

Pengembangan Media Lutem (Ludo Tema) Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak

Sri Wahyuningsi Laiya¹

sri_paud@ung.ac.id

¹ Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Received: April 5th 2020

Accepted: July 26th 2020

Published: July 31st 2020

Abstrak: Pengembangan sosial emosional di sekolah sangat penting dikarenakan anak usia dini dasar pertama pembentukan perilaku anak, oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk membekali mahasiswa calon guru pendidikan anak usia dini dengan pengembangan media LUTEM (Ludo tema). Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa jurusan pendidikan anak usia dini. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian menggunakan Research & Development (R & D) menurut Borg & Gall. Hasil dan temuan penelitian pada penelitian ini yaitu, diperoleh dari uji pakar pembelajaran anak usia dini sebesar 89.07% kemudian hasil uji ahli teknologi pembelajaran sebesar 87.34% dan uji ahli pengembangan sosial emosional 90.04 %. Dengan simpulan dari temuan bahwa pengembangan media LUTEM bisa dipakai untuk melihat perkembangan sosial emosional pada anak dengan cara membekali calon guru atau mahasiswa PG PAUD.

Kata Kunci: Sosial Emosional; Perkembangan anak; Media Ludo Tema.

How to cite this article:

Laiya, S. W. (2020). Pengembangan Media Lutem (Ludo Tema) Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 153-162. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.5.2.153-162>

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional pada anak merupakan faktor yang lebih penting untuk anak dalam memasuki sekolah. Keberhasilan anak dalam melakukan sikap yang positif merupakan gerbang menuju prestasi dan nilai yang baik. Faktor sosial dan emosional, termasuk interaksi positif anak ke guru, ke lingkungan dan teman sebayanya menjadi tolak ukur kemampuan anak dalam mengembangkan sosial emosional dengan baik (Denham, 2006).

Keterampilan sosial-emosional adalah dasar untuk perilaku positif anak-anak di sekolah. Keterampilan sosial-emosional utama termasuk fokus, mendengarkan dengan penuh perhatian, mengikuti arahan, mengelola emosi, menangani konflik, dan

bekerja sama dengan teman sebaya (Jones, Bailey, & Jacob, 2014)

Beberapa temuan penelitian mengatakan bahwa seseorang yang memiliki keterampilan spiritual dan emosional memainkan peran penting dalam keberhasilan akademik anak (Rhoades, Warren, Domitrovich, & Greenberg, 2011), tidak hanya itu anak yang cerdas dalam bersosialisasi akan mudah melewati masa-masa kehidupannya, karena mampu mengatasi setiap masalah yang ada, jadi wajar kalau orang yang mampu mengelola sosial emosional dengan baik maka secara akademik dia juga pandai (Ashdown & Bernard, 2012), hal ini juga didukung oleh temuan penelitian serupa yang menyatakan bahwa ada sebuah system

syaraf pada otak kita yang disebut prefrontal, yang mana prefrontal ini akan memainkan peran penting dalam perilaku salah satunya perilaku emosional (Yurgelun-Todd, 2007).

Salah satu Artikel pada jurnal "Annual Review Of Psychology" yang menemukan bahwa adanya kasus yang menggambarkan dengan baik bahwa banyak anak yang menarik diri dari rekannya melakukan hal yang sama secara konsisten dari waktu ke waktu (Rubin, Coplan, & Bowker, 2009). Hal ini tentu menjadi perhatian kita semua mengingat anak-anak menghabiskan waktu di sekolahnya tentu manajemen kelas dan pengaturan lingkungan main dan belajarnya menjadi tolak ukur (Jones et al., 2014). Karena saking banyaknya penelitian membahas tentang sosial emosional dan bagaimana cara mengukur dan apa saja yang dilakukan oleh guru dan orang tua di sekolah, sehingga dengan berbagai cara tersebut tentu banyak juga review yang dihasilkan, yaitu salah satunya dengan pengamatan, pengamatan dilakukan bisa diberi stimulasi atau secara alami (Halle & Darling-Churchill, 2016)

Singkatnya dalam mengembangkan sosial emosional pada anak perlu cara dan teknik tersendiri agar kemampuan anak secara sosial emosional berkembang dengan optimal, tentu hal ini harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak apalagi masa kanak-kanak adalah masa bermain karena dengan bermain anak mampu bekerjasama dan bersosialisasi dengan baik (Ashiabi, 2007; Juniarti & Gustiana, 2019).

Tujuan dari penelitian ini untuk melihat perkembangan sosial emosional pada anak dengan cara mengembangkan atau memodifikasi media Ludo tema, yang merujuk pada penelitian sebelumnya yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Herwati (2019), dimana peneliti dalam penelitian tersebut untuk mengukur kecerdasan naturalis menggunakan Ludo bergambar,

yang mana ludo tersebut terdiri dari papan dan pion yang dimainkan oleh 4 orang kemudian di dukung juga oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Juniarti (2019), Bahwa dengan media ludo geometri mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak salah satunya aspek sosial emosional anak..

Bedanya penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah Ludo yang dibuat dalam penelitian disesuaikan dengan tema yang ada di sekolah, sehingga tema-tema tersebut mampu membuat anak tertarik dan mampu bersosialisasi dan bekerjasama dengan temannya dalam melaksanakan permainan LUTEM (Ludo Tema).

Dan pada akhirnya tujuan dari penelitian ini yaitu mengasah perkembangan sosial emosional anak di sekolah tetapi disini peneliti mencoba membekali calon guru PAUD yaitu mahasiswa jurusan PG PAUD dalam perkembangan sosial emosional pada anak dengan mengembangkan media LUTEM (Ludo Tema).

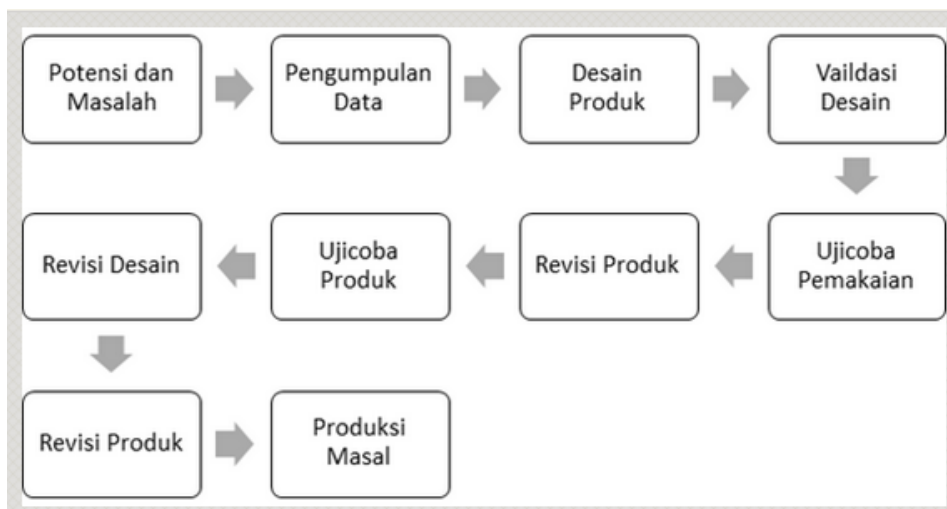
METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian Penelitian ini menggunakan model pengembangan oleh (Borg, & Gall, 1983) yang terdiri dari sepuluh langkah antara lain: (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan) (2) Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil) (3) Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan model latihan, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi) (4) Melakukan uji lapangan permulaan (5) Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan) (6) Melakukan uji lapangan utama. (7) Melakukan revisi produk

(berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama). (8) Uji lapangan (9) Revisi

produk akhir (10) Membuat laporan dan mempublikasikan hasil penelitian.



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D) (Borg, & Gall, 1983)

Langkah-langkah Riset Pengembangan

Pengembangan model LUTEM atau Ludo Tema ini dikembangkan dengan menggunakan langkah pengembangan Borg&Gall. Rancangan yang tergambar di atas adalah bentuk rancangan sesuai dengan langkah langan R&D yang dilakukan oleh Borg dan Gall. Berikut adalah penjelasan masing- masing langkah: 1) Melakukan penelitian dan pengumpulan data untuk penelitian awal atau analisis kebutuhan (need assement). 2) Perencanaan pengembangan dilakukan dengan menentukan tujuan, membatasi ruang lingkup, dan mempersiapkan rencana uji coba. 3) Mengembangkan produk awal, yang selajutnya dievaluasi oleh 3 ahli pelatih dan melakukan revisi produk. 4) Uji coba kelompok kecil. 5) Revisi produk sesuai dengan hasil analisis pada uji coba kelompok kecil. 6)Uji coba lapangan (kelompok sedang). 7) Melakukan revisi produk sesuai hasil uji coba kelompok sedang. 8) Uji coba lapangan (kelompok besar). 9) Melakukan revisi tahap akhir sesuai dengam hasil analisis pada uji coba kelompok besar. 10) Membuat laporan hasil penelitian.

Telaah Pakar (Expert Judgment)

Tujuan dari evaluasi tahap pertama ini adalah untuk mengetahui kesesuaian model yang hendak diproduksi dan dikembangkan. Evaluasi tahap pertama terdiri dari: 1) Tinjauan dan analisa ahli, yang meliputi ahli perkembangan, ahli pengembangan social emosional anak usia dini yang. Untuk ahli media pembelajaran berfungsi memberikan informasi dan penilaian sumber belajar yang dikembangkan.

Tinjauan para ahli yang terdiri dari 3 orang ahli, yaitu 2 orang ahli anak usia dini dan 1 orang ahli dosen ahli Teknologi Pembelajaran. Kualifikasi ahli dalam pengembangan ini harus ditentukan dalam peranannya melakukan evaluasi atau revisi.

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tes dapat mengukur dengan tepat aspek yang akan diukur. Berdasarkan hal ini maka uji validitas dari tes ini adalah dengan menggunakan uji validasi ahli, dimana instrumen yang telah disusun kemudian dikonsultasikan kepada para pakar.

Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group Try-Out) dan Uji Coba Kelompok Sedang (Medium Group Try-Out)

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Tahap-tahap dalam uji coba produk ini antara lain: 1) menetapkan desain uji coba, 2) menetapkan subyek uji coba, 3) menetapkan jenis data, 4) menetapkan instrumen pengumpulan data, dan 5) teknik analisis data.

Pada tahap ini menggunakan subyek 15 guru-guru. Yang digunakan sebagai subyek pada tahap ini adalah guru-guru. Tujuan dari uji coba tahap I ini untuk mendapat masukan dengan jalan mengidentifikasi dan menyempurnakan produk yang dikembangkan setelah ditinjau oleh beberapa ahli. Langkah-langkah uji coba ini meliputi: a) Penjelasan tentang konsep produk kepada subyek (mahasiswa) b) Memberikan contoh pengembangan media pembelajaran c) Meminta guru-guru untuk mencoba produk sesuai dengan yang dijelaskan d) Meminta guru-guru untuk memberikan tanggapan mengenai produk tersebut, melalui instrumen kuesioner.

Pada tahap ini juga akan di uji cobakan instrumen yang akan diberikan kepada para mahasiswa, dengan tujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat peneliti sudah layak.

Uji Coba Kelompok Sedang (Medium Group Try-Out)

Pada uji coba sedang ini dilakukan setelah dilakukan perbaikan setelah melakukan uji coba pada kelompok kecil dan telah mengalami perbaikan sehingga dapat di ujikan kembali. Pada tahap ini jumlah subyek ditambah menjadi 30. Sementara tata cara pelaksanaannya sama seperti pada uji coba kelompok kecil.

Uji Coba Kelompok Besar (Field Try-Out)

Pada tahap ini menggunakan subyek 50 mahasiswa. Yang digunakan sebagai subyek pada tahap ini adalah mahasiswa PG

PAUD. Tujuan dari uji coba tahap III ini untuk menjaga objektivitas produk yang dihasilkan serta untuk mengumpulkan berbagai informasi masukan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk. Langkah-langkah uji coba ini meliputi: a) Penjelasan tentang konsep produk kepada subyek (mahasiswa) b) Memberikan contoh pengembangan fundamental movement skill. c) Meminta guru-guru untuk mencoba produk sesuai dengan yang dijelaskan d) Meminta guru-guru untuk memberikan tanggapan mengenai produk tersebut, melalui instrumen kuesioner.

Pada tahap ini juga akan di uji cobakan instrumen yang akan diberikan kepada para guru-guru, dengan tujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat peneliti sudah layak.

Rancangan Model

Produk yang dikembangkan berupa media visual yaitu media LUTEM (Ludo Tema) yang dikemas dalam sebuah permainan. Berikut ini adalah desain yang diharapkan: 1) Media LUTEM yang dikembangkan dalam mengasah keterampilan motorik kasar merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat dijadikan model dalam sebuah pembelajaran bagi guru atau pendidik. 2) Media LUTEM terbuat dengan bahan spanduk berukuran 400cm x 400 cm dengan warna dasar abu-abu muda 3) Media LUTEM berbentuk persegi raksasa yang didalamnya dibuat lingkaran besar yang dibagi menjadi 6 irisan, ditengah-tengah irisan lingkaran ada kata "finish" adapun komponennya sebagai berikut: a) Irisan 1 pada lingkaran berisi gambar/lambang setengah lingkaran 5 buah berwarna hijau yang berisi angka 1-5 tiap lambing b) Irisan 2 pada lingkaran berisi gambar/lambang segitiga 5 buah berwarna kuning yang berisi angka 1-5 tiap lambing c) Irisan 3 pada lingkaran berisi gambar/lambang lingkaran 5 buah berwarna abu-abu yang berisi angka 1-5 tiap lambing d) Irisan 4 pada lingkaran berisi

gambar/lambang persegi panjang 5 buah berwarna merah yang berisi angka 1-5 tiap lambing e) Irisan 5 pada lingkaran berisi gambar/lambang jajargenjang 5 buah berwarna ungu yang berisi angka 1-5 tiap lambing f) Irisan 6 pada lingkaran berisi gambar/lambang persegi empat 5 buah berwarna pink yang berisi angka 1-5 tiap lambing g) Media LUTEM ini terdiri dari Dadu yang berbentuk balok yang berukuran 40cmx40cmx40cm, yang terdiri dari komponen: h) Bagian 1 dari ludo atau bagian depan berwarna merah dengan gambar/lambang setengah lingkaran yang berwarna hijau. i) Bagian 2 atau bagian atas berwarna hijau dengan gambar/lambang segitiga yang berwarna kuning j) Bagian 3 atau bagian belakang berwarna orange dengan gambar/lambang lingkaran berwarna abu-abu k) Bagian 4 atau bagian bawah berwarna biru dengan gambar/lambang persegi panjang berwarna merah l) Bagian 5 atau sisi kiri berwarna putih dengan gambar/lambang jajargenjang berwarna ungu m) Bagian 6 atau sisi kiri berwarna coklat dengan gambar/lambang persegi empat berwarna pink.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan model sumber belajar ini dilakukan di Universitas Negeri Gorontalo Jurusan Pendidikan Anak usia Dini dengan subjek penelitian adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Anak Usia

Dini yang sedang memperoleh atau telah menempuh matakuliah Pengembangan sosial emosional.

Hasil pengembangan media LUTEM atau ludo tema dalam pengembangan social emosional anak adalah berupa produk dalam bentuk Alat Permainan Edukatif LUTEM. Media LUTEM ini terdiri dari papan LUTEM dan dadu. Berikut ini adalah detail konten dalam produk:

Berdasarkan Hasil analisis kebutuhan bahwa Pengembangan sumber belajar bermain berbasis mobile learning ini dilakukan di Universitas Negeri Gorontalo dengan subjek penelitian adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Anak Usia Dini yang sedang memperoleh matakuliah Pengembangan sosial emosional. Berdasarkan langkah-langkah riset pengembangan media LUTEM yang disesuaikan dengan Langkah-Langkah pengembangan oleh Borg & Gall, untuk itu langkah perama yang dilakukan adalah dengan menganalisis kebutuhan.

Adapun langkah dalam melakukan analisis kebutuhan dalam penelitian ini yaitu dengan cara menyebar angket analisis kebutuhan yang berupa pertanyaan-pertanyaan. Dengan tujuan untuk melihat sejauh mana subjek mengetahui tentang media LUTEM ini

Berikut akan di paparkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti, dimana analisis kebutuhan ini dilakukan kepada 35 mahasiswa jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini, tabel 1 menyajikan hasil analisis kebutuhan.

Tabel 1. Data Hasil Analisis Kebutuhan

NO	Item	Skor	Skor total	%
1.1.	Apakah anda mendapatkan matakuliah Pengembangan sosial emosional?	35	35	100
1.2.	Jika ya, dalam bentuk apakah pengajaran materi matakuliah tersebut?			
	Teori	35	35	100
	Praktik	0	35	0

NO	Item	Skor	Skor total	%
	Teori dan Praktik	0	0	0
	1.3 apakah anda sudah menguasai materi Pengembangan sosial emosional?	0	35	0
2	2.1. Apakah dalam pembelajaran Pengembangan sosial emosional tersebut, dosen menggunakan berbagai media/sumber belajar yang bervariasi?	15	35	48
	2.2. Bila menjawab Ya, apa saja bentuk Pengembangan sosial emosional yang tersedia? <i>(bisa memilih lebih dari satu alternatif jawaban)</i>			
	Cetak	35	35	100
	Powerpoint	35	35	100
	Video	15	35	48
	Praktek Langsung	15	35	48
	Lainnya	0	35	0
	2.3. Apakah dosen anda pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan ?	0	35	0
	2.4. Jika jawaban anda pernah, sebutkan dalam bentuk apa?	0	35	0
3	3.1 Apakah anda pernah melakukan permainan? (modern, tardisional)	30	35	95
	3.2. Permainan Apa sajakah yang dimainkan?	35	35	100
	3.3. Berapa seringkah anda melakukan permainan tersebut?			
	lebih dari 3 jam	10	35	40
	kurang dari 5 jam	10	35	44
	lainnya: tidak tahu	3	35	4
	3.4. aktivitas apa saja yang anda dalam sehari? <i>(bisa memilih lebih dari satu alternatif jawaban)</i>			
	Nonton	35	35	100
	Bermain	25	35	55
	Belajar	17	35	49
	lainnya: berdagang	1	35	3
4	4.1 Apakah Media pembelajaran berpotensi untuk dijadikan sarana alat permainan edukatif anak?	35	35	100
	4.2 Apakah perlu adanya pengembangan media LUTEM dalam bentuk APE?	35	35	100
	4.3. Akan ada pengembangan media LUTEM dalam bentuk alat permainan edukatif, apakah anda setuju dan tertarik untuk menggunakannya?	35	35	100

Dari hasil analisis kebutuhan pada tabel 1, ada beberapa poin penting yang menjadikan kunci perlunya pengembangan dilakukan. Antara lain adalah, bawa 1) dari 35 mahasiswa 100% mahasiswa mendapatkan matakuliah pengembangan sosial emosional, 2) dari 35 mahasiswa 100% mahasiswa masih belum menguasai materi pengembangan sosial emosional, 3) dari 35 mahasiswa 100% menyatakan bahwa dosen belum menggunakan media pembelajaran, 4) dari 35 mahasiswa 80% mahasiswa pernah melakukan permainan modern dan tradisional, 5) dari 35 mahasiswa 100% sependapat bahwa media pembelajaran sebagai alat permainan edukatif, 6) dari 35 mahasiswa 100% setuju jika diadakan pengembangan media LUTEM dalam bentuk alat permainan edukatif, 7) dari 35 mahasiswa 100% menyatakan bahwa bersedia menggunakan media LUTEM dalam bentuk alat permainan edukatif.

Selain analisis kebutuhan, peneliti juga melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dalam pengembangan media LUTEM (Ludo Tema) dari ketiga ahli yaitu dua orang ahli paud dan satu orang ahli teknologi pembelajaran yang tersaji dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Efektivitas Model pada Ahli

Uji Ahli	Skor (%)	Kriteria
Ahli pengembangan sosial emosional	90.04	Valid
Ahli Teknologi pembelajaran	87.34	Valid
Ahli Perkembangan Anak	89.07	valid

Berikut akan disajikan mengenai pengolahan data dari ahli motorik kasar anak usia dini, ahli pembelajaran anak usia dini, ahli teknologi pembelajaran dan hasil

keefektifan pengembangan media Ludem (Ludo Tema).

Analisis Data dari Ahli Teknologi Pembelajaran

Hasil analisis evaluasi ahli teknologi pembelajaran diketahui bahwa jumlah skor maksimal (ΣX) adalah 604 dan jumlah skor yang diperoleh (ΣX_1) adalah 555. Sehingga, persentasenya adalah 87,34%.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan/penilaian dari ahli teknologi pembelajaran, hasilnya adalah **87,34 %**, dari kriteria yang ditentukan dan dapat dikatakan bahwa media LUTEM (Ludo Tema) memenuhi kriteria **VALID (80% - 100%)** sehingga dapat digunakan dan dipraktekkan dalam pelaksanaan pengembangan media pembelajaran.

Analisis Data dari Ahli Pengembangan sosial emosional

Berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli pengembangan media pembelajaran diketahui bahwa jumlah skor maksimal (ΣX) adalah 288 dan jumlah skor yang diperoleh (ΣX_1) adalah 255. Sehingga, persentasenya adalah 90,04%.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan/penilaian dari ahli perkembangan AUD, hasilnya adalah **90,04 %**, dari kriteria yang ditentukan dan dapat dikatakan bahwa media LUTEM (Ludo Tema) ini memenuhi kriteria **VALID (80% - 100%)** sehingga dapat digunakan dan dipraktekkan dalam pelaksanaan pengembangan sosial emosional anak.

Analisis Data dari Ahli Perkembangan Anak Usia Dini

Berikut data hasil analisis evaluasi ahli pembelajaran diketahui bahwa jumlah skor maksimal (ΣX) adalah 44 dan jumlah skor yang diperoleh (ΣX_1) adalah 40. Sehingga, persentasenya adalah 89,07%.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan/penilaian dari ahli pembelajaran, hasilnya adalah **89,07 %**, dari kriteria yang ditentukan dan

dapat dikatakan bahwa media LUTEM(Ludo Tema) memenuhi kriteria **VALID (80% - 100%)** sehingga dapat digunakan dan dipraktikkan dalam pelaksanaan pengembangan sosial emosional anak.

Pengembangan media LUTEM ini dilaksanakan dengan melakukan uji coba kelompok kecil hingga kelompok besar, dimana pada saat melaksanakan uji coba kelompok kecil pada bulan januari lalu, media LUTEM ini banyak direvisi oleh responden dan *expert*, dimana media LUTEM ini pertama dibuat dengan ukuran kecil berdasarkan respon mahasiswa yaitu ada 17%, dengan warna yang tidak bervariasi dan tidak sesuai tema. Dan sampai akhirnya peneliti melakukan uji coba kelompok besar dengan respon mencapai sangat baik seperti data di atas. Oleh sebab itu selama proses uji coba banyak sekali temuan-temuan yang di dapatkan.

Dari data penelitian di atas, diketahui bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagaimana kita ketahui bahwa tujuan dari penelitian ini tentu untuk melihat pengembangan sosial emosional yang dilakukan di sekolah dengan cara membekali mahasiswa calon guru PAUD. Dari beberapa hasil uji coba yang dilakukan ditemukan bahwa media LUTEM ini mampu mengembangkan atau membuat anak untuk bekerjasama bersama timnya, sebagaimana kita ketahui bahwa interaksi atau kerjasama dalam sebuah kelompok merupakan hubungan sosial emosional menjadi akrab (Denham, Bassett, & Zinsser, 2012). Tidak hanya itu hubungan social emosional yang erat antar individu atau individu dengan kelompok akan menghasilkan kinerja atau prestasi yang baik (Denham et al., 2012)

Pengembangan media LUTEM dalam merangsang sosial emosional seseorang tentu tidak bisa diterima dengan mudah, seperti yang dilakukan oleh uji coba kelompok kecil, ada beberapa reponden menganggap bahwa permainan menggunakan media LUTEM ini melelahkan, karena bagi

responden yang tidak terbiasa dengan interaksi sosial, cenderung lebih suka menarik diri dari keramaian (Halle et al., 2014)

Selain dari itu temuan penting lainnya bahwa dengan adanya media LUTEM ini membuat responden merasakan bahwa dengan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan ini membuat responden merasakan energy positif mereka tersalurkan dengan baik, bisa tertawa dan bercengkrama dengan sesame (Rhoades, Greenberg, & Domitrovich, 2009).

Secara keseluruhan dari beberapa temuan di atas bahwa pengembangan media LUTEM bisa dipakai untuk melihat perkembangan sosial emosional pada anak dengan cara membekali calon guru atau mahasiswa PG PAUD.

KESIMPULAN

Student Centered Learning, yang menekankan pada minat, kebutuhan dan kemampuan individu, menjanjikan model belajar yang menggali motivasi intrinsik untuk membangun masyarakat yang suka dan selalu belajar. Model belajar ini sekaligus dapat mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan masyarakat seperti kreativitas, kepemimpinan, rasa percaya diri, kemandirian, kedisiplinan, kekritisian dalam berpikir, kemampuan berkomunikasi dan bekerja dalam tim, keahlian teknis, serta wawasan global untuk dapat selalu beradaptasi terhadap perubahan dan perkembangan.

Oleh karena itu, lingkungan sekitar sangat berpengaruh bagi tumbuh kembang anak. Dalam hal ini guru dan orang tua hendaknya bekerja sama dalam membentuk karakter anak. Ada beberapa metode yang dapat diterapkan dalam menanamkan disiplin dan mandiri pada anak yaitu: metode demonstrasi, metode pembiasaan dan metode keteladanan.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, untuk guru dan sekolah agar lebih bervariasi dan diperbarui lagi model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta fasilitas yang diberikan bisa lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmaun, P. (2012). *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Chairilisyah, D. (2019). Analisis Kemandirian Anak Usia Dini. *Paud Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(1). Retrieved from <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/3351/1832>.
- Erawati, E. (2018). Meningkatkan Kedisiplinan Anak Melalui Penggunaan *Reinforcement* secara Variatif pada Anak Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kepahiang. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 3 (1).
Doi: <https://doi.org/10.33369/jip.3.2.91-98>
- Erviana, Y. (2018). *Centered Learning Approach* sebagai Media Pengembangan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Plus Mutiara Yogyakarta). *Jurnal Paramurobi*. 1(2). Retrieved from <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/paramurobi/article/download/532/332>.
- Fadlillah, Muhammad, Khorida, Lilik Mualifatu. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hapsari, Widyaning, Iftayani, Isna. (2016). Model Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Program Islamic Habituation. *Jurnal Indigenous*. 1(2). Retrieved from <http://ejournal.uin-igenous/article/viewFile/4456/3306>.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Khotijah, I. (2018). Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Pembelajaran Practical Life. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*. 2(2). Retrieved from <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/download/1100/668>.
- Komala. (2015). Mengenal dan Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini melalui Pola Asuh Orang Tua dan Guru. *Tunas Siliwangi*. 1(1). Doi: <https://doi.org/10.22460/ts.v1i1p31-45.90>.
- Latif, M., Zulkhairina, Z. R., & Muhammad Afandi. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktek*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Nasution, R. A. (2017). Penanaman Disiplin dan Kemandirian Anak Usia Dini dalam Metode Maria Montessori. *Jurnal Raudhah*. 2(2). Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/267075533.pdf>.
- Prima, E., L., P.. (2018). The Improvement of The Discipline for Early Childhood Through Token Economy Technique. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(2). Doi: 10.31004/obsesi.v2i2.124.
- Rochimi, I. F., Suismanto. (2018). Upaya Guru Menanamkan Nilai-nilai Kedisiplinan pada Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. 3(4). Retrieved from [http://ejournal.uin-](http://ejournal.uin-igenous/article/viewFile/4456/3306)

suka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldena/article/download/231-246/1593.

Salahudin, A. & Irwanto Alkrienciehie. (2013). *Pendidikan Karakter: Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa*. Bandung: Pustaka Setia.

Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Suryadi. (2006). *Kiat Jitu Dalam Mendidik Anak: Berbagai Masalah Pendidikan dan Psikologi*. Jakarta: Edsa Mahkota.

Trinova, Z.. (2013). Pembelajaran Berbasis *Student-Centered Learning* pada Materi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Ta'lim*. 1(4). Retrieved from <http://journal.tarbiyahainib.ac.id/index.php/attalim/article/viewFile/28/36>.

Utami, T. W. P., Nasirun, M., & Ardina, M. (2019). Studi Deskriptif Kemandirian Anak Kelompok B di PAUD Segugus Lavender. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(2), 151-160. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.4.2.151-160>.

Wantah, M.J. (2005). *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Wiyani, N. A.. (2016). *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media