

Asesmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun dalam Permainan Alas Estafet Di TK Baiturrahman Sidoluhur Malang

Artha Mahindra Diputera¹, Khofifatul Fatimatus Zahro^{2a}, Alfionita Luthfi², Azyan Qatrunnada², Mia Astermis², Tasya Putri²

¹ Prodi PG PAUD Universitas Negeri Malang, Malang, Jawa Timur, Indonesia

² Prodi PG PAUD, Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Medan, Sumatera Utara, Indonesia

^{a)}E-mail : khofifatulzahro4@gmail.com

Abstrak: Alas estafet merupakan permainan yang dimodifikasi dengan menyalurkan alas kaki yang diinjak oleh per anak secara bergiliran agar semua anak dapat menempati alas tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengukur perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan alas estafet. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Baiturrahman Sidoluhur Kabupaten Malang dengan jumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian didapatkan bahwa sosial-emosional anak usia 4-5 tahun setelah menggunakan permainan alas estafet sebanyak 50% anak sudah baik, 30% anak cukup, dan 20% anak kurang. Kesimpulannya adalah penggunaan alas estafet dapat digunakan untuk asesmen sosial-emosional anak usia 4-5 tahun dan adanya peningkatan pada sosial-emosional anak.

Kata Kunci: Asesmen Perkembangan, Sosial Emosional, Anak Usia Dini

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini menjadi pondasi yang kuat dalam pembentukan sumberdaya manusia (Diputera et al., 2022). Pertumbuhan dan perkembangan yang difasilitasi dalam pendidikan anak usia dini perlu untuk dilakukan secara holistik dengan menekankan pada seluruh capaian di dalam aspek perkembangan anak (Nadlifah et al., 2022). Capaian perkembangan yang menjadi tujuan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini meliputi 6 (enam) perkembangan: nilai agama dan moral, nilai pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional sebagai standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Salah satu aspek perkembangan yang perlu untuk diperhatikan adalah aspek perkembangan sosial emosional.

Aspek perkembangan sosial emosional merupakan kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan dan melakukan interaksi sosial (Lubis, 2019). Perkembangan sosial emosional anak adalah cara belajar dalam penyesuaian dirinya dalam memahami setiap perasaan ketika anak melakukan interaksi dengan orang di sekitarnya seperti orang tua, saudara dan teman-temannya. Sederhananya, aspek perkembangan sosial anak dapat diartikan sebagai capaian kematangan seorang anak dalam melakukan hubungan sosial yang diperoleh dari pengalaman bergaul dengan orang disekelilingnya (Age & Hamzanwadi, 2020). Aspek perkembangan sosial emosional terus terus diberikan stimulus untuk mendapatkan capaian yang diharapkan melalui kegiatan penilaian. Penilaian dalam mengukur pencapaian pada anak terkait hal ini, salah satu hal yang bisa digunakan sebagai alat bantu mengukur yakni melalui asesmen.

Asesmen adalah istilah yang cukup sering kita dengar terutama dalam dunia pendidikan. Hal ini juga dilaksanakan untuk melakukan identifikasi terhadap hal yang akan diukur dalam dunia pendidikan. Dalam pendidikan anak usia dini, asesmen dijadikan tolok ukur keberhasilan pencapaian aspek perkembangan pada anak.

Mendukung pelaksanaan asesmen, hal ini dapat dibantu dengan berbagai alat atau metode. Salah satu alat permainan Alas Estafet menjadi alat bantu yang digunakan pada asesmen untuk penelitian ini. Hal ini dikarenakan permainan Alas Estafet mampu merangsang anak untuk meningkatkan aspek perkembangan sosial dan emosionalnya sehingga dapat berkembang dengan baik di tahapan perkembangan yang sebagaimana mestinya.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) menyebutkan estafet adalah sebuah perlombaan berkelompok dengan jarak antar peserta dan peserta terakhir memberikan benda pada pelari. Permainan alas estafet adalah permainan yang dimodifikasi dengan menyalurkan alas kaki yang diinjak oleh per anak secara bergiliran agar semua dapat menempati alas tersebut. Permainan alas estafet ini dapat dilakukan kurang lebih 5-10 anak. Permainan ini memerlukan kekompakan antar tim sehingga dapat mengontrol kesabaran anak dalam melakukan permainan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. alat yang dibutuhkan dari permainan alas estafet ini hanya memerlukan alas yang dapat diarahkan kepada teman satu ke teman lain. permainan dapat dilakukan dengan satu tim atau dua tim untuk menguji siapa yang berhasil pada dalam bekerja sama menuju garis depan. Penelitian bertujuan untuk mengukur aspek perkembangan sosial emosional anak Melalui Permainan Alas Estafet Di TK Baiturrahman Sidoluhur Malang.

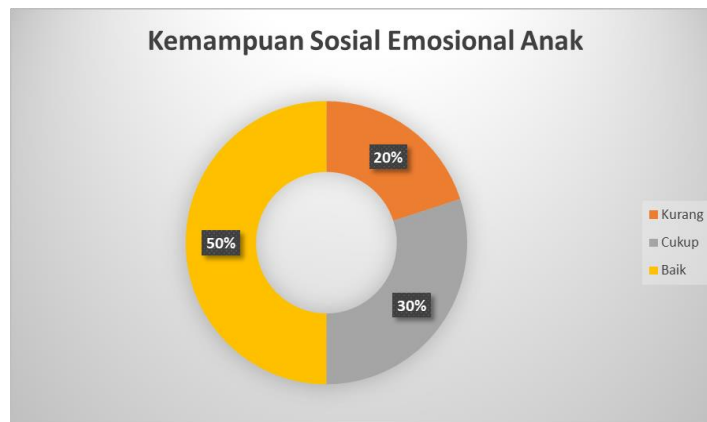
2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di TK Baiturrahman Sidoluhur Malang. Sampel yang digunakan sebanyak 10 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi menggunakan instrumen asesmen perkembangan sosial emosional yang peneliti

kembangkan. Teknik analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif melalui analisis persentase berdasarkan kategori pengukuran.

3. Hasil dan Diskusi

Hasil pengukuran aspek perkembangan sosial emosional melalui permainan alas estafet kepada 10 anak usia 4-5 tahun, diperoleh informasi yang disajikan oleh gambar berikut ini:

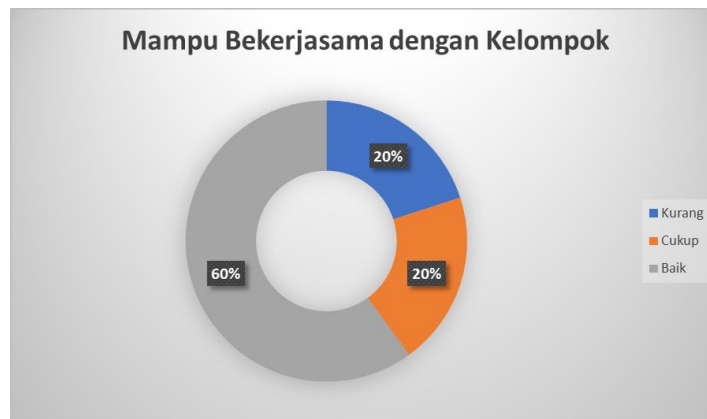


Gambar 1. Persentase kemampuan sosial emosional anak secara umum.

Gambar 1. Dapat menunjukkan bahwa sebanyak 20% anak dikatakan kurang dalam bersosialisasi dan menunjukkan emosionalnya ketika mengikuti kegiatan di kelas. Sebanyak 30% anak sudah cukup mampu mengikuti aktivitas di kelas, dan 50% kemampuan sosial emosional anak dinyatakan baik dalam mengikuti permainan alas estafet.

Terdapat enam indikator penilaian yang diterapkan pada kegiatan asesmen. Diantaranya adalah: Mampu bekerjasama dengan kelompok, anak puas dengan hasil karyanya sendiri, anak mau untuk bermain dengan teman sebayanya tanpa menunjukkan rasa memilih berdasarkan identitas tertentu seperti membedakan (warna kulit, keturunan, rambut, agama, atau lain-lainnya), bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, mampu memberikan respon (memuji, berinteraksi, merancang strategi) dengan baik terhadap teman sebayanya, dan mampu memberikan pendapat dan mengungkapkan perasaan dalam kegiatan permainan alas estafet.

Dalam praktik langsung di kelas ada beberapa anak yang enggan mengikuti pembelajaran karena berselisih dengan temannya, dan lain-lain. Namun dibalik itu, masih ada anak-anak yang semangat dan mampu mengikuti kegiatan dengan sangat baik dari awal hingga akhir. Hal tersebut merupakan hal yang wajar terjadi pada anak, khususnya anak usia dini. Maka diperlukannya partisipasi guru dalam membimbing anak supaya bisa aktif bersosialisasi ataupun mengikuti kegiatan di kelas (Priyanto & Kock, 2021). Perbedaan itulah yang menjadi pembahasan serius terkait praktik tindakan kelas yang dilakukan.



Gambar 2. Persentase kemampuan berdasarkan indikator mampu bekerjasama dengan kelompok.

Gambar 2. Menunjukkan bahwa 20% anak masih kurang dalam bekerja sama dalam kelompok, 20% anak masih kategori cukup dalam bekerjasama dengan kelompok dan sebanyak 60% anak sudah mampu bekerjasama dengan kelompok dengan baik. Mampu bekerjasama dengan kelompok merupakan hal dasar yang hendak guru dan orangtua ajarkan kepada anak. Bekerjasama adalah kemampuan mau menyelesaikan tugas dalam kelompok. Kemampuan mau bekerjasama artinya seorang anak memiliki kemauan ketika diajak dalam menyelesaikan kegiatan secara bersama-sama dalam suatu kelompok (Prabandari & Fidesrinur, 2021).

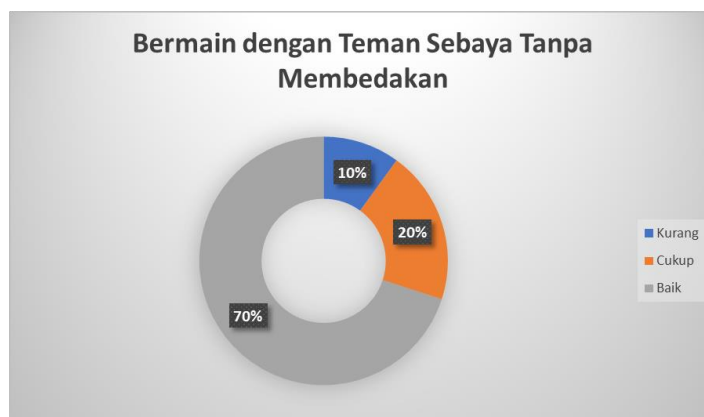
Namun, sayangnya 4 dari 10 murid pada kelas tersebut masih belum bisa bekerjasama dengan baik bersama teman-teman satu kelompoknya. Mereka cenderung memilih untuk tidak ikut berpartisipasi atau melakukan kegiatan itu seorang diri, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan bekerjasama anak terhadap teman satu kelompoknya masih kurang. Disisi lain, ada beberapa anak yang sudah bisa bekerjasama dengan teman

kelompoknya, namun hanya dalam aktivitas-aktivitas tertentu saja. Ada pula yang secara konsisten sedang bersosialisasi dan saling membantu antar teman satu kelompok.



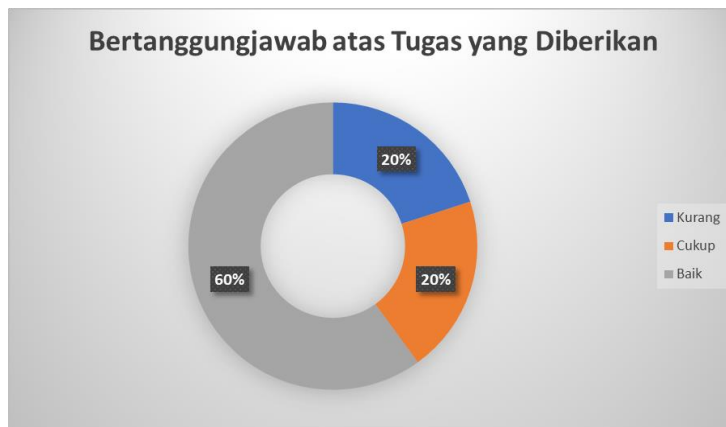
Gambar 3. Persentase indikator Puas dengan hasil karya sendiri.

Gambar 3. menunjukkan hasil tentang bagaimana anak puas dengan hasil karyanya sendiri. Tidak ada anak yang tidak merasa puas dengan hasil karyanya. Bahkan sekalipun hasil karya atau pekerjaan anak tersebut dikatakan gagal, maka mereka tetap berbahagia atas pencapaian yang teman-temannya lakukan. Disisi lain, masih ada anak yang tidak melakukan kegiatan dan tidak terlalu menunjukkan reaksi puas seperti anak-anak lainnya sebanyak 20%. Namun, sebanyak 80% bahwa anak merasa puas dengan hasil yang ada dengan kategori baik.



Gambar 4. Persentase indikator bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan.

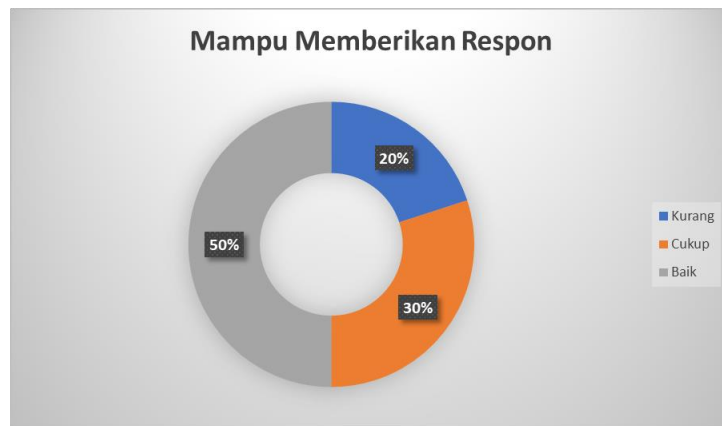
Gambar 4 menunjukkan hasil bahwa 10% anak berada di kategori kurang dalam indikator bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan. Sebanyak 20% anak berada di kategori cukup dan 70% anak berada di kategori baik dalam bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan. Negara kita terkenal dengan toleransinya yang kuat, maka dari itu, sejak dini kemampuan bersosialisasi anak untuk membiasakan hidup penuh toleransi haruslah dipupuk dengan baik. Dalam praktik tindakan kelas yang kami lakukan kemarin, masih ada satu anak yang belum bisa berteman secara merata dengan teman-teman sebayanya. Walau belum bisa disimpulkan alasan jelas dibalik sikap sang anak, namun hal tersebut tetap dikategorikan kurang untuk kemampuan bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan. Selain itu, masih ada anak yang kurang bisa berteman baik dengan semua murid di kelas, masih ada ledakan-ledakan yang menyebabkan penundaan pelaksanaan sehingga beberapa kali aktivitas harus dijeda demi mendamaikan mereka. Sisanya, semua anak di kelas sudah bisa berteman secara baik dan merata.



Gambar 5. Persentase indikator bertanggungjawab atas Tugas yang diberikan

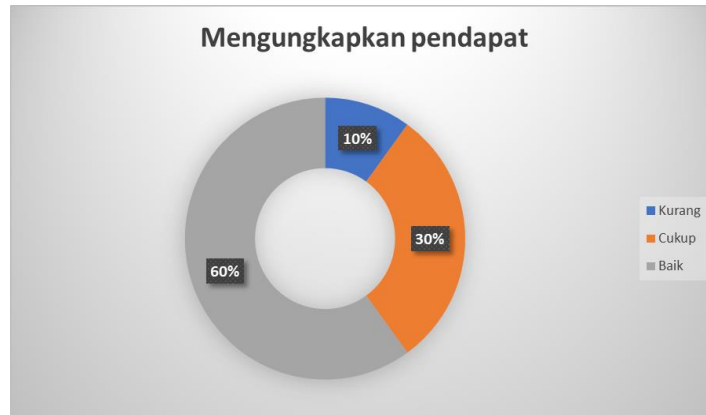
Gambar 5 menunjukkan sebanyak 20% anak masuk kategori kurang dalam bertanggungjawab atas tugas yang diberikan, 20% masuk kategori cukup dan 60% anak masuk kategori Baik dalam bertanggungjawab atas tugas yang diberikan. Ada banyak tugas yang diberikan kepada anak lewat aktivitas demi aktivitas yang dilakukan di kelas pada hari itu. Mulai dari aktivitas utama, yaitu mengikuti permainan yang ada, hingga aktivitas sederhana seperti membantu merapikan kelas, membantu mempersiapkan permainan, dan lain-lain. Lewat hal sederhana seperti ini, dapat dilihat bagaimana anak bertanggung jawab akan tugas-tugas yang diberikan. Tentu sebagian besar anak mampu bertanggungjawab dan melakukan tugas yang diberikan kepada mereka, namun ada pula

anak yang harus diberi tahu sampai berulang kali hingga akhirnya paham. Namun tetap masih ada anak yang memilih duduk di pojok kelas tanpa membantu atau melakukan tugasnya sama sekali.



Gambar 6. Persentase indikator mampu memberikan respon.

Gambar 6 menunjukkan bahwa sebanyak 20% anak masuk kategori kurang dalam memberikan respon, 30% anak masuk kategori cukup dalam memberikan respon, dan sebanyak 50% anak telah masuk kategori baik dalam perkembangan mampu memberikan respon dengan baik. Memberi respon merupakan hal yang lumrah terjadi apabila seorang anak dipanggil atau diberitahu sesuatu oleh orang-orang disekitarnya. 5 dari 10 anak di kelas sudah bisa melakukan itu acap kali nama mereka disebut atau diberi tugas oleh guru. Mereka akan mengiyakan lalu melakukan apa perintah tersebut. Hanya saja masih ada beberapa anak yang hanya diam sampai akhirnya kami menyadari bahwa ia masih belum paham akan tugas tersebut, lalu kami memberi instruksi sekali lagi dengan cara yang lebih mudah dimengerti, baru setelah itu anak melakukan tugas yang diberikan kepadanya. Namun 2 dari 10 anak masih ada yang lebih memilih duduk di sudut kelas dan mengelak atau tidak merespon ketika Namanya dipanggil untuk ikut bergabung oleh kami maupun teman-teman mereka.



Gambar 7. Persentase indikator mampu mengungkapkan pendapat.

Berdasarkan Gambar 7 menunjukkan bahwa 10% anak masuk kategori kurang dalam mengungkapkan pendapat, 30% anak masuk kategori cukup dalam mengungkapkan pendapat, dan sebanyak 60% anak masuk kategori baik dalam mengungkapkan pendapat dalam kegiatan permainan alas estafet. Setiap kegiatan di kelas berakhir, biasanya guru atau pembimbing akan bertanya kepada anak terkait perasaan atau kesan mereka selama mengikuti aktivitas di kelas. Maka hal serupa pun kami lakukan kepada anak-anak di kelas kemarin. Sebagian besar anak langsung menjawab tanpa perlu ditunjuk, menjabarkan aktivitas apa saja yang terjadi dengan kejadian-kejadian kecil yang membekas di benak mereka. Namun 3 dari 10 anak masih harus dipancing agar mau menjelaskan itu semua, walau hanya mengatakan satu kata, dapat disimpulkan bahwa mereka cukup baik dalam mengungkapkan pendapat atau kesan pesan tersebut. Sayang sekali, masih ada satu anak yang enggan menyampaikan pendapatnya dan memilih diam.

Masa kanak-kanak merupakan masa perkembangan dari segala aspek-aspek termasuk perkembangan sosial dan emosional anak yang sangat mendasar. Pada dasarnya emosi merupakan suatu perasaan dan pikiran yang khas pada manusia (Sarasati & Nurvia, 2021). Emosi terdiri dari kesenangan, kenyamanan, ketakutan, kecemasan yang mendasar bagi anak-anak. Jika anak merasa nyaman dengan segala sesuatu maka anak akan berupa untuk mempertahankannya atas apa yang mereka dapatkan. Attunement adalah stimulasi emosional terkuat yang diperlukan untuk perkembangan otak, yang melibatkan orang tua atau orang dewasa lain yang merespon dengan benar kondisi emosional anak. Attunement sangat penting dalam perkembangan emosi anak.

Waktu utama perkembangan emosi seorang anak terdapat pada usia di bawah sepuluh tahun. Pada saat itu, otak mengambil rangkaian yang dibutuhkan untuk mengalami dan mengendalikan emosi dasar dari senang, marah, takut dan sedih, empatik, dan cemas.

Oleh karena itu, sebaiknya bayi dan anak-anak tidak bermain dengan gadget. Jika interaksi tatap muka dengan orang lain secara real time sangat penting untuk perkembangan emosional anak, dan terutama jika penyesuaian tidak terpenuhi, maka akan ada konsekuensi serius bagi pertumbuhan empati, moral dan sosial anak, peran orang tua adalah untuk menyadari dan memahami pentingnya perkembangan emosional ini. Perkembangan emosi tidak lepas dari perkembangan keterampilan sosial. Karena manusia hidup dalam lingkungan dengan perilaku dan emosi yang akan dinilai dari kehidupan sosialnya. Oleh karena itu, keberhasilan perkembangan sosial pada anak akan sangat bergantung pada perkembangan sosialnya. Seperti halnya lingkungan sekolah sangat berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak karena mereka bertemu dengan berbagai macam orang dan teman sebaya dengan memiliki sifat yang berbeda-beda. tidak hanya bertemu dengan orang lain saja namun mereka akan mengenal berbagai aktivitas baru yang mendukung perkembangan sosial emosional anak menjadi lebih aktif. Dalam penelitian di TK Baiturrahman Sidoluhur Kab. Malang peneliti dapat menilai perkembangan sosial emosional anak melalui permainan sederhana yaitu alas estafet.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak melalui rangsangan. Untuk memberikan rangsangan tersebut kita bisa menggunakan permainan alas estafet (Syamsidah, 2013). Permainan alas estafet adalah permainan yang dimodifikasi dengan menyalurkan alas kaki yang diinjak oleh per anak secara bergiliran agar semua dapat menempati alas tersebut. Permainan ini memerlukan kekompakan antar tim sehingga dapat mengontrol kesabaran anak dalam melakukan permainan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

4. Simpulan

Asesmen perkembangan aspek sosial emosional anak usia dini melalui permainan alas estafet di TK Baiturrahman Sidoluhur Kab. Malang secara umum mendapatkan kategori Baik. Anak mampu untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah atau kegiatan yang diberikan di dalam kegiatan pembelajaran. Anak mampu untuk menghargai hasil capaian yang telah dia hasilkan dari kegiatan bermain dengan teman sebayanya tanpa membedakan berdasarkan kriteria tertentu. Anak mampu bertanggungjawab dan memberikan pendapat yang baik dalam penyelesaian kegiatan bermain melalui respon yang tepat

5. Daftar Rujukan

- Age, J. G., & Hamzanwadi, U. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Diputera, A. M., Sembiring, D. N., Valentina, J., & Lestari, W. D. (2022). Identifikasi Masalah Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Medan. *Jurnal Usia Dini*, 8(2), 102–109. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/41473>
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Nadlifah, N., Latif, M. A., Sarah, S., & Setyaningrum, H. R. (2022). Alternative Pembelajaran Anak Usia Dini Pasca COVID-19: Stimulasi Perkembangan Sosial-Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4014–4025. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2486>
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>
- Prijanto, J. H., & Kock, F. De. (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251.
- Sarasati, B., & Nurvia, O. (2021). Emosi Dalam Tulisan. *Jurnal Psibermetika*, 14(1), 40–48. <https://doi.org/10.30813/psibermetika>.
- Syamsidah. (2013). Permainan Bola Estafet Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3047>