

STIMULASI KECERDASAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI PENDEKATAN STEAM DI KOBER AL BANA

¹Tuti Handayani, ²Dedah Jumiati

¹ Kober Al Bana Krasak lama Gg Cadas ngampar

² Institut Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi

¹bundanazarin@gmail.com, ²dedah_jumiati@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Early Childhood is a child who has a very high curiosity, in addition to a very high sense of curiosity, children always have the desire to try various ways to help themselves when facing problems in their daily environment. One of the intelligence of children that must be developed is emotional-social intelligence. One method that can be used to develop children's emotional-social intelligence is through the STEAM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) approach with the STEAM approach. In Kober Al Bana, it can be seen that children's social-emotional intelligence is still low, especially in group A due to lack of stimulus, teachers play more in the room, therefore this study aims to improve children's emotional-social intelligence with the STEAM approach. The technique of this research is observation with qualitative data analysis. Subjects that the researchers took were 10 children, namely 5 girls and 5 boys. To stimulate the emotional-social intelligence of the children, the researchers used the game of taking the ball in groups outside the room. With these play activities, the researchers got the final result of 90% of children's social-emotional increase.

Keywords: Emotional Social Intelligence, STEAM

ABSTRAK

Anak Usia Dini sesungguhnya anak yang memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, disamping rasa kaingin tahunya yang sangat tinggi anakpun selalu mempunyai keinginan mencoba berbagai cara untuk menolong dirinya sendiri ketika menghadapi masalah dalam lingkungannya sehari-hari. Salah satu kecerdasan anak yang harus dikembangkan yaitu kecerdasan sosial emosional. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak yaitu melalui pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering and Mathematics*) dengan pendekatan STEAM bisa dilakukan dengan cara bermain salah satunya adalah dengan permainan ambil bola secara berkelompok. Di Kober Al Bana terlihat kecerdasan sosial emosional anak masih rendah khususnya kelompok A karena kurangnya stimulus, guru bermain lebih banyak didalam ruangan, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak dengan pendekatan STEAM. Teknik penelitian ini adalah observasi dengan analisis data kualitatif Subjek yang peneliti ambil berjumlah 10 anak yaitu 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki, Untuk menstimulus kecerdasan sosial emosional anak peneliti menggunakan permainan ambil bola secara berkelompok di luar ruangan. Dengan kegiatan bermain tersebut peneliti mendapatkan hasil akhir 90% sosial emosional anak meningkat.

Kata kunci: Kecerdasan Sosial Emosional, STEAM

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pemberian stimulasi dan fasilitas yang tepat pada masa ini akan sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak dimasa *golden age*.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru di Kober Al Bana masih monoton yaitu menstimulus kecerdasan soisal emosionalnya hanya dilakukan didalam ruangan saja sehingga anak perlu suasana baru, maka dari itu, peneliti bertujuan untuk melakukan stimulus kecerdasan sosial emosional anak melalui permainan ambil bola secara berkelompok diluar ruangan, diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosioanal anak. pembelajaran anak dalam menstimulus kecerdasan sosial emosional masih monoton dikarenakan tidak ada kegiatan yang berbeda hanya itu-itu saja misalnya, membiasakan anak untuk antri, berterimakasih dan minta maaf, di Kober Al Bana guru terbiasa melakukan pembelajaran di dalam ruangan sehingga anak merasa jenuh, dalam peneliti berinisiatif untuk melakukan bagaimana cara menstimulus kecerdasan anak yang masih rendah di Kober Al Bana? Peneliti bertujuan untuk menstimulus kecerdasan sosial emosional anak melalui permainan ambil bola secara berkelompok dengan menggunakan pendekatan STEAM, yang dilakukan di luar ruangan atau *outdoor* dengan penelitian dengan metode pendekatan STEAM diharapkan akan meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak.

Dalam kecerdasan sosial emosional anak tekadang orangtua ataupun guru disekolah tidak terlalu mementingkan akan tetapi kecerdasan sosial emosional anak sangatlah penting. Pentingnya stimulus sosial emosional anak dilatih sejak dini untuk mengantarkan anak memiliki jaringan dan pergaulan yang luas dimasa depan, dengan anak memiliki kecerdasan sosial emosional yang baik anak akan memiliki keterampilan kerjasama yang baik akan lebih memudahkan dalam mencari pekerjaan. Menurut Paul (2021) sosial adalah kegiatan atau aktivitas sekelompok manusia yang dilakukan Bersama-sama. Menurut George (2016) emosional adalah keadaan seseorang yang sedang berada si situasi yang kuat, biasanya didukung oleh perubahan kondisi prilaku entah itu positif atau negatif.

Menurut Ruangmom (2021) *golden age* adalah periode di mana otak dan fisik anak tengah mengalami perkembangan yang sangat pesat, disinilah peran orangtua atau giru sangat penting untuk biasa mengetahui potensi dan stimulus-stimulus apa yang harus diterapkan pada anak. Masa emas anak terjadi ketika anak berumur 0-5 tahun. Setiap anak di masa depan akan mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tak tergantikan. Sebab itulah peneliti melakukan kegiatan stimulasi sosial emosional anak untuk melatih anak berpikir kreatif, memecahkan masalah, dengan kegiatan bermain ambil bola berkelompok. Menurut khairiyah (2019, hal, 28) STEAM akan membentuk karakter anak untuk berpikir dan mendalami pengetahuan yang lebih luas. *Science* yang menjadi sebuah proses bagi anak untuk memahami dan juga mencari tahu tentang berbagai hal. Anak dapat mengeksplorasi tentang berbagai hal dengan mencari data yang sesuai lalu menemukan hubungan serta pola dari kejadian yang ada. Metode ini dapat membuat anak menjadi lebih peka akan kejadian yang terjadi di sekitar mereka. Selain itu, hal ini juga dapat membentuk anak untuk menjadi lebih kritis dalam berpikir.

Menurut Detikedu (2021) STEAM yang menjadi sebuah proses bagi anak untuk memahami dan juga mencari tahu tentang berbagai hal. Anak dapat mengeksplorasi tentang berbagai hal dengan mencari data yang sesuai lalu menemukan hubungan serta pola dari kejadian yang ada. Metode ini dapat membuat anak menjadi lebih peka akan kejadian yang terjadi di sekitar mereka. Selain itu, hal ini juga dapat membentuk anak untuk menjadi lebih kritis dalam berpikir, *Technology* dapat dikenalkan kepada anak

mulai dari yang sederhana terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar anak dapat menggunakan dan juga mengembangkan apa yang mereka gunakan. Cara ini dapat membantu anak untuk mencari tahu apa minat serta bakat yang mereka miliki, *Engineering* dapat dilakukan dengan cara membuat simulasi untuk memecahkan sebuah masalah dari yang terkecil terlebih dahulu. Cara ini dapat dilakukan dengan merangkai untuk menjadi mobil atau bentuk lainnya, *Art* dilakukan untuk melatih anak dalam bereksperimen dengan imajinasi yang mereka miliki. Anak dapat mengeksplorasi pikiran serta kreativitas yang dimiliki. Anak dapat melakukan berbagai macam keinginan mereka tanpa harus mengikuti struktur yang ada sehingga dapat bebas, *Mathematics* untuk mengetahui konsep dasar yang ada pada matematika. Anak dapat diajak untuk melakukan prediksi atau melihat angka untuk membedakan mana yang lebih banyak atau sedikit.

Dalam penjelasan metode STEAM diatas untuk menstimulus kecerdasan sosial emosional, Kembali lagi pada dasarnya setiap manusia dikaruniai kecerdasan oleh Tuhan Yang Maha Esa berbeda-beda antara individu yang satu dengan yang lainnya. Sangat disayangkan apabila kecerdasan anak itu tidak distimulasi sejak dini, karena pengembangan kecerdasan anak bila dilakukan sejak usia dini akan mendapatkan hasil yang optimal. Menurut Rismayanti (2016, hal. 26) kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk menghadapi dan menyesuaikan diri didalam situasi secara tepat dan efektif. Menurut silberman (1996) Pendidik harus Kreatif, menumbuhkan daya cipta yang inovatif, salah satu contoh dengan metode STEAM.

Kegiatan bermain dalam melatih sosial emosional anak sangatlah beragam salah satunya adalah bermain balok kayu bersama-sama saat bermain anak diharuskan berkomunikasi Bersama teman untuk membangun Menara, bermain peran, dengan bermain peran anak didorong untuk menirukan sikap sosial yang baik dan akan terjadi interaksi pada saat bermain. Disekolah tentunya kecerdasan sosial emosional anak selalu terstimulus contoh kegiatan disekolah yang dilakukan adalah pembiasaan mengantri, tidak mengejek teman, terbiasa berbagi, minta maaf, berterimakasih, sopan, tidak berbicara kasar dan lain sebagainya.

Didalam permasalahan penelitian ini anak terlihat kecerdasan sosial emosionalnya masih rendah, itu terlihat pada saat kegiatan bermain anak masih acuh pada teman kelompoknya, oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menstimulus kecerdasan sosial emosional anak dengan cara bermain ambil bola secara berkelompok, dengan kegiatan bermain seperti ini diharapkan anak akan lebih bersosialisasi, bekerjasama, bersikap *responsive*, berpikir kreatif dan bersikap baik disaat kalah dan menang dalam permainan, itu sejalan dengan metode yang peneliti gunakan yaitu STEAM.

METODOLOGI

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dibulan januari 2020 pada semester ganjil tahun ajaran 2020-2021 dengan subjek penelitian 10 orang anak yaitu 5 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki pada kelompok A Kober Al Bana. PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Teggart menurut Mushlihatun (2017), yang terdiri dari empat langkah pelaksanaan yaitu pertama, perencanaan yaitu proses perencanaan tindakan yang akan dilakukan selama penelitian yang kedua Tindakan, pelaksanaan Tindakan ini dilakukan oleh peneliti sesuai dengan skenario yang telah direncanakan mengacu pada RPPH yang telah disusun sebelumnya yang ketiga pengamatan, (observasi) dilakukan

oleh peneliti itu sendiri melalui lembar observasi, yaitu peneliti melakukan pengamatan selama kegiatan penelitian itu berlangsung. yang keempat Refleksi, kegiatan mencari hasil observasi sehingga menimbulkan ide perencanaan kegiatan pembelajaran yang baru. Guru dan peneliti melakukan pembicaraan tentang hasil observasi bersama-sama untuk menguraikan tindakan apa yang selanjutnya harus dilakukan di penelitian selanjutnya.

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian yang dibuat ini pada dasarnya menggunakan analisis data kualitatif. Menurut Sugiyono, (2017, hlm. 8) mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai metode naturalistic, penelitian yang tidak dibuat-buat dan apa adanya yang terjadi pada saat melakukan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini adalah hasil penelitian yang dilakukan melalui permainan ambil bola secara berkelompok dengan pendekatan STEAM, yang dilakukan dalam masa pra siklus yang dilakukan dengan kegiatan bermain ambil bola secara berkelompok, didapatkan hasil bahwa anak sudah mulai terlihat berpikir kreatif yaitu anak berpikir berapa kali anak harus berlari mengambil bola agar bola tersebut berjumlah 10 bola, terlihat pula Kerjasama antar teman sekelompok. Dari hasil kegiatan tersebut menunjukkan bahwa anak-anak kelompok A kober Al Bana dalam sikap sosial emosionalnya masih rendah yaitu hanya sekitar 20% saja.

Dalam penelitian berikutnya yaitu siklus 1 peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada perubahan dalam sikap anak yaitu BB 15% atau sama dengan 2 anak, MB 35% sama dengan 3 anak, BSH 20% sama dengan 3 anak, BSB 25% sama dengan 2 anak. Presentase berikut menunjukkan sikap kecerdasan sosial emosional anak sudah ada perubahan yang signifikan, namun target peneliti masih belum tercapai sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Tabel 1
Tindakan Siklus I

Penilaian	Jml Anak	Presentase
BB	2	15%
MB	3	35%
BSH	3	25%
BSB	2	20%

Dalam penelitian yang dilakukan pada siklus 2 dan mendapatkan hasil sebagai berikut MB 40% sama dengan 4 anak, BSH 25% sama dengan 3 anak, BSB 25% sama dengan 3 anak. Presentase menunjukkan bahwa hasil yang signifikan sosial emosional anak meningkat pada kelompok A Kober Al Bana.

Tabel 2
Tindakan Siklus II

Penilaian	Jumlah Anak	Presentase
MB	4	40%
BSH	3	25%
BSB	3	25%

Pembahasan

Dalam melakukan kegiatan penelitian melalui permainan ambil bola secara berkelompok dengan pendekatan STEAM yaitu anak dibagi perkelompok dan cara bermainnya adalah anak mengambil 1 bola kecil untuk dikumpulkan kedalam keranjang secara bergantian, dalam permainan ini sosial emosional anak terstimulus dimana anak dituntut untuk bisa sabar bermain secara bergantian, tidak menyalahkan dan tidak mengejek teman saat alami kekalahan, tidak merasa sombong disaat memenangkan permainan. Permainanpun tidak dibatasi harus didalam ruangan tetapi memang lebih menyenangkan dilakukan *outdoor*. Peneliti memilih berkegiatan diluar dikarenakan banyak sekali manfaat yang akan didapat oleh anak diantaranya menurut Sandra (2018) dapat memperbaiki mood anak, karena pada saat diluar paparan sinar matahari mengaktifkan kelenjar pineal yang mendorong otak anak menghasilkan serotonin, merangsang kreatifitas dan kemandirian anak, meningkatkan kemampuan Bahasa, mengasah keterampilan sosial.

Dari penelitian siklus I anak-anak masih belum terlihat sosial emosioanal secara signifikan itu terlihat dalam kegiatan bermain ambil bola secara kelompok dengan pendekatan STEAM anak masih belum bisa untuk menunggu giliran bermain, anak masih berebut bola, oleh karena itu penelitian dilanjutnya ke siklus II tidak lupa peneliti memberikan pengertian pada anak aturan bermain, dan sikap tidak menyalahkan teman saat kalah dalam permainan, kemudian tidak bersikap sombong saat memenangkan permainan tersebut. Kegiatan peneliti dan guru lakukan dalam 1 minggu 2 kali supaya apa yang peneliti targetkan tercapai yaitu penerapan sosial emosioanal anak meningkat.

Penelitian di siklus II menunjukkan hasil presentase yang meningkat dalam penerapan kecerdasan sosial emosional anak pada kelompok A Kober al Bana. Yang didukung oleh penelitian Fitria dan komala (2019) yang judul penelitiannya adalah peningkatan sosial emosional anak dalam permainan *outdoor*, bahwa dalam penelitiannya melakukan permainan diluar ruangan dengan pendekatan STEAM dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak.

KESIMPULAN

dari hasil pembahasan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan dari awal observasi anak kelompok A Kober Al Bana kecerdasan sosial emosional masih rendah yaitu sekitar 20%, masuk dalam penelitian siklus I terlihat melalui permainan ambil bola secara kelompok dengan pendekatan STEAM presentasi ada peningkatan, di siklus ke II terlihat kecerdasan sosial emosional anak meningkat yaitu 90% dalam kegiatan permainan ambil bola secara kelompok dengan pendekatan STEAM yaitu anak berpikir kreatif, memiliki sikap yang baik pada teman dalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Detikedu, (2021). Metode Steam Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. Retrieved agustus 5, 2021, from: <https://www.detik.com/edu/edutainment/d-5518828/metode-steam-untuk-pembelajaran-anak-usia-dini>
- Fitria, C. N., & Komala, K. (2019). PENINGKATAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI PERMAINAN OUTDOOR PADA KELOMPOK A DI Taman Kanak-kanak. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(4), 173-180.
- George, (2016). Pengertian emosional. Retrieved August 11, 2021, from: <https://sites.google.com/a/mhs.uinjkt.ac.id/rezafathurahman/emosi>
- Khairiyah, (2019). Pengertian STEAM. Retrieved, July, 6, 2021, from: <https://repository.unja.ac.id/10267/5/BAB%20II.pdf>
- Mushlihatun, (2017). Tahapan Tindakan Penelitian Kelas. Retrieved, July 8, 2021, from: <https://www.msyarifah.my.id/tahap-penelitian-tindakan-kelas-siklus-penelitian/>
- Paul. (2021). Pengertian Sosial Menurut Ahli. Retrieved, July 22, 2021, from : <https://pendidikan.co.id/10-pengertian-sosial-dan-unsur-menurut-para-ahli/>
- Rismayanti, (2016). Kecerdasan Sosial Emosional Anak. Retrieved, July 13, 2021, from : <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/57>
- Ruangmom, (2021). Golden Age (Masa Emas Anak). Retrieved, August 10, 2021, from: <https://www.ruangmom.com/golden-age.html>
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sandra, (2018). Manfaat Bermain Outdoor. Retrieved, July 9, 2021, from: <https://www.motherandbaby.co.id/article/2018/12/12/11385/Moms-Ini-4-Manfaat-Anak-Bermain-di-Luar-Ruangan>
- Silberman, (1996). Metode STEAM. Retrieved juli 2, 2021, from: [https://www.scirp.org/\(S\(lz5mqp453edsnp55rrgct55\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2467408](https://www.scirp.org/(S(lz5mqp453edsnp55rrgct55))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2467408)