

# C20\_I Nyoman Suarta

*by I Nyoman Suarta I Nyoman Suarta*

---

**Submission date:** 30-May-2023 11:18PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2105745328

**File name:** C20\_PENERAPAN METODE TEGATOUR\_NON AKRE.pdf (191.76K)

**Word count:** 2800

**Character count:** 17615

**PENERAPAN METODE TEGATOUR (TEAMS- GAMES- TOURNAMENT) UNTUK  
MENINGKATKAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Baik Nilawati Astini, Ika Rachmayani, Nurhasanah, Meri Apriani  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mataram  
e-mail: meryafriani044@gmail.com

**Abstract**

The social development of children at birth in KB Habibi NW Paok Tawah is still an immature and less cooperative child in play, unable to obey the rules and be responsible for his behavior. This is because the teacher's induced social development stimulation is not optimal in which researcher are providing social stimulation to learners by using established methods designed to fit the range of 5-6 years social development. The purpose of this study is to improve social skills through the Tegatour method for children aged 5-6 years at KB Darul Habibi NW Paok Tawah, Praya District, for the 2020/2021 academic year. The research was conducted using R&D development research with 3 stages of development, namely planning, implementation, observation and reflection on 10 children. data collection in this study using observation and documentation methods and data collection using qualitative descriptive. In the first stage of development research, the average result was 42.03% with the undeveloped category while in the second development stage it increased with an average value of 63.95% with the category starting to develop and in the third development stage the average value of children's social improvement increased to 80.03% with the criteria of developing as expected. Based on the results of this study, it can be concluded that the activities of the Tegatour method can improve the social skills of children aged 5-6 years in KB Darul Habibi NW Paok Tawah, Praya District, for the 2020/2021 academic year.

**Keywords:** *Social, Teams Games Tournament, Early Childhood Education.*

**Abstrak**

Perkembangan sosial anak di KB Darul Habibi NW Paok Tawah masih belum berkembang dengan baik yang ditandai dengan anak kurang bekerjasama dalam bermain, belum mampu menaati aturan dan bertanggung jawab atas setiap perilakunya. Hal ini disebabkan oleh stimulasi perkembangan sosial yang diberikan guru masih belum optimal yang dalam hal ini peneliti memberikan stimulasi sosial kepada peserta didik dengan menggunakan metode Tegatour yang di disain sesuai tingkat capaian perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. Tujuan dari penelitian ini meningkatkan sosial melalui metode tegatour untuk anak usia 5-6 tahun di KB Darul Habibi NW Paok Tawah Kecamatan Praya tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D dengan 3 tahap pengembangan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi terhadap 10 orang anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan dokumentasi serta pengumpulan data menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pada penelitian tahap pengembangan I diperoleh hasil rata-rata 42,03% dengan katagori belum berkembang sedangkan pada tahap pengembangan II mengalai peningkatan dengan nilai rata- rata 63,95% dengan katagori mulai berkembang dan pada tahap pengembangan III nilai rata- rata peningkatan sosial anak meningkat mencapai 80,03% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan metode Tegatour dapat meningkatkan sosial anak usia 5-6 tahun di KB Darul Habibi NW paok Tawah Kecamatan Praya tahun pelajaran 2020/2021.

**Kata Kunci:** *Sosial, Teams Games Tournament, Pendidikan Anak Usia Dini.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan sarana dalam membangun kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Berdasarkan Undang-Undang Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab 1, pasal 1 butir 10 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Mengingat bahwa masa usia dini merupakan masa untuk bermain dan mengembangkan pergaulan dengan teman sebaya, maka salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan yaitu aspek sosial. Hal ini dikarenakan aspek sosial yang dikemukakan Knafo (Susanto, 2015: 154) merupakan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial dan memerlukan 2 proses yaitu belajar berperilaku dan memainkan peran sosial yang dapat diterima secara sosial. Dalam sosial anak usia 5-6 tahun dapat dilihat melalui ciri-ciri yang dikemukakan Steinberg (Rahayu, 2019) yaitu: anak usia 5-6 tahun memilih teman sejenis, memahami keberadaannya bersama kelompok, dan mampu berinteraksi dan bersikap dengan baik dalam bermain bersama. Untuk menstimulasi sosial anak dapat dilakukan dengan kegiatan belajar dan bermain metode Tegatour.

Metode Tegatour yang dikemukakan Ahmadi dkk (Risdayanti, 2016) merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama dan persaingan sehat. Bagi anak usia 5-6 tahun belajar sambil bermain dengan metode Tegatour (Teams-Games-Tournament) memiliki sifat kegembiraan, kesenangan, antusias anak dan penuh akan tantangan yang membuat anak semakin semangat dalam melakukan proses belajar dan bermain dengan metode Tegatour. Terlihat saat peneliti menunjukkan langkah-langkah permainan beserta peraganya kepada siswa KB Darul Habibi, mereka sangat antusias untuk mengikuti kegiatan belajar dan bermain Tegatour dan mereka terlihat semangat untuk menyelesaikan tantangan yang akan diberikan dalam permainan tersebut untuk mendapatkan hadiah dalam permainan.

Kenyataan dilapangan guru menstimulasi sosial anak hanya melalui dongeng dan teguran saja sehingga sosial anak tidak optimal, saat mendongeng anak terlihat bosan dan mengantuk sehingga anak tidak optimal dalam menerima rangsangan sosial yang diberikan guru. Maka dari itu peneliti memberikan stimulasi dengan permainan Tegatour, pada saat permainan Tegatour anak dapat memiliki potensi besar dalam menerima rangsangan untuk meningkatkan sosial anak. Oleh sebab itu peneliti menerapkan metode Tegatour (Teams-Games-Tournament) yang sudah di desain untuk meningkatkan sosial anak di KB Darul habibi

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* yang sering disingkat dengan R&D dengan jenis penelitian pengembangan Kualitatif. Metode pengembangan R&D yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017:407) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Adapun model pengembangan tahapan penelitian R&D yang dikemukakan Suharsimi Arikunto (2010: 137- 139) yaitu: Satu tahap perencanaan dimana peneliti melakukan penyusunan RPPH, menyiapkan lembar penelitian, menentukan subjek penelitian, menyiapkan jenis permainan Tegatour dan menyiapkan kamera dan perlengkapan permainan Tegatour.

Kedua tahap pelaksanaan yang dalam tahap ini peneliti melakukan penerapan isi perencanaan yang telah disusun. Ketiga tahap observasi yang dalam tahap ini peneliti mengamati sejauh mana peningkatan sosial anak setelah diterapkannya kegiatan yang telah dirancang dan dilaksanakan. Keempat tahap analisis pengembangan dimana pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan menganalisis dari dari observasi yang sudah dilakukan guna menemukan masalah- masalah yang terjadi selama proses kegiatan berlangsung dan melihat sejauh mana metode Tegatour sudah berhasil diterapkan sehingga kemampuan sosial anak meningkat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan R&D ini adalah teknik observasi dan dokumentasi. Sedangkan sumber data bisa diperoleh dari yang dikemukakan Sugiyono (2018:137) yaitu sumber data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari objek penelitian yang pada penelitian ini diperoleh dari anak usia 5-6 tahun yang dijadikan sebagai informan. Dan sumber data sekunder yaitu data yang diperoleh melalui pihak lain yang tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya yang dalam penelitian ini diperoleh dari dokumen-dokumen, buku referensi yang dapat menunjang penyelesaian penelitian ini, khususnya APE yang dapat menunjang sosia anak.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan R&D ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk berupa metode pembelajaran. Metode ini digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang sudah terkumpul. Penelitian penerapan metode Tegatour untuk meningkatkan sosial anak usia 5-6 dianalisis dengan menggunakan rumus yang dikemukakan Nurkencana dan Sunartana (dalam Miftahul Jannah 2019:45) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{\Sigma f} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = presentase

f = Jumlah anak yang mencapai indikator

$\Sigma f$  = Jumlah seluruh anak

100% =Bilangan bulat untuk menentukan presentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan di KB Darul habibi NW Paok Tawah mencapai hasil yang menunjukkan bahwa sosial anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan dalam setiap tahap pengembangan yang sudah dilakukan.

### Tahap Pengembangan I

Pada tahap pengembangan I dapat dijelaskan bahwa pada pengembangan indikator memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi mencapai pengembangan sebesar 54,4% dengan 4 pengembangan deskriptor. Pada pengembangan indikator menaati aturan mencapai pengembangan sebesar 42,5% dengan 3 pengembangan deskriptor. Pada pengembangan indikator bertanggung jawab atas perilakunya mencapai pengembangan sebesar 49,4% dengan 4 pengembangan deskriptor . Pada pengembangan indikkator bermain dengan teman sebaya mencapai pengembangan sebesar 29,4% dengan 4 pengembangan deskriptor. Pada pengembangan indikator hak/ pendapat/ karya orang lain mencapai pengembangan sebesar 36,3% dengan 2 pengembangan deskriptor. Sedangkan Pada pengembangan indikator **menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah** mencapai pengembangan sebesar 40% dengan 3 pengembangan deskriptor sehingga rata- rata capaian indikator pada tahap pengembangan I mencapai 42,03% dalam kriteria belum berkembang (BB).



Berdasarkan hasil pada tahap pengembangan I, perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di KB Darul Habibi mencapai rata-rata indikator sebesar 42,03% dengan kriteria belum berkembang (BB). Hal ini disebabkan karena adanya kekurangan- kekurangan dalam proses penerapan metode Tegatour pada tahap pengembangan I yaitu: pada saat permainan Tegatour ada beberapa anak yang suka mengganggu teman saat menyelesaikan permainan, beberapa anak tidak mau mengikuti permainan Tegatour karena lebih suka belajar menulis, beberapa anak merusak APE dengan cara melemparkan APE ke temannya pada saat permainan sudah berlangsung, dan juga ada beberapa anak yang tidak mau membagikan hadiah dalam menyelesaikan permainan kepada temannya yang lain. Dengan adanya kekurangan tersebut, peneliti mencari solusi untuk menangani permasalahan tersebut diantaranya: peneliti menyusun kembali permainan metode Tegatour sehingga terdapat langkah- langkah permainan yang mengandung tulisan, peneliti memberikan arahan dan motivasi kepada anak supaya anak berhenti mengganggu temannya dan memberikan arahan kepada anak untuk merapikan kembali APE yang sudah digunakan serta memberikan motivasi kepada anak supaya tidak merusak APE.

### **Tahap Pengembangan II**

Pada tahap pengembangan II dapat dijelaskan bahwa pada pengembangan indikator memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi mencapai pengembangan sebesar 74,4% dengan 4 pengembangan deskriptor. Pada pengembangan indikator menaati aturan mencapai pengembangan sebesar 61,7% dengan 3 pengembangan deskriptor. Pada pengembangan indikator bertanggung jawab atas perilakunya mencapai pengembangan sebesar 62,5% dengan 4 pengembangan deskriptor . Pada pengembangan indikator bermain dengan teman sebaya mencapai pengembangan sebesar 63,8% dengan 4 pengembangan deskriptor. Pada pengembangan indikator hak/ pendapat/ karya orang lain mencapai pengembangan sebesar 56,3% dengan 2 pengembangan deskriptor. Sedangkan Pada pengembangan indikator **menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah** mencapai pengembangan sebesar 65% dengan 3 pengembangan deskriptor. Sehingga rata- rata capaian indikator pada tahap pengembangan II mencapai 63,95% dalam kriteria mulai berkembang (MB).

Berdasarkan hasil pada tahap pengembangan II, perkembangan sosial anak mencapai rata-rata 63,5% dengan kriteria mulai berkembang (MB) sehingga perlu untuk melakukan refleksi untuk dilakukan pada penelitian tahap pengembangan selanjutnya. Hal ini disebabkan karena adanya kekurangan dalam proses penerapan permainan metode Tegatour pada tahap pengembangan II yaitu: anak masih belum bisa menjaga APE, anak tidak bersedia menunggu giliran dalam permainan metode Tegatour, dan anak masih suka mengganggu saat temannya sedang menyelesaikan permainan Tegatour. Dengan adanya kekurangan tersebut, peneliti mencari solusi untuk menangani kekurangan pada tahap pengembangan II diantaranya: peneliti memberikan arahan dan motivasi kepada anak untuk bersabar dalam menunggu giliran, tidak mengganggu teman pada saat menyelesaikan permainan, dan memberikan arahan dan motivasi untuk tidak merusak dan melempar APE.

### **Tahap Pengembangan III**

Pada tahap pengembangan III dapat dijelaskan bahwa pada pengembangan indikator memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi mencapai pengembangan sebesar 85% dengan 4 pengembangan deskriptor. Pada pengembangan indikator menaati aturan mencapai pengembangan sebesar 82,5% dengan 3 pengembangan deskriptor. Pada pengembangan indikator bertanggung jawab atas perilakunya mencapai pengembangan sebesar 83,2% dengan 4 pengembangan deskriptor . Pada pengembangan indikator bermain dengan teman sebaya mencapai pengembangan sebesar 75,7% dengan 4 pengembangan deskriptor. Pada pengembangan indikator hak/ pendapat/ karya orang lain mencapai

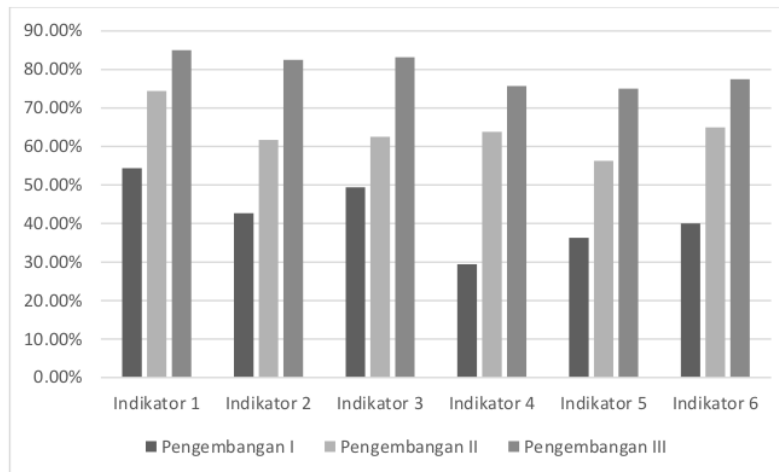
pengembangan sebesar 75% dengan 2 pengembangan deskriptor. Sedangkan Pada pengembangan indikator menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah mencapai pengembangan sebesar 77,5% dengan 3 pengembangan deskriptor. Sehingga rata-rata capaian indikator pada tahap pengembangan III mencapai 80,03% dalam kriteria berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian pada tahap pengembangan III sudah mencapai kriteria ketuntasan sebesar 80% sehingga dapat diartikan dengan penerapan metode Tegatour dapat meningkatkan sosial anak usia 5-6 tahun di KB Darul Habibi.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pengembangan I, pengembangan II dan pengembangan III menunjukkan bahwa melalui penerapan metode Tegatour dapat meningkatkan sosial anak usia 5-6 tahun. Pada tahap pengembangan I kegiatan permainan Tegatour untuk meningkatkan sosial masih belum berkembang yaitu dengan persentase 42,03%. Pada tahap pengembangan II peneliti berusaha memperbaiki kekurangan pada tahap pengembangan I tujuannya agar peneliti lebih maksimal dalam memfasilitasi anak selama kegiatan permainan Tegatour berlangsung. Pada tahap pengembangan II perkembangan sosial anak mencapai persentase 63,95% dengan kriteria anak mulai berkembang sehingga perlu dilakukan tahap pengembangan III. Pada tahap pengembangan III, hasil kegiatan permainan Tegatour untuk meningkatkan sosial anak mengalami peningkatan yaitu 80,03% “Berkembang Sesuai Harapan” karena dalam tahap ini anak sudah lebih memahami langkah-langkah dan aturan dalam permainan Tegatour dibandingkan dengan tahap pengembangan I dan Pengembangan II.

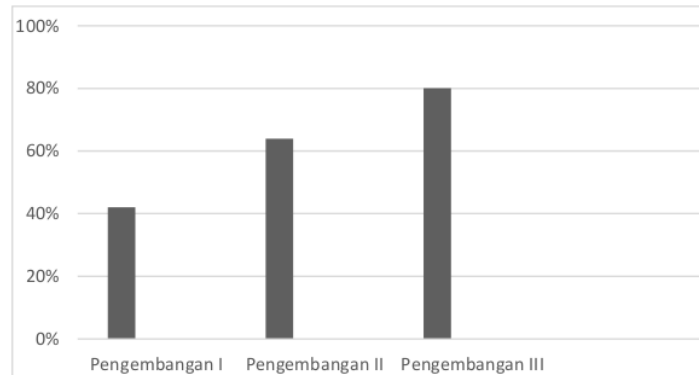
Dengan mencapai peningkatan keberhasilan penilaian minimal 80% sehingga tidak memerlukan tahap pengembangan selanjutnya. Capaian hasil meningkatkan sosial melalui Tegatour dapat dijabarkan dari hasil rekapitulasi perbandingan sosial anak pada tahap pengembangan I, tahap pengembangan II dan tahap pengembangan III dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Peningkatan Sosial Anak Usia Usia 5-6 Tahun Pada Tiga Tahap Pengembangan

No	Indikator	Perbandingan (%)		
		TP I	TP II	TP III
1.	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi.	54,4%	74,4%	85%
2.	Menaati aturan.	42,7%	61,7%	82,5%
3.	Bertanggung jawab atas perilakunya.	49,4%	62,5%	83,2%
4.	Bermain dengan teman sebaya.	29,4%	63,8%	75,7%
5.	Menghargai hak/ pendapat/ karya orang lain.	36,3%	56,3%	75%
6.	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah.	40%	65%	77,5%
<b>RATA- RATA</b>		<b>42,03%</b>	<b>63,95%</b>	<b>80,03%</b>



Gambar 1. Peningkatan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Pada Tahap Pengembangan I, II dan III pada Masing-masing Indikator



Gambar 2. Peningkatan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun pada Tahap Pengembangan I, II dan III

Dari setiap pelaksanaan tahap pengembangan I sampai III dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Tegatour dapat meningkatkan sosial anak usia 5-6 tahun di KB Darul Habibi dengan mencapai ketuntasan penelitian sebesar 80,03% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Hal ini dibuktikan bahwa kemampuan sosial anak mengalami peningkatan sebesar 21.92% dari tahap pengembangan I 41.03% menjadi 63.95% pada tahap pengembangan II, dari tahap pengembangan II 63.95% ke tahap pengembangan III 80.03% mengalami peningkatan sebesar 16,08% sedangkan dari pengembangan I sampai pengembangan III mengalami peningkatan sebesar 38%.

### SIMPULAN (PENUTUP)

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti paparkan diatas, maka adapun kesimpulan yang dapat diambil yaitu penerapan metode Tegatour di KB Darul Habibi dapat meningkatkan sosial anak dengan mencapai ketuntasan penelitian sebesar 80,03% dengan langkah-langkah penerapan permainan metode Tegatour sebagai berikut: Pertama, Peneliti, guru dan siswa membuat kesepakatan aturan permainan yaitu: a). Anak mendengarkan penjelasan langkah-langkah permainan Tegatour. b). Anak mengikuti permainan dengan bekerjasama dalam menyelesaikan permainan. c). Menyelesaikan permainan sesuai dengan urutan langkah-

langkahnya. Kedua Peneliti dan anak membentuk meja tim. Ketiga Peneliti menjelaskan tema profesi Dokter dan Polisi kepada anak. Keempat peneliti menjelaskan langkah- langkah dalam permainan Tegatour yaitu: a). Membentuk kelompok permainan Tegatour. b). Menyusun balok gambar profesi Dokter dan Polisi yang sudah diacak menjadi 6 pecahan balok menjadi gambar profesi Dokter dan Polisi yang utuh. c). Menentukan gedung tempat profesi Dokter dan Polisi bekerja dengan pilihan gambar rumah sakit, kantor polisi, sekolah, sawah, dan lautan. d). Pembagian hadiah untuk pemenang lomba dalam permainan Tegatour. Keempat peneliti dan anak merapikan APE yang digunakan selama permainan Tegatour berlangsung. Kelima peneliti menentukan pemenang pada lomba permainan Tegatour Tahap Perkembangan I.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan praktik*.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.

Rahayu, D. I. (2019). *Perkembangan Sosial Emosial Anak Usia Dini*. Gunung Sari: Arga Puji.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2015). *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenadamedia Group.



# C20\_I Nyoman Suarta

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**16%**

SIMILARITY INDEX

**15%**

INTERNET SOURCES

**11%**

PUBLICATIONS

**8%**

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

3%

★ **file.tkplb.net**

Internet Source

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On