

## **PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA PINTAR DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI RA AL-AQSHA MOLAS**

**Rindy Sepriany**

*Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado*

[rindy.sepriany@iain-manado.ac.id](mailto:rindy.sepriany@iain-manado.ac.id)

### **Abstrak**

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya di RA Al-Aqsha Molas, peneliti menemukan masalah terkait dengan kemampuan sosial emosional anak yang masih kurang atau belum optimal. Selain itu peneliti menemukan masalah terkait dengan perilaku anak masih belum dapat menunjukkan sikap peduli terhadap teman. Beberapa anak juga masih sulit untuk memainkan berbagai mainan serta cenderung sering rebutan, saling menyerang juga kerap kali berkelahi pada saat proses kegiatan belajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan ular tangga pintar di RA Al-Aqsha Molas. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model *Kurt Lewin* dengan subjek penelitian 10 peserta didik. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, siklus I terdiri dari 3 pertemuan dan siklus II yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan pengamatan dan tahap refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dan dokumentasi dengan analisis data melalui kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan perkembangan sosial emosional siswa RA Al-Aqsha Molas yaitu pada kriteria BSB dan BSH berdasarkan hasil observasi pra tindakan diperoleh 20% atau 2 anak dari 10 anak. Kemudian meningkat sebesar 60% atau 6 anak dari 10 anak pada siklus I, dan menunjukkan peningkatan pada siklus II sebesar 99,99% atau 10 anak. Sehingga peningkatan presentase keterampilan perkembangan sosial emosional anak pada siklus II melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 81%.

**Kata Kunci:** Ular Tangga, Sosial Emosional.

### **Abstract**

Based on previous observations at RA Al-Aqsha Molas, researchers found issues related to children's social-emotional abilities, which were still lacking or suboptimal. Furthermore, researchers found behavioral issues related to children still not showing caring attitudes toward their peers. Some children also still had difficulty playing with various toys and tended to frequently fight over, attack, and engage in fights during classroom activities. This study aims to improve children's social-emotional development through the clever snakes and ladders game at RA Al-Aqsha Molas. This type of research uses Kurt Lewin's Classroom Action Research model with 10 students as research subjects. This study consists of two cycles, cycle I consisting of 3 meetings and cycle II namely, the planning stage, the implementation and observation stage and the reflection stage. Data collection techniques in this study use observation and documentation with data analysis through qualitative methods. The results of data analysis show that there is an increase in the social emotional development abilities of RA Al-Aqsha Molas students, namely in the BSB and BSH criteria based on the results of pre-action observations obtained 20% or 2 children out of 10 children. Then it increased by 60% or 6 children out of 10 children in cycle I, and showed an increase in cycle II of 99.99% or 10 children. So that the increase in the percentage of children's social emotional development skills in cycle II exceeded the established success indicator, namely 81%.

**Keywords:** Snakes and ladders, Social Emotional

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan diajarkan oleh pendidik pertama yaitu orang tua dimulai dari lahir tanpa mengenal batasan usia, pendidikan bisa kita dapatkan dari orang tua, keluarga maupun lingkungan sekitar sehingga perkembangannya optimal. Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang mampu memberikan dampak positif bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara. Oleh karena itu, pada masa ini perlu melakukan pengembangan yang melibatkan seluruh aspek baik itu kesehatan, pengasuhan pendidikan maupun perlindungan. Pendidikan juga memiliki peran dalam hal mengembangkan aspek perkembangan anak dan aspek yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga aspek perkembangannya berkembang secara optimal. Perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan orang tua dan guru disekolah yang mengembangkan perilaku sosial dan emosional anak ditempuh dengan menanamkan sejak dini kepentingannya pembinaan perilaku dan sikap yang dapat dilakukan kebiasaan yang baik. Hal ini menjadi perilaku utama pengembangan perilaku sosial dan emosional dalam mengarahkan pribadi anak yang sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung tinggi di masyarakat.

Melihat pentingnya perkembangan sosial emosional seorang anak sejak dini pemilihan kegiatan pembelajaran harus mampu merangsang anak untuk aktif agar dapat meningkatkan kerjasama dengan teman sebaya, dengan melihat hal tersebut dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan sebagai peluang untuk mengatasi permasalahan seorang anak adalah menciptakan kegiatan belajar dan bermain yang dapat meningkatkan sosial emosional anak.

Permainan anak-anak sangatlah beragam jenis dan macamnya. Diantaranya peneliti memilih salah satu permainan tradisional yang di modifikasi seperti permainan ular tangga. Permainan ular tangga juga bisa untuk kesehatan tubuh dan ketangkasan otak. Serta dengan anak bermain permainan ini bisa mengembangkan semua aspek perkembangan anak terutama perkembangan sosial emosional.

Melsi berpendapat bahwa ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih juga berpendapat bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ular tangga dimodifikasi dan di kembangkan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di RA AL-AQSHA Molas, perkembangan sosial emosional anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari cara bermain dengan teman yang saling berebutan, tidak mau bekerjasama, tidak ada rasa kepedulian terhadap teman dan suka saling menyerang juga kerap kali berkelahi, kemudian kurang rasa empati sesama teman sebaya, hanya ingin main sendiri, sulit mengikuti aturan guru, ada yang tidak mau saling berbagi mainan.

Permasalahan tersebut kurangnya penggunaan alat permainan edukatif serta

## **Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Pintar Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA Al-Aqsha Molas**

penggunaan metode bermain yang belum dimanfaatkan secara optimal sehingga untuk belajar menstimulus perkembangan sosial emosional anak belum. Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal kesadaran diri sendiri, pengelolaan emosi, rasa empati sesama teman sebaya, kerjasama, dan keterampilan komunikasi perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar dengan cara mengenal aspek-aspek sosial emosional anak masing-masing.

Berdasarkan uraian diatas, diketahui bahwa guru dapat menentukan cara untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dengan menggunakan permainan ular tangga pintar.

Salah satunya perkembangan sosial yang dapat dikembangkan pada anak untuk melatih kerjasama, kekompakan, dan interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lain serta pengontrolan emosional anak. Sebelumnya peneliti sudah mencoba untuk melakukan beberapa permainan kooperatif seperti menara geometri, menara angka dan huruf, dll tidak ada perubahan dalam melatih kerjasama, kekompakan, dan interaksi antara anak satu dengan yang lainnya. Sehingga peneliti mencoba permainan ular tangga pintar ini, yang secara umum dari permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat luar biasa jika menelusuri makna dari permainan itu secara mendalam.

## **LANDASAN TEORI**

### **Pengertian Perkembangan Sosial dan Emosional Anak**

Perkembangan sosial adalah suatu proses untuk membentuk nilai, keterampilan, kelakuan, dan sikap seseorang. Perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Menurut pendapat dari *Elizabeth B. Hurlock* dalam perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, menjadi orang yang mampu bermasyarakat.

Sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses belajar anak bagaimana berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada agar anak mampu untuk mengendalikan pesan. Menurut pendapat Martinko pada tahap perkembangan ini mereka juga telah mampu memakai suatu kejadian sebagai struktur dan proses sosial emosional seperti konsep diri, standar dan tujuan pembentukan nilai.

Aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia dini diharapkan memiliki kemampuan dan kompetensi serta hasil belajar yang ingin dicapai seperti kemampuan mengenal lingkungan sekitar, mengenal alam, mengenal lingkungan sosial, dan peranan masyarakat yang mampu mengembangkan konsep diri. Hal ini merangsang bahwasanya kemampuan emosi jika distimulus atau diberi rangsangan dengan baik bisa menjadi kemampuan yang baik untuk kedepannya.

### **Karakteristik Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 3-6 Tahun**

Hurlock mengklasifikasikan pola perilaku sosial pada anak usia dini kedalam pola perilaku sebagai berikut:

- a. Meniru, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi pada saat pembelajaran.
- b. Persaingan, dalam hal Persaingan ini biasanya sudah nampak pada usia anak empat

tahun.

- c. Kerja sama, mulai usia tahun ketiga, seorang anak sudah mulai bermain secara bersama serta bermain dengan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatkan kesempatan untuk bermain dengan orang lain.
- d. Simpati, simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain, maka hal ini hanya kadang-kadang timbul sebelum tiga tahun, semakin banyak kontak bermain, semakin cepat simpati berkembang.
- e. Empati, kemampuan yang juga bergantung pada kesadaran diri emosional. Merupakan keterampilan bergaul.
- f. Dukungan sosial, menjelang habisnya awal masa kanak-kanak, anak sangat membutuhkan dukungan dari teman-teman menjaudi lebih penting dari pada persetujuan orang yang lebih dewasa.
- g. Membagi, seorang Anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial ialah membagi miliknya, terutama dengan mainana untuk anak-anak lainnya.
- h. Perilaku akrab, rasa kasih sayang kepada guru dan teman. Bentuk dari perilaku akrab seorang anak yang diperlihatkan dengan canda gurau dan tawa riang di antara mereka. Kepada guru, mereka melakukan sebagaimana layaknya kepada orangtua mereka sendiri, memeluk, merangkul, digendong, memegang tangan sang guru, dan anak bertanya.

### **Teori Perkembangan Sosial Emosional**

*Erik Erikson* melihat perkembangan sosial pada anak terkait dengan kemampuan mereka dalam mengatasi krisis atau konflik yang terjadi pada setiap perpindahan tahap agar siap menghadapi berbagai permasalahan yang akan dijumpainya di kehidupan mendatang.

*Goleman* mendefinisikan bahwa “emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”.

Para tokoh psikologi behavioristik menegaskan bahwa sesuatu stimulus khusus dan respons khusus yang saling berhubungan menghasilkan hubungan fungsional di antara mereka. Sebagai contoh, sebuah stimulus khusus, seperti munculnya seorang teman, yang hadir dalam lapangan visual seseorang akan membangkitkan suatu respons khusus, seperti tersenyum atau menyapa teman itu.

Menurut teori James dan Lange, bahwa emosi itu timbul karena pengaruh perubahan jasmaniah atau kegiatan individu. Misalnya menangis itu karena sedih, tertawa itu karena gembira, lari itu karena takut dan berkelahi itu karena marah.

Teori perifer, teori ini dikemukakan oleh seorang ahli yang berasal dari Amerika Serikat bernama *William James* (1842-1910). Menurut teori ini justru sebaliknya, gejala-gejala kejasmanian bukanlah merupakan akibat dari emosi yang dialami oleh individu, tetapi malahan emosi yang dialami individu merupakan akibat dari gejala-gejala kejasmanian.

Disimpulkan dari teori perkembangan sosial emosional anak yaitu perkembangan yang saling berkaitan dengan tahapan semua aspek perkembangan anak, berdasarkan

dengan kemampuan yang mereka miliki. Timbul karena perubahan jasmanian maupun kegiatan individu.

### **Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak**

Faktor-faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosi anak usia dini sebagai berikut:

a. Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak.

Gaya pengasuhan anak-anak *Diana Baumrind* (1971), bersikukuh bahwa orangtua tidak boleh menghukum atau menjauhi anak secara fisik. Ada 4 jenis gaya pengasuhan:

- 1) Pengasuhan Otoriter
- 2) Pengasuhan Otoritatif
- 3) Pengasuhan Lalai
- 4) Pengasuhan Permisif

b. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan diartikan sebagai kekuatan yang kompleks dari dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap susunan biologis serta pengalaman psikologis, termasuk pengalaman sosial dan emosi anak sejak sebelum ada dan sesudah ia lahir. Faktor lingkungan meliputi semua pengaruh lingkungan, termasuk di dalamnya pengaruh keluarga, sekolah, dan masyarakat.

c. Kematangan

Untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasihat orang lain.

d. Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial emosional banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat.

e. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normatif.

Disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak dari mulai lingkungan yang terdekat hingga lingkungan umum seperti masyarakat, teman sebaya dan lain sebagainya.

### **Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial Pada Anak**

Melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orangtua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya. Bentuk-bentuk tingkah laku sosial anak sebagai berikut:

- a. Pembangkangan (*negativisme*)
- b. Agresi (*Agression*)
- c. Berselisih (*Arguing*)
- d. Menggoda (*Teasing*)

- e. Persaingan (*Rivaly*)
- f. Kerja Sama (*Cooperation*)
- g. Tingkah laku berkuasa (*Ascendedant Behavior*)
- h. Mementingkan diri sendiri (*Selfishness*)
- i. Simpati (*Sympathy*)

Disimpulkan bahwa bentuk tingkah laku itu dimulai dari pergaulan yang dimulai dari lingkungan yang terdekat seperti keluarga atau orangtua karena mereka menganggap bahwa orang lebih besar dari ia, orang dewasa sebagai model dalam perkembangan anak. Karena anak mengikuti apa yang ia lihat.

### **Ciri Khas Emosi Anak**

setiap anak mempunyai perbedaan dari yang individu dengan anak lainnya. Menurut *Hurlock*, perbedaan individu tidak dapat dielakkan karena adanya perbedaan perkembangan pematangan usia dan kesempatan belajar. Terkait dengan ciri khas emosi anak:

- a. Emosi yang kuat, anak kecil bereaksi dengan intensitas yang sama, baik dalam situasi yang remeh ataupun serius.
- b. Emosi seringkali tampak, anak-anak seringkali memperlihatkan emosi mereka meningkat. Walaupun di satu sisi mereka menjumpai bahwa ledakan emosional seringkali mengakibatkan hukuman.
- c. Emosi bersifat sementara, Peralihan yang cepat pada anak-anak dari tertawa, menangis, dari marah kemudian senyum, dan lainnya.
- d. Reaksi mencerminkan individualitas, semua bayi yang baru lahir, pada umumnya mempunyai pola reaksinya sama.
- e. Emosi berubah kekuatannya, berdasarkan dengan tingkat perkembangan usia anak, pada usia tertentu emosi yang sangat kuat berkurang kekuatannya, sedangkan emosi lainnya yang tadinya lemah menjadi kuat.
- f. Emosi dapat diketahui melalui gejala perilaku, anak-anak mungkin jarang memperlihatkan reaksi emosional mereka secara langsung, namun mereka memperlihatkan secara tidak langsung melalui kegelisahan, melamun, menangis, terbata-bata dalam berbicara, dan tingkah laku yang gugup seperti mengigit kuku, pandangan tertunduk ke bawah dan perilaku lainnya.

### **Pengembangan Alat Permainan Edukatif**

Menurut Iffah alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang digunakan dalam belajar. Alat ini bisa digunakan dalam proses belajar mengajar dalam bentuk permainan, karena dasarnya anak memang berada dalam masa bermain, maka yang dibutuhkan bukanlah alat pembelajaran atau alat peraga, melainkan alat permainan untuk mendukung kegiatan bermainnya.

Khasanah mengemukakan bahwa Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa alat permainan edukatif memiliki banyak ragam yang dapat digunakan anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangannya.



### **Karakteristik Penggunaan Alat Permainan Edukatif**

APE untuk anak biasanya dapat dikategorikan dalam beberapa kriteria yaitu alat main eksplorasi, alat main manipulatif, alat main sensorimotor, alat main sosial, alat main motorik kasar, menurut *Bronson B Martha*, secara lebih rinci kriteria tersebut adalah sebagai berikut biasanya mencakup alat main eksplorasi, alat main manipulatif, alat main sensorimotor, alat bermain sosial, alat main motorik kasar.

### **Prinsip-prinsip Pengembangan Alat Permainan Edukatif**

Dalam pengembangan alat permainan edukatif, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh pengembang supaya alat permainan yang dihasilkan dapat berfungsi dengan optimal.

- a. Prinsip Bahan, bahan yang digunakan untuk membuat alat permainan edukatif hendaknya tidak mengandung zat-zat berbahaya atau mengandung bahan kimia
- b. Prinsip Bentuk, bentuk alat permainan edukatif sebaiknya dibuat sederhana, menarik, dan mudah digunakan
- c. Prinsip Warna, dalam pemilihan warna untuk alat permainan edukatif sebaiknya di pilih warna-warna yang cerah, seperti merah, kuning, hijau, dan biru.
- d. Prinsip Manfaat, alat permainan edukatif yang dikembangkan harus memiliki banyak manfaat bagi anak, terutama dalam memnstimulasi berbagai kecerdasannya.
- e. Prinsip Kebutuhan, dalam pengembangan alat permainan edukatif hendaknya disesuaikan dengan usia, minat, dan kebutuhan anak.

### **Pengertian Permainan Ular Tangga**

Menurut *Piaget* dalam bukunya permainan adalah sebagai suatu media yang dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan seperti sosial emosional pada anak-anak.

Menurut Rita Kurnia dalam bukunya aktivitas bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi dan nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, tetapi bermain sendiri memiliki manfaat yang positif bagi anak yaitu:

- a. Bagi perkembangan fisik
- b. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan motorik kasar
- a. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian,
- b. Bagi perkembangan aspek kognitif,
- c. Bagi perkembangan alat penginderaan,
- d. Sebagai media terapi,
- e. Sebagai media intervensi,

Menurut Rita Kurnia, dalam jurnalnya permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu

Menurut Ratnaningsih manfaat media permainan ular tangga yaitu :

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan



menyenangkan.

- 4) Mengenal kalah dan menang.
- 5) Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal Al-Aqsha Molas, Kecamatan Bunaken Kota Manado, Sulawesi Utara, yang terdiri dari 10 peserta didik. Data yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu data proses dan hasil penerapan permainan ular tangga pintar yang mencakup aspek kesadaran diri sendiri, rasa tanggungjawab untuk diri sendiri, orang lain, dan perilaku prososial, dan apakah sudah mampu menunjukkan kemampuan sosial emosional anak dalam berkerjasama, kekompakan dan interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lain.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau yang disingkat PTK. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Teknis dalam penelitian ini yaitu peneliti berkolaborasi dalam kegiatan permainan ular tangga pintar yang bertindak sebagai pelaku tindakan adalah guru dan peneliti. Peneliti sebagai pelaku tindakan sekaligus bekerjasama dengan guru mengidentifikasi masalah, menyusun rencana tindakan, mengamati, pelaksanaan, dan merefleksikan kegiatan serta terlibat dalam kegiatan. Penelitian Tindakan Kelas pertama kali diperkenalkan oleh *Kurt Lewin* dengan empat komponen penting didalamnya, yakni dimulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi hingga selanjutnya akan menganalisis data dan melaporkan hasil penelitian. Penelitian ini akan dilakukan dengan 2 siklus, siklus 1 terdiri atas 3 pertemuan, dan siklus 2 terdiri atas 1 pertemuan. Siklus yang dimaksud adalah gabungan dari ke-empat tahapan PTK menurut *Kurt Lewin*, yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kemampuan sosial emosional adalah bagian dari aspek yang penting untuk perkembangan anak. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Penggunaan media ular tangga pintar selain untuk perkembangan anak dalam sosial emosional anak, bisa juga untuk meningkatkan perkembangan dari aspek kognitifnya, anak bisa menjawab pertanyaan yang tersedia didalam kotak. Dari aspek motorik kasar, anak melompat dalam menjalankan permainan tersebut. Aspek Bahasa, anak bisa berkomunikasi baik dengan teman sebayanya.

Berikut ini presentase hasil penelitian pra-siklus, siklus I, hingga siklus II dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional peserta didik RA Al-Aqsha melalui kegiatan permainan ular tangga pintar, yakni:

**Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II siswa RA Al-Aqsha**

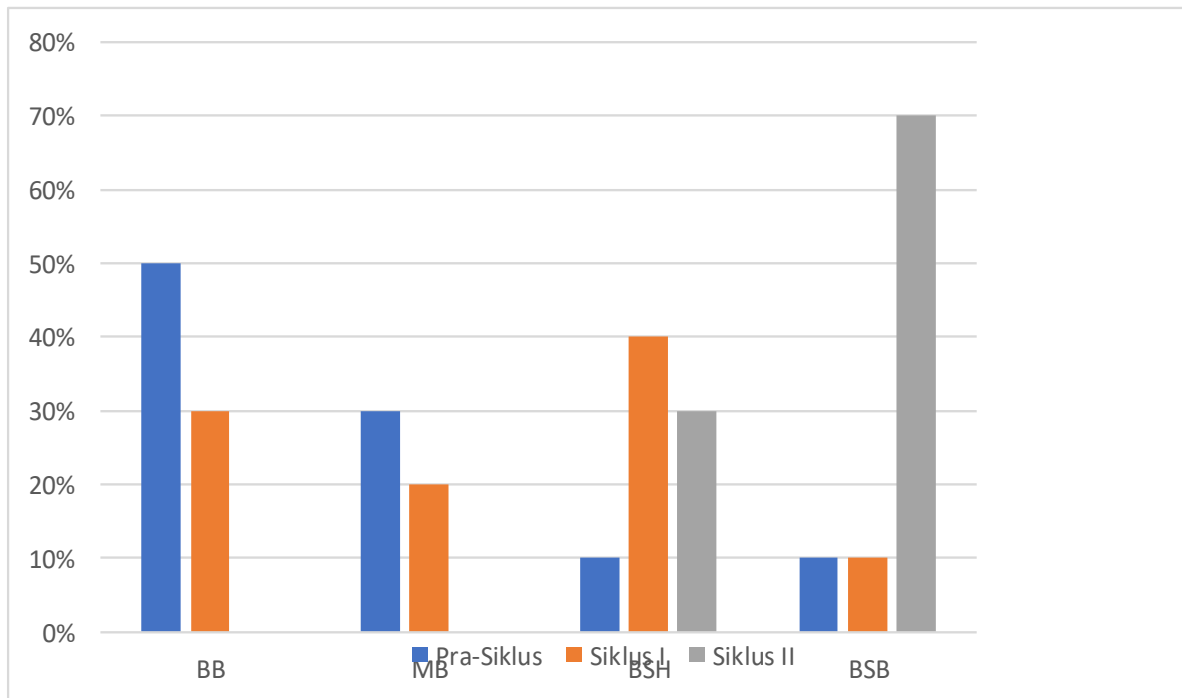
Siklus	Perkembangan Sosial Emosional								Jumlah Anak
	BB		MB		BSH		BSB		
Pra Siklus	5	50%	3	30%	1	10%	1	10%	10 Anak
Siklus I	3	30%	1	10%	2	20%	4	40%	10 Anak
Siklus II	0	0%	0	0%	3	30%	7	70%	10 Anak

Sumber: data diolah peneliti

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus I, dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan siklus II. Hasil yang didapatkan dari kegiatan permainan ular tangga pintar untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak yakni terdapat peningkatan sebesar 30% pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan total 7 anak dari siklus I ke siklus II. Hal ini dikarenakan anak-anak melakukan permainan ular tangga pintar sesuai instruksi dengan akurasi yang tinggi yaitu 90% atau lebih. Anak-anak menunjukkan perkembangan sosial emosional yang baik, seperti bermain secara bergiliran, menyemangati teman hingga finish, mengikuti sesuai intruksi guru dengan baik. Anak-anak juga saling menunjukkan support tidak menertawakan temannya yang terjatuh atau temannya yang melakukan lompatan dengan bantuan guru.

Hasil yang didapatkan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada siklus II terdapat 3 anak dengan persentase 30%. Hal ini dikarenakan anak-anak mencapai akurasi yang cukup sesuai dengan instruksi, anak-anak menunjukkan capaian yang cukup baik dalam mengintegrasikan kemampuan motorik kasar dalam permainan lompat kartu angka. Pemberian reward pada siklus II sangat efektif untuk menunjang semangat dan rasa percaya diri anak untuk melakukan lompat kartu angka. Berdasarkan uraian perbandingan kumulatif pada tabel di atas, maka dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

***Gambar 1. Grafik Kumulatif Perbandingan Hasil Observasi Pra- siklus, Siklus I, dan Siklus II***



Sumber: data diolah peneliti

Berdasarkan data rekapitulasi di atas menunjukkan pada persentase awal adalah anak pada kriteria BB sebanyak 5 anak (50%), MB sebanyak 3 anak (30%), BSH 1 anak (10%), dan kriteria BSB sebanyak 1 anak (10%). Dari persentase diatas menunjukkan bahwa anak yang Belum Berkembang pada pra tindakan masih terlihat tinggi yaitu 5 anak 50% ini masih perlu banyak dorongan dan bimbingan dalam proses pembelajaran. Pada siklus I persentase perkembangan sosial emosional anak melalui permainan ular tangga pintar pada kriteria BB terdapat 2 dari 5 anak telah menunjukkan peningkatan. Terdapat 3 anak pada kriteria Mulai Berkembang (30%) yang masih kurang menaati peraturan, tidak mau bermain giliran, beberapa anak masih tidak mau untuk bekerjasama merapikan permainan setelah bermain.

Pada siklus II ini hasil persentase anak dengan kriteria BB dan MB menunjukkan angka 0%, jumlah ini karena guru yang semakin maksimal dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan permainan ular tangga pintar.

Kriteria sesuai harapan dan sangat baik yang mencapai 99,99% tersebut dinyatakan berhasil karena jumlahnya telah mencapai target yang ditentukan yaitu keberhasilan 80% keatas. Indikator keberhasilan dicapai pada siklus II dikarenakan guru tidak hanya menjelaskan caranya melainkan ikut mencontohkan cara bermain ular tangga pintar pada tiap pertemuan, bagaimana bermain secara bergantian, menyemangati teman ketika bermain belum sampai finish, bekerjasama merapikan mainan setelah bermain, guru memberikan

## **Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Pintar Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA Al-Aqsha Molas**

reward karena anak-anak sudah bermain secara tertib dan sampai finish. Permainan menjadi menarik karena setiap kotak anak-anak menjawab pertanyaan sesuai kotak yang ditempati.

Berdasarkan hasil data yang menunjukkan meningkatnya perkembangan sosial emosioanal anak melalui permainan ular tangga pintar di RA Al-Aqsha dengan jumlah anak 10 maka data tersebut sependapat dengan Hurlock tentang mengklasifikasikan pola perilaku sosial pada anak usia dini ke dalam pola perilaku anak meniru apa yang dicontohkan oleh guru, anak sudah pandai bersaing dengan teman sebaya untuk meraih prestasi, anak sudah mulai bermain secara bersama serta bermain dengan kelompok, kemudian rasa kasih sayang kepada guru dan teman sebagaimana layaknya kepada orangtua mereka sendiri, memeluk, merangkul, dan memegang tangan sang guru.

Menurut Siti Zaenab pada jurnal pendidikan tahun 2020, peningkatan pada penelitian tindakan siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa metode PTK memiliki efektivitas dalam mengembangkan kemampuan anak dengan menggunakan metode permainan ular tangga pintar. Sehingga pada penelitian ini dapat dikatakan bahwa konsep melompat yang bergantian dengan melempar dadu, motivasi serta reward yang diberikan ke anak untuk menunjang semangat dan ketertarikan anak- anak terhadap kegiatan tersebut, serta kesempatan melihat perkembangan sosial emosional anak dari indikator ekspresi emosi, pengendalian emosi, kerjasama, rasa empati, komunikasi dan penyelesaian konflik mencapai peningkatan dari pra-siklus, siklus I hingga siklus II dengan total keberhasilan persentase sebesar 99,99%.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga pintar dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Aqsha Molas, Kecamatan Bunaken, sehingga dapat dilihat dari cara anak sabar dalam menunggu giliran dan saling bercanda tawa ketika permainan berlangsung. Selain untuk perkembangan sosial emosional, permainan ular tangga pintar ini bisa melatih dalam aspek kognitif, aspek nilai moral dan agama, dan aspek fisik motorik anak.

Dari pelaksanaan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa perkembangan sosial emosional anak dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan sebelum dan sesudah adanya pemberian tindakan pada siklus I dan siklus II yaitu sebagai berikut:

1. Sebelum adanya pemberian tindakan terlihat bahwa perkembangan sosial emosional anak belum berkembang yaitu dengan persentase 50%.
2. Setelah diberi tindakan pada siklus I dengan hasil persentase 20% anak sudah Mulai Berkembang (MB), namun belum mencapai kriteria ketuntasan. Maka penelitian melanjutkan dengan memberi siklus II dengan menambahkan tindakan berupa menjawab pertanyaan ketika anak menempati kotak dan reward yang diberikan kepada anak pada saat pembelajaran berlangsung, dengan pemberian pertanyaan dan reward kepada anak untuk menambahkan motivasi kepada anak agar anak semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Pada siklus II Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSB) berdasarkan hasil observasi dengan hasil persentase 30% dan 70% meningkat sebesar 50% dari siklus I, yaitu menunjukkan peningkatan pada siklus II sebesar 99,99% atau 10 anak sesuai

**Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Pintar Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA Al-Aqsha Molas**

---

dengan kriteria ketuntasan dengan adanya diberi kebebasan dan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi baik dengan guru maupun dengan teman sebayanya ketika pembelajaran berlangsung, dan selalu diberikan reward sehingga anak termotivasi dalam melakukan kegiatan dengan baik dan peningkatan presentase perkembangan sosial emosional anak pada siklus II melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 81%, maka dari itu pembelajaran siswa di RA Al-Aqsha dikatakan berhasil.

### **Referensi**

- Alamsyah said dan Andi Budimanjaya. *Strategi Mengajar Multiple Intelligence Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, (Jakarta: Prenada Media Group), 2015.
- Desmareza Rini, “Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Montase di RA Darul ‘Ulum PGAI Padang”, *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1, No. 1, 2012.
- Djajadi Muhammad, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2019.
- Elizabeth B. Hurlock, *Hakikat Perkembangan Sosial Emosional Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga, 1995).
- Etik Suryanti, Rini Kristiantari, Suadnyana, “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Kelompok B”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidik Anaka Usia Dini* Vol. 4 No. 1, 2016.
- Eny Kusumawati, Rika Yuni Ambarsari, “Implementasi Permainan untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Sekolah Dasar”, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 2 No. 2, 2021.
- Fadillah. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana, 2021
- Fattah Hanurawan. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015
- Helfi Tuti “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru 2024.
- Iffah, Nur. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik dan Intelegensi Anak Tk*. *Jurnal Lecturer Repository*, 2014.
- Khadijah & Sitompul,L.S. *Permainan Anak Usia Dini Dalam Perpekstif Islam*. MUKADIMAH:jurnal Pendidikan,Sejarah,dan ilmu-ilmu Sosial,4(2), 2020.
- Khasanah, Ismatul, Dkk. *Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatit (Ape)*. Semarang: Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vo 4, 2016.
- Kemenetrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Management, Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Jendral Pembinaan SD dan TK, Jakarta: Kementrian Agama RI, 2010.
- Kurnia Rita “*Permainan Tradisional Riau Anak Usia Dini*”. Penerbit universitas riau press, 2020.
- Magdalena Ina, *Metodologi Penelitian Kelas* (Sukabumi: CV Jejak), 2023.
- Mulyani Novi. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Penerbit Gava Media,

2018.

- Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Ndari, Dkk *Metode Perkembangan Sosial-Emosi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018.
- Natsir Tri Ayu Lestari, “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif*”, Sebuah *Kajian Teori dan Praktik*. Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press, 2022.
- Ningsih Ratna. N. N. “*Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro*”. Skripsi. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014
- Nurmalitasari, F. *Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah*. Buletin Psiki, 23(2), 103. <http://doi.org/10.22146/bspi.10567>, 2015.
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013.
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan riset dan teknologi No 7 Tahun 2022.
- Pertiwi, A. “*Penggunaan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak*”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 2021.
- Pupung puspa, Anik Lestarinigrum. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Penerbit Adjie Media Nusantara, 2018.
- Purnama Sigit, dkk. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Bandung: Rosda, 2018.
- Purnama Sigit, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Rosda, 2020.
- Rakhmawati “*Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*”. STITNA, Kalimantan Tengah (2020).
- Soebachman, Agustina, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*, (Yogyakarta: In Azna Books, 2012).
- Setiawati, Desri, & Solihatulmilah. *Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*. Jurnal Petik, 5(1). 2019
- Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014.
- Widya Melinda Saputri “*Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Kooperatif Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Muara Tembesi*”. Universitas Jambi (2020).
- Widyawati “*Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Gopa di TK Melati Desa Mbawa Kecamatan Donggo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat*”. Universitas Islam Negeri, Mataram. 2023.
- Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenamedia Group, 2015.