

## Pengembangan Model Permainan Tempurung Tujuh Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun

Siwi Irmawati Niulay<sup>a, 1\*</sup>

<sup>a</sup> Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

<sup>1</sup> milantue17@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

---

### Informasi artikel

*Received: 7 Oktober 2021;*

*Revised: 18 Oktober 2021;*

*Accepted: 26 Oktober 2021.*

Kata-kata kunci:

Model Permainan;

Tempurung Tujuh;

Kemampuan Sosial Emosional.

---

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan permainan tempurung tujuh yang layak digunakan untuk perkembangan kemampuan sosial emosional kelompok B di TK Islam Permata Iman 3 Kota Malang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, lembar observasi dan dokumentasi sebagai bukti keterlaksanaan serta aktivitas anak. Teknik analisis data menggunakan skala Guttman (deskriptif) dengan persentase tabel kriteria tingkat kelayakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuji dengan beberapa tahap yaitu tahap validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli praktisi, memperoleh hasil yaitu hasil persentase dari validasi ahli materi 96,22%, validasi ahli media 93,93%, sedangkan pada uji coba ahli praktisi 96,66% dan 100% yang semua itu dalam kategori "sangat layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan tempurung tujuh layak digunakan, sehingga dapat dikatakan kegiatan permainan tempurung tujuh dapat mengembangkan sosial emosional anak. Penelitian ini dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan guru dalam mengajar pembelajaran aspek perkembangan.

---

### ABSTRACT

***Development of Tempurung Tujuh Game Model To Improve Emotional Social Ability in Children Aged 5-6 Years.*** The purpose of this study is to produce a seven-shell game that is worthy of use for the development of group B's emotional social abilities at TK Islam Permata Iman 3 Malang City. The development model used in this research uses the Borg & Gall development model. Data collection techniques use observations, interviews, questionnaires, observation sheets and documentation as evidence of the child's behavior and activities. Data analysis techniques use the Guttman scale (descriptive) with a table percentage of eligibility level criteria. Based on the results of research that has been tested with several stages, namely the material expert validation stage, media expert validation, and practitioner expert validation, obtaining results that are the percentage result of material expert validation 96.22%, media expert validation 93.93%, while in the trial expert practitioners 96.66% and 100% all of which are in the category of "very feasible". The results show that the seven shell game is worth using, so it can be said that the activity of the seven shell game can develop the child's emotional social. This research can be an input and consideration of teachers in teaching learning aspects of development.

---

Keywords:

*Game Models;*

*Tempurung Tujuh;*

*Emotional Social Ability.*

**Copyright © 2021 (Siwi Irmawati Niulay). All Right Reserved**

How to Cite : Niulay, S. I. (2021). Pengembangan Model Permainan Tempurung Tujuh Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun . *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(2), 44–48. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/pelita/article/view/564>



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 awal anak-anak itu sangat penting, memandang anak berada pada masa *golden age*. Pada masa ini anak dapat belajar mempersiapkan diri untuk menjadi sebagian daripada kehidupan baik sebagai keseluruhan orang dan juga sebagai sebagian daripada kehidupan sosial masyarakat. Taman Kanak-kanak adalah tempat di mana anak belajar sambil bermain dan bertujuan untuk mengikuti keperluan masa depan yang bertujuan untuk memberi peluang kepada anak-anak untuk belajar bersosialisasi melalui aktivitas bermain, di mana aktivitas dijalankan lebih banyak dalam situasi yang agak formal dan tersusun sesuai dengan keperluan ukuran kurikulum yang berlaku dan tentu saja kurikulum Taman Kanak-kanak.

Salah satu aspek pengembangan yang penting untuk 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 anak usia dini memiliki Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menurut kelompok umur. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, menjelaskan tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak kelompok memiliki 4 lingkup perkembangan yaitu, kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, perilaku prososial.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti pada bulan September 2019 kenyataan yang terjadi pada TK Islam Permata Iman 3 Malang menunjukkan bahwa proses pemanfaatan permainan tradisional di TK Permata Iman 3 Malang belum optimal, permainan tradisional yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang bervariasi dan peneliti melihat masih ada masalah pada aspek sosial emosional yang dihadapi anak di TK Islam Permata Iman 3 Malang, khususnya aspek sosial emosional pada kelompok B, diantaranya yakni dari 14 anak terdapat, 4 anak tersebut tampak tidak bersemangat saat mengikuti pelajaran, 1 anak jarang berinteraksi dengan teman di kelasnya dan 5 anak sering berlarian saat guru menjelaskan materi ajar.

Terkait dengan uraian di atas, dilakukan dengan menggunakan beberapa indikator yang ada di Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan sosial emosional anak kelompok B adalah; memiliki sikap mau berbagi, menolong dan membantu teman, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, memiliki kesadaran pribadi untuk sabar menunggu giliran, mempunyai kemampuan bekerjasama dengan teman sebaya.

Berdasarkan hasil paparan di atas, menunjukkan betapa pentingnya pengembangan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan permainan tempurung tujuh. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kemampuan sosial emosional anak, maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Model Permainan Tempurung Tujuh Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Permata Iman 3 Malang”.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian pendekatan jenis Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) adalah serangkaian proses untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang ada. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keberkesanan produk tersebut. Peneliti menggunakan model Research and Development (R&D) dalam kajian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono, dengan langkah-langkah berikut. Langkah yang disarankan oleh Sugiyono adalah langkah penyelesaian masalah yang akan menghasilkan produk pada akhirnya. Prosedur pengembangan terdiri dari 9 langkah 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 permainan, (9) revisi produk. Alasan untuk menggunakan metode ini adalah bahwa peneliti akan mengembangkan produk dalam bentuk model permainan tempurung tujuh untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional kanak-kanak berumur 5-6 tahun di TK Permata Iman 3 dalam skala kecil.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, diketahui skor 51 dan persentase 96,22% maka berdasarkan kriteria kelayakan dapat disimpulkan bahwa jika ekuivalen ke dalam data kualitatif maka data tersebut tergolong pada kategori “sangat layak”. Berdasarkan uji validasi yang dilaksanakan dalam mengembangkan kegiatan permainan tempurung tujuh untuk perkembangan kemampuan sosial emosional akan ditinjau dari saran ahli materi yaitu cakupan materi diperjelas dan dalam pemberian petunjuk pada anak lebih detail dan bertahap.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli permainan terhadap aspek tampilan dan penggunaan, diketahui skor 31 dan persentase 93,93% maka berdasarkan kriteria kelayakan dapat disimpulkan bahwa jika ekuivalen ke dalam data kualitatif maka data tersebut tergolong pada kategori “sangat layak”. Berdasarkan uji validasi yang dilaksanakan oleh peneliti dalam mengembangkan perkembangan kemampuan sosial emosional akan ditinjau dari saran ahli permainan yaitu perbaikan order dan petunjuk, lebih memperjelas pada tahap-tahap.

Hasil validasi dari ahli praktisi guru diketahui skor 31 dan persentase 96,66% dan 100% maka berdasarkan kriteria kelayakan dapat disimpulkan bahwa jika ekuivalen ke dalam data kualitatif maka data tersebut tergolong pada kategori “sangat layak”. Berdasarkan uji validasi yang dilaksanakan oleh peneliti dalam mengembangkan perkembangan kemampuan sosial emosional akan ditinjau dari saran ahli praktisi yaitu perbaikan order dan petunjuk, lebih memperjelas pada tahap-tahap.

Berdasarkan analisis sumber belajar yang telah dilakukan, sangat diperlukan kegiatan permainan tempurung tujuh untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok B di TK Islam Permata Iman 3 Kota Malang. Adanya kegiatan permainan tempurung tujuh ini merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok. Alat yang digunakan hanyalah sebuah bola dari sabut kelapa dan belahan tempurung kelapa. Dalam permainan tempurung tujuh dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok main dan kelompok lawan. Permainan tempurung tujuh merupakan permainan yang menyusun tempurung tujuh menjadi sebuah menara yang diharapkan akan membantu anak belajar untuk kerjasama, saling mengendalikan emosi dan bertanggung jawab dengan orang lain maupun diri sendiri. Adapun kelebihan permainan tempurung tujuh yaitu: (1) menumbuhkan sikap kerjasama; (2) menumbuhkan antusias untuk berinteraksi dengan teman. Kekurangan yaitu: (1) butuh wilayah/tempat yang luas; (2) butuh waktu yang lama.

Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari hasil penelitian uji coba, permainan tempurung tujuh ini sangat layak digunakan dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dengan persentase nilai sebesar 96,66% dan 100% klasifikasi persentase antara 80% - 100% tergolong dalam klasifikasi sangat valid (sangat layak digunakan). Dari presentase uji coba tahap I, dan II, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tempurung tujuh sudah layak dan sudah baik digunakan untuk perkembangan kemampuan sosial emosional kelompok B yaitu mempunyai sikap bersedia untuk berkongsi, menolong dan menolong teman, menunjukkan semangat untuk bermain permainan yang kompetitif secara positif, mempunyai kesadaran pribadi untuk mematuhi peraturan yang berlaku dalam permainan, mempunyai kawalan diri untuk menunggu dengan sabar giliran, memiliki kemampuan untuk bekerja dengan teman sebaya.

Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Asmah dan Wulandari (2017), bahwa permainan dapat mengoptimalkan aspek perkembangan anak usia dini. 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

dalam menjalin hubungan sosial anak. Sehingga dapat dikatakan sebuah permainan yang menarik dan layak dapat membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Berdasarkan penelitian di atas adapun kelebihan dan kekurangan dari penelitian ini adalah: (1) Kelebihan. Kelebihannya adalah tidak hanya bisa mengembangkan aspek sosial emosional saja, melainkan dapat juga membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. (2) Kekurangan. Kekurangan dalam penelitian ini adalah hanya terbatas pada saat pandemi Covid-19 ini, sehingga peneliti hanya menguji coba permainan tempurung tujuh pada ahli praktisi guru tanpa mencoba langsung pada anak-anak di TK Islam Permata Iman 3 Kota Malang.

### **Simpulan**

Metode permainan tempurung tujuh pada anak di TK Islam Permata Iman 3 Kota Malang Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tempurung tujuh dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok B di TK Islam Permata Iman 3 Kota Malang Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwa pengembangan permainan tempurung tujuh sudah layak dan sangat baik digunakan untuk perkembangan kemampuan sosial emosional kelompok B telah diuji beberapa tahap yaitu tahap validasi ahli materi memperoleh persentase 96,22%, validasi ahli permainan memperoleh persentase 93,93%, uji coba praktisi guru ahli materi memperoleh persentase 96,66% dan praktisi guru ahli permainan memperoleh persentase 100%. Hasil persentase beberapa tahapan tersebut, semua dalam kategori “sangat layak”. Beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut: (1) guru melihat respon dan antusias anak dalam mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tempurung tujuh, maka hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan guru dalam mengajar pembelajaran aspek perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini hanya meneliti pada aspek perkembangan sosial emosional saja, sehingga bagi peneliti lain dapat mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai permainan tempurung tujuh untuk aspek perkembangan lainnya.

### **Referensi**

- Anderson. 1987. *Pemilihan Dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 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.
- Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. Vol. 9 No. 1.
- Anggraini, Cicilia Clara Devi dan Mei Fita Asri Untari. Keefektifan Model Permainan Boy Boyan Terhadap Hasil Belajar Tema “Diriku” Siswa Kelas I SD. (*Jurnal pendidikan PGSD IKIP PGRI Semarang*). Vol.1 No.1 2014.
- Azizah, I. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV Mi Ngronggot Nganjuk. *Jurnal: Dinamika Penelitian*, 16, (2), hlm. 279-208.
- Furkanawati Handani Mbelo. 2018. Analisis Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- 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 Kurniati, Euis. 2016. Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenada Media Group.
- Linda Dwi, Andari. Analisis Pelaksanaan Permainan Gobak Sodor Terhadap Karakter Siswa di SDN Sumpersari 2 Malang. Malang: Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang, 2017.
- 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.
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suyadi. (2010). Psikologi Belajar Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pedagogia
- Wijayanti, R. (2016). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education). Vol. 04 No. 1
- Wirelawati. 2012. Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Gambar Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak TK Tunas Mekar Sari Denpasar ”Tesis” Program Pascasarjana: Universitas Pendidikan Ganesha.