

## MENGEMBANGKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI KARDUS BEKAS

Khotimul Fitria<sup>1</sup>, Fitrianti Wulandari<sup>2</sup>.

[khotimulfitria@gmail.com](mailto:khotimulfitria@gmail.com), [fitriantiwulandari@mhs.unesa.ac.id](mailto:fitriantiwulandari@mhs.unesa.ac.id)

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Azhar Menganti Gresik

**Abstract:** *This study uses a descriptive survey method. With the use of this "cardboard" used item to be used as an Educational Game Tool (APE), besides that, another benefit is being able to develop the social emotional aspects of children when the toys are given and of course have a further impact on increasing the direct learning experience that children get, as well as increasing interest. study. Therefore, the researcher wants to know more about the development of children's creativity through used goods which are used as a source of children's learning to stimulate the experience and development of children's creativity through educational game tools from used goods.*

**Keywords:** *learning, playing, used goods*

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan metode survei deskriptif. Dengan adanya pemanfaatan barang bekas "kardus" ini untuk dijadikan Alat Permainan Edukasi (APE), selain itu manfaat yang lain adalah mampu mengembangkan aspek sosial emosional anak apabila mainan tersebut diberikan dan tentunya berdampak lanjut pada bertambahnya pengalaman belajar langsung yang diperoleh anak, serta meningkatnya minat belajar. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui lebih jauh lagi perkembangan kreativitas anak melalui barang bekas yang dijadikan sumber belajar anak untuk memberikan stimulasi pengalaman dan perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari barang bekas.

**Kata Kunci :** **belajar, bermain, barang bekas**

### PENDAHULUAN

Pada masa anak usia dini merupakan usia Taman Kanak-kanak (TK) adalah masa yang unik dan strategis. Pada masa ini mereka mulai belajar mengelola emosi dan belajar beradaptasi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya di luar rumah (keluarga). Pada masa usia ini juga anak mulai mengenali diri mereka sendiri dan juga mulai belajar memahami berbagai aturan dalam lingkup sosial masyarakat dimana mereka tinggal. Pada masa ini anak mulai mencoba beradaptasi dan melakukan berbagai hal yang berkaitan dengan lingkungan disekitarnya meski tetap berusaha untuk menunjukkan jati diri mereka sendiri.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan untuk anak-anak sejak dini mulai dari anak dilahirkan hingga berusia 6 (enam) tahun. Upaya pembinaan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu dan

menstimulasi proses pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya.

Merujuk dari penjelasan Maslow, (dalam Tjiptorini, Sitawaty dkk : 2008) Mengungkapkan bahwa perkembangan seorang anak dilihat dari keseluruhan aspek perkembangan, yang salah satunya adalah sosial emosional. Menurutnya: perubahan dan stabilitas dalam emosi, kepribadian dan hubungan sosial akan membentuk kemampuan sosial emosional atau disebut sebagai psikososial. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kemampuan sosial-emosional anak terdiri dari dua hal, yaitu emosi dan sosial. Keduanya merupakan kemampuan yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi. (Hurlock, 1997: 268) mengemukakan beberapa pola perilaku yang ditunjukkan oleh anak-anak pada masa awal, yang meliputi: kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, meniru, dan kelekatan.

Walaupun kemampuan sosial dan emosi merupakan dua kemampuan yang terpisah namun keduanya merupakan kemampuan yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Hal ini disampaikan oleh Laura E Berk yang menyatakan bahwa emosi anak-anak adalah sinyal seperti tersenyum, menangis, penuh perhatian, diyakini sangat kuat mempengaruhi orang lain. Demikian pula sebaliknya, dimana reaksi emosional anak-anak juga dipengaruhi oleh perilaku orang lain.

Kemampuan sosial-emosional yang baik merupakan suatu kemampuan yang perlu dimiliki anak sejak anak masih kecil karena perilaku ini akan sangat mempengaruhi dan menentukan kemampuan anak di kemudian hari. Rapuhnya kemampuan anak dalam berperilaku sosial di lingkungannya akan menghambat perkembangan anak untuk mengendalikan emosinya.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, kematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan. Pada masa usia *Golden Age* ini anak usia dini sangat pesat perkembangannya dalam berproses karena pada masa usia 0-6 tahun anak mudah sekali meniru apa yang dia lihat dan apa yang dia rasakan pada sekitar lingkungannya, dalam proses belajarnya pun harus sesuai dengan stimulus yang tepat, berkualitas dan sesuai dengan usianya. Pada masa usia ini anak cenderung senang bermain daripada belajar, maka dari itu pembelajaran yang tepat pada usia *golden age* ini adalah belajar sambil bermain, bagi mereka bermain bukan hanya sekedar bersenang-senang, melainkan proses belajar yang menyenangkan untuk memperoleh pengetahuan, watak dan sosialisasi.

Bermain sebagai pendekatan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yang secara berangsur-angsur perlu di kembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermainnya lebih dominan) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih dominan). Dengan demikian, dalam bermain, harus diperhatikan kematangan dan tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat serta teman bermain. Begitu juga dengan setiap aspek perkembangan anak, baik motorik kasar,

motorik halus, kemampuan non fisik, maupun kemampuan spiritualnya dapat berkembang secara pesat apabila memperoleh stimulus lingkungan yang memadai. Hal ini penting karena perkembangan yang terjadi pada masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu perkembangan anak usia dini dituntut untuk mengembangkan perhatian terhadap anak-anak, bukan sekedar tuntutan masyarakat atau orang tua. Kurikulum dan pembelajaran harus dikembangkan sedemikian rupa sehingga sesuai dengan perkembangan anak. Demikian halnya para pendidiknya harus memiliki mindset yang luas tentang anak-anak dan dunianya, serta memahami berbagai keunikan anak.

Selanjutnya hal lain yang harus dipertimbangkan adalah materi yang akan disajikan dalam media yang dikembangkan. Apabila materi pengembangan yang akan dikembangkan ke dalam bentuk media terlalu luas, kita dapat memilih materi tertentu saja untuk dimediatekan. Tentu saja materi yang dipilih adalah materi yang apabila disajikan melalui media akan lebih baik daripada hanya melalui penjelasan lisan dari guru.

Media sederhana adalah media yang dapat dirancang dan dibuat sendiri oleh guru PAUD dengan menggunakan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar. Media pembelajaran tidak selalu berupa barang mahal yang siap jadi ataupun beli, akan tetapi seorang guru anak usia dini harus bisa memanfaatkan barang-barang di sekitar kita (barang bekas) agar tidak mengotori lingkungan dan bermanfaat pula. Barang bekas yang sering kita abaikan bila dikelola dengan baik bisa menjadi sebuah barang yang memiliki nilai yang tinggi contohnya : barang bekas yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu music yang sering disebut perkusi. Faktanya di lapangan sekarang, banyak sekali TK/RA yang sudah tidak menggunakan lagi barang bekas sebagai media untuk proses bermain sambil belajar. Terutama pada TK/RA yang sudah menggunakan permainan yang modern pula sehingga pemanfaatan barang bekas sekarang sangat minim sekali pada TK/RA tersebut sehingga anak usia dini pada saat ini tidak tau bagaimana cara pemanfaatan barang bekas. Bahan-bahan sisa terdiri atas kertas bekas (majalah, dan koran), kardus dan Koran, bahan atau kain, plastic, kaleng busa, tali, tutup botol, dan karet. Hal ini yang sangat membanggakan bagi seorang guru adalah bila mampu membuat suatu media bermain hasil idenya sendiri dengan menggunakan barang-barang bekas (bahan sisah).

Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran anak. Prinsip pembelajaran anak adalah bermain. Dengan demikian, bermainnya anak merupakan kegiatan belajar. Agar kegiatan bermain ini memberikan rasa senang dan kegembiraan bagi anak maka harus dilengkapi dan fasilitasi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan, yang dirancang dalam rangka mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Alat permainan edukatif sudah direncanakan yaitu dengan menggunakan barang bekas untuk dapat mengembangkan sosial emosional anak melalui alat permainan edukatif ini. adalah cara efektif yang mudah dalam berbahasa, sosial dan menyenangkan.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode survey deskriptif. Dengan adanya pemanfaatan barang bekas ini menjadi APE, tentunya berdampak lanjut pada bertambahnya pengalaman belajar langsung yang diperoleh anak, serta meningkatnya minat belajar,

APE sangat diperlukan karena dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi atau pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu APE digunakan untuk dapat mempermudah anak memahami pesan apa yang akan disampaikan. Melihat pemanfaatan barang bekas sangat minim sekali ini lah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti ingin mengetahui lebih jauh lagi pengembangan media melalui barang bekas yang dijadikan sebagai sumber belajar anak untuk mengembangkan nilai sosial emosional anak. Peneliti ingin mengetahui lebih jauh lagi pengembangan media melalui barang bekas yang dijadikan sebagai sumber belajar anak untuk mengembangkan sosial emosional anak melalui alat permainan edukatif. Dengan adanya pemanfaatan barang bekas ini menjadi APE, tentunya berdampak lanjut pada bertambahnya pengalaman belajar langsung yang diperoleh anak, serta meningkatnya, karena minat anak untuk menciptakan karya sendiri, anak-anak masih sangat bergantung dengan contoh yang diberikan guru sehingga tidak menghasilkan karya sendiri yang original. Keadaan tersebut dikarenakan kurangnya stimulasi sejak dini. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui lebih jauh lagi perkembangan kreativitas anak melalui barang bekas yang dijadikan sumber belajar anak untuk perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari barang bekas

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini ada dua kelompok yang digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diperlakukan beda, kelas eksperimen diberikan permainan dengan APE barang bekas berupa kardus, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dengan APE barang bekas berupa kardus, melainkan menggunakan media permainan yang bisa digunakan. Pada kegiatan awal setiap kelompok diberi *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan hasil *pretest* yang baik akan menunjukkan keadaan kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan, karena diharapkan perbedaan akan tampak setelah permainan dengan APE barang bekas berupa kardus bekas.

Alat permainan edukatif (APE) dengan barang bekas yaitu kegiatan mengolah barang bekas berupa kardus, dan stik ice cream untuk dibuat berbagai alat permainan yang bernilai edukatif agar memberikan pengalaman pendidikan dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik untuk anak didik

Tabel 1.  
Desain Penelitian Pemanfaatan Barang Bekas

Kelompok Partisipan/Anak Usia Paud	pretest	Tahap Perlakuan	posttest
Eksperimen	AY	X	BY
Kontrol	AY	X	BY

### **Keterangan:**

**AY** : Penilaian awal pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuannya untuk mengetahui nilai kreativitas awal anak didik.

**BY** : Penilaian akhir pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen

dan kelompok kontrol untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak didik dengan yang diberikan dan tidak diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan barang bekas.

**X** : Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan memanfaatkan APE Bahan Bekas berupa kardus bekas dengan tujuan untuk perkembangan kreativitas anak.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa instrumen penelitian yang dilakukan yaitu:

- a) pedoman observasi untuk melaksanakan pengamatan (observasi)
- b) pedoman wawancara untuk melakukan tanya jawab (interview)

### **CARA BERMAIN**

Kardus-kardus tidak terpakai, memang mudah untuk dijadikan sebagai mainan dari barang bekas. Dalam penelitian ini APE yang dipakai ialah membuat kereta kardus. Kereta kardus mudah disatukan dan akan memberi anak cara yang baik untuk berkreasi dengan barang-barang daur ulang.

- a) Membentuk kelompok
- b) Belajar berbaris menunggu giliran seperti kereta api.
- c) Tanya jawab, ajak anak untuk berpikir hal apa saja yang berhubungan dengan kereta api (bebas sesuai imajinasi dan kosakata masing-masing anak)
- d) Bermain bersama

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, bermain meliputi dunia fisik, sosial dan komunikasi. Adapun salah satu aspek perkembangan yang dapat dioptimalkan dalam kegiatan bermain yaitu untuk pengembangan sosial emosional. Maksudnya adalah sebagai berikut :

- a) Bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Anak-anak yang bermain mesti berpikir tentang bagaimana mengorganisasi materi sesuai dengan tujuan mereka bermain.
- b) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak. Menurut Catron dan Allen (1999) dalam Diana Mutiah menjelaskan bahwa bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal-hal misalkan,
  - 1) Interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik
  - 2) Kerja sama, yakni interaksi saling membantu, berbagi, dan pola bergiliran.
  - 3) Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat.
  - 4) Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multibudaya.
- c) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut. Suatu studi melaporkan adanya reaksi sekelompok anak setelah menyaksikan kecelakaan di taman bermain dan mendeskripsikan bagaimana melampiaskan tekanan itu melalui bermain. Anak-anak dalam kelompok yang berbeda, tetapi setia kelompok mengungkapkan ketakutan mereka dan mencoba membebaskan melalui permainan "rumah sakit rumah sakitan". Barnett menemukan bahwa anak-anak ketakutan, akan

berkurang rasa takutnya setelah mereka mengekspresikan ketakutannya ke dalam bermain.

**Tabel 2.**  
**Alternatif Sekor Jawaban**

Jenis Pernyataan	Alternatif sekor jawaban			
	BSB	BSH	MB	BB
Menjawab Pertanyaan	5(*****)	4(****)	3(***)	2(**)

Keterangan:

BSB (5 Bintang) : Berkembang Sangat Baik

BSH (4 Bintang) : BBerkembang Sesuai Harapan

MB (3 Bintang) : Mulai Berkembang

BB (2 Bintang) : Belum Berkembang

Berdasarkan penelitian, di temukan berbagai macam peningkatan aspek perkembangan anak khususnya sosial emosional anak dengan melalui Tanya jawab dan pemberian reward bintang.

**Table 3.**

**Peningkatan aspek social emosional anak**

Tingkat pencapaian dengan reward Bintang	Prosentase
5(*****)	60%
4(****)	20%
3(***)	15%
2(**)	5%

Berdasarkan hasil penelitian di atas dengan nilai Prosentase sebagai berikut :

BSB (5 Bintang) : Berkembang Sangat Baik dengan skor 60%

BSH (4 Bintang) : BBerkembang Sesuai Harapan dengan skor 20%

MB (3 Bintang) : Mulai Berkembang dengan skor 15%

BB (2 Bintang) : Belum Berkembang dengan skor 5%

dapat diartikan bahwa suatu pembelajaran dengan media yang dapat dijadikan bermain juga oleh anak-anak akan dapat menambah motivasi belajar dan dapat meningkatkan aspek perkembangan anak, ditambah juga dengan pemberian reward akan menambah semangat belajar anak.

## **KESIMPULAN**

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, bermain meliputi dunia fisik, sosial dan komunikasi. Dengan adanya pemanfaatan barang bekas ini menjadi APE, tentunya berdampak lanjut pada bertambahnya pengalaman belajar langsung yang diperoleh anak, serta meningkatnya, karena minat anak untuk menciptakan karya sendiri, Alat permainan edukatif (APE) dengan barang bekas yaitu kegiatan mengolah barang bekas berupa kardus, dan stik ice cream untuk dibuat berbagai alat permainan yang bernilai edukatif

agar memberikan pengalaman pendidikan dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik untuk anak didik. suatu pembelajaran dengan media yang dapat dijadikan bermain juga oleh anak-anak akan dapat menambah motivasi belajar dan dapat meningkatkan aspek perkembangan anak, ditambah juga dengan pemberian reward akan menambah semangat belajar anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Femmi Nurmalitasari, (2015). *"Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah* "Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada 23 (2),103 – 111"
- Mira Yanti Lubis, (2019). *Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain* "GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini " 2 (1) Mei 2019
- Nurjannah, (2017). *"Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan* "HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam 14 (1)Juni 2017"
- Rizki Ananda, Fadhilaturrahmi, (2018) *"Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Kolaboratif Pada Anak Kb* "Jurnal Obsesi : Jurnal pendidikan anak usia dini,2 (1)20 – 26"
- Sitawaty Tjiptorini, dkk. (2021). *Modul Pembelajaran Psikologi Perkembangan Sepanjang Hayat*. Bandung : Penerbit Media Sains Indonesia
- Sri Tatminingsih. (2019) *"Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Nusa Tenggara Barat* "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini " 3 (2)484-493"
- Suryadi. (2010) . *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.