

Pengembangan Media *Smart Roulette* Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Novitasari Utami¹, Suhirman², Rohyana Fitriani^{3**}.

¹²³⁴PG-PAUD Universitas Hamzanwadi

Email: novitasariutami2@gmail.com¹, suhirman.sakti@gmail.com²,
rohyanafitriani6@gmail.com^{3©}.

Abstrak:

Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan media smart roulette untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Model pengembangan yang digunakan adalah Borg and Gall yang terdiri enam tahapan. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh tim ahli. Subjek skala kecil 5 anak dan skala besar berjumlah 15 anak. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh skor 42 dengan nilai rata-rata 5.25 dengan kategori "sangat baik", hasil validasi ahli materi memperoleh skor 29 dengan nilai rata-rata 4,14 dengan kategori "baik". Hasil observasi diperoleh nilai persentase keberhasilan pretest yaitu 43% (MB) dan posttest 80% (BSB). Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran smart roulette layak digunakan untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: *media, smart roulette, sosial emosional anak usia 5-6 tahun*

Abstract: *The purpose of this study was to develop a smart roulette learning media to improve the social and emotional aspects of children aged 5-6 years. The development model used is Borg and Gall which consists of six stages. The products developed are validated by a team of experts. The small scale subjects were 5 children and the large scale subjects were 15 children. The instrument used to collect data is an observation sheet. The results showed that the results of the media expert's validation obtained a score of 42 with an average value of 5.25 in the "very good" category, the results of the material expert validation obtained a score of 29 with an average value of 4.14 in the "good" category. The results of the observations obtained that the percentage of success for the pretest was 43% (MB) and the posttest was 80% (BSB). From these results, it can be concluded that the smart roulette learning media is feasible to use to improve the social emotional aspects of children aged 5-6 years.*

Keywords: *media, smart roulette, social-emotional children aged 5-6 years*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses interaksi antara pendidik dan anak didik dan atau lingkungan secara sadar, teratur, terencana dan sistematis guna membantu pengembangan potensi anak-anak secara maksimal (Suyadi, 2011: 68). Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang berfikir bagaimana menjalani kehidupan dunia ini dalam rangka mempertahankan hidup dalam hidup dan penghidupan manusia yang mengemban tugas dari Tuhan untuk beribadah. Dalam mencapai keberhasilan di bidang pendidikan, negara menyiapkan pendidikan yang berjenjang sejak pendidikan anak usia dini (PAUD), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) hingga kuliah.

National Assosiation Education for Young Children (NAEYC) (Tiede dkk., 2005:6) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan kelompok individu dengan rentang usia antara 0-8 tahun. Pada masa ini anak sangat *familiar* dikenal dengan istilah masa keemasan (*golden age*). *Golden age* di asumsikan sebagai sebuah jenjang usia anak dimana semua indra mampu berfungsi prima sehingga membuat anak sangat mudah menyerap kemampuan apa saja yang diajarkan kepadanya. Melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasal 5 dinyatakan, bahwa aspek-aspek pengembangan dalam kurikulum PAUD mencakup nilai agama, nilai moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak untuk memunculkan potensi yang optimal.

Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu diperhatikan sejak usia dini adalah aspek perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Hal ini dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain, dengan kata lain membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitu pula sebaliknya sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh.

Ariin dkk., (2016:122) menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Hal ini dapat diartikan bahwa perkembangan sosial adalah suatu proses pencapaian menyesuaikan diri dengan apa yang menjadi adat, tradisi, moral dan norma-norma kelompok. Salah satu tujuan pendidikan yaitu menciptakan individu yang utuh baik dalam kognitif, sosial dan sebagainya sebagai dasar dari kepribadian dan karakter. Menurut Khaironi, M. (2018:4) menjelaskan bahwa perkembangan sosial merupakan peningkatan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain, sedangkan perkembangan emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola



dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk ekspresi tindakan yang dinampakkan melalui mimik wajah maupun aktivitas lainnya (verbal atau non verbal) sehingga orang lain dapat mengetahui dan bahkan memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya. Perkembangan sosial emosional anak dapat dibentuk melalui proses pembelajaran anak di jenjang pendidikan usia dini salah satunya melalui penggunaan media belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di PAUD Lakar Tunggal yaitu selama proses pembelajaran, ditemukan kemampuan berinteraksi sosial anak kepada teman sebaya masih kurang seperti, anak yang terlihat cenderung sibuk bermain sendiri, bediam diri melihat teman-temannya bermain dan kurang berinteraksi bersama anak-anak yang lain, kurangnya kemampuan anak dalam mengendalikan dan mengungkapkan emosionalnya seperti berbagi makanan, meminta maaf, berterima kasih, menolong teman, bekerja sama dan lain-lain, dengan perasaan gembira. Hal ini terbukti hanya 33,3% anak sudah dapat berkerja sama dengan sesama temannya, dapat mengedalikan emosi dan saling membantu sesama temannya. Hal yang menyebabkan terjadi masalah tersebut adalah karena kurangnya upaya dari para pendidik dalam memberikan anak stimulus untuk mengembangkan sosial emosional anak, salah satu cara untuk memfasilitasi anak dalam rangka menumbuh kembangkan sikap sosial emosionalnya dapat dilakukan melalui proses pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.

Setelah mengetahui permasalahan yang sudah diuraikan diatas maka peneliti membutuhkan solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak agar menjadi lebih baik dan berkembang. Menurut peneliti solusi untk permasalahan tersebut adalah membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, seperti yang dikemukakan Pratama (2019:170), menyatakan hakikat media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan yang diteruskan kepada penerima pesan. Menurut Fadillah dkk., (2019:197) bahwa media merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami oleh peserta didik, dan media tersebut adalah media *smart roulette*. Media *smart roulette* merupakan media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Melalui media ini peneliti mengharapkan anak mampu menngembangkan kemampuan sosial emosional menjadi lebih baik dan berkembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). menurut Sugiyono bahwa penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan kebutuhan pengembangan yang peneliti lakukan pada tahap awal sampai akhir. Maka 10 langkah pengembangan yang ditawarkan oleh *Borg and Gall* ini peneliti sederhanakan menjadi 6 tahapan yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji coba awal, revisi media pembelajaran, dan uji pelaksanaan lapangan.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok B PAUD Lakar Tunggal yang berjumlah 15 anak. Jenis data yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi dan tes hasil belajar penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yaitu mengenai aspek kelayakan, praktis dan menarik.

Instrumen penelitian yang diperlukan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, lembar observasi dan hasil observasi terkait mengembangkan sosial emosional anak. Data dianalisis dengan cara menganalisis lembar validasi, tes hasil belajar dan observasi anak. Adapun untuk menganalisis lembar validasi ahli digunakan rumus skala lima untuk mengkonversi data kuantitatif menjadi kualitatif, tabel konversi sakala lima tersebut, yaitu:

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif Dengan Skala Lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,80SB_i$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,60\bar{X}_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

(sumber: Eko Putro Widoyoko, 2011:238)

Untuk analisis hasil observasi dan tes hasil belajar skala penilaian yang digunakan yaitu: BB (1), MB (2), BSH (3), BSB (4). Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Keberhasilan anak didik secara individual, dengan rumus

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X% = persentase yang dicari

n = jumlah kemampuan yang diperoleh

N = skor maksimal

Tabel 2. Kategori Keberhasilan Secara individu

No.	Jenis Penilaian	Penilaian
1	BB (Belum Berkembang)	0%-25%
2	MB (Masih Berkembang)	26%-50%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51%-75%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76%-100%

(Sumber: Dimiyati dalam Yul Alfiani Hadi, dkk, 2019:146)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa kualitas media *smart roulette* dilihat dari sudut pandang ahli materi adalah memenuhi kriteria atau kategori “baik” setelah dikonversikan ke rumus skala lima $\bar{X}_1 + 0,60\bar{X}_1 < X \leq \bar{X}_1 + 1,80 SB_1$ untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan jumlah skor aktual adalah 29 dengan nilai rata-rata 4,14 serta dapat dikatakan layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi dan saran.

Berdasarkan rumus konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima, terdapat lima kategori yang dapat dijadikan acuan pada media *smart roulette*, yaitu:

Tabel 3. Kategori Ahli Materi

Nilai	Interval skor	Kategori
A	$X > 29,28$	Sangat Baik
B	$23,76 < X \leq 29,28$	Baik
C	$18,24 < X \leq 23,76$	Cukup
D	$12,72 < X \leq 23,76$	Kurang
E	$X \leq 12,72$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, maka dapat dikategorikan “baik” ($23,76 < X \leq 29,28$) sehingga dapat diketahui bahwa produk media *smart roulette* dengan kategori baik siap di uji cobakan. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa kualitas media media *smart roulette* jika dilihat dari sudut pandang ahli media adalah



memenuhi kriteria atau kategori “sangat baik” setelah dikonversikan ke rumus skala lima $X > \bar{X}_i + 1,80 SB_i$ untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan jumlah skor aktual adalah 42 dengan nilai rata-rata 5,25, serta dapat dikatakan layak digunakan untuk mengambil data.

Berdasarkan rumus konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima, terdapat lima kategori yang dapat dijadikan acuan pada media *smart roulette*, yaitu:

Tabel 4. Kategori Ahli Media

Nilai	Interval skor	Kategori
A	$X > 33,54$	Sangat Baik
B	$27,15 < X \leq 33,54$	Baik
C	$20,82 < X \leq 27,18$	Cukup
D	$14,46 < X \leq 20,82$	Kurang
E	$X \leq 14,46$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, maka dapat dikategorikan “sangat baik” ($X > 33,54$) sehingga dapat diketahui bahwa produk media *smart roulette* dengan kategori baik siap di uji cobakan. Setelah media *smart roulette* selesai dirancang, selanjutnya yaitu validasi media dan materi oleh tim ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi. Setelah melakukan validasi media dan materi selanjutnya melakukan uji coba lapangan awal. Pada proses uji coba lapangan pembelajaran menggunakan media *smart roulette* secara langsung oleh anak, anak sangat antusias melihat media yang peneliti bawa dan anak menjadi lebih tertarik dan antusias dalam berkegiatan.

Data yang diperoleh dari hasil observasi lapangan awal dengan 5 orang anak yaitu sebelum menggunakan atau menerapkan media *smart roulette* yaitu 77 yang kemudian dihitung menggunakan presentase keberhasilan anak didik menghasilkan 100% yang dapat dikategorikan “mulai berkembang”. Sedangkan data yang diperoleh dari hasil observasi setelah menggunakan media *smart roulette* yaitu 157 yang kemudian dihitung menggunakan persentase keberhasilan sehingga menghasilkan 60% yang dapat dikategorikan “berkembang sangat baik” dan 40% dikategorikan “berkembang sesuai harapan”.

Tabel 5. Rekapitulasi Data Uji Coba Lapangan Awal Pretest

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BSB	0	0%
2	BSH	0	0%
3	MB	5	100%
4	BB	0	0%

Tabel 6. Rekapitulasi Data Uji Coba Lapangan Awal Posttest

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BSB	3	60%
2	BSH	2	40%
3	MB	0	0%
4	BB	0	0%

Data yang diperoleh dari hasil observasi uji lapangan dengan 15 orang anak di PAUD Lekar Tunggal yaitu sebelum menggunakan media *smart roulette* dari hasil observasi yaitu 256 yang kemudian dihitung menggunakan presentase menghasilkan 100% yang dapat dikategorikan “mulai berkembang”. Sedangkan data yang diperoleh setelah menggunakan media *smart roulette* yaitu 481 yang kemudian dihitung menggunakan presentase menghasilkan 80% dapat dikategorikan “berkembang sangat baik” dan 20% dikategorikan “berkembang sesuai harapan”.

Tabel 7. Rekapitulasi Data Uji Pelaksanaan Lapangan Pretest

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BSB	0	0%
2	BSH	0	0%
3	MB	15	100%
4	BB	0	0%

Tabel 8. Rekapitulasi Data Uji Pelaksanaan Lapangan Posttest

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BSB	12	80%
2	BSH	3	20%
3	MB	0	0%
4	BB	0	0%

KESIMPULAN

Media *smart roulette* dapat mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di PAUD Lakar Tunggal. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media yaitu media *smart roulette* dengan data hasil validasi diperoleh skor 42 dengan nilai rata-rata 5,25 yang dapat dikategorikan “sangat baik” pada rentang skor ($X > 33,54$). Penilaian yang diberikan oleh ahli materi yaitu media *smart roulette* dengan data hasil validasi diperoleh skor 29 dengan nilai rata-rata 4,14 yang dapat dikategorikan “baik” pada rentang skor ($23,76 < X \leq 29,28$). Data yang diperoleh dari hasil observasi skala kecil pretest yaitu 77 kemudian dihitung menggunakan presentase menghasilkan 100% anak dengan kategori “mulai berkembang”. Data yang diperoleh dari hasil observasi skala kecil posttest yaitu 157 kemudian dihitung dengan presentase menghasilkan 60% anak dengan kategori “berkembang sangat baik” dan 40% dikategorikan “berkembang sesuai harapan”. Data yang diperoleh dari hasil observasi skala besar pretest yaitu 256 kemudian dihitung menggunakan presentase menghasilkan 100% anak dengan kategori “mulai berkembang”. Data yang diperoleh dari hasil observasi skala besar posttest yaitu 481 kemudian dihitung dengan presentase menghasilkan 80% anak dengan kategori “berkembang sangat baik” dan 20% dikategorikan “berkembang sesuai harapan”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariin, V. K., Rohendi, E., & Istianti, T. (2016). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Secara Kolaboratif. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Eko Putro. W. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fadillah, A., Indrawan, D., & Achsani, N. A. (2019). Indonesian Coffee in The Global Value Chain: The Comparison of Global Partnership Sustainability Standards Implementation. *Jurnal Manajemen & Agribisnis*, 16(2), 191

- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01-12.
- Permendikbud. (2014). *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Diunduh di <http://secercahilmu25.blogspot.com/2019/04/permendikbud-nomor-137-tahun-2014-html?m=1> tanggal 15 Mei 2021.
- Pratama, S. E. (2019). *Pengembangan Alat Peraga Logika Matematika Miniatur Tandon Air Tingkat Tiga Melalui Realistic Mathematics Education (RME) Di UIN Raden Intan Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta CV. (2014). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suyadi. (2011). *Manajemen PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Tiede, C., Camacho, A. G., Gerstenecker, C., Fernández, J., & Suyanto, I. (2005). Modeling the density at Merapi volcano area, Indonesia, via the inverse gravimetric problem. *Geochemistry, Geophysics, Geosystems*, 6(9).
- Yul Alfian Hadi, Dkk. (2019) Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 6 Tahun. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi* Vol 0, No 02.