Jurnal PENA PAUD
Volume 4 Issue 1 (2023) Pages 16-20
ISSN: 2775-4731 (Online) 2777-1377 (Print)

Implementasi Media Suitcase Emoji Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Jaziel

Anis Rahmawati[1], Musayyadah[2]
Email: anisrahmawati2210@gmail.com[1],musayyadah92@gmail.com[2]
PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Madura

Abstrak

Kegiatan bermain, anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, dan kerja sama yang baik. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di kelas B (setara dengan usia 5-6 tahun) di RA Al-Jaziel Jarin Pademawu Pamekasan pada tanggal 12 April 2022 diketahui bahwa perkembangan sosial emosional anak belum berkembang secara optimal. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui implementasi media Suitcase Emoji untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Jaziel. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah peserta didik dan guru. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif menggunakan cara reduksi, penyajian data dan penarik kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian awal menunjukkan bahwa, aspek perkembangan sosial emosional anak belum berkembang secara optimal, diantaranya anak belum mampu melakukan tingkat aktivitas sosial dan berinteraksi sosial yang baik dengan teman sebayanya di lingkungan sekolah. Oleh karena itu pentingnya penggunaan media yang dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil penelitian kedua menunjukkan bahwa penerapan media suitcase emoji di RA Al-Jaziel mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Kata Kunci: Suitcase Emoji;Sosial Emosional

Abstract

The playing activities, children can learn and learn many things, can recognize rules, socialize, place themselves, manage their emotions, tolerate, and work well together. Based on the results of research conducted by the author in class B (equivalent to 5-6 years of age) at RA Al-Jaziel Jarin Pademawu Pamekasan on April 12 2022 it is known that children's social emotional development has not developed optimally. The purpose of this study is to determine the implementation of Suitcase Emoji media to improve the social emotional development of children aged 5-6 years at RA Al-Jaziel. This study used descriptive qualitative research subjects were students and teachers. Data was collected through observation, interviews and documentation. Data were analyzed qualitatively using reduction method, data presentation and conclusion drawing. Based on the results of preliminary research, it shows that aspects of children's social emotional development have not developed optimally, including children who have not been able to carry out a good level of social activity and social interaction with their peers in the school environment. Therefore the importance of using media can improve the social emotional development of children in the school. Based on the results of the second study, it shows that the application of suitcase emoji media in RA Al-Jaziel is able to improve children's social emotional development.

Keywords: Emoji Suitcase; Social Emotional
Copyright (c) 2023 Anis Rahmawati, Musayyadah

Corresponding author :
Email Address : anisrahmawati2210@gmail.com (Jarin Pademawu Pamekasan Jawa Timur)
Received 20 Januari 2023, Accepted 23 Juni 2023, Published 9 September 2023

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang unik, berbeda, dan mengalami perkembangan yang pesat pada setiap aspek perkembangan yang akan membawanya pada perubahan dalam setiap aspek perkembangan. Usia dini dimulai sejak dalam kandungan atau sebelum dilahirkan sampai dengan usia 6 tahun. Pada masa tersebut disebut *golden age* (masa keemasan) sebab pada usia 0-6 tahun merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya.

Lingkungan keluarga, perkembangan sosial emosional juga dapat diperoleh dan dikembangkan melalui lingkungan sekolah tempat anak belajar. Pendidik juga memiliki peranan penting dalam membantu perkembangan sosial emosinal anak. Saat anak berada dilingkungan sekolah, maka saat itu juga peran orang tua akan digantikan oleh guru dalam proses pembelajaran anak. Melalui lingkungan pendidikan disekolah, anak akan dengan mudah melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya melalui kegiatan bermain dan belajar bersama teman sebayanya. Pada usia 5-6 tahun (kelompok B) anak sudah memiliki kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, dan kemampuan mengendalikan emosi.

Perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan sosial emosional dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini dalam aspek sosial emosional memiliki tiga aspek yaitu kesadaran diri, anak mampu memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain. Rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain, yaitu dapat mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama. Dan perilaku pro sosial yaitu mampu bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Media suitcase emoji merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dibuat untuk menunjang perkembangan sosial emosional anak usia dini, media yang di desain seperti koper uang didalamnya terdapat kegiatan yang dapat membantu anak dalam mengendalikan diri antara lain kebiasaan antri saat mengaji, bersikap disiplin saat masuk kelas. Dan perilaku prososial antara lain anak mampu bermain dengan teman sebayanya, mau berbagi dengan temannya. Dan dapat bersikap tolong menolong kepada temannya.

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatiif. metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang mengutamakan pengumpulan data dengan menggambarkan suatu kejadian berdasarkan fakta dilapangan. Penelitian kualitatif ini penulisannya berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di RA Al-Jaziel Desa Jarin Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan sejak bulan April-Juni 2022 dengan menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan dari hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan. Subyek dalam penelitian ini yaitu guru kelas B dan upaya guru dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Jaziel sebagai obyek penelitian.

Sasaran Penelitian

Informan dalam penelitian ini yaitu guru kelas B, kepala sekolah, dan peserta didik di RA Al-Jaziel Desa Jarin Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan .

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Data dikumpulkan menggunakan tekhnik wawancara terstruktur,observasi, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Data kemudian dianalisis menggunakan metode tringulasi yaitu proses penguatan data yang diperoleh dari berbagai sumber yang menjadi bukti temuan.

Teknik triangulasi dimanfaatkan sebagai pengecekan keabsahan data yang diperoleh dari hasil wawancara antara informan kunci dan dibandingkan dengan hasil wawancara dengan informan lainnya dan kemudian digabungkan dengan studi dokumentasi yang berhubungan dengan penelitian serta hasil pengamatan yang dilakukan di lapangan sehingga kemurnian dan keabsahan data terjamin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti akan mendeskripsikan penerapan media suitcase emoji telah diterapkan di RA Al-Jaziel Jarin Pademawu Pamekasan yang terdapat dua kegiatan. Kegiatan pertama yaitu bermain monopoli, kegiatan kedua yaitu memilih simbol pada gambar di baner yang telah disiapkan didepan kelas.

Pembahasan

Kegiatan pertama yaitu bermain monopoli yang dapat dimainkan secara perorangan maupun kelompok. Anak memainkan dadu secara bergantian lalu mengikuti hitungan dari dadu yang sudah dimainkan, terdapat beberapa kartu ekspresi atau emoji yang harus ditirukan apabila hitungan dadu tepat pada perintah tersebut, ekspresi yang dapat ditirukan berupa menangis, tertawa, sedih, cemberut,senyum. Terdapat pula contoh gambar perilaku yang baik untuk ditirukan kepada sesama teman sebayanya maupun kepada orang lain, misalkan sikap saling berbagi antara sesama teman, sikap berperilaku yang baik kepada orang lain, apabila hitungan dadu tepat pada perintah untuk menirukan perilaku yang baik untuk dicontoh tersebut.

Perilaku baik tersebut misalkan perilaku saling berbagi yang dapat diperlihatkan melalui kartu yang telah disiapkan yang bergambar berbagi minuman kepada orang lain, anak bersalaman kepada orang tuanya, anak membantu pekerjaan orang tuanya dengan mencuci piring, membersihkan rumah, dan lain-lain. Selain itu, terdapat pula kartu perintah yang telah disiapkan, apabila hitungan dadu tepat pada kartu perintah. Dalam kegiatan kartu perintah ini, anak dapat menjalankan perintah apa saja yang baik untuk ditiru oleh mereka. Misalkan perintah untuk menolong temannya yang terjatuh, perintah untuk saling berbagi mainan dengan temannya, perintah untuk berbai makanan dengan temannya, dan lain-lain.

Kegiatan kedua yaitu, memilih simbol pada gambar di baner yang telah disiapkan didepan kelas. kegiatan ini biasa dipakai saat siswa akan masuk kedalam kelas sebelum pembelajaran dimulai. Anak diminta berbaris didepan kelas sebelum masuk kedalam kelas, lalu guru menunggu didepan pintu kelas. Setelah itu anak diminta memilih salah satu gambar yang ada pada media tersebut. Terdapat tiga gambar dalam kegiatan ini yaitu: gambar hati (love), gambar dua tangan mengepal yang sedang tos, dan gambar telapak tangan. Apabila anak memilih gambar hati (love), maka anak akan memeluk gurunya, apabila memilih gambar dua tangan yang sedang tos, maka anak akan tos dengan tangan dalam keadaan mengepal dengan gurunya. Dan apabila anak memilih gambar telapak tangan, maka anak akan tos bersama gurunya dengan telapak tangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan media Suitcase Emoji telah dilakukan oleh Guru di RA Al-Jaziel dan berjalan dengan baik. Melalui kegiatan dalam media Suitcase Emoji tersebut, secara perlahan membantu anak dalam mengendalikan diri antara lain kebiasaan antri saat mengaji maupun kegiatan yang lain, bersikap disiplin saat masuk kelas. Dan perilaku prososial antara lain anak mampu bermain dengan teman sebayanya, mau berbagi dengan temannya. Dan dapat bersikap tolong menolong kepada temannya.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.

Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010

Dewi,Tresna Rahayu Ajeng, Mayasarokh Mira. Dkk . (2020). "Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini" dalam *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi Volume 4* (hlm.181-190). PG PAUD STKIP Muhammadiyah Kuningan

Huwaina Inarah, (2018). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Gerak dan Lagu di Taman Kanak kanak As-salam Sukarame Bandar Lampung.* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Melyani, 2017. *Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemapuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B2 Tman Kanak Kanak Athifu Jannah Sukarame*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Nugraha, Ali dan Yeni Rachmaati. 2006. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta Universitas Terbuka.

Nurullita Farina, 2013. *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Kelompok A TK Islam AlAnis, Jiwan, Ngemplak, Kartasura,* Universitas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Oktafrima,Kurnia.(2013)."Pengertian,Tujuan,Manfaat, dan Fungsi Media Pembelajaran", kurniaoktafrima.blogspot.com

Parapat, Asmidar. 2020. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher

Safira, Rizki Ajeng. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.Gresik: Caramedia Communication.

Sari, Maulida Riski. (2020). "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini"

Siregar hapsinah, 2017. *Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemapuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Ra AlMuttaqin,* Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Suryaden.(2021). "Permendikbud 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD", www-jogloabang-com,cdn.ampproject.org