

# PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK

Fenty Adonis<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha,  
Singaraja, Indonesia  
email: fentyadonis30@gmail.com

## Abstrak

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pengembangan sosial siswa, maka diperlukan media dan metode yang dapat memotivasi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan media permainan kooperatif merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Research & Development (R&D)*. Subjek penelitian ini adalah validitas media permainan kooperatif merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode non-tes yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan 6 guru. Instrumen yang digunakan berupa angket penilaian media. Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik analisis data statistik kuantitatif. Hasil penelitian ini memperoleh nilai dari validator pakar materi sebesar 82,00%, validator pakar media sebesar 94,00%, hasil persepsi pemakaian produk dari enam orang guru TK sebesar 93,00%. Simpulan penelitian ini adalah media merancang gambar pada permainan kooperatif yang dibuat dinyatakan layak untuk digunakan di taman kanak-kanak sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Implikasi penelitian ini adalah melatih keberanian, menarik perhatian anak untuk membuat suasana kelas menjadi hidup, anak dapat menghayati suatu peristiwa, anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur, dan mendorong minat anak untuk belajar.

**Kata Kunci:** Sosial, Media Merancang Gambar, Permainan

## Abstract

Lack of use of instructional media and learning methods that can improve students' social development, it is necessary to have media and methods that can motivate students. The purpose of this study was to analyze the development of cooperative game media to design images to improve children's social development. This research is a development research using the Research & Development (R&D) model. The subject of this research is the validity of cooperative game media in designing images to improve children's social development. The data collection method used was the non-test method given to material experts, media experts, and 6 teachers. The instrument used was a media assessment questionnaire. The data obtained were analyzed using quantitative statistical data analysis techniques. The results of this study obtained the value of the material expert validator of 82.00%, the media expert validator of 94.00%, the perceptions of product use from six kindergarten teachers were 93.00%. The conclusion of this research is the media for designing images in cooperative games that are made worthy of being used in kindergartens as a learning medium that can improve children's social development. The implication of this research is to train courage, attract children's attention to make the classroom atmosphere come alive, children can live up to an event, children are trained to organize their thoughts in an orderly manner, and encourage children's interest in learning.

**Keywords:** Social, Image Designing Media, Games

## 1. Pendahuluan

Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek gerak, berfikir, dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda lingkungan hidupnya (Busyaeri & Muharom, 2016; Setyowati et al., 2017; Yuliani & Asri, 2012). Mengetahui perkembangan anak melalui proses perubahan perilaku sosial dan emosi dari ketidakmatangan menjadi matang dari sederhana menjadi kompleks, suatu proses evaluasi proses pengembangan berbagai aspek perkembangan kita dapat mengetahui dengan pemahaman tentang perkembangan anak. Anak memiliki karakteristik tersendiri dan anak memiliki dunianya sendiri.

Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai pencapaian kematangan dalam hubungan social, selain itu perkembangan sosial dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Kematangan sosial anak akan mengarahkan pada keberhasilan anak untuk lebih mandiri dan terampil dalam mengembangkan hubungan sosialnya. Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua di keluarga dan guru, kepala sekolah serta tenaga kependidikan lain disekolah dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, norma-norma kehidupan bermasyarakat atau mendorong dan memberikan contoh kepada anak bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari, dengan memperhatikan karakteristik siswa (Dewi et al., 2020; Hastuti et al., 2011; Nurmalitasari, 2015).

Karakteristik perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun adalah menyatakan gagasan yang kaku peran jenis kelamin, memiliki teman baik meskipun untuk jangka waktu yang pendek, sering bertengkar tetapi dalam waktu singkat, dapat berbagi dan mengambil giliran, ikut ambil bagian dalam setiap kegiatan pengalaman disekolah, mempertimbangkan setiap guru merupakan hal yang sangat penting, ingin menjadi nomor satu, dan menjadi lebih posesif terhadap barang-barang kepunyaanya (Izza, 2020; Matanari et al., 2020; Rahmawati & Latifah, 2020). Perkembangan sosial diketahui bahwa lingkungan sekitar sangat berperan dalam proses pertumbuhan dan juga perkembangan anak, baik dalam hal positif maupun negatif (Chairunnisa et al., 2016; Haryanti & Sumarno, 2014; Rahman & Kencana, 2020). Akan tetapi sebagian besar orang tua melarang anak untuk bermain, karena melalui bermain anak-anak akan berinteraksi dengan anak-anak lain. Interaksi antara anak dengan teman sebaya akan mempengaruhi perkembangan anak kearah negatif. Orang tua sering menyalahkan teman ketika anak melakukan hal-hal yang tidak baik. Sebagian orang tua berpendapat bahwa teman sebaya hanya dapat membawa pengaruh negatif terhadap perkembangan anak.

Perkembangan berhubungan langsung dengan proses kematangan dan pengalaman seseorang. Perkembangan sosial emosional merupakan perkembangan yang berhubungan langsung dengan sosial, perilaku dan bahasa seseorang (Hanita, 2017; Khoiruddin, 2018; Susantini & Qomariyah, 2013). Baik yang berhubungan dengan bagaimana anak beradaptasi atau bermain dengan teman disekitarnya, maupun mengetahui cara menjaga perasaan temannya dan tahu menghargai hak/pendapat/karya temannya sehingga anak mengetahui cara mengeskpresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang seharusnya. Perkembangan sosial emosional anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak, baik lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah, dan main, bahkan dari media-media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di TK Tunas Kasih Nusa Dua, kurangnya penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pengembangan sosial siswa, maka diperlukan media dan metode yang dapat memotivasi siswa. Ada berbagai macam cara yang bisa meningkatkan perkembangan sosial pada anak khususnya pada anak usia dini, salah satu yang bisa digunakan dalam meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini ialah dengan memberikan suatu permainan yang dapat melatih anak dalam meningkatkan perkembangan sosialnya, diantaranya adalah permainan kooperatif.

Permainan kooperatif adalah sebuah permainan anak-anak berbagi barang-barang selama periode waktu tertentu, mengikuti peraturan yang dibuat, menyelesaikan perselisihan, saling membantu sesama serta berbagi peran (Gunarta, 2019; Rustinah, 2016; Suryanata, 2017).

Permainan ini melibatkan interaksi sosial dalam satu kelompok dan aktivitas yang terorganisir dan juga dapat didefinisikan bahwa permainan kooperatif adalah suatu aktivitas bermain anak yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya, dimana masing-masing anak memiliki peran dalam permainan. Permainan kooperatif secara kompetensi mendorong anak untuk tetap fokus terhadap penyelesaian sebuah masalah yang dihadapi secara bersama dan memiliki motivasi yang besar terhadap pembelajaran yang berlangsung (Erawati & Suwarnisi, 2019; Henny & Fatmasari, 2020; Permatasari et al., 2020). Anak-anak menunjukkan antusias yang tinggi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi serta sikap yang ditunjukkan anak juga sangat berbeda selama pembelajaran berlangsung seperti duduk rapi tiap kelompok serta mendengarkan instruksi yang diberikan guru. Sikap yang ditunjukkan anak ini tidak terlepas dari bagaimana anak meregulasi emosi yang dirasakannya.

Kelebihan dari metode permainan kooperatif. Adapun kelebihanannya yakni, melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup, anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, dan anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur (Masrita, 2017; Sari, 2015; Wulandari et al., 2018). Selain itu metode permainan kooperatif sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek perkembangannya baik perkembangan fisik dan kognitif serta perkembangan emosionalnya, dapat mendorong minat anak untuk belajar karena dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu sebab yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya. Penerapan permainan kooperatif dapat berperan aktif dan antusias dalam meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran serta dapat meningkatkan semangat anak pada saat pembelajaran sehingga akan mempermudah dalam memahami kegiatan pembelajaran dan diharapkan guru dalam mengajar memiliki inovasi-inovasi baik dari metode mengajar maupun media yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar (Cahyaningsih, 2018; Inapi, 2018; Tanjung, 2018). Salah satunya yaitu media merancang gambar.

Media merancang gambar merupakan media pembelajaran berbentuk gambar yang berisikan cerita dengan beberapa urutan yang menggambarkan peristiwa dalam bentuk cerita tersusun, antara gambar yang satu dengan gambar yang lainnya membentuk satu kesatuan (Aprinawati, 2017; Maharwati, 2019; Sribawana et al., 2017). Dengan memanfaatkan media ini dapat memotivasi siswa untuk lebih percaya diri dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini didukung beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, seperti: (1) penelitian yang dilakukan oleh (Maufur & Lisnawati, 2017), yang memperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan media gambar berpengaruh terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa; (2) penelitian yang dilakukan oleh (Citrasmi et al., 2016), yang memperoleh hasil penelitian bahwa pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa; (3) penelitian yang dilakukan oleh (Nurmalitasari, 2015), yang memperoleh hasil penelitian bahwa perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan media permainan kooperatif merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020.

## 2. Metode

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan, seperti namanya penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Ada banyak pengertian mengenai penelitian pengembangan, menurut (Aprinawati, 2017; Maharwati, 2019; Sribawana et al., 2017) penelitian pengembangan adalah penelitian yang arahnya untuk menghasilkan suatu produk. Subjek penelitian ini adalah validitas media permainan kooperatif merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak. Waktu dan tempat penelitian dilaksanakan pada minggu ketiga bulan Juni 2020 dengan mengambil lokasi penelitian di TK Tunas Kasih Nusa Dua. Alasan pemilihan lokasi tersebut adalah karena dekat dengan lingkungan tempat tinggal peneliti

sehingga memudahkan untuk melakukan penelitian.

Metode pengumpulan data diperoleh menggunakan observasi dan menyebarkan angket pada obyek penelitian. Jadi peneliti mengamati secara langsung semua hal yang hendak diketahui demi keperluan penelitian, hal ini sering disebut observasi terbuka. Dalam konteks ini adalah mengamati guru dan kegiatannya terkait dengan ragam media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan metode permainan kooperatif. Berikutnya adalah angket, angket adalah kumpulan pertanyaan yang disusun berdasarkan aspek tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dari seseorang (Busyaeri & Muharom, 2016; Setyowati et al., 2017; Yuliani & Asri, 2012). Jadi dalam hal ini angket berguna untuk memperoleh informasi dari masing-masing obyek penelitian terkait dengan kelayakan subyek media merancang gambar yang dibuat. Instrumen pengumpulan data adalah angket. Angket dipilih sebagai instrumen guna memperoleh data selama penelitian ini berlangsung. Angket ini berguna untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan produk dari validator dan subyek uji coba. Angket ini terdiri dari berbagai pertanyaan yang dibuat berdasarkan aspek-aspek yang hendak dinilai. Untuk penelitian ini digunakan angket tertutup, artinya pada angket telah disediakan pilihan jawaban untuk para responden yang mengisi angket tersebut. Namun sebelum angket diberikan kepada responden, maka sebelumnya harus divalidasi terlebih dahulu oleh dosen yang memiliki kewenangan sehingga angket tersebut layak digunakan untuk menguji kelayakan sebuah produk.

Uji validitas instrumen yang valid adalah instrumen yang dengan baik dapat mengukur apa yang hendak diukurnya (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini uji instrumen berupa angket yang dilakukan dengan memberikan instrumen pada ahli (*Expert Judgment*), sehingga instrumen dapat dinilai sesuai dengan aspek-aspek yang hendak diukur. Setelah dilakukan penelitian maka *Expert Judgment* akan memberikan komentar dan diketahui seberapa layak instrumen tersebut ketika digunakan sebagai alat untuk mengukur kelayakan dari produk yang dibuat. Metode dan teknik analisis data digunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang terbagi menjadi dua tahapan, tahap pertama dilakukan saat menganalisa data dari angket validator dan yang kedua adalah saat menganalisa data angket respon guru. dibawah ini dijelaskan mengenai mekanisme analisis data yang dilakukan ialah analisis kelayakan media dari ahli media, ahli materi serta respon penggunaan produk dari guru TK dan kriteria kelayakan media pembelajaran dari ahli materi dan ahli media serta respon penggunaan produk dari guru TK.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan media merancang gambar dengan menggunakan model Borg & Gall mulai dari tahap awal menjadi sebuah media yang siap digunakan. Hasil yang pertama adalah analisis potensi dan masalah melalui hasil observasi dan wawancara ialah pada proses pembelajaran, pembelajaran dikelas sudah bagus. Akan tetapi masih banyak anak yang tidak mau bersosialisasi dengan temannya. Pada saat guru menyuruh untuk berkenalan pun anak-anak memilih untuk menyendiri dan tidak mau bersosialisasi. Pada analisis media pembelajaran, guru membuat bahan ajar sendiri. Guru terkadang masih menggunakan media yang sudah ada sehingga membuat anak menjadi mudah bosan. Media pembelajaran perlu dikembangkan agar lebih bervariasi seiring dengan perkembangan supaya anak lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dan pada analisis kebutuhan media, fasilitas yang ada di TK Tunas Kasih Nusa Dua sudah baik. Tersedianya alat dan bahan yang lengkap memudahkan dalam membuat suatu media pembelajaran. Ketersediaan bahan ini mempunyai potensi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran.

Selanjutnya hasil dari pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu mencari informasi bersumber pada jurnal, wawancara kepada guru. selain itu peneliti mengumpulkan informasi yang dianggap penting dan kemudian dikembangkan untuk memecahkan permasalahan. Kemudian, untuk desain produk peneliti membuat rancangan media pembelajaran. Rancangan ini yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Rancangan inilah akan diwujudkan dalam bentuk media merancang gambar. Media merancang gambar adalah suatu media yang digunakan dalam sebuah permainan kelompok. Dimana

masing-masing anak akan dikelompokkan secara acak kemudian masing-masing kelompok menentukan ketua kelompok lalu kemudian ketua kelompok yang akan mengatur permainan. Setiap anggota kelompok harus mengikuti perintah dari ketua kelompok. Permainan ini menggunakan media gambar kosong yang disembunyikan beberapa kepingan dan nantinya harus ditemukan oleh setiap kelompok, kemudian masing-masing anggota kelompok yang sudah mendapatkan kepingan kemudian mewarnai gambar kosong tersebut dengan warna yang harus sesuai dengan perintah ketua kelompok. Seperti itulah cara bermain menggunakan media merancang gambar.

Kemudian pada validasi desain produk yang dilakukan oleh ahli materi, Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A terdapat enam indikator, yaitu; (1) kesesuaian materi; (2) ketepatan materi; (3) contoh materi; (4) sistematika materi; (5) kelengkapan materi; dan (6) keterkaitan materi. Berdasarkan setiap indikator tersebut diperoleh skor hasil presentase sebesar 82,00% . Hasil tersebut masuk dalam kategori "sangat baik". Nilai dari validator ahli media tersebut memperoleh hasil 82,00% dengan menggunakan adaptasi kriteria kelayakan media, maka termasuk dalam kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kooperatif merancang gambar yang dikembangkan tersebut dari sisi materi sudah baik dan dapat diterapkan di taman kanak-kanak. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Materi

<b>Nama Validator Ahli Materi</b>	<b>Skor Kuesioner</b>	<b>Presentase Skor</b>	<b>Keterangan</b>
Didith Pramunditya Ambara, S.Psi.,M.A	41	82	Sangat Layak

Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli media, Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd dan kepala sekolah di TK Tunas Kasih Nusa Dua, Titik Murwati, S.Pd. Terdapat empat indikator, yaitu (1) kesesuaian media; (2) bahan media; (3) kualitas media; (4) jenis media. Skor hasil presentase pada indikator tersebut sebesar 94,00%. Hasil tersebut masuk dalam kategori "sangat layak". Nilai dari dua orang validator ahli media tersebut dirata-ratakan sehingga memperoleh hasil 94,00%. Dengan menggunakan adaptasi kriteria kelayakan media dari arikunto, maka prosentase skor 94,00% termasuk dalam kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media yang ada sudah baik dan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian validasi oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Media

<b>Nama Validator Ahli Media</b>	<b>Skor Kuesioner</b>	<b>Presentase Skor</b>	<b>Keterangan</b>
Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd	48	96%	Sangat Layak
Titik Murwati, S.Pd	46	92%	Sangat Layak

Selanjutnya revisi produk, Berdasarkan penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diketahui kekurangan desain produk awal. Menurut ahli materi, tidak terdapat saran perbaikan. sedangkan saran dari ahli media yaitu perbanyak referensi pada sketsa gambar. Validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan media hanya dilakukan satu kali karena menurut kedua ahli tersebut hasilnya sudah cukup dan layak uji coba revisi. Dan uji coba produk, setelah produk memenuhi kriteria kelayakan media dari masing-masing validator, maka produk siap di ujicobakan pada obyek penelitian oleh 6 orang guru, tujuannya adalah untuk mendapatkan respon penggunaan produk dari para obyek yang nantinya akan menggunakan produk tersebut. Nilai dari enam orang guru tersebut dirata-ratakan sehingga

memperoleh hasil 93,00%. Dengan menggunakan adaptasi kriteria kelayakan media dari arikunto, maka persentase 93% termasuk dalam kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa respon guru terhadap metode permainan kooperatif merancang gambar yang dikembangkan tersebut sudah baik dan dapat diterapkan di taman kanak-kanak. Presentase hasil kuesioner guru TK dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Presentase Hasil Kuesioner Guru TK

Nama Guru	Skor Kuesioner	Persentase Skor	Keterangan
Yanthi Kristina Padatu, S.Pd	95	95%	Sangat Layak
Christin Caroline, S.Pd	92	92%	Sangat Layak
Fanty Koeanan, S.Pd	89	89%	Sangat Layak
Liberty Oktoviana.R, S.Pd	94	94%	Sangat Layak
Martha Rihi, S.Pd	93	93%	Sangat Layak
Mahdalena. D. M. Posumah, S.Pd	95	95%	Sangat Layak

Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penilaian pengembangan yang tujuannya untuk menghasilkan suatu produk atau media, maka untuk penelitian ini dihasilkan sebuah produk berupa media merancang gambar pada metode permainan kooperatif untuk meningkatkan perkembangan sosial anak . dengan menggunakan model *Research & Development (R&D)* berupa media pembelajaran dikembangkan dalam enam tahapan, mulai dari tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, revisi desain, dan tahap uji coba produk.

Tahap awal pembuatan produk ini dimulai dengan mencari potensi dan masalah, pada tahap ini dilakukan analisis potensi dan masalah dengan cara observasi dan wawancara kepada guru di TK Tunas Kasih Nusa Dua. Hasil observasi dan wawancara diperoleh yaitu dari analisis proses pembelajaran, pembelajaran di kelas sudah bagus, akan tetapi masih banyak anak yang tidak mau bersosialisasi dengan temannya. Pada saat guru menyuruh untuk berkenalan pun anak-anak memilih untuk menyendiri dan tidak mau bersosialisasi. Selanjutnya dari analisis media pembelajaran, guru membuat bahan ajar sendiri, tetapi terkadang guru juga menggunakan media yang sudah ada sehingga membuat anak menjadi gampang bosan. Media pembelajaran perlu dikembangkan agar lebih menarik minat anak dalam mengikuti prose belajar mengajar. Kemudian pada analisis kebutuhan media, tersedianya alat dan bahan yang lengkap dapat memudahkan guru dalam membuat suatu media pembelajaran. Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti mempunyai peluang untuk mengembangkan media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam meningkatkan perkembangan sosialnya.

Tahapan kedua adalah tahap pengumpulan data, tahapan ini dimulai dari mencari informasi bersumber pada jurnal, wawancara kepada guru, selain itu peneliti menggali informasi yang penting dan kemudian dikembangkan untuk memecahkan permasalahan serta mengambil langkah yang tepat. Tahapan selanjutnya yaitu tahapan desain produk, pada perancangan ini peneliti membuat rancangansuatu produk atau media. Rancangan ini yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Rancangan inilah akan diwujudkan dalam bentuk media merancang gambar. Media merancang gambar adalah suatu media yang digunakan dalam sebuah permainan kelompok. Dimana masing-masing anak akan dikelompokkan secara acak kemudian masing-masing kelompok menentukan ketua kelompok lalu kemudian ketua kelompok yang akan mengatur permainan. Setiap anggota kelompok harus mengikuti perintah dari ketua kelompok. Permainan ini menggunakan media gambar kosong yang disembunyikan beberapa kepingan dan nantinya harus ditemukan oleh setiap kelompok, kemudian masing-masing anggota kelompok yang sudah mendapatkan kepingan kemudian mewarnai gambar kosong tersebut dengan warna yang harus sesuai dengan perintah ketua kelompok. Seperti itulah cara bermain menggunakan media merancang gambar.

Tahapan keempat pada penelitian pengembangan ini adalah validasi desain, dimana validasi produk ini dilakukan oleh Didith Pramuditya Ambara, S.Psi.,M.A sebagai ahli materi dan Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd.,M.Pd dan Titik Murwati, S.Pd sebagai ahli media. Penilaian validasi yang dilakukan oleh Didith Pramuditya Ambara,S.Psi.,M.A terdapat enam indikator, yaitu: (1) kesesuaian materi; (2) ketepatan materi; (3) contoh materi; (4) sistematika materi; (5) kelengkapan materi; dan (6) keterkaitan materi. Berdasarkan pada indikator tersebut diperoleh skor hasil presentase 82,00% dengan kategori sangat layak. Sedangkan Penilaian validasi yang dilakukan oleh Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd.,M.Pd dan kepala sekolah di TK Tunas Kasih Nusa Dua, Titik Murwati, S.Pd. Terdapat empat indikator, yaitu: (1) kesesuaian media; (2) bahan media; (3) kualitas media; (4) jenis media. Skor hasil presentase pada indikator dari ahli media yakni Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd dengan persentase 96,00% dan Titik Murwati, S.Pd dengan persentase 92,00%. Dan skor rata-rata persentase 94,00%. Hasil tersebut masuk dalam kategori "sangat layak". Tahapan kelima pada penelitian pengembangan ini adalah tahapan revisi produk. Berdasarkan hasil nilai yang didapat dari ahli materi dan ahli media diketahui kekurangan desain produk awal. Menurut ahli materi terdapat saran perbaikan yang harus diperbaiki, yaitu tujuan permainan belum menunjukkan peningkatan ke arah perkembangan sosial anak dan panduan permainan belum meningkatkan rancangan aktivitas aspek perkembangan sosial anak yang diinginkan, sedangkan saran dari ahli media yaitu perbanyak referensi pada sketsa gambar. Validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan media hanya dilakukan satu kali karena menurut kedua ahli tersebut hasilnya sudah cukup dan layak ujicoba revisi.

Tahapan terakhir pada penelitian pengembangan ini adalah tahap uji coba produk. Setelah produk memenuhi kriteria kelayakan media dari masing-masing validator, maka produk siap di ujicobakan pada subyek media merancang gambar dan obyek penelitian oleh 6 orang guru, yaitu Yanthi Kristina, S.Pd, Christin Caroline, S.Pd, Fanty Koeanan, S.Pd, Liberty Oktoviana, S.Pd, Martha Rih, S.Pd, dan Mahdalena Posumah, S.Pd. Tujuannya adalah untuk mendapatkan respon penggunaan produk dari para obyek yang nantinya akan menggunakan produk tersebut. Hasil persentase nilai dari Yanthi Kristina, S.Pd dengan persentase 95,00%, kemudian dari Christin Caroline, S.Pd dengan persentase 92,00%. Selanjutnya dari Fanty Koenan, S.Pd dengan persentase 89,00%, kemudian dari Liberty Oktoviana, S.Pd dengan persentase 94,00%, dan dari Martha Rih, S.Pd dengan persentase 93,00%, serta hasil persentase nilai dari Mahdalena Posumah, S.Pd dengan persentase 95,00%. Perolehan hasil dari enam orang guru tersebut direratakan sehingga memperoleh persentase 93,00%. Dengan mengaplikasikan barometer kepantasan media dari arikunto, maka persentase 93% tergolong pada klasifikasi sangat baik dengan klasifikasi sangat layak. Ini dapat menunjukkan bahwa tanggapan guru mengenai metode permainan kooperatif merancang gambar yang dikembangkan tersebut baik dan bisa dipakai di taman kanak-kanak.

Permainan kooperatif adalah sebuah permainan anak-anak berbagi barang-barang selama periode waktu tertentu, mengikuti peraturan yang dibuat, menyelesaikan perselisihan, saling membantu sesama serta berbagi peran (Gunarta, 2019; Rustinah, 2016; Suryanata, 2017). Permainan ini melibatkan interaksi sosial dalam satu kelompok dan aktivitas yang terorganisir dan juga dapat didefinisikan bahwa permainan kooperatif adalah suatu aktivitas bermain anak yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya, dimana masing-masing anak memiliki peran dalam permainan. Permainan kooperatif secara kompetensi mendorong anak untuk tetap fokus terhadap penyelesaian sebuah masalah yang dihadapi secara bersama dan memiliki motivasi yang besar terhadap pembelajaran yang berlangsung (Erawati & Suwarnisi, 2019; Henny & Fatmasari, 2020; Permatasari et al., 2020). Anak-anak menunjukkan antusias yang tinggi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi serta sikap yang ditunjukkan anak juga sangat berbeda selama pembelajaran berlangsung seperti duduk rapi tiap kelompok serta mendengarkan instruksi yang diberikan guru. Sikap yang ditunjukkan anak ini tidak terlepas dari bagaimana anak meregulasi emosi yang dirasakannya.

Kelebihan dari metode permainan kooperatif. Adapun kelebihanannya yakni, melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, metode ini akan menarik perhatian

anak sehingga suasana kelas menjadi hidup, anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, dan anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur (Masrita, 2017; Sari, 2015; Wulandari et al., 2018). Selain itu metode permainan kooperatif sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek perkembangannya baik perkembangan fisik dan kognitif serta perkembangan emosionalnya, dapat mendorong minat anak untuk belajar karena dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu sebab yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya. Penerapan permainan kooperatif dapat berperan aktif dan antusias dalam meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran serta dapat meningkatkan semangat anak pada saat pembelajaran sehingga akan mempermudah dalam memahami kegiatan pembelajaran dan diharapkan guru dalam mengajar memiliki inovasi-inovasi baik dari metode mengajar maupun media yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar (Cahyaningsih, 2018; Inapi, 2018; Tanjung, 2018). Salah satunya yaitu media media merancang gambar.

Media merancang gambar merupakan media pembelajaran berbentuk gambar yang berisikan cerita dengan beberapa urutan yang menggambarkan peristiwa dalam bentuk cerita tersusun, antara gambar yang satu dengan gambar yang lainnya membentuk satu kesatuan (Aprinawati, 2017; Maharwati, 2019; Sribawana et al., 2017). Dengan memanfaatkan media ini dapat memotivasi siswa untuk lebih percaya diri dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini didukung beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, seperti: (1) penelitian yang dilakukan oleh (Maufur & Lisnawati, 2017), yang memperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan media gambar berpengaruh terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa; (2) penelitian yang dilakukan oleh (Citrasmi et al., 2016), yang memperoleh hasil penelitian bahwa pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa; (3) penelitian yang dilakukan oleh (Nurmalitasari, 2015), yang memperoleh hasil penelitian bahwa perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Implikasi dari pelaksanaan penelitian pengembangan media merancang gambar ini adalah melatih keberanian, menarik perhatian anak untuk membuat suasana kelas menjadi hidup, anak dapat menghayati suatu peristiwa, anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur, dan mendorong minat anak untuk belajar.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian bahwa dikemukakan simpulan bahwa media merancang gambar pada permainan kooperatif yang dibuat dinyatakan layak untuk digunakan di taman kanak-kanak sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Implikasi penelitian ini adalah melatih keberanian, menarik perhatian anak untuk membuat suasana kelas menjadi hidup, anak dapat menghayati suatu peristiwa, anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur, dan mendorong minat anak untuk belajar.

#### Daftar Rujukan

- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>.
- Busyaeri, A., & Muharom, M. (2016). Pengaruh Sikap Guru Terhadap Pengembangan Karakter (Peduli Sosial) Siswa Di Mi Madinatunnajah Kota Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 1–17. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.177>.
- Cahyaningsih, U. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i1.707>.
- Chairunnisa, V., Mudjiran, M., & Gistituati, N. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran

- Bimbingan dan Konseling untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Anak Kelas I SD. *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 2(2), 52–57. <https://doi.org/10.29210/02016147>.
- Citrasmi, N. W., Wirya, N., & Tegeh, I. M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Di SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v4i2.8425>.
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>.
- Erawati, N. K., & Suwarnisi, N. M. (2019). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Dengan Permainan Dalam Matematika. *Jurnal Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.24843/JMAT.2019.v09.i02.p114>.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Hanita. (2017). Identifikasi Perhatian Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Di Sekolah Usia 4-6 Tahun Kota Samarinda. *Jurnal Indria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal*, 2(2). <https://doi.org/10.24269/jin.v2n2.2017.pp26-40>.
- Haryanti, & Sumarno. (2014). Pemahaman Kompetensi Parenting Terhadap Perkembangan Sosial Anak (Studi Kasus Pada Kelompok Bermain Di Pakem, Sleman). *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 32–49. <https://doi.org/10.21831/jppm.v1i1.2354>.
- Hastuti, D., Fiernanti, D. Y. I., & Guhardja, S. (2011). Kualitas Lingkungan Pengasuhan Dan Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Balita Di Daerah Rawan Pangan. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 4(1), 57–65. <https://doi.org/10.24156/jikk.2011.4.1.57>.
- Henny, A., & Fatmasari, E. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Chain Word Flag. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 332–340. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.312>.
- Inapi, M. L. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koloid. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 12. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.4135>.
- Izza, H. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek. *JURNAL OBSESI*, 4(2), 951–961. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.483>.
- Khoiruddin, M. A. (2018). Perkembangan Anak Ditinjau dari Kemampuan Sosial Emosional. *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman*, 29(2), 425–438. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v29i2.624>.
- Maharwati, N. K. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Paud Berbantuan Media Gambar Melalui Metode Bercerita. *Journal of Education Technology*, 2(1), 6. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13800>
- Masrita, M. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Make A Match di SDN 15 Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 179. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1526>.
- Matanari, C., Gaol, R. L., & Simarmata, E. (2020). Hubungan Pendidikan Karakter Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 294–300. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.435>.
- Maufur, S., & Lisnawati, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 189. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1888>.

- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *BULETIN PSIKOLOGI*, 23(2), 103–111. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>.
- Permatasari, T., Hapidin, & Karnadi. (2020). Pengaruh Permainan Kooperatif dan Kecerdasan Interpersonal terhadap Regulasi Emosi Anak. *Indonesian Journal Of Educational Counseling*, 4(1), 31–40. <https://doi.org/10.30653/001.202041.120>.
- Rahman, M. H., & Kencana, R. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Musamus Journal Of Primary Education*, 2(2). <https://doi.org/10.35724/musjpe.v2i2.2177>.
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>.
- Rustinah. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode Team Game Turnament Pada Siswa Kelas VII.1 SMP Negeri 3 Batanghari Tahun Pelajaran 2012/2013. *Aksioma: Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 5(1), 40–51. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.4671>.
- Sari, D. I. (2015). Keefektivan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Media Pohon Matematika Pada Materi Pecahan Di Kelas V SD Negeri Pejagan 5 Bangkalan. *STKIP PGRI Bangkalan*, November. <https://doi.org/10.30734/jpe.v3i1.27>.
- Setyowati, Y. D., Krisnatuti, D., & Hastuti, D. (2017). Pengaruh Kesiapan Menjadi Orang Tua dan Pola Asuh Psikososial Terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 10(2), 95–106. <https://doi.org/10.24156/jikk.2017.10.2.95>.
- Sribawana, I. P. S. S., Kusmariyatni, N., & Suwatra, I. I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10934>.
- Suryanata, I. K. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>.
- Susantini, E., & Qomariyah, N. (2013). Implementasi Metode Penugasan Analisis Video Pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, Dan Moral. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i2.2715>.
- Tanjung, N. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Picture and Picture Siswa Kelas V A SD Negeri 200402 Sabungan Padangsidimpuan 2017- 2018. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 45–48. <https://doi.org/10.31604/Ristekdik.2018.V3i2.45-48>.
- Wulandari, I. A. D., Suarsana, I. M., & Pujawan, I. G. N. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Talking Stick, Mind Mapping, Dan Kemampuan Komunikasi Matematis. *MaPan : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 6(1), 82–93. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n1a8>.
- Yuliani, I. W., & Asri, D. N. (2012). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Otoriter Dan Aktivitas Sosial Terhadap Kemampuan Mengatasi Masalah Belajar Pada Siswa Kelas VI SDN Kraton 2 Maospati Tahun Pelajaran 2010/2011. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v2i1.196>.