

PENINGKATAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL-SOSIAL MELALUI METODE HAND PUPPET PLAYING

Nurjanah
Iis Rodiah

Abstract

This study aims to determine the increase in children's emotional social development through the method of playing hand puppets to the group. The method used in this research is classroom action research. After analyzing the data, the researcher obtained the following conclusions (1) the preparation of children's social emotional learning planning through the method of playing hand puppets was classified as good, this result was based on the observer's evaluation of the teacher's ability to prepare the learning plan to increase. the average value of cycle i is 76.03 and cycle ii reaches 90.58 up 14.28 from cycle i; 2) the process of implementing learning through the method of playing hand puppets has increased, this is supported by the ability of teachers to carry out learning the better. the results of the observer's assessment of the teacher's performance in the learning process in cycle i, which was 85.55, and in cycle II it reached 92.77, up 7.22 from cycle i; 3) the increase in children's emotional social development can be said to be successful, this is based on the results of filling out the questionnaire of the child's emotional social development in each cycle experiencing an increase in results. the average value of child development in cycle i is 72.50 then in cycle ii it reaches an average of 93.33.

Keywords: Emotional-social development, hand puppet playing method

Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran pada tema diriku dan sub tema identitasaku. Anak didik banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik pada pembelajaran, dan bahkan ada yang hanya main sendiri dari pada harus bermain dengan temannya, kurangnya sosialisasi dengan teman, kurang adanya metode alternatif dalam Perkembangan sosial emosional anak. Berdasarkan keadaan tersebut maka peneliti menawarkan sebuah solusi yakni dengan penggunaan metode bermain *hand puppet* sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak.

Dalam pengamatan kami anak didik di RA Assyakirin 2 kecamatan Rajadesa Ciamis, sosial emosional anak masih rendah, hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas keterampilan dalam berbentuk kelompok yang seharusnya bekerjasama. Namun mereka kebanyakan hanya mengerjakan masing-masing atau hanya dengan teman dekatnya saja, maka ini dinyatakan dengan kurangnya sosial emosional mereka terhadap sesamanya. (Sumber: Hasil wawancara dengan Empat patimah jabatan Guru, tanggal 10 Mei 2018).

Beragam teknik dapat digunakan dalam dinamika kelompok, salah satunya adalah melalui permainan. Permainan telah terbukti dapat mengembangkan sejumlah kemampuan fisik maupun psikis. Menurut Schafer & Reid (2001 : 105) permainan tidak hanya membuat seseorang senang tetapi dapat juga mengembangkan pemahaman dan penerimaan sosial.

Berbagai upaya telah dilakuakn oleh guru untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak, seperti menyusun puzzle, meronce, dll. Akan tetapi belum didapat peningkatan keterampilan sosial emosional pada anak didik secara signifikan. Dari 12 anak didik hanya 5 peserta anak didik yang mampu mengembangkan keterampilannya sedangkan yang lainnya kurang dalam hal keterampilan tersebut.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu (Aqib, 2013: 70).

Oleh karena itu, untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak dipandang perlu melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode yang bervariasi. Ketepatan dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran akan mempengaruhi efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu metode alternatif dalam Perkembangan sosial emosiaonal anak adalah metode *hand puppet* , adapun kelebihan dari metode ini yaitu, menjadi salah satu alat peraga edukatif yang efektif untuk mendidik anak. Sebab, boneka merupakan mainan yang universal.

Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak (Gunawan, 2010).

Kajian Teoritik

Perkembangan Sosial Emosional (Feeney et.al) meliputi ; kompetensi sosial (menjalin hubungan dengan kelompok sosial), kemampuan sosial (perilaku yang digunakan dalam situasi sosial), kognisi sosial (pemahaman terhadap pemahaman, tujuan dan perilaku diri sendiri dan orang lain, perilaku prososial (kesediaan untuk berbagi, membantu, bekerjasama, merasa nyaman dan aman, dan mendukung orang lain) serta penguasaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan moralitas (perkembangan dalam menentukan standar baik dan buruk.

Perkembangan sosial dan emosi pada anak tidak terlepas dengan kondisi emosi dan kemampuan anak merespon lingkungannya di usia sebelumnya. Bayi yang mendapat pengasuhan dan perawatan secara baik dimana kebutuhannya secara fisik dan psikologis terpenuhi, akan merasa nyaman dan membentuk rasa percaya terhadap lingkungan sekitarnya.

Metode Pengembangan Sosial Emosional

Metode yang dapat digunakan untuk membantu proses pengembangan sosial di antaranya adalah:(AliNugraha , 2006).

1. Pengelompokan Anak

Pengembangan sosialisasi dengan cara mengelompokan anak di TK didasarkan sangat efektif. Melalui pengelompokan, anak akan saling mengenal dan berinteraksi secara intensif dengan anak lain. Anak akan menemukan teman-teman yang cocok dan kurang cocok.

2. *Modeling* dan *Imitating*

Imitasi adalah peniruan sikap, tingkah laku, serta cara pandang orang lain yang dilakukan secara sengaja. Jadi, prosesnya berbeda dengan proses identifikasi yang berlangsung tanpa disadari. Biasanya sejak usia dua sampai tiga tahun anak mulai senang meniru tingkah laku orang lain yang ada disekelilingnya.

3. Bermain Kooperatif

Bermain kooperatif adalah permainan yang melibatkan sekelompok anak, di mana setiap anak mendapatkan peran dan tugas masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama.

4. Belajar Berbagi

Belajar berbagi merupakan ketrampilan sosial yang sangat dibutuhkan oleh anak. Melalui sharing anak akan terlatih untuk membaca situasi lingkungan, belajar berempati terhadap kebutuhan anak lain, belajar

bermurah hati, melatih bersikap lebih sosial, serta bertahap meninggalkan perilaku egosentrisnya.

Metode yang dapat digunakan untuk membantu proses pengembangan Emosi anak di antaranya menurut beberapa ahli adalah:

- 1) Bernyanyi dan bermain musik
- 2) Bermain peran
- 3) Permainan *hand puppet*

Metode Bermain *Hand Puppet*

a. Pengertian Metode

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu (Aqib, 2013: 70).

b. Pengertian Bermain

Pengertian bermain menurut para ahli sebagai berikut:

- a) Menurut Piaget, 1951 bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan (Piaget, 1951).
- b) Menurut Hughes (1999), seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengatakan bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur didalamnya, yaitu:
 - 1) Mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
 - 2) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
 - 3) Menyenangkan dan dapat menikmati.
 - 4) Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas
 - 5) Melakukan secara aktif dan sadar (DWP, 2005).

Fungsi bermain berikut ini:

- 1) Melatih Perkembangan Sensorik Serta Motorik
- 2) Mengasah Memori Otak
- 3) Mengembangkan Etika
- 4) Meningkatkan kreativitas anak

Manfaat Bermain

Menurut buku 'Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita' yang ditulis oleh Psikolog Effiana Yuriastien, dkk ada 9 manfaat bermain bagi anak.

- 1) Memahami Diri Sendiri dan Mengembangkan Harga Diri
- 2) Menemukan apa yang dapat mereka lakukan dan mengembangkan kepercayaan diri
- 3) Melatih Mental Anak
- 4) Meningkatkan Daya Kreativitas Dan Membebaskan Anak Dari Stress
- 5) Mengembangkan Pola Sosialisasi Dan Emosi Anak
- 6) Melatih motorik dan mengasah daya analisa anak
- 7) Standar Moral
- 8) Mengembangkan Otak Kanan Anak

Pengertian *hand puppet*

Ada berbagai pendapat ahli mengenai media pembelajaran. Gagne dan briggs dan (Arsyad: 2000) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain terdiri atas: buku, tipe, recorder, film, foto, grafik, kaset video kamera, televisi, komputer dan lain-lain. Jadi, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Bercerita dengan boneka atau biasa dikenal dengan sebutan *hand puppet*, menjadi salah satu alat peraga edukatif yang efektif untuk mendidik anak. Sebab, boneka merupakan mainan yang universal. Baik anak perempuan atau anak laki-laki, secara alami akan tertarik pada boneka. Boneka bayi, boneka binatang hingga boneka manusia. Bermain dengan boneka bukan hanya aktivitas mengisi waktu bermain anak atau untuk bersenang-senang. Tetapi dengan bermain boneka, anak distimulasi untuk melatih dan mengembangkan kemampuan kerja otak.

Anak diperkenalkan dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari melalui alat peraga boneka. Ayahbunda menuliskan, bermain boneka secara tidak langsung menumbuhkan sikap empati dan empati kepada orang lain. Permainan peran dengan boneka mampu mengasah daya imajinasi anak. Misalnya ketika anak bermain dokter dengan boneka. Anak menjadi dokter, boneka sebagai pasien. Disaat itulah, anak belajar tentang pekerjaan dokter dan mempraktikkannya.

Manfaat *Hand Puppet*

Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak (Gunawan, 2010).

Teachmag melansir, kebiasaan mendengarkan cerita dengan boneka tangan, bagi akan memberikan manfaat yang berbeda di tiap tahap usia anak. Keuntungan jika anak mendengarkan cerita dengan boneka atau bermain boneka, seperti dilansir *kidspot*.

- a. Orang tua bisa memakai boneka atau boneka tangan untuk menyampaikan pesan. Sebab, anak akan mudah menangkap pesan dengan cara yang menyenangkan.
- b. Mengajarkan anak untuk mendengar. Ini penting karena anak yang bisa memberikan perhatian saat mendengar akan membantu dalam proses belajar di bangku sekolah.
- c. Meningkatkan kemampuan linguistik. Mendengarkan cerita dengan alat peraga boneka membantu anak menambah kosakata baru. Ini juga akan membantu anak dalam berkomunikasi dengan baik.
- d. Lebih kreatif, pada saat anak bermain boneka atau boneka tangan maka mereka akan mengeluarkan ide-ide cerita sesuai dengan karakter yang dibentuk. Ini merangsang otak anak untuk berpikir kreatif.
- e. Cara efektif untuk menyampaikan topik yang dianggap tabu. Misalnya tentang pendidikan seks. (<http://nytime.com/roomfordebate/2013/05/07/>) diakses pada tanggal 10 Mei 2018.

Keuntungan Penggunaan Boneka Dalam Menyampaikan Pembelajaran

Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak (Gunawan, 2010).

Kegiatan bermain boneka tangan akan terasa menyenangkan jika anak melihat dan ikut bermain dalam cerita yang akan disampaikan. Dengan demikian anak akan memiliki pengalaman sosial emosional yang sangat tinggi serta imajinasi yang kuat.

A. Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Hand Puppet*

1. Hendaknya guru/ pencerita hafal isi cerita.
2. Ada baiknya menggunakan skenario cerita.
3. Latihlah suara agar dapat memiliki beragam karakter suara yang dibutuhkan dalam bercerita. Misal suara anak-anak, suara nenek-nenek, suara ibu-ibu, suara binatang dan lain-lain.
4. Gunakan boneka yang menarik dan sesuai dengan dunia anak serta mudah dimainkan oleh guru atau orang tua maupun anak-anak.
5. Boneka yang digunakan bisa lebih dari satu, dengan jumlah maksimal 8 buah dengan bentuk yang berlainan agar siswa tidak kesulitan menghafal tokoh cerita.
6. Apabila menggunakan satu boneka, maka percakapan atau cerita dilakukan antara anak dengan boneka yang disuarakan oleh guru.
7. Apabila menggunakan dua boneka maka percakapan atau alur cerita dilakukan oleh kedua boneka tersebut yang disuarakan oleh guru atau orang tua dengan karakter suara yang berbeda. Anak menyimak percakapan dan jalan cerita yang disajikan.
8. Penggunaan lebih dari dua boneka maka percakapan atau alur cerita dilakukan oleh kedua boneka tersebut yang disuarakan oleh guru atau orang tua dengan karakter suara yang berbeda. Agar jalan cerita terdengar indah, dipermanis dengan alunan musik (Gunarti, 2010).

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas menurut model Kurt Lewin (1946: 18). Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok B RA Assyakirin 2 Desa Tanjungsari Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis dengan jumlah anak sebanyak 12 anak. Variabel penelitian ini adalah 1) Variabel input, yaitu kondisi kelas awal guru dan sistem pembelajaran anak sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas; 2) Variabel proses, yaitu kinerja guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media plastisin dan upaya-upaya bimbingan guru dalam memfasilitasi peningkatan perkembangan sosial emosional anak; 3) Variabel output, yaitu peningkatan perkembangan

sosial emosional anak ditandai dengan berkurangnya peran guru dan adanya aktifitas anak dalam menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dan angket, Analisi data menggunakan teknik deskriptif dengan menggunakan teknik persentase.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap satu siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di RA Assyakirin 2 Tanjungsari Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sudah meningkat, dapat dilihat berdasarkan penilaian yang dilakukan observer pada penyusunan Harian (RPPH) dari siklus I dengan nilai rata-rata adalah sebesar 76,03, siklus II memperoleh rata-rata nilai sebesar 90,58. Proses pembelajaran dari siklus I sampai siklus II semakin baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan penilaian observer pada pembelajaran siklus I memperoleh rata-rata nilai sebesar 85,55, siklus II memperoleh rata-rata nilai sebesar 92,77.

Perkembangan sosial emosional anak pada tema diriku dan sub tema identitasku dalam menggunakan metode bermain *hand puppet* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket perkembangan sosial emosional anak pada siklus I memperoleh rata-rata nilai sebesar 72,50, pada siklus II memperoleh rata-rata nilai sebesar 93,33. Maka dari itu dalam proses pembelajaran peningkatan perkembangan sosial emosional anak dengan menggunakan metode bermain *hand puppet* di RA Assyakirin 2 Tanjungsari Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis bisa dikatakan berhasil dan dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis serta pembahasan tentang pembelajaran Tema Diriku dan sub tema Identitasku dengan menggunakan metode bermain *hand puppet* di kelompok B RA Assyakirin 2 Tanjungsari Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada mata pelajaran Tema Diriku dan sub tema Identitasku dengan menggunakan metode bermain *hand puppet* untuk meningkatkan

perkembangan sosial emosional anak di kelompok B RA Asyyakirin 2 Tanjungsari Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis tahun pelajaran 2017/2018 meningkat. Hasil ini berdasarkan penilaian observer terhadap kinerja guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mengalami peningkatan dari setiap siklus. Pada siklus I mencapai nilai rata-rata 76,03 dan siklus II mencapai nilai rata-rata 90,58.

Upaya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran pada Tema Diriku dan sub tema Identitasku dengan menggunakan metode bermain *hand puppet* untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak di kelompok B RA Asyyakirin 2 Tanjungsari Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis tahun pelajaran 2017/2018 tergolong baik dan dapat dinyatakan meningkat. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai hasil observasi kinerja guru dalam mengajar pada setiap siklusnya. Pada siklus I mencapai nilai rata-rata 85,55, dan siklus II mencapai nilai rata-rata 92,77.

Perkembangan sosial emosional anak pada Tema Diriku dan sub tema Identitasku dengan menggunakan metode bermain *hand puppet* untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak di kelompok B RA Asyyakirin 2 Tanjungsari Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis tahun pelajaran 2017/2018 meningkat. Hal ini terlihat dari skor presentase perkembangan sosial emosional anak pada setiap siklus yang mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai nilai rata-rata 72,50 dan siklus II mencapai nilai rata-rata 93,33 yang bila di deskripsikan perkembangan sosial emosional anak tersebut mencakup aspek perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah Siti, HidayatHeri, 2015. *Aktivitas Mengajar Anak TK/RA dan PAUD*. Bandung.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya
- Asmawati Luluk, 2014, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Hadi, Amirul & Haryono. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan Cetakan ke Empat*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hurlock (1991). *Perkembangan Anak*. Jilid 1. edisi ke-6. Jakarta: Erlangga
- Juntica Achmad N dkk, 2011, *Dinamika Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Reflika Aditama.

- Mountolalu, B.E.F.(2009). *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyasa. (2011). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda
- Mulyasa. (2011). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya, Cetakan Keempat. Bandung.
- MursySa'id MS,2011, *Seni Mendidik Anak*. Jakarta Timur: PUSTAKA AL KAUTSAR.
- Nugraha ali dkk, 2006. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta : Universitas terbuka.
- Pratiwi Sri, R. (2017). *Buku Pedoman Guru*. Edisi terbaru. Surakarta
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tinadaka Kelas*. Kencana, Cetakan pertama. Jakarta
- Sudjaja & Alberts Heriyanto. (2011). *Panduan Penelitian Edisi Revisi*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Suyadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Diva press. Jogjakarta.
- Suyanto, S. (2008). *Strategi pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat
- Thoyyar, Husni. (2015). *Pedoman Penulisan Skripsi dan Artikel Ilmiah*. Ciamis: IAID.
- Wardani, I. Kuswaya Wihardit. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Windyastuti Fita. (2017). *Buku Pedoman Guru*. Edisi terbaru. Surakarta
- <https://www.paud.id/2015/09/perkembangan-sosial-emosional-anak-usia-dini.html>
- <https://rianiputri.wordpress.com/2012/12/13/pentingnya-pengembangan-sosial-emosional-pada-aud/>