil Observasi

Untuk analisis hasil observasi digunakan skala penilaian yang ada di PAUD dengan rincian yaitu: 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), 4 (BSB).

Data observasi yang diperoleh dihitung kemudian dipersentasekan. Dalam hal ini digunakan rumus penilaian menurut Purwanto dalam (Widyaningrum, 2016) Adapun rumus yang digunakan yaitu:

1) Keberhasilan anak didik secara individual, dengan rumus

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari/diharapkan

R = Skor yang diperoleh anak

SM = Skor maksimum

Berdasarkan rumus tersebut, maka dalam penelitian ini mengambil 4 kriteria persentase .

Tabel 3.5
Kategori Keberhasilan Secara individu

No	Jenis Penilaian	Penilaian
1	BB (Belum Berkembang)	0%-25%
2	MB (Masih Berkembang)	26%-50%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51%-75%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76%-100%

(Sumber: Dimiyati, Johni, (2013:106)

2) Untuk mengetahui keberhasilan anak secara klasikal dengan rumus:

$$NP = \frac{BSH + BSB}{Jumlah\ keseluruhan\ anak} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

Tabel 3.6
Kategori Keberhasilan Secara Klasikal

Persentase	Kategori	Symbol Bintang
95% - 100 %	Berkembang Sangat Baik (BSB)	****
85% - 94 %	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	***
75% - 84 %	Mulai Berkembang (MB)	**
<75%	Belum Berkembang (BB)	*

(Sumber: Depdiknas, 2004: 26)

Kriteria ketuntasan menggunakan acuan tingkat ketuntasan hasil belajar yang dikemukakan oleh Sudjhana, (dalam Dimiyati, 2013) yakni batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak yaitu 75-80%. Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu jika terdapat 75-80% anak mendapatkan kriteria Mulai Berkembang (MB), maka penelitian ini dikatakan efektif.

- 1) Uji Normalitas, sebagai pra syarat sebelum mengajukan pengujian apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak.

Rumus yang digunakan yaitu *chi-kuadrat*.

$$X^2 = \sum \left[\frac{(fo - fh)^2}{fh} \right]$$

Keterangan :

X^2 = *chi-kuadrat*

fo = frekuensi yang diobservasi

fh = frekuensi yang diharapkan

Pembuktian normalitas data ini dilakukan untuk menguji apakah skor dalam variabel-variabel yang diteliti telah mendekati distribusi normal atau tidak. Jika $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$, maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal dan sebaliknya jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, maka data yang diperoleh berdistribusi normal (Sugiyono, 2019).

- 2) Uji-t, untuk menilai signifikansi tes hasil belajar

Penelitian ini menggunakan uji-t untuk mencari perbedaan antara sesudah diberi perlakuan dan sebelum diberi perlakuan (Sugiono, 2014: 122) dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

keterangan :

\bar{x}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = rata-rata sampel 2

s_1 = standar deviasi sampel 1

s_2 = standar deviasi sampel 2

s_1^2 = varians sampel 1

s_2^2 = varians sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

Kriteria yang digunakan untuk menguji uji-t yaitu dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Berdasarkan uji hipotesis komparatif dua pihak, jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel. Maka ada pengaruh pengembangan permainan estafet bola untuk meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.