

**PENGEMBANGAN APE “CELEMEK EKSPRESI” UNTUK
MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK NUR’AINI SURAKARTA**



Oleh :

Syifa Awaliah

19560005

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SLAMET RIYADI

SURAKARTA

2025

PERSETUJUAN

Skripsi ini disetujui untuk di pertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi

Surakarta, 15 Maret 2025

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



Dr. Feri Faila Sufa, S.Psi, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0607027703

Pembimbing II



M. Heri Yuli Setiawan, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0712079002

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta dan diterima untuk persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari : Selasa

Tanggal : 18 Maret 2025

Tim Penguji Skripsi :

Nama Terang

Tanda Tangan

Ketua : Paulus Widjanarko, S.Pd., M.Pd

(.....)

Sekretaris : Dina Pertiwi Ajie, S.Pd., M.Pd.

(.....)

Anggota I : Dr. Feri Faila Sufa, S.Psi., S.Pd., M.Pd.

(.....)

Anggota II : M. Hery Yuli Setiawan, S.Pd., M.Pd

(.....)

Disahkan Oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi

Dekan,




Dr. Sri Handavani, S.Pd., M.Hum.

NIDN. 0625017401

ABSTRAK

SYIFA AWALIAH. Pengembangan Ape “Celemek Ekspresi” Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Nur’aini Surakarta.

Tidak tersedianya alat permainan edukatif dalam mendukung sosial emosional anak di sekolah menghambat perkembangan sosial emosional anak. Penelitian pengembangan ini bertujuan : (1) Proses Pembuatan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Mengontrol Emosi Anak Usia 5-6 Tahun. (2) Kelayakan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Mengontrol Social Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. (3) Keefektivitasan Alat Permainan Edukatif Dengan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Social Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian RnD atau penelitian pengembangan. Hasil dari penelitian ini berupa APE “Celemek Ekspresi” yang dapat digunakan dalam mengembangkan sosial emosional anak di TK Nur’aini Surakarta

Kata kunci : sosial emosional, anak usia dini, alat permainan edukatif

MOTTO

“Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik pelindung”

Q.S Ali Imran:173



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skrisi ini saya persembahkan untuk :

1. Almamater tercinta
Universitas Slamet Riyadi
Surakarta,
2. Ibu dan Nenek serta
Keluarga besar tercinta
yang selalu memberi
dukungan dan Do'a.
3. Teman satu kelas
sekaligus Sahabat yang
senantiasa mendukung serta
menyemangati saya untuk
cepat menyelesaikan skripsi.
4. Dosen Pembimbing,
teman-teman PGPAUD
angkatan 2019
5. Guru TK Nur'aini
Surakarta yang telah
membantu dalam proses
penelitian.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APE “CELEMEK EKSPRESI” DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN di TK NUR’AINI SURAKARTA.**

Penyusun skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan guna menamatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta.

Tentunya dalam penyusunan skripsi ini berkat usaha yang telah dilakukan penulis secara maksimal dan tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik bantuan secara mental maupun material. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Sri Handayani, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta yang telah memberikan izin untuk penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Paulus Widjanarko, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGPAUD FKIP Universitas Slamet Riyadi Surakarta yang telah memberi izin penyusunan Skripsi ini serta memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.

3. Ibu Feri Faila Sufa, S.Psi, S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
4. Bapak M. Hery Yuli Setiawan, S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
5. Ibu Yellow Sri Harjani, S.Pd., selaku Kdpala Sekolah TK Nur'aini Surakarta yang telah membantu dalam memberikan informasi yang penulis butuhkan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebut satu per satu yang ikut berperan dalam penyusunan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan. Oleh karenan itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.

Surakarta, Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Indentifikasi Masalah	5
C.Pembatasan Masalah	5
D.Perumusan Masalah	5
E.Tujuan Penelitian.....	5
F.Manfaat Penelitian	6
 BAB II LANDASAN TEORI	 7

A.Deskripsi Teori	7
B.Penelitian Yang Relevan	19
C.Kerangka Berpikir	22
D.Hipotesis Tindakan	24

BAB III METODE PENELITIAN..... 25

A.Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
B.Jenis Penelitian.....	26
C.Prosedur Penelitian.....	26
D.Subjek Penelitian.....	64
E.Data dan Sumber Data	65
F.Teknik Pengumpulan Data	65
G.Instrument Penelitian.....	67
H.Teknik Analisis Data	69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 71

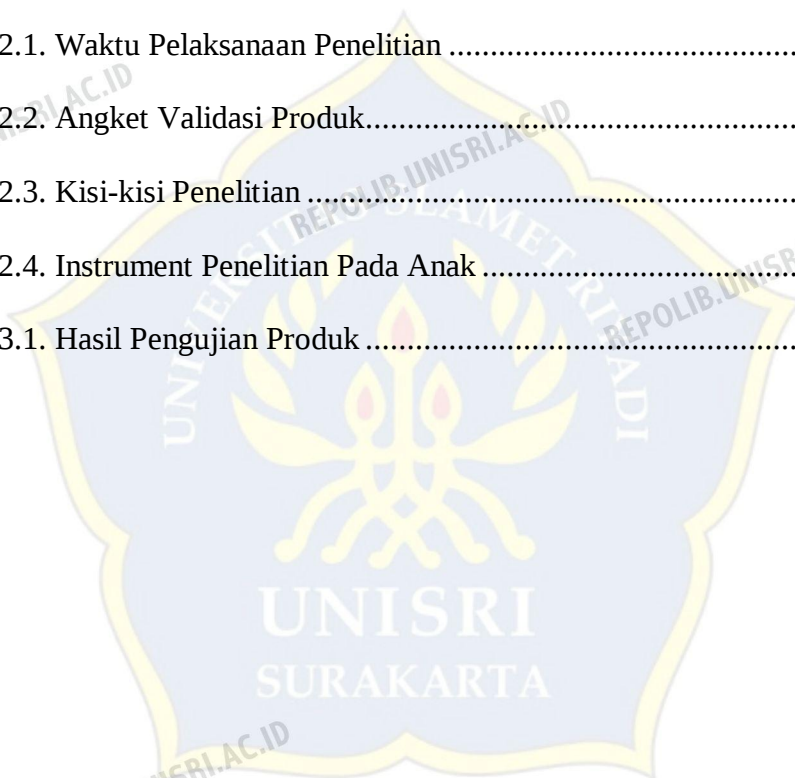
A.Hasil Penelitian dan Pengembangan	71
B.Pembahasan Penelitian	89

BAB V PENUTUP 92

A.Kesimpulan	92
B.Saran.....	93

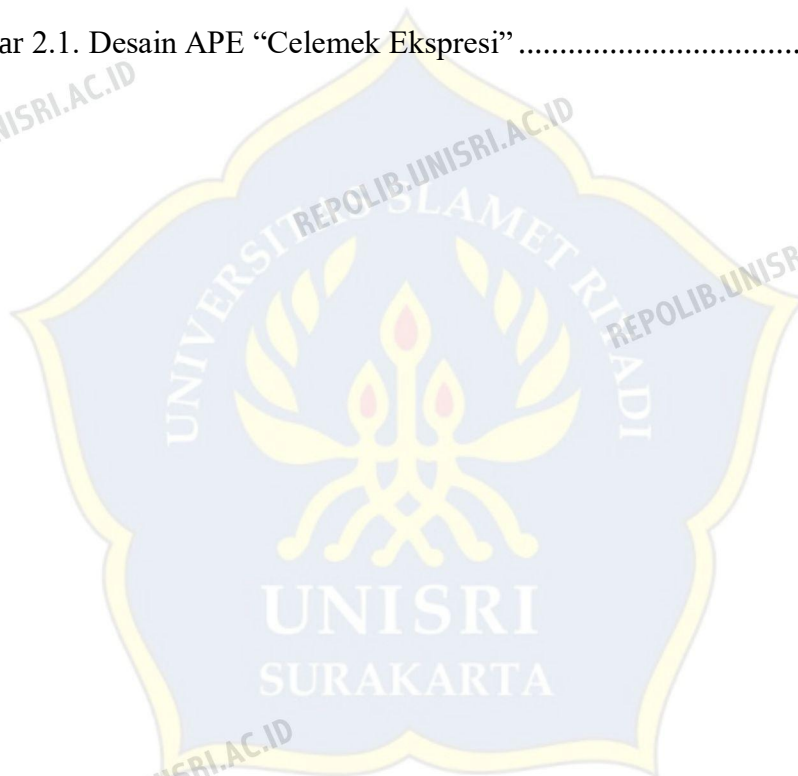
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1. Indikator Capaian Perkembangan Anak	18
Tabel 2.1. Waktu Pelaksanaan Penelitian	27
Tabel 2.2. Angket Validasi Produk.....	33
Tabel 2.3. Kisi-kisi Penelitian	41
Tabel 2.4. Instrument Penelitian Pada Anak	41
Tabel 3.1. Hasil Pengujian Produk	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 2.1. Desain APE “Celemek Ekspresi”	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Validasi Ahli Media.....	71
Lampiran 2. Angket Respon Guru	73
Lampiran 3. Angket Validasi Kepala Sekolah.....	75
Lampiran 4. Angket Hasil Observasi Oleh Peneliti Sebelum Melakukan Pengujian APE Pada Anak	76
Lampiran 5. Angket Hasil Observasi Oleh Peneliti Setelah Melakukan Pengujian APE Pada Anak	78
Lampiran 6. Data Hasil Wawancara.....	79
Lampiran 7. Foto Kegiatan.....	83
Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian	84
Lampiran 9. Surat Keterangan Bukti Penelitian.....	
Lampiran 10. Hasil Cek Turnitin.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu ajang dimana anak akan mendapatkan pembelajaran atau stimulus, sehingga dapat meningkatkan perkembangan serta pertumbuhan anak sesuai dengan usianya. Dengan meningkatnya perkembangan serta pertumbuhan anak yang baik, maka dapat dipastikan menghasilkan generasi yang cerdas dan kreatif. Hal ini dilihat dari banyaknya generasi-generasi muda yang berhasil dalam bidang kreativitas. Kreativitas ini dapat berupa barang, salah satunya yaitu alat permainan edukatif. Dalam pembelajaran akan lebih efektif jika dengan memakai alat peraga, jadi bisa memudahkan guru dalam menjelaskan atau memperagakan materi yang diberikan kepada siswa-siswinya di sekolah.

Menurut Bachruddin Musthafa (2002;35), anak usia dini disebut anak yang ada pada jangka umur 1-5 tahun. Penjelasan tersebut berdasarkan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) berusia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*), berusia 6-12 tahun. Sejak usia dini kreativitas sudah di stimulasikan kepada anak, dikarenakan banyak anak yang punya sifat yang unik serta senang pada hal-hal yang membuat hatinya senang.

Anak sangat menyukai hal-hal yang menyenangkan seperti bermain, menjelajah atau bereksplorasi dan berimajinasi. Dalam hal ini bermain merupakan salah satu penyebab anak menjadi senang. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan tanpa adanya suatu paksaan. Dengan bermain anak tidak merasa

terancam atau dipaksakan, sehingga guru maupun orangtua dapat mengajak anak bermain sambil belajar. Ini akan membuat anak semakin semangat dalam belajar serta mampu mengekspresikan diri. Oleh karena itu, perkembangan dalam dunia PAUD harus lebih ditingkatkan guna memberikan kualitas yang unggul bagi generasi-generasi berikutnya.

Agar tercapai kualitas pembelajaran anak usia dini, maka diperlukan dasar untuk mengetahui potensi anak usia dini. Hal ini dilakukan agar anak dapat melatih bakat yang dimilikinya serta mengekspresikan apa saja yang ada dalam dirinya. Dengan kegiatan ini, diharapkan guru dapat melakukan eksplorasi, perencanaan dan mengaplikasikan pemakaian sumber daya atau alat permainan sebagai sarana pembelajaran. Alat permainan edukatif disebut suatu benda yang dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk memperlancar proses pembelajaran.

Pada kegiatan belajar maupun bermain, guru perlu memperhatikan tingkah laku anak. Bagaimana anak menyikapi permasalahan yang di hadapinya yang berpengaruh pada aspek perkembangan sosial emosionalnya. Sehingga guru dapat mengetahui bagaimana emosi anak dengan berbagai karakter yang berbeda-beda, serta dapat berkembang sesuai dengan tahap usianya.

Kegiatan belajar mengajar akan lebih optimal jika guru dapat memfasilitasi alat permainan edukatif pada siswa siswinya guna memperlancar proses belajar mengajar. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan benda yang dipakai sebagai sarana guna memaksimalkan tumbuh kembang anak berdasarkan umur dan tingkat perkembangannya. Alat permainan edukatif (APE) sangat

diperlukan dalam proses belajar anak usia sebelum sekolah, APE sangat diperlukan saat proses belajar supaya anak berminat untuk belajar dan anak dapat berkreasi, bereksplorasi, mengembangkan imajinasinya jadi bisa memacu kreatifitasnya. (Rahayu, 2018).

Dalam hal ini membutuhkan aspek sosial yang baik. Aspek sosial disebut aspek yang mencapai pada kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan social anak akan berkembang ketika anak dapat bergaul dengan orang disekitarnya. Hurlock (1978:250) berpendapat bahwa kemampuan untuk bertindak atau berperilaku dalam menanggapi tuntutan sosial saat berinteraksi dengan komponen sosialisasi dikenal sebagai perkembangan sosial.

Emosi merupakan suatu reaksi yang melibatkan perasaan, perilaku dan ekspresi diri pada setiap manusia. Didalam dunia pendidikan anak usia dini, emosi itu perlu untuk diperhatikan, karena banyak sebagian guru maupun orang tua yang kurang atau bahkan tidak dapat memahami emosi dan perasaan anak. oleh sebab itu, perlu adanya pendidikan mengenai sosial emosional anak usia dini.

Penelitian ini tertuju ke pengembangan sosial emosional siswa Kelompok B TK Nur'aini di Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023. Kemampuan sosial emosi yaitu suatu hal yang penting bagi kemampuan sosialisasi anak. Anak – anak kelas B di TK Nur'aini Surakarta ini dikatakan masih kurang mampu mengontrol emosi dalam belajar maupun bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini dilihat dalam kegiatan sehari-hari di sekolahan ketika anak masih sering berebut tempat duduk dan banyak yang tidak mau mengalah sehingga berakhir dengan bertengkar. Selain itu masih banyak anak yang emosinya mudah naik turun seperti mudah

marah dan menangis. Maka dari itu peneliti akan memfokuskan pada masalah sosial emosional anak kelompok B di TK Nur'aini Surakarta.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Akhmad Shunhaji, penggunaan APE dapat meningkatkan imajinasi anak dalam berbagai bidang. Dilihat dari kegiatan pembelajaran sehari-hari di TK Nur'aini Surakarta khususnya pada kelompok B, masih banyak anak yang merasa jenuh oleh materi yang dijelaskan oleh pendidik. Pendidik lebih banyak mengasih lembar kerja pada anak agar anak tidak ramai dan diam didalam kelas. Tetapi kegiatan ini yang membuat anak menjadi semakin bosan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Dari yang awalnya merasa bosan menjadi kurang nyaman, sehingga anak mulai marah, bahkan sering bertengkar dengan temannya sampai menangis.

Perasaan bosan, emosi, dan kurangnya rasa nyaman pada anak disebabkan oleh kurangnya media sebagai sarana pembelajaran dikelas serta kurangnya guru dalam mencari ide pembelajaran yang menarik. Karena keterbatasan kreativitas guru di TK Nur'aini Surakarta dan media pembelajaran, peneliti membuat Alat Permainan Edukatif dengan bahan bekas yang ada di sekitar lingkungan. APE ini dibikin menggunakan bahan yang gampang ditemukan dan aman digunakan oleh anak-anak, sehingga memudahkan dalam proses belajar mengajar. Selain aman, APE cukup membantu guru untuk mengembangkan sosial emosional anak serta memperlancar kegiatan belajar di dalam atau di luar kelas.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang "Efektivitas APE Celemek Ekspresi Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nur'aini Surakarta".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas penulis mendapatkan permasalahan yang akan diidentifikasi, diantaranya adalah :

1. Kurangnya perhatian dari guru dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional antar murid kelompok B di TK Nur'aini Surakarta dalam pembelajaran di kelas.
2. Kurangnya media edukatif yang digunakan guru untuk menstimulasi aspek sosial emosional anak.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penulisan ini penulis akan memberikan batasan agar penelitian lebih maksimal dan hanya akan menerangkan tentang hal-hal seperti dibawah ini::

1. Proses pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk mengembangkan sosial emosional anak

D. Perumusan Masalah

Menurut pengertian yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah di atas, penulis akan membuat permasalahan yang akan dijadikan untuk bahan penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan alat permainan edukatif dalam mengembangkan sosial emosional pada anak kelompok B di TK Nur'aini Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah diatas, jadi tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui proses pengembangan alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” dalam mengembangkan sosial emosional pada anak kelompok B di TK Nur’aini Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan kajian keilmuan analisis ini, penulis berharap bisa memberi manfaat, menambah pengetahuan pada lembaga-lembaga yang bergerak sama di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa kelompok B TK Nur’aini Surakarta adalah mengembangkan kemampuan sosial emosional antar teman dan guru melalui alat permainan edukatif.
- b. Manfaat bagi guru kelompok B TK Nur’aini Surakarta adalah memahami pentingnya mengembangkan kemampuan sosial emosional anak antar teman.
- c. Manfaat bagi TK Nur’aini Surakarta adalah meningkatkan mutu sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1) Anak Usia Dini

Menurut (NAEYC) anak usia dini atau biasa disebut “early childhood” yaitu anak yang berumur 0 hingga 8 tahun. Di dalamnya meliputi pendidikan taman penitipan anak atau yang sering disebut TPA, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan pra sekolah baik dari swasta maupun dari negeri, Taman Kanak – Kanak serta Sekolah Dasar. Pada masa usia 0 sampai 8 tahun merupakan masa tumbuh kembang anak pada semua aspek dalam rentang kehidupan manusia. Pada tahap tumbuh kembang anak memperhatikan sifat yang dimiliki pada tahap perkembangan anak.

Anak memiliki karakteristik yang unik, ceria serta keingintahuan yang tinggi akan suatu hal baru. Dari sekian banyak anak, mestinya memiliki karakteristik yang berbeda-beda dari individu satu dengan individu lainnya. Ada anak yang mampu mengontrol emosinya sendiri, ada juga yang masih kurang mampu dan susah untuk mengontrol emosinya dalam menghadapi lingkungan sosialnya. Dalam dunia anak, pendidikan mempunyai peran penting dalam meningkatkan aspek perkembangan anak. Hal ini dapat dilihat bahwa anak akan mudah mengembangkan potensinya dengan didampingi dan diarahkan oleh orangtua maupun guru daripada mengembangkan potensi diri tanpa adanya suatu arahan dan pendampingan.

Mengapa anak perlu didampingi? Karena anak masih memiliki emosi yang berubah-ubah, sehingga ketika anak melakukan sesuatu tanpa adanya pengawasan dari orangtua maupun pendidik pastinya akan sulit. Anak juga masih rawan jika tidak ada pengawasan yang benar.

2) Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Aspek ini sangat penting bagi anak usia dini atau bisa dikatakan aspek merupakan dasar yang sangat mempengaruhi perkembangan anak. Aspek perkembangan merupakan dasar untuk memberikan tunjangan bagi masa depan anak. Pada umumnya aspek perkembangan dalam setiap anak berbeda – beda dan sangat unik dari setiap individu. Adapun aspek yang di maksud adalah sebagai berikut :

1. Nilai Agama Dan Moral

Pendidikan agama dan moral sangat penting bagi anak usia dini dan harus di tanamkan sejak dari lahir. Karena moral atau akhlak merupakan bagian dari sikap berbudi yang dapat diwujudkan dalam bentuk sikap lahiriah.

2. Fisik Motorik

Fisik motorik merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang dilihat dari bagaimana anak melakukan kegiatan sehari – hari di sekolah, rumah, maupun dilingkungan sekitar. Suatu tindakan latihan tidak selalu mampu mencapai perkembangan fisik motorik pada anak tertentu. Faktanya ada beberapa anak yang mengalami masalah pada fisiknya

sehingga menghambat aktivitasnya. Adapun faktor yang berpengaruh pada aspek fisik motorik anak yaitu bisa dari faktor genetic, gizi yang diterima saat anak usia dini, latar belakang budaya dari anak tersebut. Umumnya perkembangan ini dipisah jadi 2 yakni perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Perkembangan motorik halus biasanya menggunakan otot – otot kecil seperti menggunting, meronce. Sedangkan perkembangan motorik kasar suatu gerakan yang biasa menggunakan otot – otot besar seperti melompat, berlari.

3. Bahasa

Selain aspek motorik adapun aspek yang lainnya adalah aspek bahasa. Aspek ini akan sangat mampu membangun aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Sehingga harus ada komunikasi yang baik antara guru dan orangtua agar mengetahui perkembangan bahasa pada anak.

4. Kognitif

Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing* yang berarti pengetahuan atau mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* suatu keadaan perolehan, keadaan penataan dan keadaan penggunaan pengetahuan.

5. Sosial Emosional

Pada masa usia dini berkembangnya sosial emosional masih sangat dipengaruhi oleh keadaan lingkungan sekitar anak, seperti keluarga, teman, tetangga dan orangtua. Hal ini dapat diketahui saat anak berada

pada lingkungan yang kurang baik maka anak akan menjadi kurang baik. Begitu sebaliknya saat anak ada di lingkungan sekitar yang baik, jadi anak menjadi baik juga. Pada masa kecil atau masa anak usia dini merupakan masa keemasan (*Golden Age*), anak sangat peka dan sensitif dalam menerima rangsangan. Dengan ini orangtua maupun pendidik dihimbau untuk terus memantau anak agar anak mampu mengontrol emosi dan rasa sosialnya ketika berada di lingkungan sekitar maupun disekolahnya.

Dalam membantu mengontrol sosial emosional anak usia dini, orangtua khususnya pendidik memberikan pengarahan kepada anak melalui pembelajaran sehari-hari dibantu dengan penggunaan media pembelajaran yang disebut APE atau Alat Permainan Edukatif. APE cukup membantu anak dalam mengembangkan semangat belajar anak dikarenakan cukup menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.

6. Seni

Agar menjadikan anak lebih cerdas, kreatif dan berkarakter, maka harus dibangun sejak dini. Dengan alasan agar anak mampu melatih dan mengemangkan potensi dirinya dengan baik. Kegiatan seni merupakan kegiatan yang mengasah kreativitas anak sehingga anak menjadi kreatif dan mampu berpikir untuk menghasilkan hal-hal baru atau kreativitas-kreativitas yang belum pernah ada. Anak juga dapat berlatih untuk berpikir secara kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.

3) Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Pada dasarnya dalam pembelajaran sangat dibutuhkan yang namanya benda atau sarana yang dapat dipakai untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Alat permainan edukatif disebut suatu sarana yang dipakai untuk mendukung pembelajaran pada anak. Selain menghibur, mainan edukatif dapat mendukung penguasaan bahasa, berpikir jernih, dan keselarasan lingkungan. Terlibat dalam aktivitas ini dapat membantu guru atau orangtua merasa puas dan suka menggunakan mainan edukatif yang dirancang khusus untuk anak kecil. (Hasanah, 2019).

Alat permainan edukatif dapat berupa benda ataupun media seperti game yang mengandung pembelajaran anak. Anak akan lebih tertarik ketika belajar dengan menggunakan alat atau sarana yang unik dan menggemblirakan untuk anak-anak. Karena pada usia dini akan semakin cepat bosan ketika melakukan kegiatan belajar. Tetapi jika kita mengajaknya untuk bermain, maka anak akan lebih senang dan lebih tertarik dengan kegiatan bermain sambil belajar dibanding hanya belajar dikelas dengan menggunakan lembar kerja saja. Kegiatan belajar mengajar akan dapat lebih maksimal jika guru ataupun orangtua dapat memberikan fasilitas bagi anak agar optimal dalam belajar.

Alat permainan edukatif dapat dibikin dengan bahan-bahan bekas yang sudah tidak dipakai dengan mengubahnya jadi alat permainan

edukatif yang bermanfaat bagi keberlangsungan belajar anak. Alat permainan edukatif juga dapat diperoleh di toko-toko mainan anak atau toko-toko alat peraga sekolah. Namun akan lebih optimal lagi jika guru ataupun orangtua mau dan mampu membuat alat permainan edukatif sendiri agar lebih aman dan efisien dalam penggunaannya. Alat permainan edukatif terdapat berbagai macam, beberapa diantaranya yaitu :

- a. Alat masak-masakan, merupakan media atau sarana bermain anak yang dapat digunakan untuk mengenalkan anak tentang peralatan rumah tangga atau peralatan masak serta membantu perkembangan fisik motorik anak.
- b. Bola sepak dari plastik, merupakan media atau sarana bermain anak untuk melatih motorik serta keseimbangan anak dalam menendang dan melempar bola dengan baik.
- c. Celemek pintar, merupakan media atau sarana yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran melalui permainan yang ada pada celemek tersebut. Celemek ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini.
- d. Puzzle, merupakan media atau sarana yang digunakan untuk melatih aspek perkembangan kognitif pada anak agar dapat dapat berpikir dalam memecahkan masalah.

2. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Dari kegiatan belajar dan bermain dengan memakai alat permainan edukatif atau yang biasa dinamai dengan APE pasti

mempunyai kegunaan atau manfaat dari setiap APE. Berikut ini adalah manfaat dari penggunaan alat permainan edukatif sebagai berikut:

- a. Memudahkan guru dalam memberikan penjelasan kepada siswa-siswinya ketika belajar
- b. Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran
- c. Menyenangkan dan unik
- d. Tidak membosankan
- e. Menarik bagi anak

Anak-anak yang berkomunikasi dengan teman sebayanya merasa memiliki prestasi, mampu memahami situasi orang lain, dan mampu mengatur hubungan sosial emosional mereka. (Hamzah, 2015). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak mempunyai kepribadian yang unik, dimana anak akan mengeksplor dan mencari kepuasan dalam melakukan kegiatan yang menurutnya menyenangkan. Anak juga mampu belajar mengontrol emosi ketika di bimbing sejak usia dini.

Dari penjelasan diatas alat permainan ini sangat membantu pada tahap belajar mengajar anak. Maka dari itu, guru maupun orangtua diharuskan untuk memiliki kreativitas dalam membuat alat permainan edukatif untuk memberikan pengarahan atau pembelajaran pada anak. Jadi anak bisa lebih gampang mengerti apa yang dijelaskan sama guru dan orangtua.

3. Tinjauan Mengenai Alat Permainan Edukatif

Selain lembar kerja, kegiatan pembelajaran juga dapat dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran lainnya yaitu alat permainan edukatif. Selain mudah, alat permainan edukatif dapat dibikin menggunakan bahan yang sederhana seperti bahan-bahan bekas yang ada disekitar kita. Ini akan membantu kita berpikir kritis dalam menyiapkan pembelajaran untuk anak usia dini. Sehingga akan memunculkan generasi-generasi yang kritis, inovatif dan juga kreatif. Alat permainan edukatif yaitu suatu benda yang dipakai guna memperlancar proses belajar. Media ini unik, banyak variasinya dan tidak membosankan untuk anak usia dini.

4. Pengembangan Alat Permainan Edukatif

Dalam proses pembelajaran pastinya guru dan orangtua menginginkan hasil yang maksimal dan memuaskan, namun juga caranya yang tidak sulit dan bisa dimengerti oleh anak - anak. Sehingga alat permainan edukatif jadi suatu benda yang dipakai untuk melancarkan proses belajar anak. Hal ini membuat peneliti untuk menciptakan alat permainan edukatif yang cocok dengan penjelasan permasalahan diatas. Peneliti telah membuat alat permainan edukatif yang disebut “Celemek Ekspresi” atau bisa disebut dengan “Cesi”. Alat permainan edukatif celemek dapat digunakan sebagai media sarana pembelajaran guna menstimulus aspek perkembangan sesuai tahap usia

anak (Syahadah & Hanita, 2019). Alat permainan edkuatif ini dapat mengenalkan macam-macam ekspresi wajah kepada anak. anak mampu mengenal bagaimana ekspresi ketika menangis, tersenyum, terkejut dan marah. Apa saja bahan yang digunakan dalam pembuatan alat permainan “Celemek Ekspresi”? berikut bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatannya :

- a. Kain perca
- b. Benang jahit
- c. Jarum jahit
- d. Perekat kain
- e. Kain flannel
- f. Pensil
- g. Gunting
- h. dan beberapa hiasan lainnya.

Selain bahannya yang mudah untuk dicari, alat permainan ini juga mudah untuk digunakan dan dipraktikkan kepada anak-anak. Alat permainan ini dapat digunakan dengan cara dipakaikan dibadan persis seperti memakai celemek pada umumnya. Kemudian anak dapat langsung memainkan alat permainan tersebut. Tapi lebih baik didampingi dengan guru atau orangtua agar lebih mudah dalam menggunakannya.

4) Sosial Emosional Anak Usia Dini

Erik Erikson beranggapan setiap individu melakukan pencarian identitasnya sendiri dalam hidupnya. Menurut Erikson, masyarakat memiliki peran yang sangat penting bagi psikososial setiap individu. Peran ini dapat dimulai dari lingkup keluarga khususnya pola asuh orangtua. Berikut ini merupakan tahap perkembangan psikososial seorang individu (Desiningrum, 2012: 34-35).

1. Kepercayaan vs ketidakpercayaan (usia 0-1 tahun). Pada tahapan ini harus belajar mengenal kepercayaan, seperti anak dengan ibunya. Jika tidak, maka akan timbul rasa kurang percaya dan sering rewel.
2. Otonomi vs malu dan ragu-ragu (usia 1-3 tahun). Pada tahapan ini anak akan mulai belajar tentang kemandirian(otonomi), misalnya makan dan minum sendiri.
3. Inisiatif vs rasa bersalah (usia 3-6 tahun). Pada tahap ini anak akan mulai memiliki pemikiran tentang ide-ide sederhana. Ketika anak merasa gagal, maka anak akan merasa bersalah dan tidak mampu.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa anak memiliki emosi mudah yang berubah-ubah, anak juga lebih sering malu atau tidak percaya diri dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain jika tidak dilatih sejak usia dini.

Perilaku anak ketika diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku disebut sebagai perkembangan sosial emosional. Anak menggunakan perkembangan ini sebagai proses pembelajaran untuk

menyesuaikan diri dengan adat istiadat, nilai, dan norma kelompok sosialnya. Komponen yang memicu aspek sosial emosional anak yaitu seperti dibawah ini:

1. Faktor individu, dimana anak merasa dirinya belum bisa percaya diri dan menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar
2. Faktor lingkungan, anak akan merasa terancam dan takut jika berada di lingkungan yang kurang mendukung dirinya. Sehingga anak akan mudah takut, tidak percaya diri dan sulit mengatur emosinya.
3. Faktor keluarga, keluarga yang selalu menuntut anaknya untuk harus bisa melakukan sesuatu akan membuat anak tertekan dan jika tidak bisa melakukannya maka anak akan merasa bahwa dirinya tidak mampu.

Selain faktor pemicu sosial emosional anak, adapun indikator sosial emosional anak usia dini sesuai dengan Permendikbud No. 137 Tahun 2013 tentang SN PAUD, yaitu:

Tabel 1.1. Indikator Capaian Perkembangan Anak

Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun		
1.	Kesadaran diri	- Memahami kemampuan diri untuk menyesuaikan situasi yang dihadapi - Memperlihatkan sikap was was dan hati-hati terhadap orang yang tidak dikenal

		- Memahami perasaannya
2.	Rasa tanggungjawab untuk diri sendiri dan orangtua	- Mengakui kesalahannya - Mengetahui akan haknya - Bertanggungjawab atas perbuatannya
3.	Perilaku prososial	- Bermain dengan teman sebaya - Mengetahui dan merespon perasaan temannya dengan wajar - Mau berbagi dengan orang lain.

5) Implementasi APE Celemek Ekspresi

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menghasilkan alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi”. Alat permainan edukatif ini dirancang guna bisa mengembangkan aspek sosial emosional anak dan membantu dalam proses pembelajaran anak umur 5-6 tahun kelompok B di TK Nur’aini Surakarta.

Pemakaian alat permainan edukatif ini dalam pembelajaran diharapkan bisa bantu guru untuk menerangkan materi saat pembelajaran dikelas yang sudah disesuaikan berdasarkan usia dan kebutuhan, agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan bagi anak kelompok B di TK Nur’aini Surakarta.

Alat permainan edukatif ini dapat digunakan secara mandiri oleh anak, dikarenakan penggunaannya yang fleksibel dan praktis dibawa kemana saja.

Cara penggunaan alat permainan edukatif ini akan dijelaskan sebagai berikut :

- a. Siapkan APE “Celemek Ekspresi”
- b. Untuk mengenalkan ekspresi, ambil 5 ekspresi yang ada pada kantong celemek, lalu tempel pada celemek bagian atas sambil menyebutkan nama-nama ekspresinya
- c. Setelah mengenal ekspresi, kemudian berhitung jumlah ekspresi dengan mencocokkan jumlah dan gambar tangan dengan tali yang ada perekatnya.
- d. Lakukan dengan bergantian setiap anak, agar anak mampu belajar untuk sabar mengantri.

B. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa analisis yang dilihat cocok pada analisis ini, yaitu diantaranya :

1. Penelitian oleh Titik Rahayu Ningsih, Sri Haryanto, Hidayatu Munawaroh dengan judul Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan “Celemek Bimsalabim” di TK Shafiya Smart School. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan perkembangan bahasa anak usia dini antara hasil pretest dan posttest.

Persamaan dari penelitian ini terletak pada penggunaan metode yang digunakan yaitu metode pengembangan. Penelitian ini juga merancang produk dengan bentuk celemek. Adapun perbedaan penelitian ini menggunakan aspek bahasa anak usia dini

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rakhmawati, R (2022) dengan judul Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada masa *golden age* ini sangat diperlukan stimulus-stimulus yang mampu mengoptimalkan aspek perkembangan anak.

Bermain merupakan kegiatan utama dalam proses pembelajaran anak usia dini, sehingga ditemukan bahwa alat permainan edukatif dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Persamaan pada penelitian ini yaitu keduanya menggunakan aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini. Perbedaan dari penelitian ini yaitu tidak hanya menggunakan satu permainan edukatif tetapi beberapa alat permainan edukatif.

3. Penelitian oleh Mega Putri, Baik Nilawati Astini, I Wayan Karta, I Nyoman Suarta dengan judul Perkembangan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini, mengatakan bahwa dua aspek kognitif dan sosial emosional merupakan kategori tinggi serta aspek bahasa dengan kategori sedang. Hasil permainan secara kumulatif atau kelompok, terdapat peningkatan sebesar 48,44% untuk aspek kognitif, aspek bahasa dengan nilai kelompok sebesar 37,06% yang dimana kategori sedang dan aspek sosial emosional nilai kelompok yaitu 45,83% dengan kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif cukup efektif sebagai sarana dalam pembelajaran anak usia dini.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu mengguakan alat permainan edukatif berupa monopoli. Sedangkan persamaan penelitian ini sama-sama meningkatkan sosial emosional anak usia dini.

4. Selain itu ada penelitian yang dilakukan oleh Meliana Ayuningtyas dan Nurhenti Dorlina Simatupang yang memiliki judul Pengembangan Alat Permainan Edukatif SOSPOLY untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun, mengatakan bahwa setelah dicoba penilaian bisa dikenal jika asumsi pakar materi serta pakar sarana ialah Dosen PGPAUD FIP Universitas Negeri Surabaya Ibu Sri Widayati. Dari hasil konfirmasi pakar materi didapat presentase 98%, serta hasil konfirmasi pakar sarana didapat 91%. Keduanya bisa dibilang jika pengembangan alat permainan edukatif ini pantas dan efisien dan bisa dipakai tanpa perubahan.

Penelitian ini memiliki perbedaan pada media pembelajaran/alat permainan edukatif dan memiliki kesamaan yaitu sama-sama meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

5. Dari penelitian Endah Pratiwi (2019) menurut Oemar Hamalik dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa, khususnya pada sosial emosional anak.

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang pemakaian media pembelajaran dalam membangkitkan minat belajar anak khususnya pada aspek sosial emosional anak usia dini.

6. Pada penelitian Hanisah Azzahra, Dwi Via Cahya Bulan, Saffanatur Hasna, Gita Cahya Utari, Nurrul Az-zahra, Awalia Fajriah, Rr . Deni Widjayatri, menjelaskan bahwa dari subyek penelitian sejumlah 5 orang anak dapat dilihat dari capaian perkembangan pembelajaran alat permainan edukatif sudah baik. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif terbukti efektif dalam hal perkembangan anak.

Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran anak.

C. Kerangka Berfikir

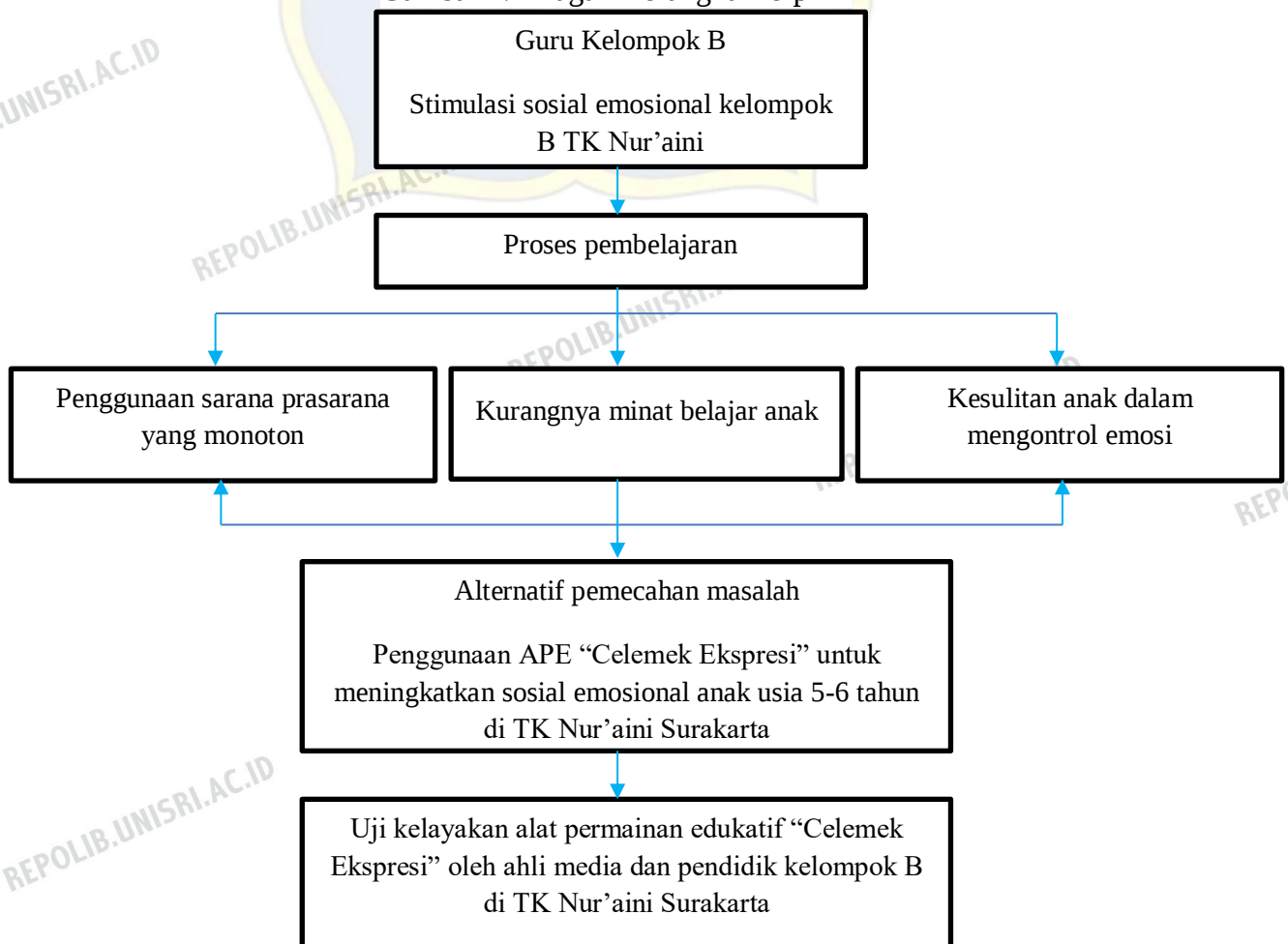
Pada kondisi perkembangan anak terlebih pada aspek sosial emosional di Kelompok B TK Nur'aini Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023 masih tergolong rendah. Terbukti dari 14 siswa hanya 5 anak yang dapat berinteraksi dan mampu mengontrol emosinya dengan baik ketika bersama teman-temannya. Oleh sebab itu untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan sebuah penanggulangan yang tepat dan cukup.

Untuk menumbuhkan perkembangan sosial dan emosional anak usia dini, peneliti dalam penelitian ini memutuskan untuk membuat alat permainan edukatif berbentuk celemek. Selain dapat mengembangkan sosial emosional, anak juga dapat

membantu guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan barang bekas untuk membuat alat permainan edukatif.

Penjelasan materi dengan menggunakan alat permainan edukatif semakin efektif. Dilihat dari anak yang pada dasarnya menyukai sebuah permainan unik dan menyenangkan, alat permainan edukatif disebut sarana yang efektif dalam menyampaikan sebuah materi atau pembelajaran sambil bermain. alat permainan edukatif ini dibuat seperti celemek yang dinamakan “Celemek Ekspresi” yang dapat digunakan guru untuk pemberian materi dan dapat digunakan anak untuk bermain.

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir



Berdasarkan kerangka berpikir dalam penelitian melalui alat permainan edukatif, di kelompok B TK Nur'aini Surakarta terdapat sejumlah masalah muncul selama proses pembelajaran. Diharapkan pendekatan alternatif pemecahan masalah yang dilakukan peneliti dapat membantu pendidik dalam menyelesaikan masalah yang muncul selama proses pembelajaran di kelas.

D. Hipotesis Tindakan (Produk Yang dihasilkan)

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap topik penelitian yang diharapkan dapat mengarahkan jalannya penelitian.

Setelah mengkaji dari rumusan masalah, landasan teori dan anggapan dasar, penulis dapat merumuskan hipotesis, yaitu terdapat pengaruh penggunaan APE “Celemek Ekspresi” terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka hipotesis dari penelitian ini menghasilkan Alat Permainan Edukatif “Celemek Ekspresi” dalam meningkatkan sosial emosional siswa – siswi Kelompok B di TK Nur'aini Surakarta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Nur'aini yang berada di Jl. Kolonel Sugiyono No.72 kelurahan Joglo kecamatan Banjarsari kota Surakarta. Alasan penelitian dilakukan di TK Nur'aini pada tahap pembelajaran memakai APE "Celemek Ekspresi". Hal tersebut sesuai dengan tema penelitian yang diangkat peneliti yaitu Pengembangan APE "Celemek Ekspresi" Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Nur'aini Surakarta. Penggunaan APE inilah yang jadi pertimbangan peneliti untuk menjalankan penelitian di lokasi tersebut.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Nur'aini pada saat memasuki semester genap di Tahun ajaran 2023/2024 dibulan Mei sampai bulan Juni 2024, dengan rincian sebagai berikut

Tabel 2.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Penyusunan Proposal						

2.	Observasi Awal						
3.	Persiapan Penelitian						
4.	Pengumpulan Data						
5.	Analisis Data						
6.	Penyusunan Hasil						
7.	Penyelesaian Laporan						

B. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini memakai metode penelitian *R&D* atau penelitian pengembangan. Metode ini dipakai karena dianggap cocok dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu menghasilkan barang dan menguji keefektifitas barang yang dihasilkan. Media yang dikembangkan ini adalah media berbasis mainan yang dibuat seperti celemek. Dalam mencapai tujuan tersebut maka harus melalui langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang diinginkan.

C. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini akan menghasilkan suatu produk yang berbentuk celemek yang disetiap bagiannya terdapat suatu permainan yang dapat digunakan anak untuk pembelajaran dengan menggunakan model 4D. Menurut (Thiagarajan,

1974) model pengembangan 4D terdiri dari empat tahap pengembangan. Yang pertama yaitu *Define* atau bisa disebut dengan tahap analisis kebutuhan, kedua adalah *Design* yang biasa disebut dengan perancangan yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu yang ketiga *Develop* yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, kemudian yang terakhir *Disseminat*, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.

Model penelitian 4D dipilih sebab dianggap cocok dengan penelitian yang dibuat yaitu menciptakan dan mengembangkan produk dengan menguji kelayakan fungsinya. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran dengan tingkatan produk yang baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Dengan memikirkan langkah-langkah pengembangan dari sekian banyak model pengembangan, peneliti memilih model 4D sebab tahap pengembangan dilakukan untuk menguji kelayakan produk dan keefektifitasannya.

Berikut langkah-langkah prosedur pengembangan 4D yang akan dilakukan oleh peneliti :

1. *Define* (Pendefinisian)

- a. Analisis Tujuan

Pada dunia pendidikan anak usia dini sangatlah dibutuhkan kreativitas dalam mengoptimalkan semangat belajar anak khususnya meningkatkan sosial emosional anak. peneliti melihat

bahwa pembelajaran di TK Nur'aini Surakarta masih kurang dalam penggunaan APE. APE merupakan media pembelajaran yang cukup berpengaruh dalam meningkatkan semangat belajar anak. Hal ini juga berpengaruh pada menurunnya sosial emosional anak di TK Nur'aini, sehingga peneliti membuat APE “Celemek Ekspresi” untuk mengetahui apakah APE “Celemek Ekspresi” bisa meningkatkan sosial emosional siswa – siswi kelas B di TK Nur'aini Surakarta.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini merupakan tahap perancangan atau penyusunan produk, dimana peneliti akan merancang produk yang akan dikembangkan dengan 4 proses yang harus dijalani, yaitu *constructing criterion-referenced text* (penyusunan standar tes) adalah langkah yang menghubungkan antara tahap pendefisian dengan tahap perancangan, *media selection* (pemilihan media) adalah proses pemilihan media yang tepat untuk menyampaikan pesan atau informasi, *format selection* (pemilihan format) adalah kegiatan memilih media, merancang isi atau mendesain untuk suatu tujuan tertentu, dan *initial design* (rancangan awal) adalah rancangan awal yang dilakukan sebelum diujicobakan. Rancangan awal pada produk ini yaitu dengan melihat apa yang dibutuhkan oleh anak, menyesuaikan dengan usia anak, membuat ide yang kreatif agar anak tertarik dengan produk yang dibuat. Pada perancangan ini produk dibuat seperti celemek yang akan di isi dengan beberapa ekspresi sehingga dapat

digunakan dalam mengenal emosi anak. Terdapat juga permainan seperti menyusun tali sesuai dengan jumlah angka yang sudah ditentukan. Berikut ini rancangan desain pada APE “Celemek Ekspresi”:

No.	Keterangan	Sosial Emosional
1.	Gambar Ekspresi	Menempel gambar ekspresi dapat mengenalkan anak pada macam-macam ekspresi
2.	Tali/pita	Melatih kesabaran anak untuk meneempel sesuai urutan
3.	Gambar Tangan	Mengetahui jumlah ekspresi yang ada pada celemek
4.	Dasar Celemek	Dipakai sebagai dasar untuk menempel pernik-pernik dan macam ekspresi
5.	Kantong Celemek	Dapat digunakan untuk menaruh ekspresi yang dibuat 5 macam.

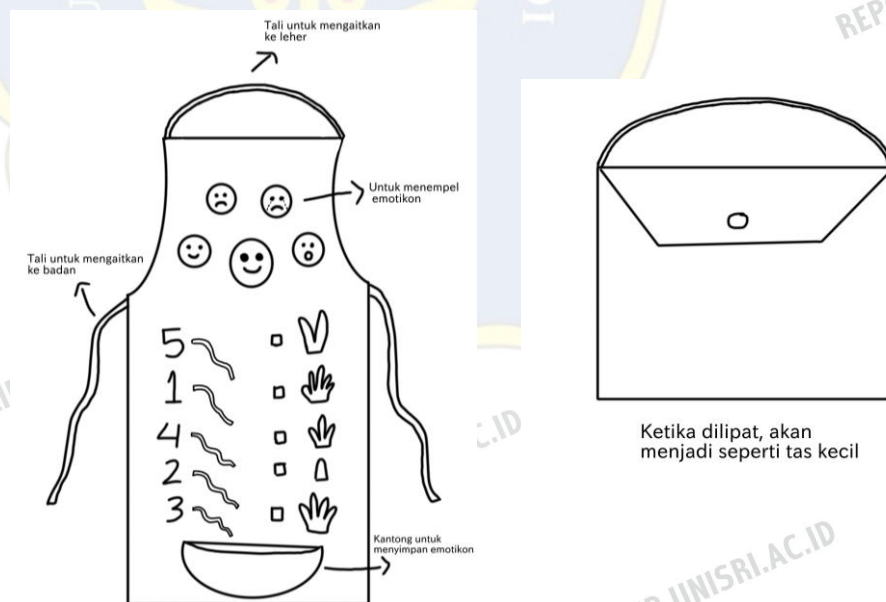
3. Development (Pengembangan)

a. Produksi media

Tahap awal pengembangan media ini yaitu peneliti mulai membuat media atau alat permainan edukatif yang akan

dikembangkan nantinya kepada anak-anak. media yang dibuat ini merupakan APE berbentuk celemek. Bahan utama yang digunakan yaitu kain flanel dan benang woll. APE ini diberi nama “Celemek Ekspresi:”. Celemek ini mudah dibawa kemana-mana karena dapat dilipat menjadi sebuah tas kecil. Berikut ini gambar desain APE “Celemek Ekspresi” :

Gambar 2.1 Desain APE “Celemek Ekspresi”



Spesifikasi APE :

- Kain : menggunakan kain berbahan flanel
- Tali : menggunakan tali pita
- Kancing : menggunakan kancing baju
- Ukuran : ukuran celemek seperti pada umumnya
- Bentuk : celemek

b. Uji validasi

Setelah selesai membuat produk dan dikembangkan kemudian peneliti mulai melakukan uji validasi produk yaitu alat permainan edukatif yang berupa “Celemek Ekspresi” dengan menguji seberapa efektifnya produk tersebut kepada guru kelas kelompok B dan kepala sekolah, kemudian dilanjutkan ahli media yang berkompeten dibidang media pembelajaran yaitu Bapak Oka Irmade, S.Pd, M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Dari data-data tersebut akan menjadi acuan penyempurnaan produk/revisi produk. Untuk mengerti keefektifan barang yang dibikin, berikut angket validasi produk “Celemek Ekspresi” :

Tabel 2.2. Angket Validasi Produk

No.	Instrumen	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Kenyamanan	Apakah APE “Celemek Ekspresi” nyaman digunakan dalam meningkatkan sosial emosional.				
2.	Fungsi	-Meningkatkan sosial				

		emosional anak -Membantu anak mengenal macam ekspresi -Melatih kesabaran				
3.	Keamanan	-Tidak mudah pecah/sobek -Tidak tajam				

Keterangan :

Skor 4 = sangat bagus

Skor 3 = bagus

Skor 2 = kurang bagus

Skor 1 = sangat tidak bagus

c. Uji coba lapangan

Pada tahap ini peneliti menguji produk kepada siswa siswi kelas B di TK Nur'aini Surakarta yang berjumlah 14 anak, diantaranya 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Apakah sudah sesuai dengan tahap usianya dan apakah layak serta berfungsi sebagai media pembelajaran guna mengembangkan aspek sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Uji coba ini dilakukan di kelas B dengan cara mencontohkan cara main alat permainan edukatif "Celemek Ekspresi" serta diberi penjelasan. Kemudian anak dapat bergantian untuk memainkannya.

Uji coba ini dilakukan untuk mengenalkan anak mengenai ekspresi-ekspresi yang anak ketahui dalam kesehariannya. Sehingga anak mampu memahami bagaimana macam ekspresi yang dialami anak, seperti tersenyum, menangis, marah dan terkejut.

d. Uji Efektivitas

Pada tahap ini peneliti mengujikan alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” pada anak kelompok B di TK Nur’aini Surakarta bersama dengan guru kelas B. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah celemek ekspresi efektif untuk meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Nur’aini Surakarta. Dibawah ini adalah hasil dari sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” pada anak kelompok B di TK Nur’aini Surakarta :

Berikut rubrik hasil observasi oleh peneliti sebelum melakukan pengujian

APE pada anak :

Nama : Davin

Kelompok : B

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
		Anak mampu menghargai pendapat temannya	√				
		Anak mampu mengekspresikan		√			

		perasaannyaa					
		Minat belajar anak meningkat		√			
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE			√		
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan		√			
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi		√			
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan			√		
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan		√			
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan :

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Davin yaitu 22

Nama : Nazriel

Kelompok : B

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
	Tingkat	Anak mau bergantian menggunakan		√			

1.	Kesadaran Diri	APE					
		Anak mampu menghargai pendapat temannya			√		
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya		√			
		Minat belajar anak meningkat	√				
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE			√		
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan		√			
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi		√			
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan			√		
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan		√			
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Nazriel yaitu 22

Nama : Farissa**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
		Anak mampu menghargai pendapat temannya	√				
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya	√				
		Minat belajar anak meningkat			√		
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE		√			
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan		√			
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi			√		
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan	√				
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan		√			
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Farissa yaitu 20

Nama : Abyan

Kelompok : B

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
		Anak mampu menghargai pendapat temannya	√				
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya		√			
		Minat belajar anak meningkat			√		
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE	√				
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan	√				
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi		√			
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan		√			
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan			√		
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Abyan yaitu 20

Nama : Okta

Kelompok : B

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE	√				
		Anak mampu menghargai pendapat temannya	√				
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya		√			
		Minat belajar anak meningkat	√				
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE			√		
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan		√			
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi			√		
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan	√				
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan		√			
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Okta yaitu 18

Nama : Aileen

Kelompok : B

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE	√				
		Anak mampu menghargai pendapat temannya			√		
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya			√		
		Minat belajar anak meningkat	√				
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE		√			
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan		√			
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi	√				
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan		√			
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan			√		
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Aileen yaitu 20

Nama : Mishel

Kelompok : B

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE	√				
		Anak mampu menghargai pendapat temannya			√		
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya			√		
		Minat belajar anak meningkat	√				
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE			√		
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan		√			
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi	√				
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan	√				
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan		√			
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Mishel yaitu 19

Nama : Nurin**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE		√			
		Anak mampu menghargai pendapat temannya		√			
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya	√				
		Minat belajar anak meningkat			√		
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE	√				
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan		√			
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi			√		
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan		√			
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan	√				

3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat	√					
----	--------------------	---	---	--	--	--	--	--

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Nurin yaitu 18

Nama : Rizky**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
		Anak mampu menghargai pendapat temannya			√		
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya		√			
		Minat belajar anak meningkat	√				
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE		√			
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan	√				
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi		√			
		Anak mampu beradaptasi dengan	√				

		APE yang digunakan					
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan	√				
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Rizky yaitu 18

Nama : Rasyid**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
		Anak mampu menghargai pendapat temannya		√			
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya	√				
		Minat belajar anak meningkat		√			
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE		√			
	Rasa Tanggungjawab	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan	√				

2.	untuk Diri Sendiri dan Orangtua	digunakan					
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi		√			
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan			√		
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan	√				
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat	√				

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Rasyid yaitu 18

Nama : Cahaya**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
		Anak mampu menghargai pendapat temannya			√		
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya		√			
		Minat belajar anak meningkat	√				

		Respon anak yang cukup baik terhadap APE	√				
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan			√		
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi		√			
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan	√				
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan		√			
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat	√				

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Cahaya yaitu 19

Nama : Andra**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE		√			
		Anak mampu menghargai pendapat temannya		√			

		Anak mampu mengekspresikan perasaannya	√				
		Minat belajar anak meningkat	√				
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE		√			
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan			√		
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi		√			
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan	√				
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan		√			
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat	√				

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Andra yaitu 17

Nama : Kenan**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
	Tingkat	Anak mau bergantian menggunakan		√			

1.	Kesadaran Diri	APE					
		Anak mampu menghargai pendapat temannya		√			
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya	√				
		Minat belajar anak meningkat	√				
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE		√			
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan	√				
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi	√				
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan		√			
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan	√				
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Kenan yaitu 15

Nama : Rafa**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE	√				
		Anak mampu menghargai pendapat temannya	√				
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya		√			
		Minat belajar anak meningkat		√			
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE	√				
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan	√				
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi		√			
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan			√		
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan	√				
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat	√				

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Rafa yaitu 15

Berikut rubrik hasil observasi oleh peneliti setelah melakukan pengujian

APE pada anak :

Nama : Davin

Kelompok : B

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
		Anak mampu menghargai pendapat temannya		√			
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya			√		
		Minat belajar anak meningkat		√			
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE				√	
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan			√		
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi			√		
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan				√	
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan				√	
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat			√		

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Davin yaitu 31

Nama : Nazriel

Kelompok : B

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
		Anak mampu menghargai pendapat temannya				√	
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya			√		
		Minat belajar anak meningkat		√			
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE				√	
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan			√		
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi			√		
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan			√		
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan				√	
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat			√		

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Nazriel yaitu 32

Nama : Farissa**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE				√	
		Anak mampu menghargai pendapat temannya		√			
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya		√			
		Minat belajar anak meningkat				√	
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE			√		
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan			√		
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi				√	
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan		√			
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan				√	

3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat			√		
----	--------------------	---	--	--	---	--	--

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Farissa yaitu 31

Nama : Abyan**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE				√	
		Anak mampu menghargai pendapat temannya		√			
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya			√		
		Minat belajar anak meningkat					√
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE		√			
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan		√			
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi			√		
		Anak mampu beradaptasi dengan			√		

		APE yang digunakan					
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan					√
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat			√		

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Abyan yaitu 32

Nama : Okta**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE		√			
		Anak mampu menghargai pendapat temannya		√			
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya				√	
		Minat belajar anak meningkat			√		
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE				√	

2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan			√		
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi				√	
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan			√		
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan			√		
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat			√		

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Okta yaitu 31

Nama : Aileen**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE		√			
		Anak mampu menghargai pendapat temannya				√	
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya				√	

		Minat belajar anak meningkat		√			
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE			√		
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan			√		
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi		√			
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan			√		
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan				√	
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat			√		

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Aileen yaitu 30

Nama : Mishel**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
		Anak mampu menghargai pendapat				√	

1.		temannya					
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya				√	
		Minat belajar anak meningkat		√			
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE				√	
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan			√		
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi			√		
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan		√			
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan			√		
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat			√		

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Mishel yaitu 31

Nama : Nurin**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
-----	-----------	----------------------	---	---	---	---	---

1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
		Anak mampu menghargai pendapat temannya				√	
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya		√			
		Minat belajar anak meningkat					√
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE			√		
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan			√		
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi					√
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan			√		
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan				√	
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Nurin yaitu 34

Nama : Rizky

Kelompok : B

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE				√	
		Anak mampu menghargai pendapat temannya			√		
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya			√		
		Minat belajar anak meningkat		√			
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE				√	
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan		√			
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi			√		
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan				√	
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan		√			
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat				√	

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Rizky yaitu 31

Nama : Rasyid

Kelompok : B

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE				√	
		Anak mampu menghargai pendapat temannya				√	
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya		√			
		Minat belajar anak meningkat				√	
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE			√		
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan			√		
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi				√	
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan				√	
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan		√			
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat			√		

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Rasyid yaitu 33

Nama : Cahaya

Kelompok : B

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE				√	
		Anak mampu menghargai pendapat temannya				√	
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya			√		
		Minat belajar anak meningkat		√			
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE		√			
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan				√	
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi			√		
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan		√			
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan			√		
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Cahaya yaitu 30

Nama : Andra

Kelompok : B

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE				√	
		Anak mampu menghargai pendapat temannya			√		
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya			√		
		Minat belajar anak meningkat		√			
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE				√	
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan				√	
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi			√		
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan		√			
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan					√
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Andra yaitu 32

Nama : Kenan**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
		Anak mampu menghargai pendapat temannya				√	
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya		√			
		Minat belajar anak meningkat				√	
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE			√		
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan					√
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi		√			
		Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan				√	
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan		√			

3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat				√	
----	--------------------	---	--	--	--	---	--

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Kenan yaitu 33

Nama : Rafa**Kelompok : B**

NO.	INDIKATOR	PERNYATAAN INDIKATOR	1	2	3	4	5
1.	Tingkat Kesadaran Diri	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
		Anak mampu menghargai pendapat temannya		√			
		Anak mampu mengekspresikan perasaannya			√		
		Minat belajar anak meningkat				√	
		Respon anak yang cukup baik terhadap APE		√			
2.	Rasa Tanggungjawab untuk Diri Sendiri dan Orangtua	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan		√			
		Muncul rasa ingin tahu yang tinggi			√		
		Anak mampu beradaptasi dengan					√

		APE yang digunakan					
		Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan					√
3.	Perilaku Prososial	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			

Keterangan:

Sangat baik = 41-50

Baik = 31-40

Cukup baik = 21-30

Kurang baik = 1-20

Jumlah score yang diperoleh Rafa yaitu 31

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Setelah pada tahap akhir tidak ada revisi lagi, maka produk yang telah dihasilkan yaitu celemek ekspresi akan diserahkan kepada guru kelas kelompok B di TK Nur'aini Surakarta sebagai media pembelajaran siswa siswi disana. Penelitian ini tidak dilakukan penyebarluasan dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Oleh karena itu penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *development* (pengembangan) saja.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa TK Nur'aini Surakarta Kelas B Tahun Ajaran 2023/2024, dengan jumlah anak 14 orang, 6 perempuan dan 8 laki-laki.

1. Subjek Penelitian

- a. Siswa Siswi kelas B di TK Nur'aini Surakarta yang berjumlah 14 anak, 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan yang berperan penting dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti.
- b. Guru kelas kelompok B dan kepala sekolah di TK Nur'aini Surakarta yang akan menilai kelayakan media pembelajaran ini.

2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk alat permainan edukatif yang dikemas menjadi celemek ekspresi.

E. Data dan Sumber Data

Data penulisan yang diperoleh berupa berita tentang langkah pembelajaran untuk meningkatkan keahlian anak dalam mengontrol emosinya antar teman sebaya maupun orang lain yang ada disekitarnya dengan menjadikan Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran yang efektif. Sumber data penelitian ini adalah ahli media, kepala sekolah dan guru kelas. Sumber data dan hasil yang digunakan untuk menguji aspek subjektif dianalisis secara induktif.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dikenal sebagai prosedur pengumpulan data. Metode pengumpulan data berikut dipakai untuk mendapatkan data tersebut:

1. Teknik Observasi

Observasi merupakan salah satu kegiatan ilmiah empiris yang mendasarkan fakta-fakta lapangan maupun teks, melalui panca indra tanpa menggunakan manipulasi apapun. Dalam penelitian ini objek

observasi ialah anak kelompok B TK Nur'aini Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023. Peneliti mengobservasi bagaimana permasalahan yang ada di kelas B khususnya pada aspek sosial emosional anak. Observasi ini dilaksanakan ketika proses belajar berjalan dengan mengamati bagaimana tingkah laku anak dalam mengontrol emosi serta kreativitas guru dalam memberikan materi.

2. Teknik Wawancara

Wawancara (*interview*) menurut Kartini Kartono (1986:171) adalah “suatu obrolan yang diarahkan ke suatu masalah tertentu; ini disebut proses tanya jawab lisan, yaitu dua orang secara fisik”. Menurut Dexter (Lincoln dan Guba, 1985:268) wawancara “Tujuannya untuk dapat berita tentang perorangan, kejadian, kegiatan, perasaan, motivasi, kepedulian, dapat mengalami dunia pikiran dan perasaan responden”. Wawancara ini dilakukan setelah selesai kegiatan pembelajaran dengan mewawancarai guru kelas B dan dengan menanyakan apa saja permasalahan yang ada di kelas B dan apakah penggunaan APE di kelas tersebut sudah diterapkan oleh guru kelas B.

3. Kuesioner

Kuesioner terdapat list pertanyaan terstruktur dengan alternatif jawaban yang ada, jadi tinggal pilih jawaban sesuai dengan aspirasi, persepsi, sikap, keadaan, atau pendapat pribadinya (Suyanto dan Sutinah 2005). Instrumen yang dipakai pada penelitian ini diarahkan

untuk menilai keefektifan media pembelajaran alat permainan edukatif yang akan diberikan kepada ahli media, dan guru kelas kelompok

4. Teknik Dokumentasi

Selain melalui wawancara dan observasi, informasi juga bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk foto, hasil rapat dan sebagainya.

Data berupa dokumen seperti ini bisa dipakai untuk menggali informasi yang terjadi di masa silam.

G. Instrumen Penelitian

Sugiyono menyatakan bahwa instrument penelitian merupakan instrument yang digunakan untuk mengukur nilai variable yang akan diteliti. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket validasi dan lembar observasi sebagai alat pengumpul datanya. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden yang diberikan kepada validator ahli untuk menilai produk yang dikembangkan, sedangkan lembar observasi berisi penilaian perkembangan anak oleh peneliti. Berikut kisi-kisi yang penulis gunakan dalam penelitian:

IB.UNISRI.AC.ID

1, 2, 4, 5, 7	
---------------	--

REPOLIB.UNISRI.AC.ID

REPOLIB.UNISRI.AC.ID

Analisis Data

Pada tahap uji coba atau validasi produk ini

ini adalah dari ahli me
diterapkan pada penelit

dianalisis yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner(angket) penilaian

validator dan hasil uji produk di kelas. Pada penelitian ini memakai skala 1 sampai 4 dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian R&D ini, terciptalah sebuah alat permainan edukatif yang diberi nama “Celemek Ekspresi” sebagai celemek. yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Nur’aini Surakarta. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah diatas yaitu : (1) Bagaimana proses pengembangan alat permainan edukatif pada anak kelompok B di TK Nur’aini Surakarta? (2) Efektivitas penggunaan alat permainan edukatif pada anak kelompok B di TK Nur’aini Surakarta dalam mengembangkan sosial emosional anak?

Peneliti menjabarkan 2 rumusan masalah tersebut yang berisi tentang proses pengembangan alat permainan edukatif dan efektivitas alat permainan edukatif dalam mengembangkan sosial emosional anak, antara lain;

1. Proses Pengembangan Alat Permainan Edukatif

Proses pengembangan alat permainan edukatif ini bertumpu pada tahap pengembangan 4D, yang terdiri dari *Define* (pendefinisian analisis kebutuhan), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan).

Temuan pengembangan penelitian berikut ini berasal dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya :

a. Hasil *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini peneliti mengamati pembelajaran yang ada pada kelompok B TK Nur'aini Surakarta untuk mengumpulkan data untuk proses analisis. Tujuan dari data awal ini adalah untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin terjadi dan bagaimana cara yang efektif untuk menyelesaikannya. Selain mengamati, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas guna memastikan hal yang dibutuhkan guru dan anak pada proses belajar mengajar dikelas. Tujuannya agar minat belajar anak meningkat.

b. Hasil *Design* (Perancangan)

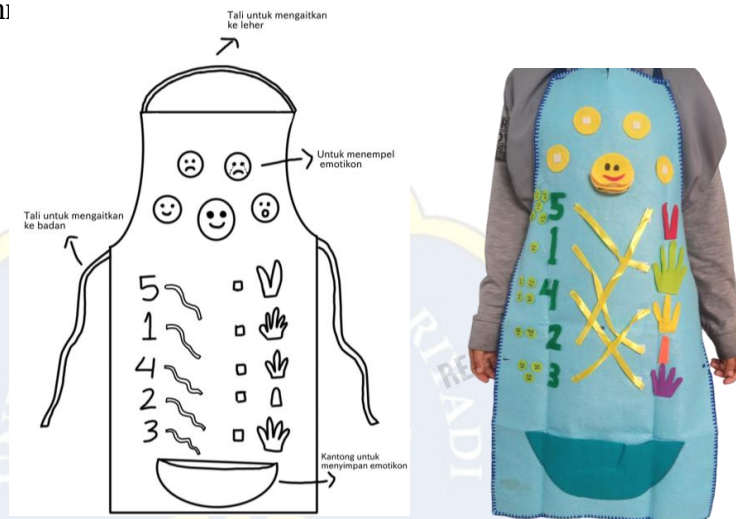
Pada tahap ini merupakan tahap perencanaan dan proses pembuatan produk atau media pembelajaran yaitu alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi”. Perancangan produk ini membutuhkan beberapa kain perca, kain flannel, alat jahit dan beberapa pernik lainnya untuk mempercantik alat permainan tersebut. Alat permainan edukatif ini dirancang sesuai kebutuhan dan usia anak, sehingga mampu mengembangkan aspek yang dituju oleh peneliti.

- **Perancangan Produk Awal**

Pada proses ini penulis menata apa saja yang diperlukan oleh penelitian yaitu instrument penelitian berupa angket atau kuesioner guna mengerti tingkat keefektifan produk.

Berikut ini desain awal dari alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” :

- 1) Tampak depan, bagian ini terdapat beberapa macam emotikon dan angka yang bertujuan untuk mengenalkan anak tentang macam-macam ekspresi serta jumlah



c. *Development* (pengembangan)

Tahap *Development* merupakan tahapan pembuatan, pengujian, dan penilaian produk atau media pembelajaran yang sudah dirancang dan dikembangkan. Peneliti melakukan 4 langkah pengujian, yaitu oleh ahli media, kepala sekolah, guru kelas dan anak kelompok B di TK Nur'aini Surakarta untuk melihat seberapa efektifnya alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” yang sudah dirancang oleh peneliti.

- **Uji Coba Produk**

Tabel 3.1 Hasil Pengujian Produk

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Tampilan Produk	Kesimpulan
1.	Dilipat agar menjadi sebuah tas kecil	Dapat dibawa dengan mudah karena bisa dilipat menjadi tas	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
2.	Menempelkan bentuk ekspresi pada celemek	Dapat memilih bentuk ekspresi untuk ditempel	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
3.	Warna cukup cerah untuk menarik anak	Menarik minat anak karena warnanya yang cerah dan unik	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti, alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna tanpa ada kendala. Setelah dilakukan tahap pengujian, peneliti menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” dapat dilanjutkan ketahap pengujian kelayakan oleh para validator.

Langkah selanjutnya kemudian dilakukan uji coba produk oleh ahli media dan pendidik. Adapun hasil validasi alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” oleh ahli media dan pendidik sebagai berikut:

1) Penilaian Validasi Ahli Media

➤ Hasil

Validasi ahli media oleh Bapak Oka selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dari Universitas Slamet Riyadi Surakarta.

Hasil validasi dari pengujian ini sebagai berikut :

No	Indikator	Penilaian			
		4	3	2	1
	Kualitas dan Tampilan Produk				
1.	Keawetan produk	√			
2.	Keamanan produk	√			
3.	Dapat digunakan dengan baik seperti, dapat dilipat, dapat menempel macam gambar/bentuk ekspresi (senyum, sedih, marah, menangis), menghitung jumlah jari	√			
4.	Praktis	√			
5.	Mudah digunakan	√			
6.	Warnanya menarik		√		
7.	Daya tahan		√		

$$P = \frac{26}{28} \times 100 \%$$

$$= 92,8\%$$

Keterangan :

P : Presentase

 Σx : Jumlah jawaban responden dalam satu item Σx_i : Jumlah nilai ideal dalam item

Berdasarkan uraian hasil data dari penilaian oleh ahli media, maka alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” mendapat kriteria **Sangat Layak di Ujicobakan** dengan hasil presentase 92,8 %. Hasil penilaian dapat dilihat pada halaman 71

➤ Saran/Masukan

Berikut ini adalah saran/masukan dari pengujian oleh ahli media:

No.	Komentar
1.	Jika warna dibuat kontras akan lebih menarik

2) Penilaian Validasi Guru Kelas

➤ Hasil

Validasi ini dilakukan oleh guru yang merupakan guru kelas kelompok B di TK Nur'aini Surakarta

Hasil validasi dari pengujian ini sebagai berikut :

NO.	ASPEK YANG DITANYAKAN	1	2	3	4
1.	Penampilan APE “Celemek Ekspresi” secara keseluruhan menarik				√
2.	Tujuan pembelajaran pada APE “Celemek Ekspresi” cukup jelas				√
3.	Mudah dipahami anak				√
4.	Adanya APE “Celemek Ekspresi” dapat meningkatkan minat belajar anak				√
5.	Penggunaan warna dan gambar/pola pada APE “Celemek Ekspresi” cukup membantu pemahaman anak				√
6.	Pada APE “Celemek Ekspresi” dapat mengenalkan anak tentang macam ekspresi (senyum, sedih, marah, menangis)				√
7.	Melatih kesabaran anak serta rasa tanggungjawab			√	
8.	Praktis				√
9.	Dapat digunakan dengan baik seperti dapat dilipat dan dapat ditempel				√
10.	Menarik minat belajar anak			√	

$$P = \frac{38}{40} \times 100 \%$$

$$= 95\%$$

Keterangan :

P : Presentase

Σx : Jumlah jawaban responden dalam satu item

Σx_i : Jumlah nilai ideal dalam item

Berdasarkan uraian hasil data dari penilaian oleh guru kelas, maka alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” mendapat kriteria **Sangat Layak di Ujicobakan** dengan hasil presentase 95 %. Hasil penilaian dapat dilihat pada halaman 73

➤ Saran/Masukan

Berikut ini adalah saran/masukan dari pengujian oleh guru kelas :

No.	Komentar
1	Diusahakan cari warna yang mencolok agar lebih menarik minat anak

3) Penilaian Validasi Kepala Sekolah

➤ Hasil

Validasi ini dilakukan oleh kepala sekolah TK Nur'aini Surakarta

Hasil validasi dari pengujian ini sebagai berikut :

NO.	ASPEK YANG DITANYAKAN	1	2	3	4
1.	Penampilan APE “Celemek Ekspresi” secara keseluruhan menarik			√	
2.	Mudah dipahami anak				√
3.	APE mampu meningkatkan aspek sosial emosional anak				√
4.	Sesuai dengan kebutuhan dan usia anak			√	
5.	Penggunaan warna dan gambar/pola pada APE “Celemek Ekspresi” cukup membantu melatih konsentrasi anak				√
6.	Pada APE “Celemek Ekspresi” dapat mengenalkan anak tentang macam ekspresi (senyum, sedih, marah, menangis)				√
7.	Melatih kesabaran anak serta rasa tanggungjawab			√	
8.	Praktis				√
9.	Dapat digunakan dengan baik seperti dapat dilipat dan dapat ditempel				√
10.	Menarik minat belajar anak				√

Berdasarkan uraian hasil data dari penilaian oleh kepala sekolah, maka alat permainan edukatif ini mendapat kriteria **Sangat Baik** dengan hasil presentase 92,5%. Hasil angket penilaian dapat dilihat pada halaman 75

➤ Saran/Masukan

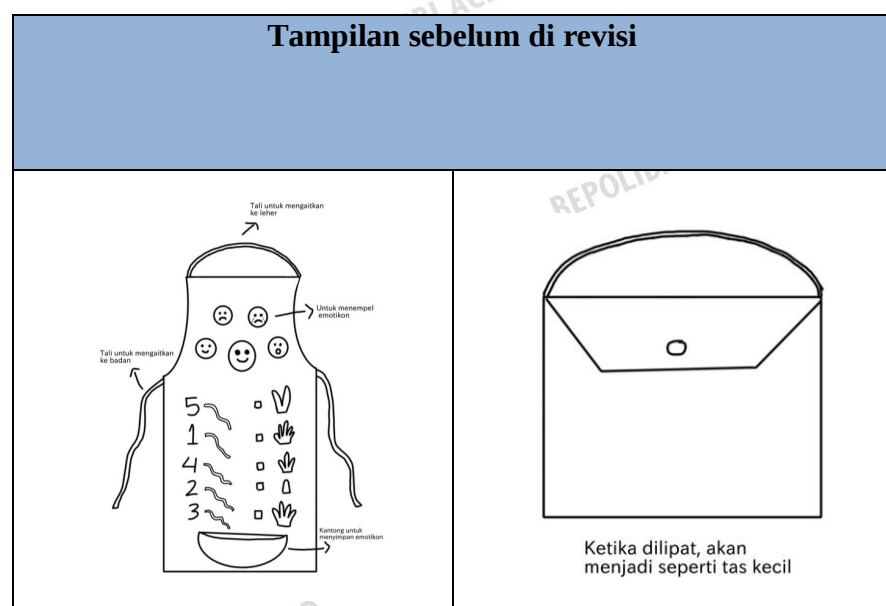
Pada uji validasi yang dilakukan oleh kepala sekolah tidak ada saran atau masukan yang diberikan. Sehingga uji validasi ini tidak ada revisi dari kepala sekolah.

- Perbaikan Produk

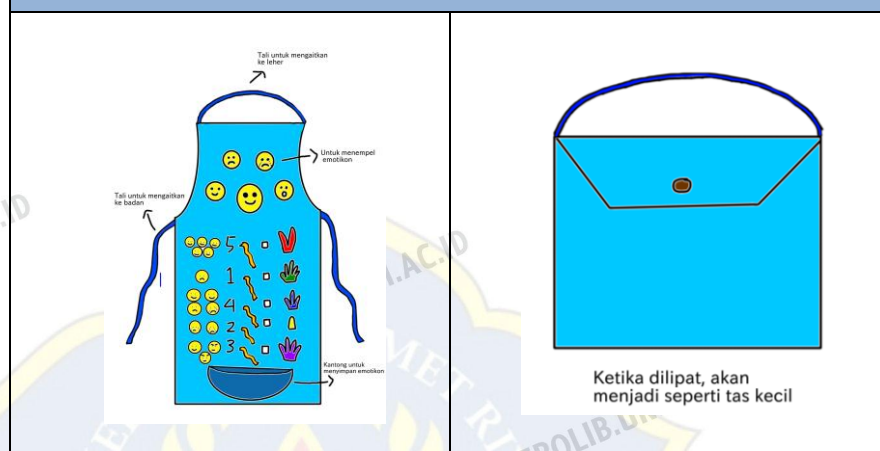
Perbaikan berlangsung apabila terdapat revisi dari ahli media, kepala sekolah dan guru kelas saat pengujian dan penilaian melalui angket. Berikut revisi dari ahli media, kepala sekolah dan guru kelas :

- 1) Warna dibuat lebih kontras
- 2) Ditambah emotikon/ekspresi dibagian dekat angka

Berdasarkan catatan revisi tersebut, maka penulis melakukan perbaikan pada produk



Tampilan setelah di revisi



Berikut angket hasil observasi oleh peneliti sebelum melakukan pengujian

APE pada anak :

NO.	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		
2.	Anak mampu menghargai pendapat temannya	√				
3.	Anak mampu mengekspresikan perasaannya		√			
4.	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			
5.	Minat belajar anak meningkat		√			
6.	Respon anak yang cukup baik terhadap APE			√		
7.	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan		√			
8.	Muncul rasa ingin tahu yang tinggi		√			
9.	Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan			√		

10.	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan		√			
-----	---	--	---	--	--	--

$$P = \frac{22}{50} \times 100 \% \\ = 44\%$$

Keterangan :

P : Presentase

Σx : Jumlah jawaban responden dalam satu item

Σx_i : Jumlah nilai ideal dalam item

Dari data yang didapat peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil penelitian mendapat kriteria **Kurang Baik** dengan presentase 44%. Hasil angket penelitian dapat dilihat pada halaman 76

Berikut angket hasil observasi oleh peneliti setelah melakukan pengujian APE pada anak :

NO.	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Anak mau bergantian menggunakan APE					√
2.	Anak mampu menghargai pendapat temannya				√	
3.	Anak mampu mengekspresikan perasaannya					√
4.	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat			√		
5.	Minat belajar anak meningkat				√	

6.	Respon anak yang cukup baik terhadap APE				√	
7.	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan			√		
8.	Muncul rasa ingin tahu yang tinggi					√
9.	Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan					√
10.	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan			√		

$$P = \frac{41}{50} \times 100 \%$$

$$= 82\%$$

Keterangan :

P : Presentase

Σx : Jumlah jawaban responden dalam satu item

Σx_i : Jumlah nilai ideal dalam item

Dari data yang didapat peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil penelitian mendapat kriteria **Sangat Baik** dengan presentase 82%. Hasil angket penelitian dapat dilihat pada halaman 78

d. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap akhir tidak ada revisi lagi, maka produk yang telah dihasilkan yaitu celemek ekspresi akan diserahkan kepada guru kelas

kelompok B di TK Nur'aini Surakarta sebagai media pembelajaran siswa siswi disana. Penelitian ini tidak dilakukan penyebarluasan dikarenakan kurangnya biaya, waktu dan tenaga. Jadi penelitian ini hanya sampai ke tahap *Development* (pengembangan)

2. Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak

Efektivitas pada media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Efektivitas ini dapat dilihat dari hasil penilaian suatu produk. Peneliti melakukan metode penilaian menggunakan angket yang di validasi oleh ahli media, kepala sekolah dan pendidik yang nantinya akan dilihat apakah produk layak untuk di ujicobakan.

a. Keefektifan Media Pembelajaran oleh Ahli Media

Proses validasi yang dilakukan oleh ahli media dibagi menjadi 2 indikator, yaitu 1) kualitas, dan 2) tampilan produk. Berdasarkan hasil perolehan nilai yang dilakukan oleh peneliti dengan skor 92% yang dapat dilihat pada lampiran 1 di halaman 71, maka bisa disimpulkan bahwa alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” mendapatkan kriteria **Sangat efektif** digunakan dalam pembelajaran kelompok B di TK Nur'aini Surakarta.

b. Keefektifan Media Pembelajaran oleh Pendidik

Proses validasi yang dilakukan oleh pendidik (guru kelas B) dibagi menjadi 2 indikator, yaitu 1) Materi, 2) Tujuan, dan 3) Kepraktisan. Berdasarkan hasil perolehan nilai yang dilakukan oleh peneliti dengan

skor 95% yang dapat dilihat pada lampiran 2 di halaman 73, maka bisa disimpulkan bahwa alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” mendapatkan kriteria **Sangat Efektif** digunakan dalam pembelajaran kelompok B di TK Nur’aini Surakarta.

c. Keefektifan Media Pembelajaran oleh Kepala Sekolah

Proses validasi yang dilakukan oleh kepala sekolah dibagi menjadi 2 indikator, yaitu 1) Manfaat dan Kegunaan, dan 2) Usia dan Perkembangan Anak. Berdasarkan hasil perolehan nilai yang dilakukan oleh peneliti dengan skor 92,5% yang bisa dilihat pada lampiran 3 di halaman 75, maka bisa disimpulkan bahwa alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” mendapatkan kriteria **Sangat Efektif** digunakan dalam pembelajaran kelompok B di TK Nur’aini Surakarta.

d. Respon Peserta Didik

Penilaian terhadap peserta didik kelompok B di TK Nur’aini Surakarta menggunakan angket respon kelayakan yang terbagi menjadi 3, yaitu 1) Penggunaan Alat Permainan Edukatif, 2) Respon Anak Terhadap Alat Permainan Edukatif, dan 3) Manfaat Alat Permainan Edukatif Terhadap Anak. Menurut hasil perolehan nilai yang dilakukan oleh peneliti pada lampiran 5 di halaman 78, maka bisa disimpulkan bahwa alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” mendapatkan kriteria **Sangat Efektif** dengan presentase 82% yang digunakan dalam pembelajaran kelompok B di TK Nur’aini Surakarta.

Setelah mendapat semua data penilaian, peneliti melakukan rekapitulasi data penilaian. Hasil penilaian keefektifan yang dilakukan oleh ahli media, kepala sekolah dan pendidik. Peneliti menyimpulkan bahwa efektivitas pemakaian alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” untuk anak umur lima sampai enam tahun **Sangat Efektif** dipakai sebagai alat pembelajaran pada anak kelas B di TK Nur’aini Surakarta.

Hasil penelitian berupa alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh :

- i. Titik Rahayu Ningsih, Sri Haryanto, Hidayatu Munawaroh dengan judul Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan “Celemek Bimsalabim” di TK Shafiya Smart School, yang mendapat kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan perkembangan bahasa anak usia dini antara hasil pretest dan posttest.
- ii. Rakhmawati, R (2022) dengan judul Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini, dalam penelitiannya mendapat kesimpulan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa pada masa *golden age* ini sangat diperlukan stimulus-stimulus yang mampu mengoptimalkan aspek perkembangan anak.

Dari kesimpulan diatas disimpulkan bahwa alat permainan edukatif Layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Meskipun dinyatakan Layak, tetapi ada beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam proses penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Faktor Pendukung

Faktor pendukung pada proses penelitian ini ialah :

- a. Pihak TK Nur'aini memiliki keinginan yang kuat dalam meningkatkan kemampuan belajar anak dengan menambah alat permainan edukatif yang mampu meningkatkan minat belajar anak.
- b. Antusias peserta didik dalam mengikuti proses penelitian menggunakan alat permainan edukatif.

2. Faktor Penghambat

Faktor penghambat pada proses penelitian ini adanya keterbatasan waktu yang menyebabkan peneliti kesusahan memperoleh data pada anak.

3. Hasil Wawancara Guru dan Kepala Sekolah

Menurut hasil wawancara peneliti kepada guru dan kepala sekolah, pada deskripsi wawancara yang terlampir dengan kode wawancara W/K.S/F1/12-07-23 dan W/G/F1/12-07-23, mengatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” efektif dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini khususnya pada kelompok B di TK Nur'aini Surakarta.

Setelah wawancara dengan guru dan kepala sekolah dilanjut diskusi santai. Hasil dari diskusi ini peneliti, kepala sekolah serta guru TK Nur'aini Surakarta menetapkan bahwa alat permainan edukatif "Celemek Ekspresi" akan digunakan untuk pembelajaran khususnya pada kelompok B di TK Nur'aini Surakarta, guna meningkatkan sosial emosional anak usia dini serta membantu guru dalam proses belajar mengajar dikelas.

Berdasarkan hasil dari penelitian diatas dan prosedur penelitian yang telah dilakukan, bahwa efektivitas pemakaian alat permainan edukatif "Celemek Ekspresi" dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini merupakan kegiatan yang kreatif dan efektif, sehingga membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

Bagi anak-anak kelompok B di TK Nur'aini Surakarta, penggunaan alat permainan edukatif "Celemek Ekspresi" mampu meningkatkan semangat belajar dikarenakan sangat jarang menggunakan alat permainan edukatif selama proses belajar mengajar dikelas. Sehingga dengan adanya alat permainan edukatif ini dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada pada kelompok B di TK Nur'aini Surakarta.

Selain meningkatkan sosial emosional anak usia dini, alat permainan edukatif "Celemek Ekspresi" juga dapat mengajarkan anak untuk berhitung, mengenal warna dan bentuk, serta melatih kesabaran dalam mengantri bergantian memakai alat permainan edukatif "Celemek Ekspresi".

dari hasil kesimpulan wawancara yang dilampirkan pada lampiran hal... dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang efektivitas penggunaan “Celemek Ekspresi” bisa mengembangkan kemampuan sosial emosional anak pada kelompok B di TK Nur’aini Surakarta. Alat permainan edukatif ini juga mampu membantu guru dalam proses belajar mengajar agar tidak monoton.

B. Pembahasan Penelitian (jawaban rumusan masalah)

Alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” telah selesai dirancang dan penelitian pemakaian alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” pada anak umur 5-6 tahun di TK Nur’aini Surakarta telah selesai dilaksanakan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan langkah penelitian Borg and Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sukmadinata dan kawan-kawan.

Pada penelitian ini peneliti menghasilkan produk alat permainan edukatif (APE) yang dinamakan “Celemek Ekspresi”. Alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” ini dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun. Manfaatnya dapat membantu mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, mengenalkan macam ekspresi seperti tersenyum, sedih, menangis, dan marah, serta membantu melatih kesabaran anak dan rasa tanggungjawab terhadap tugas yang dikasih. Selain meningkatkan aspek sosial emosional anak, alat permainan ini juga dapat membantu meningkatkan minat belajar anak, dikarenakan anak sangat menyukai dunia bermain. Sehingga dapat dipastikan alat permainan ini menarik minat belajar anak. Seperti pada penelitian – penelitian sebelumnya bahwa anak memiliki karakteristik yang unik, ceria

serta keingintahuan yang tinggi akan suatu hal yang baru, sehingga penelitian ini sangat diperlukan.

1. Kelayakan Alat Permainan Edukatif “Celemek Ekspresi”

Berdasarkan hasil studi pustaka, survey lapangan dan perancangan awal tercipta produk alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” kemudian dilakukan ujicoba produk oleh guru kelas dan divalidasi oleh ahli media. Dari hasil tersebut peneliti merangkum bahwa penggunaan APE “Celemek Ekspresi” sangat layak digunakan dalam pembelajaran di TK Nur’aini khususnya pada kelompok B. Seperti pada penelitian Titik Rahayu Ningsih, Sri Haryanto, Hidayatu Munawaroh dan Rakhmawati, R (2022) bahwa penggunaan APE mempunyai perbedaan peningkatan perkembangan pada anak, dikarenakan pada masa usia dini sangat diperlukan stimulus – stimulus yang mampu mengembangkan aspek perkembangan pada anak usia dini.

2. Keefektifan Alat Permainan Edukatif “Celemek Ekspresi”

Pada tahap pengembangan telah dilakukan pengujian oleh ahli media, kepala sekolah dan guru kelas. Pengujian dilakukan dikelas B TK Nur’aini Surakarta dengan jumlah 14 anak guna mengetahui respon siswa ketika belajar dengan alat permainan edukatif tersebut.

Menurut observasi oleh penulis dan guru, dapat diketahui bahwa alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” bisa meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Sehingga bisa disimpulkan bahwa alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” efektif digunakan dalam proses belajar mengajar anak usia 5-6 tahun.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Menurut dari hasil penelitian dan pembahasan dari bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Secara keseluruhan belajar menggunakan lembar kerja berjalan cukup baik, namun penggunaan alat permainan edukatif dapat lebih mempermudah anak untuk mengerti penjelasan yang diberi oleh guru. Sehingga penggunaan alat permainan edukatif pada kelompok B di TK Nur'aini dapat digunakan sebagai sarana untuk pembelajaran anak. Dapat dilihat anak mampu memahami macam ekspresi (senyum, sedih, marah dan menangis) serta rasa tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas dan mau membereskan mainan yang telah selesai digunakan. Alat permainan edukatif memiliki kekurangan dalam pembuatannya yang cukup lama.
2. Pembelajaran menggunakan lembar kerja sudah kurang baik, akan tetapi anak cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas serta kurang mengasah kreativitas anak. sehingga penggunaan alat permainan edukatif "Celemek Ekspresi" efektif dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini khususnya pada kelompok B di TK Nur'aini Surakarta.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian analisis penggunaan media pembelajaran dalam program efektivitas alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” di TK Nur’aini Surakarta. Tahun Pelajaran 2023/2024, ada beberapa saran yaitu:

1. Bagi siswa TK Nur’aini :

- a. Ada beberapa anak yang masih malu bertanya, sebaiknya jangan malu untuk bertanya.
- b. Sebaiknya siswa menyampaikan apa yang mereka tidak tahu atau tidak paham kepada guru kelas.
- c. Mempraktekkan langsung apa yang sudah diterima agar mampu menguasainya.

2. Bagi guru kelas :

- a. Guru menjelaskan dengan jelas dan mendalam dengan media pembelajaran yang digunakan agar lebih mudah dipahami siswa.
- b. Sebaiknya guru meningkatkan kemampuan menguasai kelas dengan asyik dan menyenangkan.
- c. Guru juga perlu meningkatkan motivasi belajar anak dan memberikan pemahaman tentang hal-hal positif.
- d. Guru dapat memanfaatkan alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas.

3. Bagi sekolah :

Alangkah lebih baiknya jika sekolahan menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan usia dan kebutuhan

anak usia dini. Sehingga anak-anak tidak merasa bosan ketika sedang melangsungkan pembelajaran disekolahan.

2. Bagi peneliti :

Peneliti sebaiknya menata waktu dengan baik untuk melangsungkan penelitian agar kegiatan berjalan dengan baik sesuai harapan.



DAFTAR PUSTAKA

Akbar, L. A. (2021). Efektivitas alat permainan edukatif dalam membentuk karakter kemandirian dan kedisiplinan pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(1), 37-53.

Ayuningtyas, M., & Simatupang, N. D. (2021). PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SOSPOLY (SOSEM MONOPOLI) UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *JURNAL CIKAL CENDEKIA*, 2(2)

Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *AS-SABIQUN*, 4(2), 443-455.

Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181-190.

Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S (2020). Pengembangan bahan ajar mekanika tanah berbasis e-modul pada program studi pendidikan teknik bangunan, universitas negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 1-7.

Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternative metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-taqaddum*, 8(1), 21-46.

Khadijah, M. A., & Jf, N. Z. (2021). *Perkembangan sosial anak usia dini teori dan strateginya*. Merdeka kreasi group.

Kurniawan, A., Ningrum, A. R., Hasanah, U., Dewi, N. R., Putri, H., & Uce, L. (2023). Pendidikan anak usia dini. Global Eksekutif Teknologi.

Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrument penelitian.

Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA (JPPPI)*.

Ningsih, T. R., Haryanto, S., & Munawaroh, H. (2022). Peningkatan Perkembangan Bahasa Aud Melalui Permainan "Celemek Bimsalabim" Di Tk Shafiya Smart School Tahun Ajaran 2021/2022. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 139-148.

Nugroho, E. (2018). *Prinsip-prinsip menyusun kuesioner*. Universitas Brawijaya Press.

Nur, S. E. H., Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Rachmayani, I. (2021). Pemetaan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Gugus III Kecamatan Batukliang Tahun 2021. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(4), 360-366.

Putri, M., Astini, B. N., Karta, I. W., & Suarta, I. N. (2021). Pengembangan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan

Kognitif, Bahasa dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Elementary and Childhood Education*, 2(4), 367-372.

Salama, N., Hikrawati, H., & Harisa, H. (2023). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Guru PAUD. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 108-112.

Shaleh, M. (2023). Pola Asuh Orang Tua dalam Mengembangkan Aspek Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 86-102.

Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.

Susanto, A.(2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangam (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, 5(3), 111-118.

Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221-228.

LAMPIRAN

Lampiran 1

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Validator : Oka Irmade, S.Pd, M.Pd

Ahli Bidang : Media Pembelajaran

Jawablah dengan memberi symbol (✓) centang pada nomor yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

No	Indikator	Penilaian			
	Kualitas dan Tampilan Produk	4	3	2	1
1.	Keawetan produk	✓			
2.	Keamanan produk	✓			
3.	Dapat digunakan dengan baik seperti, dapat dilipat,dapat menempel macam gambar/bentuk ekspresi (senyum, sedih, marah, menangis), menghitung jumlah jari	✓			
4.	Praktis	✓			
5.	Mudah digunakan	✓			
6.	Warnanya menarik		✓		
7.	Daya tahan		✓		

Keterangan :

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Kurang baik

1 = Tidak baik

Kesimpulan Validator :

1. Tidak layak di uji cobakan
2. Layak dengan revisi di uji cobakan
3. Layak di uji cobakan

Saran Validator :

...Jika warna dibuat kontras akan lebih menarik

Mengetahui,

Ahli Media

Oka Irmade, S.Pd, M.Pd

SURAKARTA

Lampiran 2

ANGKET RESPON GURU
ALAT PERMAINAN EDUKATIF "CELEMEK EKSPRESI"

Nama : Syamsul Hudda, S.Pd

Instansi : Tk Nuraini

Petunjuk pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu yang telah disediakan
2. Beri tanda ceklis (✓) pada kolom 1,2,3 atau 4 yang ada pada kolom skor

NO.	ASPEK YANG DITANYAKAN	1	2	3	4
1.	Penampilan APE "Celemek Ekspresi" secara keseluruhan menarik				✓
2.	Tujuan pembelajaran pada APE "Celemek Ekspresi" cukup jelas				✓
3.	Mudah dipahami anak				✓
4.	Adanya APE "Celemek Ekspresi" dapat meningkatkan minat belajar anak				✓
5.	Penggunaan warna dan gambar/pola pada APE "Celemek Ekspresi" cukup membantu pemahaman anak				✓
6.	Pada APE "Celemek Ekspresi" dapat mengenalkan anak tentang macam ekspresi (senyum, sedih, marah, menangis)				✓
7.	Melatih kesabaran anak serta rasa tanggungjawab			✓	
8.	Praktis				✓
9.	Dapat digunakan dengan baik seperti dapat dilipat dan dapat ditempel				✓
10.	Menarik minat belajar anak			✓	

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Saran :

Sudah sangat baik, untuk warna usahakan
Cari warna yang mencolok agar lebih menarik
minat anak.

Kepala TK Nur'aini


Yellow Sri Harjani, S.Pd

UNISRI
SURAKARTA

Lampiran 3

ANGKET VALIDASI KEPALA SEKOLAH ALAT PERMAINAN EDUKATIF "CELEMEK EKSPRESI"

Nama : Yellow Sri Aargani, S.Pd

Instansi : TK Nur'ani

Petunjuk pengisian :

1. Isilah identitas Bapak/Ibu yang telah disediakan
2. Beri tanda ceklis (✓) pada kolom 1,2,3 atau 4 yang ada pada kolom skor

NO.	ASPEK YANG DITANYAKAN	1	2	3	4
1.	Penampilan APE "Celemek Ekspresi" secara keseluruhan menarik			✓	
2.	Mudah dipahami anak				✓
3.	APE mampu meningkatkan aspek sosial emosional anak				✓
4.	Sesuai dengan kebutuhan dan usia anak			✓	
5.	Penggunaan warna dan gambar/pola pada APE "Celemek Ekspresi" cukup membantu melatih konsentrasi anak				✓
6.	Pada APE "Celemek Ekspresi" dapat mengenalkan anak tentang macam ekspresi (senyum, sedih, marah, menangis)				✓
7.	Melatih kesabaran anak serta rasa tanggungjawab			✓	
8.	Praktis				✓
9.	Dapat digunakan dengan baik seperti dapat dilipat dan dapat ditempel				✓
10.	Menarik minat belajar anak				✓

Lampiran 4

ANGKET HASIL OBSERVASI OLEH PENELITI SEBELUM MELAKUKAN PENGUJIAN APE PADA ANAK

Kelompok : B

Usia : 5-6 Tahun

Nama TK : TK Nur'aini

Lembar observasi ini digunakan sebagai penilaian Kelayakan Alat Permainan Edukatif “Celemek Ekspresi”. Penilaian ini akan bermanfaat untuk penelitian dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Keterangan :

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

NO.	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Anak mau bergantian menggunakan APE			√		

2.	Anak mampu menghargai pendapat temannya	√				
3.	Anak mampu mengekspresikan perasaannya		√			
4.	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat		√			
5.	Minat belajar anak meningkat		√			
6.	Respon anak yang cukup baik terhadap APE			√		
7.	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan		√			
8.	Muncul rasa ingin tahu yang tinggi		√			
9.	Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan			√		
10.	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan		√			

Lampiran 5

ANGKET HASIL OBSERVASI OLEH PENELITI SETELAH MELAKUKAN PENGUJIAN APE PADA ANAK

Kelompok : B

Usia : 5-6 Tahun

Nama TK : TK Nur'aini

Lembar observasi ini digunakan sebagai penilaian Kelayakan Alat Permainan Edukatif "Celemek Ekspresi". Penilaian ini akan bermanfaat untuk penelitian dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Keterangan :

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

NO.	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Anak mau bergantian menggunakan APE					√

2.	Anak mampu menghargai pendapat temannya				√	
3.	Anak mampu mengekspresikan perasaannya					√
4.	Anak dapat mempraktekkan ekspresi yang mereka lihat			√		
5.	Minat belajar anak meningkat				√	
6.	Respon anak yang cukup baik terhadap APE				√	
7.	Anak mau mendengarkan guru saat menjelaskan APE yang akan digunakan			√		
8.	Muncul rasa ingin tahu yang tinggi					√
9.	Anak mampu beradaptasi dengan APE yang digunakan					√
10.	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan			√		

Lampiran 6

DATA HASIL WAWANCARA

DI TK NUR'AINI SURAKARTA

A. Wawancara Kepala Sekolah

Identitas Informan

Nama : Yellow Sri Harjani, S.Pd

Hari/Tanggal : 12 Juni 2023 dan 3 Juli 2023

Tempat : TK Nur'aini Surakarta

Kode Wawancara : W/K.S/F1/12-07-23/03-07-23

Pelaksanaan wawancara yang dilakukan peneliti dilakukan sebelum dan setelah penelitian, berikut ini deskripsinya :

No.	Pertanyaan	Informan	Jawaban
1.	Apakah pembelajaran di TK Nur'aini menggunakan alat permainan edukatif?	W/K.S/F1/12-07-23	Sudah, tetapi jarang dan hampir tidak pernah. Terutama di kelompok B yang sangat mengutamakan baca tulis di kelas dengan menggunakan lembar kerja siswa
2.	Apakah dengan upaya meningkatkan sosial emosional anak usia dini di TK Nur'aini Surakarta sudah berjalan	W/K.S/F1/12-07-23	Upaya meningkatkan sosial emosional anak sudah dilakukan oleh guru, namun anak-anak masih sulit dan sering mengeluh karena pembelajaran yang

	dengan baik?		monoton setiap harinya.
3.	Apakah proses pembelajaran oleh guru di TK Nur'aini Surakarta sudah berjalan dengan baik ?	W/K.S/F1/12-07-23	Sudah, sebelum kegiatan pembelajaran hari sebelumnya guru sudah mempersiapkan rencana pembelajaran (RPPH) dan sharing kepada guru lain serta kepala sekolah. Bagaimana cara mengatasi masalah agar anak dapat belajar dengan baik dan tidak merasa bosan yang akan mengakibatkan anak berontak dan mempengaruhi sosial emosional anak usia dini khususnya pada anak kelompok B di TK Nur'aini Surakarta.
4.	Apakah kegiatan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif "Celemek Ekspresi" dapat meningkatkan sosial emosional anak usia dini?	W/K.S/F1/03-07-23	Pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif "Celemek Ekspresi" sudah cukup dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini khususnya pada kelompok B di TK Nur'aini Surakarta.
5.	Apa saja hal positif yang didapatkan ketika	W/K.S/F1/03-07-23	Dapat membuat anak senang, kreatif dan mau bekerjasama

pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi”?	serta sabar dalam antri menggunakan alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi”. Dalam pembelajaran tidak monoton sehingga anak-anak tidak merasa bosan.
--	---

B. Wawancara Guru Kelas (Kelompok B) TK Nur’aini Surakarta

Identitas Informan

Nama : Syamsul Hudda, S.Pd
 Hari/Tanggal : 12 Juni 2023 dan 3 Juli 2023
 Tempat : TK Nur’aini Surakarta
 Kode Wawancara : W/G/F1/12-07-23/03-07-23

No.	Pertanyaan	Informan	Jawaban
1.	Bagaimana cara guru meningkatkan sosial emosional anak kelompok B di TK Nur’aini Surakarta?	W/G/F1/12-07-23	Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru untuk meningkatkan sosial emosional anak, biasanya guru sharing kepada kepala sekolah dan guru lain, bagaimana agar pembelajaran tidak membosankan dan bagaimana agar anak-anak dapat terkontrol emosinya. Namun, pada

			pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan sosial emosional anak, guru hanya menjelaskan dengan kata-kata. Sehingga anak masih bingung dan sering tidak nurut serta merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran.
2.	Apakah guru merasa ada hambatan ketika kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan sosial emosional anak khususnya pada kelompok B di TK Nur'aini Surakarta?	W/G/F1/12-07-23	Dikarenakan saya awalnya lulusan ekonomi lalu lanjut S1 Paud, saya mengalami hambatan ketika mengajar. Saya juga sering merasa gemas karena anak-anak sulit dikontrol
3.	Bagaimana menurut pendapat bapak terkait penelitian saya, yaitu penggunaan alat permainan edukatif "Celemek Ekspresi"? Apakah sudah cukup dapat meningkatkan sosial emosional anak usia dini khususnya	W/G/F1/03-07-23	Menurut saya setelah adanya penelitian ini, saya merasa terbantu saat kegiatan pembelajaran. Anak-anak merasa senang dan tidak bosan, sehingga emosi anak dapat terkontrol dengan cukup baik.

	pada kelompok B di TK Nur'aini Surakarta?		
4.	Apakah anak sudah menunjukkan ketertarikan pada alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi” dalam meningkatkan sosial emosional anak khususnya kelompok B	W/G/F1/03-07-23	Anak sudah sangat menunjukkan ketertarikan pada kegiatan pembelajaran menggunakan “Celemek Ekspresi”. Anak juga mampu mengontrol emosi dan kesabarannya dalam mengantri bergantian menggunakan alat permainan edukatif “Celemek Ekspresi”. Nantinya akan digunakan lagi sebagai alat pembelajaran anak usia dini khususnya pada kelompok B di TK Nur'aini Surakarta.

Lampiran 7

Kegiatan Pengujian Dengan Alat Permainan Edukatif “Celemek Ekspresi”

Uji Coba APE Pada Anak Kelompok B



Foto Observasi Dengan Anak Kelompok B



Lampiran 8


YAYASAN PERGURUAN TINGGI SLAMET RIYADI SURAKARTA
UNIVERSITAS SLAMET RIYADI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 E-mail : info_fkip@unisri.ac.id Homepage : www.unisri.ac.id
 Jl. Sumpah Pemuda No.18, Joglo, Banjarsari, Surakarta Kode Pos 57136 Telp. (0271) 851147 Fax. (0271) 851147

Nomor : /S5/AK/2024
 Hal : Ijin Penelitian
 20 Desember 2024

Yth. : Kepala Sekolah
 TK Nur ' Aini
 Surakarta

Dalam rangka menyelesaikan studi program S-1, dengan ini perkenankan kami mohon bantuan ijin untuk mengadakan penelitian/survey bagi mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : SYIFA AWALIAH
 NIM : 19560005
 Program Studi : PG-PAUD
 Tahun Akademik : 2024/2025
 Dengan judul : Efektifitas APE " CELEMEK EKSPRESI' untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nur'Aini Surakarta

Adapun rencana waktu penelitian akan dilaksanakan pada : Bulan Desember 2024 – Januari 2025.

Kemudian atas perkenannya diucapkan terima kasih.


 Dekan,
 Dr. Sri Handayani, S.Pd>M.Hum
 NIPY. 0106.0228



30% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 29% Internet sources
- 20% Publications
- 13% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.





96	Internet	eprints.ukh.ac.id	<1%
97	Internet	id.123dok.com	<1%
98	Internet	repository.unmuha.ac.id	<1%
99	Publication	Anis Kumala Fasha, Hibana Hibana. "Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Ala...	<1%
100	Publication	Lestari Christine Hura, Ahmad Samawi, Wuri Astuti. "Pengembangan Buku Cerita ...	<1%
101	Publication	Salpina Salpina. "IMPLEMENTASI PERMAINAN SUPER SMART KIDS UNTUK MENIN...	<1%
102	Internet	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	<1%
103	Internet	etheses.uinsgd.ac.id	<1%
104	Internet	jurnal.stie-aas.ac.id	<1%
105	Internet	www.eprints.unram.ac.id	<1%
106	Publication	Dina Hanifah, Alwen Bentri, Zuwirna Zuwirna, Mutiara Felicita Amsal. "Pengemba...	<1%
107	Student papers	Dongguk University	<1%
108	Publication	HM. Nasron HK, Jazila Anaka Putri, Elvis Winda, Nur Fitriya Zulkarnain. "Sumber B...	<1%
109	Publication	Isnainia Solicha, Suyadi Suyadi. "Terapi Sensori Integrasi untuk Anak Downsyndr...	<1%





26	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia	<1%
27	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
28	Internet	repository.ub.ac.id	<1%
29	Internet	repository.iainbengkulu.ac.id	<1%
30	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
31	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta	<1%
32	Internet	jurnal.ardenjaya.com	<1%
33	Internet	journal.publication-center.com	<1%
34	Internet	jurnal.unw.ac.id	<1%
35	Internet	repositori.uin-alauddin.ac.id	<1%
36	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
37	Internet	journal.umpalopo.ac.id	<1%
38	Internet	text-id.123dok.com	<1%
39	Internet	repository.dinamika.ac.id	<1%





40	Internet	jurnal.untad.ac.id	<1%
41	Internet	eprints.umm.ac.id	<1%
42	Student papers	Universitas Pamulang	<1%
43	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
44	Student papers	Universitas Sebelas Maret	<1%
45	Internet	aryabatu1.wordpress.com	<1%
46	Internet	conference.umk.ac.id	<1%
47	Internet	repository.unja.ac.id	<1%
48	Internet	m.moam.info	<1%
49	Internet	repository.stain-madina.ac.id	<1%
50	Internet	www.kompasiana.com	<1%
51	Student papers	Universitas Muria Kudus	<1%
52	Internet	core.ac.uk	<1%
53	Internet	jppipa.unram.ac.id	<1%





54	Internet	repository.stie-sak.ac.id	<1%
55	Internet	www.siafif.com	<1%
56	Publication	Anggit Grahito Wicaksono, Jumanto Jumanto, Oka Irmade. "Pengembangan medi...	<1%
57	Internet	files.osf.io	<1%
58	Internet	murhum.ppjpaud.org	<1%
59	Internet	repository.unj.ac.id	<1%
60	Internet	semdiklat.ivet.ac.id	<1%
61	Internet	attaqwa.pdfaii.org	<1%
62	Internet	journal.stkipsubang.ac.id	<1%
63	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%
64	Internet	proceedings.upi.edu	<1%
65	Internet	www.scribd.com	<1%
66	Internet	e-journal.umc.ac.id	<1%
67	Internet	pdfs.semanticscholar.org	<1%





68	Internet	ulilalbabbinstitute.com	<1%
69	Publication	Yuning Eka Rahma Wati, Riyan Jaya Sumantri, Irwanto, Anggoro Dwi Cahyo. "Rel...	<1%
70	Internet	moam.info	<1%
71	Publication	Halimatus Sakdiyah. "MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK PADA KELOMP...	<1%
72	Internet	e-campus.iainbukittinggi.ac.id	<1%
73	Internet	ecampus.uinmybatusangkar.ac.id	<1%
74	Internet	eprints.umk.ac.id	<1%
75	Internet	journal.uny.ac.id	<1%
76	Internet	repository.uin-suska.ac.id	<1%
77	Internet	www.materibelajar.id	<1%
78	Internet	eprints.ums.ac.id	<1%
79	Internet	files1.simpkb.id	<1%
80	Internet	repository.unej.ac.id	<1%
81	Publication	Intan Wahyuni Hasibuan, Arlina Arlina, Enny Nazrah Pulungan. "Upaya Meningka...	<1%





Top Sources

29% Internet sources
20% Publications
13% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.radenintan.ac.id	3%
2	Internet	repository.upi.edu	1%
3	Internet	repository.uinjambi.ac.id	1%
4	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
5	Internet	repository.uinsu.ac.id	<1%
6	Internet	eprints.iain-surakarta.ac.id	<1%
7	Internet	journal.kurasinstitute.com	<1%
8	Student papers	Universitas Slamet Riyadi	<1%
9	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
10	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
11	Internet	repository.unsri.ac.id	<1%





124	Internet	idoc.pub	<1%
125	Internet	journal.stainim.ac.id	<1%
126	Internet	jptam.org	<1%
127	Internet	www.jurnal.minartis.com	<1%
128	Publication	Dini Putri Pratiwi, Deni Widjayatri. "THE EFFECTIVENESS OF EDUPEARL BO EFEKTIV..."	<1%
129	Publication	Mikasari Nasution, Hidayat Hidayat. "Pengembangan Media Pembelajaran Geom..."	<1%
130	Publication	Muhammad Roni Septiawan. "HUBUNGAN PERKEMBANGAN MENTAL-EMOSIONA..."	<1%
131	Publication	Ramli Muasmara, Mhd. Abror, Syukri Ernayati Nurintan Sahri Sinaga, Nadya Nela ...	<1%
132	Publication	Rini Mustikasari Kurnia Pratama. "ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBAHAN LIMB..."	<1%
133	Publication	Sulistiyani Puteri Ramadhani, Arita Marini, Syarief Sumantri. "Bagaimana Pengelo..."	<1%
134	Internet	e-masgali.blogspot.com	<1%





96	Internet	eprints.ukh.ac.id	<1%
97	Internet	id.123dok.com	<1%
98	Internet	repository.unmuha.ac.id	<1%
99	Publication	Anis Kumala Fasha, Hibana Hibana. "Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Ala...	<1%
100	Publication	Lestari Christine Hura, Ahmad Samawi, Wuri Astuti. "Pengembangan Buku Cerita ...	<1%
101	Publication	Salpina Salpina. "IMPLEMENTASI PERMAINAN SUPER SMART KIDS UNTUK MENIN...	<1%
102	Internet	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	<1%
103	Internet	etheses.uinsgd.ac.id	<1%
104	Internet	jurnal.stie-aas.ac.id	<1%
105	Internet	www.eprints.unram.ac.id	<1%
106	Publication	Dina Hanifah, Alwen Bentri, Zuwirna Zuwirna, Mutiara Felicita Amsal. "Pengemba...	<1%
107	Student papers	Dongguk University	<1%
108	Publication	HM. Nasron HK, Jazila Anaka Putri, Elvis Winda, Nur Fitriya Zulkarnain. "Sumber B...	<1%
109	Publication	Isnainia Solicha, Suyadi Suyadi. "Terapi Sensori Integrasi untuk Anak Downsyndr...	<1%

