



Efektivitas Media Tebak Gambar Dalam Menstimulasi Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Tamarunang

Sitti Nurhidayah Ilyas¹, Muhammad Yusri Bachtiar², Syamsuardi³, A. Sri Wahyuni Asti⁴, Nurwahdaniah.⁵

¹ PG PAUD, Universitas Negeri Makassar

² PG PAUD, Universitas Negeri Makassar

³ PG PAUD, Universitas Negeri Makassar

⁴ PG PAUD, Universitas Negeri Makassar

⁵ PG PAUD, Universitas Negeri Makassar

DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.ID artikel

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan media tebak gambar efektif dalam menstimulasi kemampuan sosial emosioanal anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Tamarunang. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekaran kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK pertiwi Tamarunang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 25 orang anak. Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru kelompok B dan Kepala Sekolah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi/arsip laporan. Pengecekan keabsahan temuan dalam penelitian yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari reduksi data, sajian data dan penarikan simpulan/verivikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di TK Pertiwi Tamarunang menggunakan media tebak gambar dalam menstimulasi kemampuan sosial emsosional anak usia 5-6 tahun yang berfokus pada kemampuan anak dalam menyesuaikan diri, kemampuan anak dalam mengendalikan emosi dan kemampuana anak dalam memecahkan masalah

Kata kunci: Media Tebak Gambar, Sosial Emosional

Abstract

emotional abilities of children aged 5-6 years at Pertiwi Tamarunang Kindergarten. The research approach used is a qualitative approach with descriptive qualitative research type. The population in this study were children aged 5-6 years at Pertiwi Tamarunang Kindergarten. The sample in this study consisted of 25 children. The research objects used in this study were group B teachers and the Principal. Data collection techniques in the study were interviews, observation and documentation/archival reports. Checking the validity of the findings in the study, namely triangulation of sources and triangulation of techniques. Data analysis techniques in this study consisted of data reduction, data presentation and conclusion drawing/verification. The results of this study indicate that the implementation of learning in Pertiwi Tamarunang Kindergarten uses picture guessing media in stimulating the social-emotional abilities of children aged 5-6 years which focuses on children's ability to adjust, children's ability to control emotions and children's ability to solve problems.

Keywords: *Picture Guessing Media, Social Emotional.*

Copyright (c) 2024, Sitti Nurhidayah Ilyas, Muhammad Yusri Bachtiar, Syamsuard, A. Sri Wahyuni Asti, Nurwahdaniah.

□ Corresponding author:

Email Address: nurwahdaniah07@gmail.com, nurhidayah.ilyas@unm.ac.id, m.yusri@unm.ac.id syamsuardi@unm.ac.id, sriwahyuniasti2@unm.ac.id

Received 01-05 2024, Accepted 10-05-2024, Published 19-05-2024

PENDAHULUAN

Pendidikan untuk anak-anak usia dini adalah aspek krusial untuk menyiapkan mereka bagi tahap-tahap pendidikan selanjutnya di jenjang yang lebih tinggi. Pada intinya, pendidikan usia dini mencakup berbagai usaha dan langkah yang diambil oleh para pendidik dan orang tua dalam mengurus, mendidik, dan mengasuh anak, dengan menciptakan suatu lingkungan yang mendukung di mana anak dapat mengeksplorasi dan memanfaatkan pengalaman-pengalaman yang memungkinkan mereka untuk belajar dan memahami hal-hal baru dari lingkungannya, dengan cara mengobservasi, meniru, dan bereksperimen yang dilakukan berulang-ulang dan melibatkan semua kemampuan serta kecerdasan yang mereka miliki (Ilyas & Lismayani, 2023).

Pendidikan anak usia dini memerlukan usai yang matang untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang berikutnya. Hak ini juga dikemukakan oleh Rianti dkk., (2022) bahwa otak manusia mengalami perkembangan yang paling pesat diusi dini. Oleh karena itu, pemberian pendidikan yang disesuaikan dengan usianya akan sangat berpengaruh pada individu, secara tidak langsung pondasi awal dalam kehidupan dimulai dari pendidikan anak usia dini.

Di Indonesia anak usia dini pada umumnya merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak yang bersifat unik. Masa ini juga disebut *Golden Age* yaitu masa emas anak, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak akan tergantikan pada masa mendatang. Munawwirah, Parwoto & Ilyas (2021) mengemukakan juga bahwa pada masa *Golden Age* Anak-anak memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi dan akan melakukan segala cara untuk memuaskan rasa ingin tahunya. Selain itu, mereka secara alami sangat aktif. Anak-anak cenderung bergerak ke mana pun yang menarik minat atau menyenangkan bagi mereka. Dalam kehidupan sehari-hari, mereka seringkali menghadapi berbagai masalah dan rintangan, seperti bersaing mendapatkan mainan dengan teman sebayanya, kesulitan dalam memahami aturan permainan, dan lain sebagainya.

Usia dini merupakan tahap krusial dalam perkembangan seorang individu, sering disebut sebagai usia emas. Pengalaman yang diperoleh selama periode ini dapat mempengaruhi anak sepanjang hidup mereka. Oleh karena itu, sangat penting dalam pendidikan usia dini untuk mengimplementasikan langkah-langkah yang signifikan dan strategis untuk membekali anak-anak mulai dari usia ini.. Asti & Syamsuardi (2021)

Salah satu perkembangan yang perlu di stimulasi adalah perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial emosional merupakan dua aspek yang berlainan,

namun dalam kenyataannya saling mempengaruhi satu sama lain. Meskipun kemampuan sosial dan emosional adalah dua kemampuan yang berbeda, kedua kemampuan tersebut saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain.. Laura E Berk (Tatminingsih, 2019) Dikatakan bahwa emosi anak-anak, yang diungkapkan melalui tanda-tanda seperti tersenyum, menangis, atau menunjukkan perhatian, memiliki pengaruh yang kuat terhadap orang lain. Sebaliknya, reaksi emosional anak-anak juga dapat dipengaruhi oleh perilaku orang lain.

Emosional adalah cerminan dari karakter seorang anak dalam bertindak, terutama menghadapi permasalahan. Lazimnya, setiap anak akan menampilkan kualitas emosionalnya ketika dibenturkan dengan permasalahan. Maka dari itu, penting untuk mendalami perkembangan emosional anak agar dapat memberikan 'asupan' sesuai dengan tahap perkembangannya. Menurut syamsudin, (Zwagery, 2021) Emosi merupakan suatu suasana yang rumit yang mendahului atau timbul sebelum suatu perilaku terjadi, serta suatu keadaan perasaan yang kompleks dan getaran mental yang menyertainya. Dalam hal lain, emosi bisa diartikan sebagai kondisi kompleks yang melibatkan aspek mental dan fisik, yang diiringi oleh perubahan biologis yang terjadi bersamaan dengan manifestasi perilaku tertentu.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Tatminingsih, (2019) yang mengatakan Kemampuan emosional seseorang mengacu pada kapasitas mereka untuk bereaksi atau merespons suatu peristiwa yang mereka hadapi. Kapasitas ini adalah keadaan rumit yang bermanifestasi sebagai perasaan atau getaran jiwa yang mengikut pada perilaku secara langsung disebabkan oleh reaksi biologis. Anak-anak bereaksi secara emosional dengan cukup kuat. Kemampuan emosional pada anak usia dini termanifestasi dalam ciri-ciri sebagai berikut: reaksi emosional anak secara individual, kemampuan anak untuk dengan mudah mengubah respons emosionalnya, munculnya reaksi emosional terhadap peristiwa berdasarkan keinginannya, dan kemampuan untuk mengenali kondisi emosinya melalui gejala-gejala tingkah lakunya.

Aspek sosial seorang anak berkaitan dengan interaksinya dengan orang-orang di sekitarnya. Sejak bayi yang belum bisa melihat dengan jelas, mereka sudah dapat merespon suara dan memfokuskan perhatian pada sumber suara seperti halnya orang dewasa. Ini menegaskan bahwa manusia secara alami adalah makhluk sosial yang tertarik pada interaksi sosial. Selama periode awal kehidupan, yang dikenal sebagai masa anak usia dini, anak-anak mulai membangun rasa kepercayaan terhadap lingkungannya. Dengan perawatan yang lembut, penuh kasih sayang, dan perhatian yang konsisten, anak akan merasa aman dan nyaman secara sosial, yang merupakan dasar penting dalam mengembangkan kepercayaan terhadap lingkungan. Anak yang memiliki rasa kepercayaan terhadap lingkungannya akan lebih mudah mengembangkan kedekatan dengan orang lain. tanpa merasa malu-malu atau takut, dengan kata lain anak dapat berinteraksi dengan baik.

Anak memiliki dunia pada masa pertumbuhannya dan perkembangannya, dimana pada masa anak usia dini anak tersebut anak akan senantiasa untuk bermain, tentu dalam hal ini sudah menjadi karakter anak Amal & Herlina (2021). Setiap anak memang memiliki perkembangan yang tentu tidak sama karena setiap perkembangan anak aka nada penyebabnya, tentu dalam hal ini terkait dengan faktor pola asuh, stimulasi dan pengaruh terhadap lingkungan yang sering terjadi, hal ini akan memberikan dampak pada perkembangan social emosional anak.

Kemudian salah satu pemicu perkembangan sosial emosional anak menjulang tinggi yaitu bermain sambil belajar karena bermain adalah bagian kehidupan anak usia dini yang membarikan kemampuan yang baik tentu akan dapat berkomunikasi dengan anak lainnya, dimana anak akan menunjukkan karakter anak dalam permainan tersebut.

Dalam hal ini tercantum aspek sosial emosional yang harus didampingi karena kemampuan sosial emosional hal yang perlu diberi tanggapan yang benar dan sesuai dengan kemampuan anak usai dini. Hal ini perlunya diperhatikan karena sedang berada di fase semarangnya terjadi sosial emosional anak buruk, hal ini dapat terjadi karena adanya digital di era anak usai dini. Hal ini sejalan dengan Dzulfadhilah, F dkk (2023) mengemukakan bahwa jejak digital akan memberikan dampak buruk pada anak karena kurangnya komunikasi anak dengan temannya yang diakibatkan karena digital berupa Handphone dan hal tersebut dapat menjerumuskan anak berada dalam golongan generasi Alpha, generasi yang memicu pada era serba digital yang memberikan dampak kurangnya komunikasi secara face to face.

Pancaran Sosial emosional anak itu memiliki rasa yang sementara berdasarkan suasana hatinya apakah itu senang atau tidak semua berdasarkan suasana hati anak. Dimana reaksi yang sering berubah-ubah pada anak tersebut. kadang membuat anak sulit untuk diajak bermain, komunikasi, kerjasama, dan menunjukkan rasa percaya diri anak. Hal tersebut dapat menghambat perkembangan kemampuan sosial emosional anak. Dan juga menjadi tantangan untuk guru dan orang tua. Pernyataan ini diperjelas dengan hasil penelitian Pratiwi, N. dkk. (2021) yang menunjukkan kesulitan guru dalam meningkatkan sosial emosional Pada aspek kerjasama, 77% dari guru menyatakan bahwa mereka menghadapi kendala, yang menunjukkan bahwa hampir semua guru mengalami kesulitan dalam hal ini. kendala dalam meningkatkan sosial emosional anak pada aspek Kerjasama.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti menemukan fakta lapangan di TK Pertiwi Tamarunang yang diungkapkan langsung oleh salah satu orang tua siswa yang menerangkan bahwa anaknya lebih sering didalam rumah bermain sendiri dan tidak ingin berinteraksi dengan teman-temannya. Dan fakta lapangan itu sendiri diperkuat kembali dengan pernyataan guru di TK Pertiwi Tamarunang tempat melakukan penelitian bahwa anak cenderung kurang dalam segi Kerjasama atau bahkan sekedar bermain kelompok. Cenderung anak hanya ingin bermain sendiri atau minimal bermain berdua saja. Hal ini dapat berdampak terhadap anak yang lainnya, tidak percaya diri untuk bermain bersama atau dapat dikatakan takut kembali ditolak untuk bermain bersama. Sehingga dapat membatasi interaksi antara anak. Hal ini tentu menjadi fenomena-fenomena alasan pentingnya penerapan media tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan Sosial Emosional anak usia dini.

Dengan permasalahan diatas, guru di TK Pertiwi Tamarunang memilih metode sarana pengajaran yang efektif untuk mengatasinya, yaitu menggunakan media tebak gambar. Media tebak gambar melibatkan indera mulut, telinga dan mata dalam memberikan pesan berantai untuk dapat menebak gambar apa yang dimaksud. Dengan begitu media tebak gambar dapat dilakukan untuk anak dengan permainan yang menyenangkan dan disukai anak. Selain itu, permainan tebak

gambar bermanfaat untuk melatih kemampuan berpikir dan memperbaiki kemampuan komunikasi anak. Tujuan dari permainan ini adalah untuk memotivasi anak dalam belajar dan menarik minat mereka terhadap proses pembelajaran. Suasana yang menyenangkan dari permainan tersebut membuat anak menjadi lebih santai dan terbuka dalam menerima konsep belajar sambil bermain.

Berdasarkan permasalahan diatas maka salah satu solusi yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan media tebak gambar. Sebagaimana media tebak gambar ini memiliki kecocokan dengan tingkat kemampuan sosial emosional anak.

Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang di teliti oleh Helmita & Salwiah, (2019) dimana Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keberhasilan dari peneliti terbukti dengan hasil penelitinnya yaitu Hasil belajar yang diukur dari peningkatan daya ingat anak setelah berpartisipasi dalam permainan tebak gambar menunjukkan peningkatan sebesar 88,20%. Oleh karena itu, kegiatan permainan kartu tebak gambar terbukti dapat meningkatkan daya ingat anak.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh peneliti Ayu et al., (2022) Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan terhadap pengguna aplikasi game edukatif tentang pengenalan hewan langka,, dengan menggunakan game edukasi tebak gambar terbukti efektif.

METODOLOGI

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. yang memungkinkan interpretasi yang komprehensif terhadap temuan-temuan yang ada menurut Creswell & Guetterman, (2019). Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK pertiwi Tamarunang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 25 orang anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi/arsip laporan. Pengecekan keabsahan temuan dalam penelitian yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu. ini Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari reduksi data, sajian data dan penarikan simpulan/verifikasi. Penelitian ini menggunakan alat dan bahan yang sederhana yaitu menggunakan media tebak gambar, yang memberikan banyak manfaat untuk perkembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif berupa jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian kualitatif deskriptif ini menjelaskan metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrument kunci. yang menggambarkan bagaimana bentuk kejadiannya dalam memainkan media tebak gambar tersebut, Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di lingkungan sekolah TK Pertiwi Tamarunang, di mana guru dan kepala sekolah secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Observasi penelitian ini berlangsung selama 1 pekan dan dalam mengumpulkan wawancara dalam penelitian ini berlangsung selama 1 pekan. Susan Stainback (Sugiyono, 2013) Menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, fokus utama adalah pada aspek validitas. Data atau temuan dalam penelitian kualitatif dianggap valid jika tidak terdapat perbedaan antara apa yang dilaporkan oleh peneliti dan kejadian sebenarnya pada objek yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Kegiatan pembelajaran di kelompok umur 5-6 tahun TK Pertiwi Tamarunang biasanya dimulai dengan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), yang berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik tentang apa yang akan diajarkan dan bagaimana teknis pelaksanaannya, termasuk pemilihan media yang akan digunakan. Pengamatan lapangan dan tinjauan dokumen menunjukkan bagaimana guru mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran.



Figure 1. Kegiatan Bermain Tebak Gambar

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media merupakan suatu keharusan dalam mengajar anak usia dini. Pemanfaatan media adalah fungsi untuk memberikan efek yang mendakati wujud dalam keberlangsungan belajar. Hal ini diperlukan untuk membuat anak semangat dalam belajar. Dalam hal ini di TK Pertiwi Tamarunang menggunakan media tebak gambar berupa gambar Binatang dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Para pendidik telah merancang proses pembelajaran dengan cermat berdasarkan pengamatan di TK Pertiwi Tamarunang. Hal ini dilakukan pada akhir setiap hari pembelajaran setelah anak-anak pulang ke rumah masing-masing. Pendidik terlibat dalam diskusi dengan rekan sejawat, dipandu langsung oleh kepala sekolah untuk mengevaluasi pembelajaran harian dan mempersiapkan diri untuk pembelajaran di hari berikutnya. Perencanaan ini didukung oleh berbagai media pembelajaran yang secara efektif meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak yang lebih optimal. Dalam hal ini peneliti melakukan sebuah perencanaan dalam meneliti melalui observasi dan wawancara dapat dilihat bagaimana media tebak gambar dipraktikkan di TK Pertiwi Tamarunang. Adapun langkah-langkah dalam memainkan media tebak gambar yaitu:

1. Membentuk kelompok terdiri dari 5 orang setelah itu guru akan mengatur barisan anak dengan rapi
2. Setelah barisan anak sudah rapi, anak akan menutup telinga masing-masing, setelah itu guru memberikan clue pada anak pertama
3. Anak pertama akan menyampaikan pesan kepada teman lainnya terkait clue suara binatang atau makanan binatang, bentuk penyampaiannya yaitu dengan cara berbisik dari anak pertama sampai dengan anak yang terakhir atau anak yang berada di barisan kelima
4. Kemudian anak terakhir atau anak yang kelima akan menebak gambar binatang apa yang dimaksud dan mencari gambar pada media yang sudah

disiapkan oleh guru, lalu menunjukkan kepada guru apakah gambar yang dimaksud benar atau salah

5. Permainan ini dilakukan secara bergiliran sampai semua anak berada di posisi terakhir untuk menebak gambar.

Implementasi

Pendidikan untuk anak usia dini merupakan Pendidikan yang menuntut pendidik kreatif dalam proses belajar hal ini tidak terlepas bagaimana guru dapat membuat sebuah Media yang bisa dimainkan oleh anak-anak berfungsi sebagai alat pendukung dalam pembelajaran. merupakan bagian dari proses perencanaan dalam manajemen pembelajaran di satuan Pendidikan taman kanak-kanak. Hal ini didasari bahwa pentingnya media menurut Purwani dkk., (2019) menyatakan media adalah bentuk alternatif yang sangat membantu dalam proses pembelajaran yang sangat berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Media tebak gambar adalah media berupa gambar yang dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menumbuhkan imajinasi anak, menebak gambar dapat dilakukan dengan cara melalui pesan berantai dimana akan dibentuk dalam 2 tim, yang dapat mengasah otak anak dan yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Menurut Bachtar, Rusmayadi & Herman (2021) dalam proses pembelajaran anak yang berfokus pada peningkatan kemampuan sosial emosional menyatakan bahwa kebijakan harus ditegaskan dalam proses belajar mengajar dalam berbagai macam media sebagai pengantar pesan guru kepada si penemrima yaitu murid, hal ini salah satu media yang disarankan yaitu media tebak gambar yang efektif untuk anak dalam peningkatan kemampuan sosial emosional anak yang dilakukan dan mainkan bersama dalam proses Kerjasama.

Setiap anak memiliki sosial yang cenderung tak sama, berbagai macam yang memberikan dampak baik itu permasalahan dalam diri anak maupun permasalahan dalam luar anak itu sendiri dan hal ini dapat dilihat sebagai berikut ada 3 macam yang menjadi pemicunya yaitu:

- a. Pengaruh pada jati diri sendiri
- b. Adanya perpecahan dalam proses tumbuh kembangnya anak
- c. Dampak dari pergaulan yang bebas dilingungan yang buruk

Menurut Aghnaita & Irmawati. (2022) terdapat tiga kondisi utama yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, yaitu:

1. Kondisi fisik

Kondisi fisik Yaitu apabila kondisi keseimbangan tubuh anak terganggu yang diakibatkan karena kelelahan, kesehatan yang memburuk, adanya kondisi yang mengganggu anak, gangguan kronis, perubahan kelenjar, atau perubahan yang berasal dari perkembangan lainnya.

2. Kondisi psikologis

Kondisi psikologis Beberapa di antaranya termasuk rendahnya tingkat kecerdasan, tidak tercapainya tingkat aspirasi yang diinginkan, serta rasa cemas.

3. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan diantaranya diakibatkan oleh adanya ketegangan di lingkungan, jadwal yang ketat, perilaku orang tua, suasana otoriter di sekolah,

serta terlalu banyak pengalaman yang membuat anak gelisah sehingga memicu anak menunjukkan emosinya secara berlebihan

Indikator yang digunakan untuk kemampuan sosial emosional anak menurut Goleman, (Ariska 2021) yaitu sebagai berikut:

a. Mengenali emosi diri

Memahami emosi sendiri adalah kemampuan untuk mengidentifikasi perasaan ketika perasaan tersebut muncul. Kemampuan ini adalah fondasi dari kecerdasan emosional, yang berarti kesadaran seseorang terhadap emosi yang ia rasakan.

b. Mengetahui emosi

Mengetahui emosi salah satu bentuk upaya bentuk agar dapat mengungkapkan keadaan diri yang memberikan ruang kepercayaan diri pada anak.

c. Penyemangat diri sendiri

Bentuk kenyamanan diri memberikan dorongan untuk memiliki dan mengejar prestasi pada diri anak merupakan pengungkapan perasaan diri yang sangat berdampak baik pada diri anak.

d. Mengetahui emosi orang lain

Bentuk mengetahui emosi orang lain adalah rasa yang memberikan sebuah kelayakan pada diri anak ke orang lain yang dapat memberikan empati adalah rasa yang sangat dapat membantu mengetahui kondisi emosi teman.

e. Membina hubungan

Kemampuan untuk menjalin hubungan adalah keterampilan yang mendukung popularitas, kepemimpinan, dan keberhasilan dalam berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan komunikasi adalah dasar utama untuk berhasil membangun hubungan. Terkadang, seseorang mengalami kesulitan untuk memperoleh apa yang diinginkannya dan juga kesulitan untuk memahami keinginan dan kebutuhan orang lain.

Untuk dapat mengupayakan kemampuan sosial emosioanal anak yang bermutu tentu bersandar pada indikator, adapun menurut Suryana (2019:182) menegaskan terkait indikator mutu sosial emosional tersebut yaitu kualitas empati yang melibatkan perasaan terhadap orang lain, kualitas dalam mengungkapkan dan memahami perasaan, kemampuan menyesuaikan diri, dan kualitas dalam kemampuan memecahkan masalah.

Adapaun indikator yang ingin dilihat dalam meningkatkan sosial emosional anak yaitu

1. Anak dapat menyesuaikan diri
2. Anak dapat mengendalikan emosi
3. Anak mampu memecahkan masalah

Evaluasi

Perkembangan sosial termasuk dalam aspek kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial mencerminkan seberapa efektif seorang anak dapat beradaptasi dalam lingkungan sosialnya, contohnya adalah kemampuan untuk bergantian bermain dengan teman. Tanggung jawab sosial menunjukkan seberapa baik anak bertanggung jawab atas tugasnya, menghormati perbedaan, sadar akan

lingkungannya, dan mampu memenuhi perannya. Perkembangan sosial anak terbentuk dari proses pematangan dan pembelajaran dari berbagai interaksi dengan lingkungan. Perkembangan sosial yang sehat tercapai melalui interaksi sosial yang positif dan peluang yang diberikan untuk membentuk konsep diri yang baik. Bermain memberi anak kesempatan untuk mengembangkan minat dan sikap sosial mereka. Namun, aktivitas yang terlalu didominasi oleh guru dapat menghambat perkembangan emosi dan sosial anak.

Kemampuan sosial emosional adalah upaya untuk memberikan stimulasi pada anak dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui interaksi antara satu dengan yang lain. Ditandai dengan getaran jiwa dan perasaan anak yang mampu anak kendalikan yang melekat pada karakter anak itu sendiri.

Pembahasan

Taman Kanak-Kanak Pertiwi Tamarunang adalah Lembaga Pendidikan yang berada di Gowa, Sulawesi Selatan tepatnya di Jl. Dato Panggungungan sekolah tersebut. yang menerima anak usia dini usia 4-6 tahun. TK Pertiwi Tamarunang mengikuti perkembangan kurikulum yang ada di Indonesia dimana kurikulum yang digunakan adalah kurikulum k13 dan dalam hal ini sedang dalam proses mengikuti kurikulum yang baru yaitu kurikulum merdeka. Usia pra sekolah anak biasanya disebut dengan usia golden age, golden age merupakan masa keemasan anak yang dimana seluruh aspek perkembangan anak sedang dalam keadaan maksimal dan membutuhkan stimulasi. Sebagai orang tua dan tenaga pendidik perlunya memikirkan stimulasi apa yang dapat diberikan kepada anak, agar dapat menjadi bekal untuk melanjutkan Pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

media pembelajaran adalah sumber belajar yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar sebagai media perantara, upaya meningkatkan tercapainya suatu proses pembelajaran dan dapat merangsang setiap perkembangan anak, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda. (Purwandari, E. dkk. 2022; Purwani dkk., 2019; Darihastining dkk, 2020; Darmawan dkk., 2021)

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan Pendidikan. Media tebak gambar berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber informasi ke penerima pesan. Dengan komunikasi sosial emosional akan membentuk respon anak apakah dapat mengendalikan perasaannya atau tidak, tentu dalam hal ini harus didasari dengan bagaimana pendampingan terhadap anak dan bagaimana solusi untuk menghadapi masalah-masalah anak terkait cara bersosial anak dan cara pengendalian rasa emosional anak ketika berada di lingkungan sekitar. Hal ini dipertegas oleh Tatminingsih, (2019) Yang menyebutkan bahwa kemampuan sosial emosional adalah kemampuan seseorang untuk merespon atau bereaksi terhadap peristiwa yang dihadapinya.

Menurut Bachtiar, Ulpi & Hakim (2022), menerangkan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam berhubungan sosial atau merupakan suatu proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi maupun moral agama. Permasalahan yang kerap dihadapi oleh

anak yaitu aspek sosial emosional karena hal ini berdampak langsung bagaimana anak berkomunikasi dan bermain dengan teman sebayanya. Ketika hal kedua yaitu komunikasi dan bermain dengan teman sebaya tidak dapat dilakukan anak, maka bentuk sosial emosional anak akan berdampak buruk karena anak enggan untuk bekerjasama dengan temannya yang lain, anak tidak akan percaya diri tampil dihadapan orang yang banyak, anak bahkan tidak bisa memecahkan masalah dan berbagai macam yang akan berdampak lainnya. Hal tersebut dapat menghambat perkembangan kemampuan sosial emosional anak. Dan juga menjadi tantangan untuk guru dan orang tua. Pernyataan ini diperjelas dengan hasil penelitian Pratiwi, N. dkk. (2021) yang menunjukkan kesulitan guru dalam meningkatkan sosial emosional Pada aspek kerjasama, 77% guru menyatakan bahwa mereka menghadapi kesulitan, yang berarti bahwa hampir semua guru menemui hambatan dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dalam kerjasama.

Selain itu permasalahan yang sering menjadi penghambat anak yaitu penggunaan gadget yang cenderung membuat anak akan bergantung, tentu hal itu akan berdampak kurangnya komunikasi dengan anak yang lainnya. Hal ini sudah dipaparkan oleh peneliti Dzulfadhilah, F dkk (2023) yang mengemukakan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini juga cenderung menimbulkan efek yang negatif seperti menjadi apatis terhadap lingkungan sekitarnya. Sikap apatis anak dapat membuat hubungan komunikasi antar anggota keluarga menjadi tidak berjalan dengan baik. Hal ini tentu akan menjerumuskan anak Mereka adalah bagian dari generasi Alpha, yang tumbuh di zaman digital dan kemajuan teknologi, sehingga mengakibatkan anak-anak kurang berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.

Sebagai tenaga pendidik tentunya harus memiliki cara untuk menumbuhkan rasa ingin belajar dan minat anak. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah aspek sosial emosional anak. Perkembangan sosial emosional anak usia dini perlu distimulus karena sedang berada difenomen yang terjadi dikalangan anak usia dini yaitu semakin kompleknya permasalahan kehidupan dilingkungan sekitar. Maka dari itu setiap permasalahan yang didapatkan perlu diberikan solusi, maka dari itu dalam menanggapi permasalahan anak maka diperlukan media yang dapat membuat anak meeningkatkan kemampuan sossila emosional anak. Dalam permasalahan ini guru di TK Pertiwi Tamarunang menggunakan media tebak gambar. Menurut guru kelas di TK Pertiwi Tamarunang media tebak gambar sangat bagus dalam menumbuhkan rasa percaya diri anak yang dapat membantu dan membangun komunikasi anak dengan baik dan benar. Hal ini sudah dijelaskan oleh Fauziddin (Yulida et al., 2021) yang mengemukakan bahwa Bermain tebak gambar bisa meningkatkan kepercayaan diri anak. Hal ini juga disterakan oleh Musi, Rusmayadi & Bachtiar (2019) Kemampuan sosial mencakup kemampuan untuk mengatasi situasi yang timbul dalam lingkungan sosial, di mana interaksi dilakukan sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Oleh karena itu, penanganan yang tepat diperlukan, seperti menggunakan permainan tebak gambar untuk anak usia 5-6 tahun.

Permainan media tebak gambar ini begitu sederhana, tapi media tebak gambar ini berada ditangan guru kreatif maka akan menumbuhkan suatu manfaat dan tujuan yang tepat untuk kemampuan anak dalam berbagai aspek perkembangan, salah satunya adalah perkembangan sosial emosional anak, media

tebak gambar yang diterapkan di TK Pertiwi Tamarunang efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, terdapat 20% berkembang dengan baik dan 60% berkembang dengan sangat baik. Hal ini sudah diteliti oleh Helmita & Salwiah, (2019) dimana Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keberhasilan dari peneliti terbukti dengan hasil penelitannya yaitu Kemampuan ingatan anak meningkat sebanyak 88,20% setelah bermain permainan tebak gambar. Dengan demikian daya ingat anak ditingkatkan melalui kegiatan permainan kartu tebak gambar. hal ini sejalan dengan yang dilakukan peneliti dimana anak berhasil menerima dan menyampaikan pesan kepada teman yang lainnya, tentu dalam hal mencari gambar binatang diperlukan daya ingat yang kuat dari pesan yang diterima, sehingga dalam hal ini media tebak gambar efektif terhadap anak. Dan penelitian yang relevan juga dilakukan oleh peneliti Ayu et al., (2022) Dari hasil uji coba pada pengguna aplikasi permainan edukasi pengenalan hewan langka, dengan menggunakan game edukasi tebak gambar terbukti efektif. Hal ini cukup dijadikan dasar bahwa dengan bermain media tebak gambar efektif untuk anak dalam meningkatkan aspek sosial emosional anak. Sosial emosional tidak bisa terlepas dari bagaimana anak bisa membangun komunikasi dengan temannya karena dengan komunikasi maka dapat menjalin sosial dengan teman-temannya. Komunikasi yang baik dan benar tidak terlepas bagaimana anak dapat menata bahasa anak hal ini disampaikan oleh peneliti yang relevan yaitu Budianti & Nasution (2020) Permainan tebak gambar dan huruf digunakan untuk mendukung perkembangan bahasa anak dengan memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi gambar berdasarkan ciri-cirinya dan membaca tulisan yang terkait dengan gambar tersebut. Hal ini tentu saling berkaitan antara bahasa yang baik dengan komunikasi karena bahasa yang baik akan menunjukkan sikap komunikasi yang benar.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media tebak gambar mampu menumbuhkan rasa percaya diri anak, anak dapat merasakan bermain dengan teman sebayanya, anak dapat mengendalikan perasaan, anak dapat membentuk kerjasama anak dengan menerima dan menyampaikan pesan yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK Pertiwi Tamarunang. Hal ini berdasarkan data berupa wawancara dan observasi yaitu terdapat 20% anak berkembang dengan baik dan terdapat 60% anak yang berkembang dengan sangat baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Tamarunang dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, maka hasil penelitian ini dapat peneliti simpulkan bahwa media tebak gambar sudah termasuk efektif karena kemampuan guru yang kreatif menerapkan media tebak gambar, suasana bermain sambil belajar yang menyenangkan sehingga tidak jenuh dan membosankan bagi anak. Hal ini berdasarkan data berupa wawancara dan observasi yaitu terdapat 20% anak berkembang dengan baik dan terdapat 60% anak yang berkembang dengan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Amal, A. & Herlina (2021). Pengaruh Keterampilan Origami dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Pada TK Sulawesi Kota

Makassar. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021 "Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19"* (pp. 1217-1225). Universitas Negeri Makassar.

- Asti, A., & Syamsuardi, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Gambar Seri Terhadap Kemampuan Membaca Anak Pada Kelompok Bermain Melati Kabupaten Gowa. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Din*, 3(1), 42-54.
- Ayu, I., Febri, P., Luh, N., Ambaradewi, G., Risaldy, G., Dato, S., Studi, P., & Informatika, T. (2022). Implementasi Game Edukasi Tebak Gambar Hewan. *Jurnal: Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 12(2), 35-42.
- Ayu Putu, F., Luh Gede Ambaradewi, N., & Risaldy Seran Dato, G. (2022). *Implementasi Game Edukasi Tebak Gambar Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. 12(2), 2087-5312.
- Bachtiar, M. Y., Rusmayadi, R., & Herman, H. (2021). Pengembangan Kemampuan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia Dini di TK Riyanti Kabupaten Gowa. In *SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2021 "Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19"*. Universitas Negeri Makassar.
- Bachtiar, M.Y., Ulpi, W., & Hakim, Nurwahidin. (2022). *Perkembangan anak usia 0-7 Tahun*. Ed.1, Cet. 1. Depok:Rajawali Pers.
- Budianti, Y., Rangkuti, I. P., & Nasution, F. (2020). Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial di RA Al Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung. *Jurnal Raudhah*, 8(1), 34-43. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/584>.
- Budiarti, E., & Adar, S. Y. (2023). Impact of Digital Media on Social-Emotional Development in Early Childhood: A Case Study at TK Kartika XX-46 Kendari GoldenAge: *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(2), 89-98. <https://doi.org/10.14421/jga.22023.82-04>
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2019). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594-1602.
- Darmawan, D., Kustandi, C., Syah, R., & Wasan, A. (2021). Implementation of Web-Based SECI Knowledge Management Model For Coastal Communities. *Journal of Nonformal Education*, 7(2), 166-172.
- Dzulfadhilah, F., Asti, A. S. W., & Lismayani, A. (2023). Digital Parenting: Pelatihan Komunikasi Efektif Orang Tua dan Anak Usia Dini di Era Digital. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 218-225.

DOI: /AUDIA.vvix.xxx

- Helmita, W., & Salwiah, S. (2019). Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Permainan Tebak Gambar Di Kelompok B Paud Bintang 9 Kelurahan Lalolara Kec. Kambu Kota Kendari. *Jurnal Smart Paud*, 2(2), 92. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v2i2.7285>
- Ilyas, S. N., & Lismayani, A. (2023). Implementation of Differentiated Learning at TK Islam Plus E-School. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(4), 586-591.
- Munawwirah, B., Parwoto, P., & Ilyas, S. N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Tematik*, 7(1), 17-23.
- Musi, M. A., Rusmayadi, & Bachtiar, Y. (2019). Development of creative game models through natural media. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(5), 297-310.
- Purwani, A., Fridani, L., & Fahrurrozi, F. (2019). Pengembangan media grafis untuk meningkatkan siaga bencana banjir. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55- 67.
- Purwandari, E., Handayani, N., Agusta, O. L., Mabruria, A., & Haryanti, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Vol 9, No 1, hal 47-55.
- Pratiwi, N., Kurniah, N., & Wembrayarli, W. (2021). Kendala-Kendala Guru Paud Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal PENA PAUD*, 2 (1), 32. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v2i1.14730>
- Rianti., Nurjannah, I., Latifah, D., Alifah, N., & Asyiah, A. (2022). Freedom Learning on Early Childhood Education: Implementation of STEAM Method with Loose Parts Media. *GoldenAge: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(2) 99-108. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.72-05>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini, Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenademia Group.
- Tatminingsih, S. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 484. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.170>
- Yulida, I., Elan, & Yusuf, H. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 86-95. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7008>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.

<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>

Zwagery, R. V. (2021). Permainan “Tebak Aku” untuk Menstimulasi Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 59–65.
<https://doi.org/10.21107/pgpauldtrunojoyo.v8i1.10061>