

Pengembangan Permainan Secret Trail Untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Kelompok A di Taman Kanak-Kanak

Dian Pratiwi Ramadhaniati^{a,1*}, Rina Wijayanti^{a,2}, Ayu Asmah^{a,3}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹ dianpratiwi020198@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 5 Desember 2021;
Revised: 12 Desember 2021;
Accepted: 20 Desember 2021.

Kata-kata kunci:

Permainan Secret Trail;
Emosional;
Kemampuan Sosial.

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian adalah menghasilkan permainan secret trail yang layak digunakan untuk perkembangan kemampuan sosial emosional kelompok A. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Kelayakan permainan ini berdasarkan hasil dari ahli materi, ahli permainan, dan anak kelompok A di TK Harapan Bunda Desa Pamotan sebagai subjek uji coba. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuji dengan beberapa tahap memperoleh hasil yaitu, hasil persentase dari validasi ahli materi 96,05%, validasi ahli permainan 93,73%, sedangkan pada uji coba lapangan 91,66% dan 95% yang semua itu dalam kategori "sangat layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan secret trail layak digunakan, sehingga dapat dikatakan kegiatan permainan secret trail dapat mengembangkan sosial emosional anak. Maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan secret trail sudah layak dan sangat baik digunakan untuk perkembangan kemampuan sosial emosional kelompok A.

Keywords:

Secret Trail Game;
Emotional;
Social Ability.

ABSTRACT

The Secret Trail Game Development For The Development of Group A Emotional Social Abilities in Kindergarten. The purpose of this research is to produce a secret footprint that is suitable for the development of group A's social abilities. This study uses the Research and Development (R&D) method developed by Borg & Gall. The feasibility of this game is based on the results of the study of material experts, game experts, and groups of children in Harapan Bunda Kindergarten, Pamotan Village as a test subject. Data collection instruments using observation, interviews, questionnaires, observation sheets, and documentation. Data analysis techniques in the form of qualitative and quantitative data. Based on the results of the research that have been approved with some of the results obtained, the results of the percentage of material expert validation are 96.05%, validation of game experts is 93.73%, whereas in field trials 91.66% and 95% are all in the "very worthy". These results indicate that secret games are appropriate to use, so that secret play activities can develop children's social emotional well-being. Then the results of this study can be concluded that the development of a secret game is feasible and very well used for the development of social intelligence group A. This research can be a means and material used by teachers in teaching social and child development learning. the secret trail game for other aspects of development.

Copyright © 2021 (Dian Pratiwi Ramadhaniati dkk). All Right Reserved

How to Cite : Ramadhaniati, D. P., Wijayanti, R., & Asmah, A. (2021). Pengembangan Permainan Secret Trail Untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Kelompok A di Taman Kanak-Kanak. *Lentera : Jurnal Kajian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 49–56. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/lentera/article/view/552>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dimengerti sebagai usaha pembinaan terpadu yang akan diberikan untuk anak dari usia 0-6 tahun (Susanto, 2021). Tujuannya memberikan fasilitas pada masa perkembangan dan pertumbuhan hal ini begitu berpengaruh pada anak dalam kesuksesan di kemudian hari. Pendidikan pada anak usia dini wajib untuk dilaksanakan untuk pondasi dalam pembentukan karakter anak secara menyeluruh yaitu, berbudi pekerti yang luhur, pandai, terampil, dan dapat membawa pengaruh baik untuk orang lain serta mampu mengembangkan potensinya ketika beranjak dewasa.

Anak usia dini adalah anak di rentang usia nol sampai enam tahun yang mengalami tumbuh kembang yang bersifat unik. Anak usia dini juga mempunyai pola tumbuh kembang khusus sesuai dengan tahapan-tahapan usianya. Agar tumbuh kembang anak sesuai tahapannya, maka anak memerlukan stimulasi dan pembelajaran tepat melalui pendidikan sejak dini dan didasari dengan prinsip-prinsip pembelajaran PAUD (Mansur, 2005).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu usaha diperuntukan untuk anak dari lahir sampai 6 tahun yang dilaksanakan dengan memberi stimulasi pendidikan untuk membantu tumbuh kembang jasmani dan rohani, agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih tinggi. Pada masa itu anak mengalami perkembangan yang sangat cepat dan terulang lagi, oleh karena itu lingkungan dibutuhkan untuk membantu seluruh aspek perkembangan anak (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014). Pembelajaran PAUD mengembangkan 6 aspek perkembangan tersebut yaitu nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni. Semua aspek tersebut sama bernilainya dan penting bagi setiap anak. Keenam aspek ini dapat dikembangkan menggunakan dengan macam-macam kegiatan belajar.

Salah satu aspek pengembangan yang penting dikembangkan dan diberi stimulasi adalah perkembangan sosial emosional. Menurut Nurjannah (2017), perkembangan sosial emosional adalah kemampuan berinteraksi, bersosialisasi melalui aturan yang berlaku dengan orang lain sebagai pengalaman baru dengan lingkungan yang dihadapi. Perkembangan sosial emosional merupakan kemampuan seseorang dalam berhubungan, berinteraksi, bergaul, bersosialisasi melalui aturan yang berlaku dengan orang lain sebagai pengalaman baru bagi anak yang diekspresikan melalui perasaannya.

Perkembangan sosial emosional anak usia dini memiliki Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sesuai dengan rentang usianya. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, menjelaskan tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak kelompok A memiliki 3 lingkup perkembangan yaitu, kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, perilaku prososial. Perkembangan sosial emosional tidak hanya dapat dikembangkan melalui kegiatan di lembar kerja, melainkan dikembangkan dengan anak melakukan kegiatan yang menyenangkan dan mengembangkan sosial anak dalam hal emosi. Perkembangan ini juga dikembangkan dengan berbagai cara, model, media pembelajaran, dan berbagai jenis permainan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK) Harapan Bunda Desa Pamotan pada bulan September 2019, memperoleh keterangan sebagai berikut, guru kelas telah melaksanakan belajar mengajar dengan berbagai metode pembelajaran yang mengasah perkembangan sosial emosional anak, seperti pembelajaran berbasis proyek yang mengharuskan anak-anak bekerjasama dalam menyelesaikannya, guru juga pernah menerapkan belajar sambil bermain, namun saat pembelajaran guru mendemonstrasikan dengan gambar berukuran kecil saat dilihat semua anak sehingga belajar kurang interaktif. Dalam pembelajaran anak juga kurang antusias, banyak anak yang saat diminta kerjasama anak cenderung ingin kerja sendiri, tidak mau berbagi, kurang taat pada aturan yang telah disepakati dengan guru, tidak mau sabar menunggu giliran, sehingga pembelajaran kurang aktif. Penyebab lainnya yaitu guru belum memanfaatkan media dan permainan yang ada, sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan kurang melibatkan peran anak (Hale, dkk 2021).

Hal yang terkait dengan uraian di atas, dilakukan observasi dengan menggunakan beberapa indikator yang ada di Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan sosial emosional kelompok A adalah; memiliki sikap mau berbagi, menolong dan membantu teman; menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif; memiliki kesadaran pribadi untuk taat aturan yang berlaku dalam sebuah permainan; mempunyai kontrol diri untuk sabar menunggu giliran; mempunyai kemampuan bekerjasama dengan teman sebaya. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan kegiatan permainan kucing dan tikus di Taman Kanak-kanak (TK) Harapan Bunda Desa Pamotan pada bulan September 2019,

diketahui bahwa perkembangan sosial emosional anak masih belum berkembang 5 anak, mulai berkembang 10 anak, berkembang sesuai harapan 5 anak, serta anak yang telah berkembang sangat baik 5 anak. Dari data tersebut kemampuan sosial emosional anak terutama pada kemandirian, keberanian, kedisiplinan, kesabaran, dan bekerjasama masih kurang.

Berdasarkan data diatas, maka dibutuhkan kegiatan permainan yang dapat menunjang keaktifan anak. Jannah dan Rohayati (2014) mengatakan bahwa permainan merupakan aktivitas belajar yang menyenangkan melalui pengalaman-pengalaman nyata dan dapat membantu anak berkembang. Manfaat permainan tersebut adalah: (1) menciptakan kegiatan belajar menyenangkan, (2) menumbuhkan rasa percaya diri, (3) memberi pembentukan perilaku, (4) memberi kesempatan anak bersosialisasi. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan *secret trail*. Kegiatan permainan *secret trail* ini diangkat dari permainan mencari harta karun. Nuha (2018), menjelaskan bahwa, permainan mencari harta karun adalah permainan mencari benda yang disembunyikan di beberapa tempat dengan bantuan. Sehingga dapat disimpulkan permainan *secret trail* merupakan permainan mencari suatu benda yang disembunyikan di suatu tempat dengan bantuan peta dan beberapa petunjuk yang akan menuntun pada sebuah penemuan.

Salah satu cara mengembangkan sosial emosional dengan pembelajaran yang menyenangkan agar anak lebih aktif saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan permainan seperti permainan *secret trail*. Permainan *secret trail* merupakan permainan yang membutuhkan kekompakan dan kerjasama setiap kelompok untuk melewati 6 tahapan permainan dengan menggunakan *clue*/petunjuk. Terdapat kelebihan dari permainan *secret trail* yaitu mengajak anak untuk bersosialisasi dan bekerjasama, menumbuhkan semangat kepada siswa dalam memecahkan soal, memberikan rasa keantusiasan anak untuk memecahkan setiap soal dalam mendapatkan benda, maka peneliti ingin menghasilkan permainan *secret trail* yang layak digunakan untuk perkembangan kemampuan sosial emosional kelompok A di Taman Kanak-Kanak Harapan Bunda Desa Pamotan Kabupaten Malang.

Landasan teori pertama, bermain pada anak usia dini. Musfiroh (2016), menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan untuk kepentingan diri sendiri, dilaksanakan dengan cara menyenangkan, tidak diorientasikan kepada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif. Berdasarkan tersebut, bermain adalah kegiatan belajar yang dilaksanakan seseorang itu sendiri yang menimbulkan kesenangan dan kegembiraan, tanpa melihat hasil akhir dan dapat berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Manfaat bermain pada anak usia dini menurut Elfiadi (2016) yaitu, (1) kegiatan bermain dapat melatih anak belajar yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya; (2) kegiatan bermain memperkaya kata-kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi; (3) bermain dapat melatih anak belajar bersikap jujur; (4) bermain melatih anak belajar membangun hubungan sesamanya; (5) kegiatan bermain dapat melatih seluruh otot tubuh; (6) bermain dapat merangsang daya kreativitas anak.

Karakteristik bermain pada anak usia dini menurut Musfiroh (2016) yaitu, (1) anak-anak terlibat aktif bersama-sama; (2) spontan; (3) berpura-pura; (4) anak kreativitas; (5) fleksibel; (6) aturan sesuai kebutuhan anak; (7) motivasi dari dalam diri anak; (8) menyenangkan dan menggembirakan. Parten (dalam Elfiadi, 2016) mengembangkan klasifikasi tahapan perkembangan bermain pada anak, yaitu: *unoccupied play* Anak melihat anak lain bermain dan tidak ikut bermain, anak berjalan di sekitar ruangan tanpa mengeluarkan reaksi; (2) *solitary play* Anak pada usia 2-3 seringkali bermain sendirian dengan mainannya; (3) *Onlooker play* *cooperative play* Anak mengamati orang lain bermain, ada interaksi dengan anak yang sedang melakukan permainan tetapi tidak ikut didalam permainan *Parallel play* Anak bermain terpisah dengan anak lain, tetapi melakukan permainan yang sama dan cara yang sama *Assosiative play* Permainan melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi. Mereka cenderung tertarik dan terjadi tukar-menukar mainan. *Cooperative play* anak berinteraksi sosial dalam suatu kelompok yang memiliki suatu identitas kelompok dan kegiatan yang terasosiasi (Elfiadi, 2016; Gultom, 2011).

Landasan teori kedua, permainan. Asmah dan Wulandari (2017), mengatakan bahwa permainan merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan anak bisa berimajinasi, menggali potensi, menyalurkan minat, berkreativitas dan bereksplorasi. Sebuah permainan mempunyai manfaat dalam mendukung proses pembelajaran agar berlangsung dengan baik dan bermakna bagi anak. Manfaat permainan menurut Astini, dkk (2017) yaitu: (1) menciptakan kegiatan belajar menyenangkan, (2) menumbuhkan rasa percaya diri, (3) memberi pembentukan perilaku, (4) memberi kesempatan anak bersosialisasi. Jenis permainan menurut Elfiadi (2016), terdiri dari 2 jenis yaitu, (1) permainan aktif

adalah permainan dengan menggunakan aktivitas tubuh, (2) permainan pasif adalah permainan yang menggunakan sebagian anggota tubuh.

Landasan teori ketiga, permainan mencari harta karun. Nuha (2018), menjelaskan bahwa, permainan mencari harta karun adalah permainan mencari benda yang disembunyikan di beberapa tempat dengan bantuan. Permainan ini bermanfaat untuk tumbuh kembang anak. Menurut Legawan (2007), menjelaskan bahwa, manfaat permainan mencari harta karun yaitu, (1) menciptakan sikap hidup pantang menyerah; (2) menumbuhkan rasa percaya diri; (3) menciptakan keaktifan kelompok; (4) membangun kerjasama; (5) mendorong anak dapat memecahkan clue. Permainan mencari harta karun mempunyai kelebihan dan kekurangan, menurut Rofiah (2017), menjelaskan bahwa, permainan mencari harta karun memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu, (1) menumbuhkan sikap kerjasama; (2) menimbulkan antusias untuk memecahkan setiap clue; (3) memiliki semangat anak dalam memecahkan clue. Adapun kekurangannya yaitu (1) butuh waktu yang lama; (2) butuh tempat atau wilayah yang besar.

Landasan teori keempat, permainan *secret trail*. Permainan *secret trail* ini mengadopsi dari permainan yang sudah ada yaitu permainan mencari harta karun. Permainan tersebut dikembangkan menjadi kegiatan permainan *secret trail*, permainan mencari benda yang disembunyikan di beberapa tempat dengan bantuan peta dan beberapa petunjuk untuk menuntun anak pada sebuah penemuan. Manfaat dari kegiatan permainan *secret trail* untuk anak usia dini yaitu; (1) mengajari anak untuk bersosialisasi dan bekerjasama, (2) mengajari rasa percaya diri anak, (3) melatih keaktifan anak, (4) melatih anak untuk dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya. Permainan *secret trail* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut: a. Kelebihan permainan *secret trail* yaitu, (1) menumbuhkan sikap kerjasama; (2) menumbuhkan keantusiasan untuk berinteraksi dengan teman, (3) menumbuhkan semangat kepada anak dalam memecahkan soal. b. Kekurangan permainan *secret trail* yaitu, (1) butuh wilayah/tempat yang luas; (2) butuh waktu yang cukup lama.

Permainan *secret trail* ini menggunakan beberapa alat dan bahan yang sangat mudah didapatkan seperti kardus, rumput, jagung, wortel, kertas yang dibuat untuk mencetak peta, kartu kesempatan dan stiker bintang. Alat dan bahan ini digunakan anak pada saat untuk bermain melewati 4 tahapan, yang dimana setiap tahapan ada 3 pilihan *clue*/petunjuk permainan. Selanjutnya anak bekerja sama menyusun bahan-bahan tersebut sesuai dengan kreativitas anak.



Gambar 1. Peralatan Permainan *Secret Trail*

Berikut merupakan langkah-langkah permainan *secret trail*: pertama, guru menjelaskan tema pembelajaran, guru menyiapkan *clue*/petunjuk yang berisi tugas yang akan diletakkan pada *box*, guru menyembunyikan *box* di area halaman sekolah, guru membagi anak per kelompok 2-3 orang siswa diberi peta dan 2 kartu kesempatan, guru mendemonstrasikan tentang aturan permainan kepada siswa dan memberikan contoh memecahkan *clue*/petunjuk. Kedua, dalam kelompok, semua anggota bersama-sama menemukan *box* pertama sesuai dengan warna dan simbol gambar yang ada di peta. Kelompok

mengambil salah satu gambar/ subtopik di dalam *box* tersebut. Ketiga, jika kelompok tidak dapat memecahkan clue/petunjuk dan menjawab tugasnya, kelompok dapat menggunakan kartu kesempatan. Keempat, kelompok yang sudah dapat memecahkan 3 clue/petunjuk dalam *box* merah, kuning, hijau, selanjutnya kelompok mencari *box* hitam berisi benda sebenarnya. Kelompok membuka *box* hitam dan harus menentukan satu atau dua bahan mana yang akan dipakai. Selanjutnya bekerja sama menyusun bahan tersebut sesuai dengan kreativitas anak. Kelima, kelompok yang telah menyelesaikan permainan dan memperoleh nilai terbanyak akan mendapatkan reward berupa bintang.

Landasan teori kelima, kemampuan sosial emosional. Hurlock (2000), menjelaskan bahwa perkembangan sosial adalah kemampuan bersosial dengan aturan. Sedangkan perkembangan emosi berperan dalam penyesuaian pribadi dan sosialnya. Nurjannah (2017), menjelaskan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan kemampuan berinteraksi, bersosialisasi melalui aturan yang berlaku dengan orang lain. Karakteristik kemampuan sosial emosional menurut Wardany (2017) yaitu, (1) mengerti keadaan lingkungan; (2) dapat berinteraksi dengan teman; (3) meminta persetujuan orang dewasa; (4) menunjukkan rasa peduli pada orang lain; (5) berbagi dengan orang lain; (6) memilih teman bermain; (7) mengekspresikan emosi secara wajar; (8) menunjukkan rasa sayang terhadap orang lain; (9) menunjukkan sikap sabar menunggu giliran; (10) menunjukkan kebanggaan terhadap keberhasilannya.

Faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial emosional menurut Huwaina (2018), ada dua faktor yaitu: (a) faktor genetik, anak yang dipengaruhi gen secara langsung, pada kualitas sistem saraf, keseimbangan dan struktur tubuh, (b) faktor lingkungan yaitu lingkungan keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, lingkungan sekolah tempat mendidik, dan lingkungan masyarakat anak bersosialisasi sehari-hari.

Metode

Penelitian ini untuk menghasil produk berupa permainan secret trail yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan sosial emosional anak. Untuk mengembangkan permainan secret trail, Sugiyono (2017) menjelaskan ada beberapa langkah dalam penelitian pengembangan, salah satunya menurut Borg & Gall dengan pengurangan satu tahapan terakhir. karena prosedur pelaksanaan penelitian dan pengembangan bukan merupakan langkah yang kaku. Langkah langkah yang digunakan peneliti yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk. Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi dan wawancara untuk melihat potensi dan masalah yang ada pada lembaga, angket untuk mengetahui hasil dari validasi ahli materi dan ahli permainan, lembar observasi, dan dokumentasi sebagai bukti keterlaksanaan serta aktivitas anak. Teknik analisis data pada proses pengembangan permainan secret trail dilaksanakan untuk mempertimbangkan masukan, komentar, saran dari ahli dengan menggunakan skala Guttman (deskriptif). Sehingga jawaban bersifat jelas (tegas) dan konsisten (Sugiyono, 2017). Analisis data uji coba lapangan utama dan lapangan operasional menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif dilaksanakan pada; (1) hasil observasi, dan (2) hasil wawancara. Sedangkan analisis data kuantitatif dilaksanakan pada: (1) hasil penilaian validasi ahli pada permainan sebelum uji coba, dan (2) hasil observasi pada keefektifan permainan.

Hasil dan Pembahasan

Desain awal produk yang dikembangkan berupa buku pedoman permainan *secret trail* untuk perkembangan kemampuan sosial emosional anak. Buku pedoman ini memuat informasi tentang bagaimana cara melakukan permainan *secret trail* pada aspek sosial emosional yang sangat bermanfaat bagi anak kelompok A, diantaranya: (1) dapat memudahkan bagi pembaca untuk melaksanakan kegiatan permainan *secret trail*; (2) dapat menumbuhkan semangat dan motivasi untuk terus mengikuti

kegiatan pembelajaran; (3) dapat mempermudah pemahaman anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.



Gambar 2. Desain Buku Pedoman dan Peta Kegiatan Permainan *Secret Trail*

Hasil Pengujian Tahap I dan Revisi produk. Hasil pengujian tahap I dan revisi produk digunakan sebagai dasar dalam menilai kualitas suatu produk baik dari aspek materi maupun aspek permainannya. Pengembangan kegiatan permainan *secret trail* yang telah dibuat, peneliti melakukan validasi hasil desain kegiatan permainan *secret trail* ahli materi dan ahli permainan yang telah ditunjuk sebagai validator materi dan validator permainan. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi diketahui skor 73 dan persentase 96,05%, dari data tersebut diketahui jika materi yang tertera sudah sesuai. Masukan dari validator yaitu cakupan materi diperjelas dan dalam pemberian petunjuk pada anak lebih detail dan beruntun. Sedangkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli permainan diketahui skor 30 dan persentase 93,75%, dari data tersebut diketahui bahwa permainan sudah sesuai dengan tahapan bermain anak. Masukan dari validator adalah *clue* sebaiknya berupa tantangan berpikir tidak berupa lembar kerja, pertimbangkan bahan yang murah namun awet, dan kemenarikan media maupun prosedur permainan bisa diperbaiki terus-menerus (fleksibel).

Hasil Pengujian Tahap II dan Revisi produk. Hasil pengujian tahap II ini berupa uji coba lapangan utama terhadap terhadap 6 anak kelompok A di TK Harapan Bunda Desa Pamotan Kecamatan Dampit Kabupaten Malang terkait dengan pengembangan dalam pelaksanaan permainan *secret trail* untuk mengembangkan aspek sosial emosional kelompok A diperoleh data hasil uji coba bahwa jumlah penilaian 110 dari jumlah total 120. Jumlah tersebut dipersentasekan sehingga didapatkan hasil 91,66% dan dapat dikatakan produk permainan *secret trail* “sangat layak”. Revisi pada uji coba lapangan utama ini adalah metode dalam pelaksanaan kegiatan tersebut, karena anak belum mampu memahami tugas dalam memecahkan *clue*/petunjuk permainan *secret trail*.

Hasil Pengujian Tahap III dan Penyempurnaan Produk. Hasil pengujian tahap III ini berupa uji coba lapangan operasional terhadap 25 anak kelompok A di TK Harapan Bunda Desa Pamotan Kecamatan Dampit Kabupaten Malang terkait dengan pengembangan dalam pelaksanaan permainan *secret trail* untuk mengembangkan aspek sosial emosional kelompok A diperoleh data hasil uji coba bahwa jumlah penilaian 475 dari jumlah total 500. Jumlah tersebut dipersentasekan sehingga didapatkan hasil 95% dan dapat dikatakan produk pedoman permainan *secret trail* “sangat layak”. Pada hasil uji coba lapangan operasional, respon anak senang, antusia, dan ingin bermain lagi. Berdasarkan data diatas, disimpulkan bahwa permainan *secret trail* dapat dikatakan pengembangan permainan *secret trail*

sudah layak dan sangat baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A.

Pembahasan produk didasarkan pada analisis sumber belajar yang telah dilakukan, sangat diperlukan kegiatan permainan secret trail untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional kelompok A di TK Harapan Bunda Desa Pamotan Kecamatan Dampit Kabupaten Malang. Adanya kegiatan permainan secret trail kemampuan bekerjasama anak berkembang dengan baik. Permainan secret trail ini merupakan permainan mencari benda yang disembunyikan di beberapa tempat dengan bantuan peta dan beberapa petunjuk untuk menuntun anak pada sebuah penemuan. Adapun kelebihan permainan secret trail yaitu: (1) menumbuhkan sikap kerjasama; (2) menumbuhkan keantusiasan untuk berinteraksi dengan teman. Kekurangan yaitu, (1) butuh wilayah/tempat yang luas; (2) butuh waktu yang cukup lama.

Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari hasil penelitian uji coba, permainan secret trail ini sangat layak digunakan dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dengan persentase nilai sebesar 91,66% dan 95% klasifikasi persentase antara 80% - 100% tergolong dalam klasifikasi sangat valid (sangat layak digunakan). Dari presentase uji coba tahap I, II, dan III, maka dapat disimpulkan bahwa permainan secret trail sudah layak dan sudah baik digunakan untuk perkembangan kemampuan sosial emosional kelompok A yaitu memiliki sikap mau berbagi, menolong dan membantu teman, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, memiliki kesadaran pribadi untuk taat aturan yang berlaku dalam sebuah permainan, mempunyai kontrol diri untuk sabar menunggu giliran, mempunyai kemampuan bekerjasama dengan teman sebaya.

Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Asmah dan Wulandari (2017), bahwa permainan dapat mengoptimalkan aspek perkembangan anak usia dini. Dari permainan mahkota berteman yang telah diteliti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep dan lambangan bilangan menjadi lebih baik. Hasil penelitian lain, Wijayanti (2016) permainan tradisional dapat melatih kemampuan anak dalam menjalin hubungan sosial anak. Sehingga dapat dikatakan sebuah permainan yang menarik dan layak dapat membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwa pengembangan permainan *secret trail* sudah layak dan sangat baik digunakan untuk perkembangan kemampuan sosial emosional kelompok A telah diuji beberapa tahap yaitu tahap validasi ahli materi, validasi ahli permainan, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Pertama, hasil persentase dari validasi ahli materi memperoleh persentase 96,05%. Kedua, hasil persentase dari validasi ahli permainan memperoleh persentase 93,73%. Ketiga, hasil persentase dari uji coba lapangan utama memperoleh persentase 91,66%. Keempat, hasil persentase dari uji coba lapangan memperoleh persentase 95% Hasil persentase beberapa tahapan tersebut, semua dalam kategori "sangat layak". Berdasarkan paparan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut: bagi guru yang melihat respon dan antusias anak dalam mengikuti pembelajaran menggunakan permainan *secret trail*, maka hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan guru dalam mengajar pembelajaran aspek perkembangan sosial emosional anak.

Referensi

- Asmah, A. dan Wulandari T.C. (2017). *Pengembangan Permainan Mahkota Berteman Untuk Pembelajaran Mengenalkan Konsep dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini. Vol. 02, No. 02.
- Astini, B.N., dkk. (2017). *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. Vol. 6, Edisi 1.
- Elfiadi. (2016). *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*. Itqan: Jurnal Ilmu Pendidikan.

Vol. VII, No. 1.

- Gultom, A. F. (2011). *Guru Bukan Buruh*. Malang: Servaminora.
- Hale, C. B., Wadu, L. B., & Gultom, A. F. (2021). Keterlibatan Warga Negara Dalam Pembangunan Berkelanjutan Untuk Mewujudkan Lingkungan Yang Bersih. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(12). Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/211>
- Hurlock, Elizabeth B. (2000). *Perkembangan Anak*, Jilid 1. Edisi: ed 6. Jakarta: Erlangga.
- Huwaina, I. (2018). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak Assalam I Sukarame Bandar Lampung*. Skripsi. Universitas Islam Negeri
- Jannah, F.N. dan Rohayati S. (2014). *Penerapan Problem Based Instruction Dengan Media Permainan Hunting Treasure Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Vol. 2, No. 2.
- Legawan, K.D. (2007). *Permainan Mencari Harta Karun Sebagai Teknik Pembelajaran Membaca Denah Pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 2 Mandiraja Tahun Ajaran 2006/2007*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam / Mansur*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Musfiroh. (2016). *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Nuha, U. (2018). *Permainan "Treasure Hunt" Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. *Tarbiya Islamia: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*. Vol. 7, No. 2.
- Nurjannah, N. (2017). *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan*. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*. Vol. 14, No. 1.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rofiah, N. (2017). *Upaya Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi Dan Transportasi Melalui Metode Permainan Treasure Hunt Di Kelas Iv Mim Tambakan Ajibarang*. Bachelor thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Sudjiono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardany, M.P. (2017). *Pengaruh Aktivitas Bermain Kooperatif Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Kalibening Pekalongan Lampung Timur*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Wijayanti, R. (2016). *Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak*. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*. Vol. 04 No. 1