

PENGEMBANGAN DASAR KEBUTUHAN PERMAINAN SAINS GUNUNG MELETUS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Risna Mardalena¹, Edi Hendri Mulyana², Sumardi³

¹ PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

² PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

³ PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

¹risnamarda@upi.edu, ²edihm@upi.edu, ³sumardi@upi.edu

ABSTRACT

As one of the developmental aspects, social-emotional needs to be developed so that children achieve optimal development and in accordance with established developmental standards. Education for early childhood is one of the institutions took with helping children achieve optimal development. So, educators are emphasized to facilitate the development of children. This research was conducted to determine the basic need for science games for social-emotional development for young children. The research method used is the development method, the mix method approach model, with the Educational design Research techniques, referring to the model according to McKenney and Reeves. This article only describes the Educational Design Research technique research in the first stage, namely exploration, and analysis of research problem. Data was collected by means of a preliminary study, namely a field study with interviews conducted with Group B PAUD AT-Taqwa teachers having their address at Geresik, Jamanis, Kabupaten Tasikmalaya, and observation made in Group B at the same school. A literature study was conducted by reviewing journals and the result of previous research as well as books related to the problem. The data analysis technique used is descriptive qualitative. So that the result of the study shows various basic needs for developing science games, which will later be used as reference or guidelines for designing development products.

Keywords: Science for Children, Social Emotional Development, Analysis and Exploration

ABSTRAK

Sebagai salah satu dari aspek perkembangan, sosial emosional perlu dikembangkan agar anak mencapai perkembangan yang optimal dan sesuai dengan standar perkembangan yang telah ditetapkan. Pendidikan bagi anak usia dini menjadi salah satu lembaga yang bertugas untuk membantu anak mencapai perkembangan yang optimal. Maka pendidik ditekankan untuk memfasilitasi perkembangan-perkembangan anak. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dasar kebutuhan permainan sains untuk perkembangan sosial emosional bagi anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan, model pendekatan *mix method*, dengan teknik *Educational Design Research*, mengacu pada model menurut McKenney dan Reeves. Artikel ini hanya menjelaskan penelitian teknik *Educational Design Research* pada tahap pertama yaitu eksplorasi dan analisis masalah penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan studi pendahuluan yaitu studi lapangan dengan wawancara yang dilakukan pada guru kelompok B PAUD AT-Taqwa yang beralamat di Desa Geresik Kecamatan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya, dan observasi dilakukan pada kelompok B di sekolah yang sama. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji jurnal dan hasil penelitian terdahulu serta buku-buku yang terkait dengan permasalahan. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan berbagai kebutuhan dasar untuk mengembangkan permainan sains, yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan atau pedoman untuk perancangan produk pengembangan.

Kata Kunci: Sains Untuk AUD, Perkembangan Sosial Emosional, Analisis Dan Eksplorasi

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun yang menitikberatkan pada perletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, nilai agama dan moral serta seni (Sujiono, 2013, hlm.6). Sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat (14) yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Stimulus yang diberikan kepada anak dapat berupa sebuah pembelajaran yang dikemas agar sesuai dengan usia anak. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang kemudian disingkat menjadi STTPA. Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini STTPA adalah kriteria tentang kemampuan kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan melakukan aktivitas yang disukai anak. Aktivitas utama anak-anak adalah bermain. Oleh karena itu baiknya pembelajaran bagi anak dilakukan dengan bermain yang selayaknya dapat memfasilitasi aktivitas belajar anak. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 5 ayat (6) yang menyatakan bahwa program pengembangan sosial emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.

Perkembangan sosial anak usia dini merupakan capaian kemampuan anak dalam berperilaku secara sosial, yang berhubungan dengan sikap yang ditunjukkan dalam lingkup sosial. Dan emosi menurut Goleman merupakan suatu perasaan dan pikiran-pikiran, suatu keadaan psikologis dan fisiologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak (Hamzah, 2015, hlm.19). Sosial dan emosional merupakan sesuatu yang berbeda, namun keduanya saling berkaitan satu sama lain. Ketika membahas kemampuan sosial anak, maka perkembangan emosi anak akan ikut di dalamnya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Suyadi (dalam Nurjannah, 2017), sebagai salah satu aspek perkembangan anak usia dini, sosial dan emosional tidak dapat dipisahkan keduanya bersatu sebagai satu aspek perkembangan anak usia dini. Jika membahas perkembangan sosial maka harus bersinggungan dengan perkembangan emosional, begitupun sebaliknya. Sebab keduanya sudah menjadi kesatuan dalam kejiwaan yang utuh. Hubungan antara keduanya yang tidak dapat dipisahkan berada pada pengaruh emosi yang mendorong pada kemampuan sosial seseorang. Sederhananya, seseorang dengan kemampuan emosi yang tinggi maka ia kompeten secara sosial (Nurmalitasari, 2015).

Setiap aspek perkembangan anak usia dini memiliki karakteristiknya tersendiri, begitu juga dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.5 | September 2021

Karakteristik perkembangan sosial emosional anak usia dini menurut Kartono (dalam Rohayati, 2018) dan Hamzah (2015, hlm.29) (perbaiki penulisannya dengan merujuk pada APA style) secara general adalah sebagai berikut.

1. Egosentris
2. Memiliki relasi sosial dengan benda atau manusia tertentu
3. Sikap hidup yang fisiognomis
4. Reaksi emosi anak sangat kuat
5. Reaksi emosi sering muncul pada setiap peristiwa dengan cara yang diinginkannya
6. Reaksi emosi bersifat individual
7. Keadaan emosi anak dapat dinilai dan dikenali melalui gejala tingkah laku yang ditampilkan
8. Reaksi emosi anak mudah berubah

Ada lima komponen utama yang terdapat dalam aspek sosial emosional menurut CASEL (2015) (*The Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning*) yaitu *self-awareness* (kesadaran diri), *self-management* (manajemen diri), *social-awareness* (kesadaran sosial), *relationship skill* (kemampuan dalam mengatur dan menentukan hubungan), dan *responsible decision-making* (kemampuan mengambil keputusan dan tanggung jawab). Selain CASEL, aspek capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini juga diatur dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014. Dalam Permendikbud aspek capaian perkembangan sosial anak usia dini mencakup kesadaran diri, tanggung jawab atas diri sendiri dan orang lain, serta perilaku pro sosial.

Untuk ketercapaian komponen-komponen tersebut, maka diperlukan strategi pengembangan aspek sosial emosional. Salah satu strategi dasar yang didapatkan oleh anak dari orang tua dan

lingkungan terdekatnya adalah orang tua dan lingkungan anak memahami karakteristik perkembangan sosial emosional anak, sehingga anak tidak mendapatkan perlakuan atau pandangan negatif dari orang tua dan lingkungannya seperti menyebut anak nakal, bengal dan sebagainya ketika anak menunjukkan perilaku yang dianggap negatif. Karena sebaiknya orang tua dan lingkungan memahami perkembangan anak bahwa pada dasarnya anak mempunyai dorongan untuk berkembang lebih baik lagi (Yusuf, & Syamsu, 2008, hlm.124).

Setelah memahami perkembangan anak, guru atau orang tua dapat membentuk strategi pengembangan dalam bentuk pembelajaran berbasis bermain. (Ndari dkk, 2018, hlm.116) menyebutkan strategi pengembangan sosial emosional anak dapat dilakukan dengan pembelajaran terpadu dengan berbasis tematik pada anak di sekolah. Ini dilakukan sesuai perkembangan anak yang bersifat holistik atau menyeluruh yang artinya setiap aspek perkembangan berkaitan satu sama lain dengan aspek lainnya. Kegiatan pengembangan yang dilakukan dengan pembelajaran terpadu diantaranya kegiatan rutin, terprogram, spontan dan keteladanan, yang sudah dirancang oleh kurikulum sekolah. Sedangkan Hamzah, (2015) mengungkapkan bahwa beberapa kegiatan yang dapat dijadikan strategi pengembangan sosial emosional anak usia dini diantaranya adalah *out bond*, apresiasi gerak seni dan permainan berbasis sains.

Konteks bermain bagi anak sebagai aktivitas belajar anak tentunya harus mengandung edukasi. Bermain yang dilakukan bukan hanya sekedar bermain, tapi permainan yang diberikan anak dapat memberikan pembelajaran yang dapat

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.5 | September 2021

membantu anak dalam semua aspek perkembangannya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat yang menghasilkan pengetahuan, informasi, memberikan kesenangan dan imajinasi anak (Sudono, 2000, hlm.2).

Salah satu permainan yang dapat menghasilkan pengetahuan dan memberi informasi serta membuat anak melakukan eksplorasi adalah permainan sains. Bagi anak usia dini, pembelajaran sains selalu dikemas dalam sebuah permainan dan eksperimen agar menyenangkan dan dapat dipahami oleh anak. Menurut Safira, Ajeng Rizki & Ifadah, Ayunda Sayyidatul (2020, hlm.3) proses pembelajaran sains bukan hanya dilakukan dengan mendengarkan ceramah, membaca buku teks dan lainnya yang akan membuat anak bosan dan tidak menemukan fakta dan konsep dan tidak memiliki kesempatan mengembangkan keterampilan dalam memproses perolehan. Namun pembelajaran sains bagi anak dilakukan dengan kegiatan pengamatan, penyelidikan dan percobaan-percobaan sederhana untuk mencari tahu serta mendapatkan jawaban mengenai fakta yang ada dalam lingkungan dengan cara bermain, agar tercapainya ketiga dimensi sains pada anak usia dini. Begitu juga dengan pernyataan Gross (2012) bahwa pembelajaran sains bagi anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan metode inkuri. Menggunakan seluruh kemampuan anak untuk bereksplorasi dan menyelidiki atas pertanyaan anak-anak sendiri yang akhirnya mengarah pada konsep-konsep ilmiah.

Sains memiliki tiga dimensi yang dihubungkan dengan pembelajaran anak usia dini dan diarahkan pada keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk

memperoleh pengetahuan. Ketiga dimensi itu yaitu dimensi proses, dimensi produk dan dimensi sikap. Dan ketiganya dilakukan pada proses pembelajaran (Samatowa, U & Sani, 2019, hlm.17). Menurut Aisah (dalam Risnawati, 2020) keterampilan proses sains anak usia dini adalah keterampilan dasar yang meliputi beberapa kemampuan, yaitu keterampilan mengamati, membandingkan, mengklasifikasikan, mengukur, menduga, dan keterampilan mengkomunikasikan. Pembelajaran sains yang terkait dengan produk adalah pengenalan dan penguasaan fakta, konsep, prinsip, teori maupun aspek-aspek lain yang terkait dengan hal-hal yang ditemukan dalam bidang sains itu sendiri. Dan pembelajaran sains yang terkait dalam dimensi sikap adalah dengan melalui pembelajaran sains diharapkan terbentuknya sikap-sikap ilmiah pada anak usia dini (Samatowa & Sani, 2019, hlm.17).

Dalam kegiatannya, permainan sains bagi anak usia dini juga menggunakan alat atau media untuk memfasilitasi kegiatan bermain anak. Berdasarkan prinsip-prinsip bermain dan ciri-ciri alat permainan edukatif. Adapun prinsip-prinsip bermain menurut Hamzah (2015) yaitu :

1. Memiliki tujuan yang jelas
 2. Dilakukan dengan bebas
 3. Mementingkan proses bukan hasil
 4. Memperhatikan keselamatan
 5. Menyenangkan dan dapat dinikmati
- Dan ciri-ciri alat permainan edukatif bagi anak usia dini menurut Yasbiati & Gandana (2018) adalah :

1. Ditujukan untuk anak usia dini
2. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.5 | September 2021

3. Dapat digunakan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau manfaat multiguna
4. Aman bagi anak
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Idealnya pelaksanaan pembelajaran bagi anak usia dini dilakukan dengan konteks bermain sebagai aktivitas yang disukai anak dengan tidak mengurangi esensi edukasi bagi anak seperti yang telah dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Namun pada kenyataan praktik lapangan, tidak semua tenaga pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini mampu melakukannya. Seperti hasil wawancara peneliti di PAUD AT-Taqwa Gereba Kaler Kabupaten Tasikmalaya, dalam proses pengembangan aspek sosial emosional khususnya, pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah kepada anak. Permainan-permainan sederhana lainnya biasa digunakan pada aspek-aspek lain seperti seni fisik motorik, dan bahasa. Begitu juga dengan penyampaian materi pembelajaran sains. Sekolah tersebut belum maksimal dalam menggunakan permainan sains sebagai alat menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, permainan sains juga jarang digunakan sebagai pendukung atau fasilitas untuk pengembangan aspek-aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan sosial emosional. Permainan sains masih belum sering digunakan untuk pembelajaran dikarenakan keterbatasan keterampilan dan pengetahuan guru tentang permainan sains. Setelah melakukan wawancara, guru merespon dengan baik adanya per-

mainan sains yang memfasilitasi perkembangan anak untuk dilakukan dalam pembelajaran, namun belum pernah menggunakan permainan sains gunung meletus untuk mengembangkan aspek mana pun.

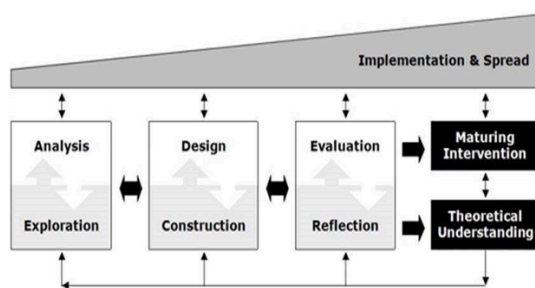
Dari permasalahan yang terdapat di sekolah tersebut, peneliti bertujuan untuk menganalisis masalah yang terjadi, sebagai salah satu tahapan untuk pengembangan produk yang akan dikembangkan, yaitu pengembangan permainan sains gunung meletus untuk memfasilitasi perkembangan sosial anak usia dini.

Permainan sains gunung meletus adalah salah satu permainan sains yang dilakukan dengan melakukan eksperimen sederhana yang dapat dilakukan oleh anak 4-6 tahun dengan bimbingan orang tua atau guru, untuk mengetahui gejala alam yang terjadi di alam semesta. Gunung meletus merupakan sub-sub tema gejala alam dari tema alam semesta. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengembangkan dimensi sains pada anak khususnya dimensi sikap yang memiliki komponen yang serupa dengan komponen yang terdapat pada perkembangan sosial emosional seperti rasa tanggung jawab, disiplin, tekun, jujur dan terbuka terhadap pendapat orang lain (Saepudin, 2011).

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan menggunakan pendekatan *mix methode* dengan teknik *Educational Design Research* (EDR). Barab dan Sequire (dalam Lidinillah, 2012) *Educational Design Research* adalah serangkaian pendekatan dengan maksud untuk menghasilkan teori-teori baru, artefak dan model praktis

yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada pembelajaran dengan pengaturan yang alami (*naturalistic*). Dengan demikian, peneliti menggunakan teknik penelitian *Educational Design Research* (EDR) bertujuan untuk mengembangkan hasil penelitian terkait produk pendidikan, yaitu permainan sains gunung meletus untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Metode penelitian pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan EDR menurut McKenney and Reeves (2012) sebagai berikut:



Gambar 1

Model Generic EDR (McKenney dan Reeves)

Mengacu pada model McKenney&Reeves, maka proses tahapan penelitian yang akan dilakukan hanya eksplorasi dan analisis masalah karena peneliti hanya menjelaskan terkait dasar kebutuhan permainan sains gunung meletus untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Tahap tersebut yaitu:

1. Tahap Eksplorasi dan Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan tahap eksplorasi dan analisis masalah terkait dasar kebutuhan untuk pengembangan permainan sains gunung meletus untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Tahap eksplorasi dan analisis masalah merupakan

tahap pengumpulan data yang diteliti, dengan menganalisis serta mengeksplorasi masalah. Maka tahap eksplorasi dan analisis dilakukan dengan mengumpulkan data melalui studi pendahuluan.

Pada tahap eksplorasi dan analisis, peneliti melakukan eksplorasi dan analisis masalah dengan melakukan studi pendahuluan. Studi pendahuluan. Berikut penjelasan terkait pelaksanaan studi pendahuluan:

a. Studi Lapangan

Tahap pertama dalam melakukan studi pendahuluan yaitu peneliti melaksanakan studi lapangan dengan melakukan observasi pada subjek penelitian yaitu Kelompok B PAUD AT-Taqwa Kecamatan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya, dan melakukan wawancara kepada guru kelas kelompok tersebut. Berikut merupakan pertanyaan yang diajukan dalam wawancara

Tabel 1

Pertanyaan Wawancara

Pertanyaan wawancara berdasarkan fokus penelitian
Bagaimana ibu menyampaikan pembelajaran sains pada anak usia dini.?
Apakah pembelajaran sains dilakukan dengan aktivitas bermain.?
Permainan apa saja yang digunakan untuk pembelajaran sains.?
Bagaimana perkembangan sosial emosional pada kelompok B.?
Apakah pengembangan sosial emosional pada kelompok B dilakukan dengan menggunakan permainan sains?

Menurut ibu, apakah yang dibutuhkan sekolah untuk memfasilitasi aspek perkembangan anak khususnya aspek sosial emosional?

Apakah pihak sekolah/guru sudah berusaha untuk mengadakan permainan, khususnya permainan sains untuk kegiatan pembelajaran?

b. Studi Literatur

Tahap selanjutnya dalam studi pendahuluan yaitu peneliti melakukan studi literatur dengan mengkaji buku-buku, artikel dan jurnal terkait sains bagi anak usia dini dan perkembangan sosial emosional anak.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak Kelompok B PAUD Ataqwa, penentuan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. (Sugiyono, 2013, hlm.82).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif yang dilakukan mengacu pada model *Miles&Huberman*. Analisis data ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Sehingga jika jawaban setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel. Aktivitas dalam analisis data ini yaitu reduksi data, display data, dan kes-

impulan/verifikasi (Sugiyono, 2013, hlm. 246).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah mendapat informasi mengenai permasalahan yang akan diteliti, peneliti melakukan kajian terkait data informasi dari hasil eksplorasi dan analisis masalah, didapatkan informasi berdasarkan:

1. Landasan Teori

Setelah melakukan kajian eksplorasi dan analisis melalui studi literatur menggunakan buku serta jurnal ilmiah penelitian, peneliti menemukan landasan teori terkait produk yang akan dikembangkan yaitu permainan sains gunung meletus. Landasan teori digunakan sebagai langkah awal peneliti untuk menyusun produk berupa permainan sains agar tercipta kegiatan pembelajaran yang aktif dan ilmiah.

2. Kurikulum

Kurikulum merupakan acuan atau pedoman peneliti untuk mengetahui kebutuhan atau komponen untuk rancangan kegiatan pembelajaran anak usia dini, seperti tema, sub tema, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar serta indikator yang hendak dicapai ketika pembelajaran. Pada kurikulum kegiatan pembelajaran. Pada kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa pembelajaran anak usia dini berorientasi pada bermain. Aspek-aspek sosial emosional yang terdiri dari kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku prososial sesuai dengan dimensi sikap pada pembelajaran sains. Oleh karena itu, tema yang dipilih yaitu tema alam semesta sub tema gejala alam dan sub sub tema gunung meletus. Model

pembelajaran kelompok difokuskan untuk permainan ini.

3. Tuntutan Kebutuhan Lapangan

Berdasarkan hasil eksplorasi dan analisis masalah melalui observasi dan wawancara, peneliti mendapatkan informasi terkait kebutuhan lapangan yaitu kurangnya keterampilan guru dalam pelaksanaan pengembangan sosial emosional anak dan permainan sains di PAUD. Kegiatan pembelajaran, khususnya pengembangan aspek sosial emosional anak masih kurang melibatkan permainan dalam proses pengembangannya. Pembelajaran masih dilakukan dengan metode ceramah. Begitu pula dengan pembelajaran sains yang masih kurang optimal dalam penggunaan permainan sebagai aktivitas pembelajaran sains.

Maka guru membutuhkan referensi kegiatan yang nantinya dapat diaplikasikan kepada anak, sebagai bentuk kegiatan pembelajaran sains dan juga pengembangan kemampuan sosial emosional anak.

Pembahasan

eksplorasi yang dilakukan, ditemukan landasan landasan teori, kurikulum serta fakta dan tuntutan kebutuhan lapangan. Observasi dan wawancara yang merupakan bagian dari eksplorasi yang telah dipaparkan di atas, bahwa penggunaan permainan sains untuk mengembangkan aspek perkembangan anak belum optimal dilakukan di sekolah tersebut. Begitu juga dengan pengembangan aspek sosial emosional yang hanya dilakukan dengan metode ceramah saja dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam melakukan permainan sains bagi anak dan pengembangan aspek sosial emosional. Kenyataan dilapangan

ini tidak sesuai dengan salah satu prinsip belajar dan perkembangan anak berdasarkan konsep *developmentally appropriate practice* (DAP) adalah “anak merupakan pembelajar yang aktif, yang belajar dengan menunjukkan secara langsung pengalaman fisik dan sosial berkenaan dengan aspek-aspek budaya yang diperlihatkan melalui pengetahuan dalam rangka membangun pemahaman mereka tentang dunia sekitar mereka” (Yus & Widya Sari, 2020:22).

Selain itu, kenyataan bahwa aktivitas bermain pada anak belum optimal dilakukan di sekolah tersebut belum sesuai dengan Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan dengan kegiatan bermain. Yang artinya kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang aktif, menyenangkan dan eksploratif. Begitu pun dengan pembelajaran sains bagi anak usia dini yang tidak menuntut penguasaan materi hanya melalui membaca atau mendengar ceramah, tetapi juga melalui aktivitas yang menyenangkan.

Ketidaksesuaian antara kondisi ideal sesuai teori dan standar kurikulum dengan fakta dilapangan disebabkan oleh kurang optimalnya keterampilan guru dalam pengembangan aspek sosial emosional dan penyampaian pembelajaran sains pada anak. Sehingga didapatkan hasil analisis dan eksplorasi dasar kebutuhan pengembangan permainan sains gunung meletus yang selanjutnya akan dikembangkan oleh peneliti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dasar kebutuhan “Dasar Kebutuhan Pengembangan Per-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.5 | September 2021

mainan Sains Gunung Meletus untuk Memfasilitasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini “, berdasarkan hasil studi literatur dan studi lapangan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan dasar untuk pengembangan permainan sains gunung meletus, yaitu.

- a. Landasan teori
- b. Kurikulum
- c. Tuntutan kebutuhan lapangan.

Setelah mendapat informasi dan data terkait dasar kebutuhan, maka data tersebut sangat dibutuhkan untuk tahap penelitian selanjutnya yaitu membuat dan menyusun rancangan permainan sains gunung meletus.

DAFTAR PUSTAKA

- CASEL. (2015). CASEL guide: effective social and emotional learning programs - middle and high school edition. *Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning*, 1–45.
- Gross, C. M. (2012). 2012 J- Science Concepts Young Children Learn The Water Play. *Dimention of Early Childhood*, 40(2), pp. 3–12.
- Hamzah, N. (2015). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Lidinillah, D. A. M. (2012). Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action Oleh : Dindin Abdul Muiz Lidinillah. *Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya*.
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2012). *Conducting educational design research*. London: Routledge.
- Ndari, S. S., Vinayastri, A., & Masykuroh, K. (2018). *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Nurjannah. [2017]. Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14(1), pp. 50–61.
- Nurmalitasari, F. [2015]. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), pp. 103.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Risnawati, A. [2020]. Pentingnya Pembelajaran Sains bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 2, pp. 513–515.
- Rohayati, T. [2018]. Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), pp. 131–137.
- Saepudin, A. (2011). Pembelajaran Sains Pada Program Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Teknodik*, XV(2), pp. 213–226.
- Safira, Ajeng Rizki, & Ifadah, Ayunda sayyidatul. (2020). *Pembelajaran Sains Dan Matematika Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Gramedia communication.
- Samatowa, U., & Sani, R. A. (2019). *Metode Pembelajaran Sains untuk Pendidikan anak Usia Dini*. Tira Smart.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. GRASINDO.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.4 | No.5 | September 2021

Sujiono, N. Y. (2013). *Konsep Dasar*

Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta:
Indeks.

UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sis-
tem Pendidikan Nasional

Yasbiati, & Gandana, G. (2018). *Alat
Permainan Edukatif untuk Anak
Usia Dini*. Tasikmalaya: Ksatria
Siliwangi.

Yus, A., & Widya Sari, W. (2020). *Pem-
beljaran di Pendidikan Anak Usia
Dini*. Jakarta: Kencana.

Yusuf, Syamsu. (2008). *Psikologi
Perkembangan Anak dan Remaja*
bandung: PT Remaja Rosdakarya.