

DASAR KEBUTUHAN PENGEMBANGAN ASESMEN ALTERNATIF PADA PERMAINAN SAINS SUB TEMA GEJALA ALAM UNTUK MEMFASILITASI KETERAMPILAN SOSIAL ANAK KELOMPOK B

Yesi Kurniasih^{1*}, Taopik Rahman², Edi Hendri Mulyana³

¹Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

²Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

³Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

*Email: yesikurniasih42@gmail.com

(Received: Mei 2021; Accepted: Mei 2021; Published: Desember 2021)

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the basic needs of the development of Alternative Assessment in Science Games Symptom of the sub theme to Facilitate Children Social Skills Group B . Based on the results of a preliminary study conducted at Artanita Al Khairiyyah Kindergarten and Mathla'ujannah Kindergarten in Tasikmalaya City, teachers have not had the opportunity to develop assessments on science games. The science games that are carried out are more focused on developing cognitive aspects, have not been able to facilitate social skills optimally. Therefore, it is necessary to develop assessments on science games to facilitate the social skills of children in group B. This study uses the Education Design Research method (EDR) McKenney and Reaves model in the first stage of exploration and analysis. The data collection technique used interviews with group B teachers at Artanita Al Khairiyyah Kindergarten and Mathla'ujannah Kindergarten in Tasikmalaya City . Data analysis uses data reduction, data display, and drawing conclusions. Based on the results of the analysis, the researchers concluded that it is necessary to develop assessments and science games that can facilitate the social skills of group B children.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan dasar kebutuhan pengembangan Asesmen Alternatif pada Permainan Sains Sub Tema Gejala Alam untuk Memfasilitasi Keterampilan Sosial Anak Kelompok B. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di TK Artanita Al Khairiyyah dan TK Mathla'ujannah di Kota Tasikmalaya guru belum berkesempatan mengembangkan asesmen pada permainan sains. Permainan sains yang dilakukan lebih berfokus dalam mengembangkan aspek kognitif, belum bisa memfasilitasi keterampilan sosial secara maksimal. Maka dari itu perlu adanya pengembangan asesmen pada permainan sains untuk memfasilitasi keterampilan sosial anak kelompok B. Penelitian ini menggunakan metode *Education Design Research* (EDR) model McKenney dan Reaves pada tahap pertama yaitu eksplorasi dan analisis. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara pada guru kelompok B di TK Artanita Al Khairiyyah dan TK Mathla'ujannah di Kota Tasikmalaya. Analisis data menggunakan reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis peneliti menarik kesimpulan bahwa perlu adanya pengembangan asesmen dan permainan sains yang dapat memfasilitasi keterampilan sosial anak kelompok B.

Keywords: Early Childhood, Alternative Assessment, Science Games, Social Skills.

PENDAHULUAN

Usia dini sering disebut juga masa *golden age* karena pada rentang usia 0-6 tahun ini merupakan usia yang sangat penting dalam perkembangan anak. Anak usia dini merupakan individu yang memiliki rasa ingin tahu yang besar dengan karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada usia 5-6 tahun atau anak TK kelompok B potensi yang harus dimiliki dan dapat dikembangkan yaitu nilai-nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, kemandirian sehingga anak siap memasuki pendidikan dasar. Sujiono (2012, hlm. 6) berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Oleh karena itu sebaiknya anak harus di beri stimulus yang tepat untuk dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga anak dapat berkembang dengan pesat.

Sains merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang alam (Rahmi, 2019). Pengenalan sains pada anak usia dini bukan berarti belajar sains melainkan bagaimana menumbuhkan sifat kritis, keingintahuan, teliti, eksplorasi untuk mencari jawaban dan berpikir teratur melalui kegiatan-kegiatan eksperimen yang menyenangkan. Sains dapat membantu anak mengetahui konsep yang terjadi pada lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran sains pada anak dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan membedakan berbagai gejala seperti objek dan gejala peristiwa. Anak - anak diajarkan untuk menggunakan semua

indera mereka semaksimal mungkin. Dengan memaksimalkan keterlibatan indera dalam belajar maka anak akan semakin memahami apa yang telah mereka pelajari. Dalam pendidikan sains terdiri atas kegiatan atau proses aktif anak dalam menggunakan pikiran dan sikap ilmiah dalam mempelajari gejala alam yang belum diterangkan, tidak hanya terdiri dari fakta, konsep dan teori yang dapat dihapalkan (Depdiknas, 2003).

Kemampuan untuk berinteraksi secara positif merupakan kemampuan yang berpengaruh untuk keberhasilan anak dalam menjalankan hidupnya. Kemampuan berinteraksi ini dapat dikembangkan dengan menanamkan keterampilan sosial pada anak sejak dini. Menurut Chaplin dalam Siska (2011) “keterampilan sosial merupakan perilaku, aktivitas, dan sikap yang mereka tunjukkan pada saat berinteraksi dengan orang lain, dan disertai dengan ketepatan & kecepatan untuk memeberikan kenyamanan bagi orang-orang di sekitarnya”. Pentingnya keterampilan sosial di pelajari di Taman Kanak-Kanak yaitu agar terbentuknya pribadi anak yang dapat berinteraksi dengan anak lainnya secara memuaskan sehingga tidak memunculkan perselisihan. Keterampilan sosial dapat dikembangkan serta dipadupadankan dengan banyak metode dan memilih strategi yang tepat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Penilaian (asesmen) merupakan komponen terakhir dalam sistem pembelajaran. Asesmen dalam pembelajaran adalah suatu cara untuk menghasilkan informasi yang berhubungan dengan variabel-variabel penting pembelajaran untuk pengambilan keputusan oleh pendidik supaya memperbaiki proses dan hasil belajar siswa (Wikarya. Y, dkk. 2018). Penilaian (asesmen) yang digunakan di PAUD meliputi asesmen pada perkembangan anak usia 0-6 tahun baik perkembangan fisik, bahasa, kognitif, maupun perkembangan

sosial dan emosional (Zahro, 2015). Dari penjelasan di atas, kita mengetahui bagaimana pentingnya penilaian dalam penyelenggaraan pendidikan, salah satunya untuk membantu pendidik dalam meningkatkan mutu pendidikan. Namun nyatanya masih banyak pelaksanaan penilaian hanya dijadikan sebuah alat untuk memenuhi aturan administrasi lembaga atau untuk menjawab keingintahuan orang tua akan perkembangan anaknya. Oleh karena itu guru sebaiknya memahami penilaian untuk menciptakan dan mewujudkan tujuan pendidikan yang sesungguhnya.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan asesmen alternatif. Asesmen Alternatif adalah penilaian non tradisional yang menilai perolehan, penerapan pengetahuan dan keterampilan yang menunjukkan kemampuan siswa dalam proses maupun produk (Zainul, 2001). Istilah non tradisional yang dimaksud ialah kertas pensil (*pencil and paper test*) atau bisa diartikan juga sebagai tes baku yang menggunakan tes objektif. Asesmen alternatif dapat mengukur keterampilan bekerja ilmiah, kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan berbagi kemampuan (*abilities*) lainnya yang akan digunakan sepanjang hidup siswa. Asesmen alternatif berfungsi untuk menilai dimensi proses serta hasil belajar yang tidak ditemukan melalui tes. Asesmen alternatif sifatnya *real task situations/otentik*, memberikan umpan balik yang lebih bermakna bagi pengembangan potensi siswa secara menyeluruh dan berpihak kepada siswa (Wulan 2007).

Berdasarkan hasil temuan di TK Artanita Al Khairiyah dan TK Mathla'ujannah mengenai permainan sains dan asesmen pada pembelajaran sains diperoleh informasi bahwa konsep pembelajaran sains di Taman Kanak-kanak masih rendah, hal ini dikarena untuk mengenalkan permainan sains pada anak membutuhkan alat dan bahan yang sulit

dicari selain itu, pembelajaran sains pada anak usia dini masih dianggap sulit untuk dipelajari. Untuk asesmen pada pembelajaran sains diperoleh informasi bahwa tidak ada asesmen khusus dalam pembelajaran dan permainan sains. Di TK Artanita Al Khairiyah dan TK Mathla'ujannah menggunakan jenis asesmen pengamatan/observasi, pencatatan anekdot dan penilaian hasil karya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan pengembangan asesmen pada permainan sains yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran sains anak untuk memfasilitasi keterampilan sosial anak. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Dasar Kebutuhan Pengembangan Asesmen Alternatif pada Permainan Sains Sub Tema Gejala Alam untuk Memfasilitasi Keterampilan Sosial Anak Kelompok B"

Tujuan dari artikel ini yaitu: mendeskripsikan dasar kebutuhan pengembangan Asesmen Alternatif pada Permainan Sains Sub Tema Gejala Alam untuk Memfasilitasi Keterampilan Sosial Anak Kelompok B.

TINJAUAN PUSTAKA

Asesmen Alternatif

Asesmen dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya formal dalam mendapatkan informasi yang berhubungan dengan variabel-variabel yang penting dalam pembelajaran untuk pengambilan keputusan oleh pendidik supaya memperbaiki proses dan hasil belajar siswa (Wikarya, Y, dkk. 2018). Variabel tersebut ialah pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap peserta didik dalam pembelajaran yang diperoleh pendidik dengan bermacam-macam metode serta prosedur secara formal maupun informal. Penilaian (asesmen) yang digunakan di PAUD meliputi asesmen pada perkembangan anak usia 0-6 tahun baik perkembangan fisik, bahasa, kognitif, maupun perkembangan sosial dan emosional (Zahro, 2015). Dalam Kurikulum 2013 PAUD aspek yang harus dinilai oleh pendidik mencakup semua program

pengembangan dalam Kompetensi Dasar (KD) yang terdiri dari 4 ranah, yakni: kompetensi sikap religius, pengetahuan, sikap sosial dan keterampilan sesuai dengan usia serta tahap perkembangan anak.

Secara umum terdapat dua macam asesmen, yaitu asesmen tradisional dan asesmen alternatif. Asesmen alternatif atau umumnya disebut dengan asesmen autentik memiliki cakupan yang lebih luas. Asesmen alternatif biasa didefinisikan juga sebagai segala bentuk asesmen selain asesmen tradisional. Dalam beberapa literatur, asesmen alternatif sering juga disebut asesmen otentik (*authentic assessment*), asesmen portofolio (*portofolio assessment*) atau asesmen kinerja (*performance assessment*) (Susanto, 2009, Yusuf. 2011; Sani, 2016).

Asesmen Alternatif merupakan penilaian non tradisional yang menilai perolehan, penerapan pengetahuan dan keterampilan yang menunjukkan kemampuan siswa dalam proses maupun produk (Zainul, 2001: 3). Istilah non tradisional yang dimaksud ialah kertas pensil (*pencil and paper test*) atau bisa diartikan juga sebagai tes baku yang menggunakan tes objektif. Wikarya, dkk (2018) berpendapat bahwa asesmen alternatif adalah segala jenis bentuk asesmen diluar asesmen konvensional (*selected respon test and paper-pencil test*) yang lebih otentik dan signifikan mengungkapkan secara langsung proses dan hasil belajar peserta didik.

Strategi-strategi asesmen alternatif yang digunakan dalam melakukan asesmen berkelanjutan seperti: asesmen kinerja (*performance assessment*), observasi (*observation*), penggunaan pertanyaan (*question*), diskusi (*discussions*), proyek (*project*), investigasi/penyelidikan (*investigation*), portofolio(*portofolio*), jurnal (*journal*), wawancara (*interview*), konferensi, evaluasi diri oleh siswa (*self evaluation*), tes buatan siswa.

Asesmen alternatif yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu asesmen kinerja (*Performance Assessment*).

Asesmen Kinerja (*Performance Assessment*)

Asesmen kinerja (*performance assessment*) merupakan penilaian yang dilakukan dengan cara mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Asesmen kinerja dapat dilakukan dengan tugas dan rubrik. Rubrik ialah bentuk dari asesmen

kinerja atau bisa juga disebut dengan kriteria penilaian yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menentukan tingkat ketercapaian kinerja yang diharapkan. Kriteria dan alat penskoran rubrik ialah daftar kriteria yang diwujudkan dengan dimensi-dimensi kinerja, aspek-aspek atau konsep-konsep yang akan dinilai, dan gradasi mutu, mulai dari tingkat yang paling sempurna sampai dengan tingkat yang paling buruk (Pratiwi, 2011).

Menurut Rudyani (2010) asesmen kinerja perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- a) Untuk dapat menentukan kinerja dari suatu kompetensi, siswa diharapkan dapat menunjukkan langkah-langkah disetiap kinerja.
- b) Selain itu yang akan dinilai dalam kinerja berupa kelengkapan-kelengkapan dan ketepatan dari setiap aspek.
- c) Kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas.
- d) Diharapkan kemampuan yang akan diamati lebih khusus agar dapat diamati secara maksimal
- e) Kemampuan yang diasesmen disusun sesuai susunan yang akan diamati.

Asesmen kinerja memiliki karakteristik, diantaranya:

- a) Memperbolehkan siswa untuk menampilkan secara langsung kinerja atau kemampuannya.
- b) Membutuhkan berbagai prosedur asesmen subjektif (misal dengan menggunakan skala rata-rata (*rating scales*), daftar cek (*checklist*), atau rubrik (*rubrics*).
- c) Memiliki kesempatan yang besar untuk mengembangkan asesmen kinerja ini dalam proses pembelajaran.

Untuk mengamati unjuk kerja siswa dapat digunakan alat/instrumen yang berupa daftar cek (*Check-list*), dan skala penilaian (*Rating scale*). Daftar cek (*Check-list*) bermanfaat untuk mengukur hasil belajar baik yang berupa produk, maupun prosedur/proses yang dirinci kedalam komponen yang lebih kecil, terdefisiensi secara oprasional dan sangat spesifik (Ridho, 2005). Dalam menggunakan daftar cek, peserta didik akan mendapatkan nilai apabila kriteria penguasaan kompetensi tertentu dapat diamati oleh penilai. Kelemahan

dari cara ini yaitu penilaian memiliki dua pilihan mutlak, seperti baik atau tidak baik, benar atau salah, dapat diamati atau tidak dapat diamati. Skala penilaian (*Rating Scale*) pada penilaian kinerja memungkinkan penilai memberi nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi tertentu, pilihan kategori nilai lebih dari dua. Skala penilaian ini mulai dari rentang tidak sempurna sampai sangat sempurna.

Sains dan Permainan Sains untuk Anak Usia Dini

Menurut Muhammad, H. (2020, hlm 1) umumnya sains diartikan sebagai peningkatan pengetahuan dan pemahaman tentang lingkungan berdasarkan fakta atau studi yang dikumpulkan atau diamati. Cara memperkenalkan sains pada anak usia dini melalui kegiatan eksperimen yang menyenangkan untuk menanamkan sifat kritis, rasa ingin tau yang tinggi, ketelitian dan bereksplorasi dalam menemukan jawaban. Sains dapat membantu anak mengetahui konsep yang terjadi pada lingkungan sekitarnya. Pendidikan sains ialah salah satu jenis pendidikan yang dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan sains tersebut tidak hanya mencakup dari fakta, konsep dan teori yang dapat dihapalkan, tetapi juga kegiatan atau proses aktif dimana anak menerapkan pemikiran dan sikap ilmiah untuk mempelajari fenomena alam yang tidak diketahui. Pembelajaran sains untuk anak usia dini yang meliputi pengenalan konsep alam merupakan upaya untuk membantu anak dalam menemukan konsep dan proses tertentu dalam kehidupan. Pembelajaran sains anak pada dasarnya dapat digunakan untuk menstimulus karakteristik perkembangan dan mengoptimalkan potensi mereka (Arifani, dkk, 2020). Menurut Muhammad, H. (2020, hlm. 2) tujuan bermain sains pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan kecintaan terhadap alam sehingga anak dapat menghargai kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.
- b) Mengembangkan minat anak usia dini dalam mengenal dan mempelajari benda-benda dan kejadian-kejadian di lingkungan.
- c) Mengembangkan komponen kemampuan inti sains seperti mengamati, belajar melakukan, menemukan dan mengkomunikasikan hasilnya, sehingga

pengetahuan anak tentang alam menjadi berkembang.

- d) Menanamkan dalam diri anak rasa ingin tahu, ketekunan, keterbukaan, berpikir kritis, refleksi, tanggung jawab, kerjasama, dan kemandirian.
- e) Menggunakan teknologi dasar dan konsep ilmiah untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan Saintifik

Lima unsur penting pembelajaran dalam kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik, pembelajaran kontekstual, pendidikan karakter, pendekatan saintifik, dan penilaian autentik. Menurut Permatasari dalam Mastiah, 2016 menjelaskan bahwa pendidikan saintifik adalah pendekatan ilmiah yang logis dan sistematis. Dalam prosesnya diawali dengan siswa menanya, karena ada objek yang dilihat dan didengar, sehingga siswa merespon dan bertanya. Pada saat guru mengungkapkan atau menanggapi pertanyaan peserta didik, itu akan dikaitkan dengan topik yang diajarkan nanti. Kemudian siswa diajak untuk menyelesaikan masalah-masalah dengan cara berkolaborasi di dalam suatu kelompok. Dalam satu kelompok tersebut siswa diharapkan dapat berdiskusi anatar siswa satu dengan siswa lainnya. Hal tersebut akan memicu siswa dalam mengembangkan berbagai keterampilan seperti menghormati sudut pandang orang lain dan kemampuan untuk menunjukkan kompetensi lainnya. Pendekatan saintifik memiliki tujuan yaitu untuk memberi pemahaman terhadap peserta didik untuk mengetahui, memahami, dan mempraktikan apa yang sedang dipelajari secara ilmiah. Tujuan pendekatan saintifik juga dikemukakan oleh Majid (2014, hlm.193) “penerapan pendekatan saintifik bertujuan untuk mengenal, memahami berbagai materi dengan menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru”. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2015 menjelaskan proses pendekatan sains sebagai berikut:

- a) Mengamati
Mengamati adalah tindakan mengenali suatu objek dengan menggunakan semua indera (penglihatan, pendengaran, penghiduan, peraba, dan pengecap).

- b) Menanya
Menanya adalah suatu proses berpikir yang dipicu oleh minat anak terhadap suatu objek atau peristiwa.
- c) Mengumpulkan informasi
Ketika seorang anak dalam tahap bertanya, mengumpulkan informasi adalah proses mencari jawaban atas pertanyaan yang dia ajukan.
- d) Menalar
Menalar adalah proses yang lebih kompleks dimana anak-anak mulai memadukan pengetahuan mereka sebelumnya dengan informasi baru untuk memiliki pemahaman yang lebih baik tentang suatu produk.
- e) Mengomunikasikan
Mengomunikasikan adalah suatu kegiatan yang melibatkan menggunakan apa yang telah dipelajari dalam berbagai cara, seperti memulai sebuah dongeng, berkeliling, dan menampilkan karya dalam bentuk foto, berbagai jenis adonan, boneka dari bubur kertas, dan sebagainya.

Keterampilan Sosial

Menurut Fatimah dalam Setiawan (2016) kemampuan untuk memecahkan setiap tantangan yang berkembang sebagai hasil interaksi dengan lingkungan disebut sebagai keterampilan sosial. Sedangkan menurut Chaplin dalam Siska (2011) keterampilan sosial adalah perilaku, aktivitas dan sikap individu yang ditunjukkan ketika berinteraksi dengan orang lain, dan disertai dengan ketepatan untuk memberikan Rasa nyaman bagi orang-orang di sekitarnya. Seriaty & Hayati (2012 hlm 4) menyatakan “keterampilan sosial adalah keterampilan atau metode yang digunakan untuk mempertahankan hubungan positif dalam kontak sosial, hal tersebut diperoleh dengan cara belajar dengan tujuan menerima penghargaan atau penguatan dalam interaksi antara dua orang atau lebih”.

Pentingnya keterampilan sosial di pelajari di PAUD ialah untuk dan memupuk dan menanggapi hubungan antar pribadi anak dengan anak lain secara memuaskan dan harmonis seperti tidak suka bertengkar, tidak ingin menangis, berbagi makanan atau mainan, saling membantu (Gordon dan Browne dalam Moeslichateon, 2004). Keterampilan sosial dapat dikembangkan dan dipadupadankan dengan

banyak metode dan menggunakan kiat-kiat yang tepat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Secara umum keterampilan sosial dapat dilihat dengan berbagai cara: *Pertama*, perilaku interpersonal seperti mengelola emosi, menangani masalah sosial dengan tepat, mengolah informasi dan memahami perasaan orang lain yang berhubungan dengan diri sendiri; *Kedua*, perilaku sosial (bersifat interpersonal) seperti memulai interaksi dan dengan orang lain; dan *Ketiga*, perilaku akademik, seperti mengikuti peraturan dan melakukan apa yang diperintah guru (Istianti, 2015).

Hurlock (1978:262) menambahkan ada beberapa pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa kanak – kanak yaitu sebagai berikut:

- a) Kerjasama
Sampai mereka berusia empat tahun, anak-anak bermain dan berkolaborasi. Mereka akan memperoleh dan menerapkan kemampuan ini lebih cepat jika mereka memiliki lebih banyak kesempatan untuk mempraktikkannya.
- b) Persaingan
Tingkah laku anak-anak mungkin baik atau buruk sebagai akibat dari persaingan ini. Pada usia empat tahun, pola pikir yang muncul yaitu daya saing gengsi. Sosiabilitas anak akan meningkat jika mereka melakukan persaingan karena mereka termotivasi untuk mencapai yang terbaik. Hal tersebut akan mengakibatkan sosialisasi yang buruk jika ditampilkan dalam pertengkaran dan kesombongan.
- c) Kemurahan hati
Kemurahan hati salah satunya adalah kedermawanan yang diartikan sebagai kesediaan untuk berbagi dengan orang lain. Perilaku egois anak-anak akan berkurang seiring dengan meningkatkannya kemurahan hari mereka.
- d) Keinginan untuk diterima oleh orang lain
Jika anak memiliki keinginan yang kuat untuk persetujuan sosial, anak akan lebih mungkin untuk membuat perubahan positif.
- e) Simpati
Karena seorang anak usia dini tidak dapat mengungkapkan simpati, mereka dihadapkan pada pengalaman yang mirip

dengan kesedihan. Mereka menunjukkan simpati dengan mencoba membantu atau memberi kebahagiaan dengan orang yang sedang bersedih.

- f) Empati
Empati adalah kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain dan mengalami apa yang dialami orang lain. Jika anak dapat menginterpretasikan ekspresi wajah orang lain atau arti dari ucapan orang lain, sikap ini empati akan tumbuh.
- g) Ketergantungan
Anak usia dini yang masih memiliki ketergantungan yang lebih pada orang lain dalam meminta bantuan, perhatian, dan kasih sayang untuk mendorong mereka dalam bertindak dengan cara yang diterima secara sosial.
- h) Sikap ramah
Sikap ramah yang ditunjukkan anak berupa sikap ramah pada saat bekerja sama dengan orang lain, dalam membantu teman dan orang disekitar, dan dengan cara lain untuk menunjukkan rasa kasihsayangnya.
- i) Sikap tidak mementingkan diri sendiri
Jika anak diberi kesempatan serta mendapatkan dukungan untuk berbagi, dan apabila anak tidak terlalu dimanja dalam keluarganya akan lebih mungkin untuk belajar berpikir dan bertindak demi kepentingan orang lain.
- j) Meniru
Pada usia dini anak akan lebih banyak meniru, terutama meniru orang-orang yang ada sekitarnya. Anak-anak menerima respon penerimaan dari lingkungan terhadap diri mereka sendiri melalui peniruan.
- k) Perilaku kelekatan
Berdasarkan pengalaman awal dengan ibunya, ketika dia memiliki hubungan yang hangat dan penuh perhatian, anak itu mengembangkan sikap ini untuk membentuk hubungan yang baik dengan temannya sampai pada proses persahabatan dengan anak-anak lain.

Menurut Istianti, 2015 contoh keterampilan sosial yang dapat dikembangkan guru di Pendidikan Anak Usia Dini ialah:

- a) Supaya anak memiliki kesadaran pada dirinya maka anak harus di latih sejak dini. Kegiatan yang dilakukan yaitu duru mengenalkan identitas diri anak dengan cara bertanya. Contoh pertanyaannya: siapa namanya, siapa nama orangtuanya, dimana tempat tinggalnya, apa kesukaannya, apa cita-citanya.
- b) Kegiatan untuk mengembangkan empati pada anak atau meningkatkan pengasuhan dan kepekaan anak. Tujuan dari permainan ini adalah supaya anak-anak membayangkan dan merasa seolah-olah mereka berada dalam sebuah musibah. Hal ini juga dapat dilakukan oleh guru yang berbicara kepada anak tentang bagaimana perasaan anak jika kita menghadapi musibah.
- c) Keterampilan dalam mengembangkan rasa simpati anak. Tujuan dari latihan ini adalah supaya anak berbagi cerita atau mengamati secara langsung kondisi orang lain yang sedang berduka, supaya anak-anak mendiskusikan apa yang harus dilakukan terhadap kondisi tersebut dan tindakan apa yang harus mereka lakukan. Anak-anak belajar untuk terlibat dengan perasaan dan emosi mereka, serta perilaku yang sesuai.
- d) Keterampilan sosial untuk mengajarkan anak berbagi, seperti mengajarkan mereka berbagi makanan dan mainan dengan meminta mereka bermain secara bergiliran.
- e) Keterampilan bernegosiasi, guru membiasakan anak cara mengungkapkan pendapat dan minatnya, serta bagaimana memecahkan masalah dan berperilaku dalam berbagai situasi sosial. Tujuan dari kegiatan bernegosiasi ini adalah untuk menumbuhkan kan rasa percaya pada diri anak dan mengajarkan mereka bagaimana mencegah dan menyelesaikan konflik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian yang pengembangan pada pendidikan maka digunakan metode *Education Design Research (EDR)* model McKeney dan Reaves. Desain penelitian ini mengacu pada model pengembangan EDR tahap pertama yaitu eksplorasi dan analisis. Menurut Van Strien (dalam McKeney dan Reaves, 2015) “tahap

eksplorasi dan analisis merupakan satu siklus mikro (empiris), di istilah siklus regulatif termasuk identifikasi masalah dan diagnosis.” Studi pendahuluan melalui studi literatur dilakukan diberbagai sumberbacaan sebagai acuan dalam menentukan pokok penelitian dengan menganalisis berbagai sumber bacaan, kemudian dilakukan study lapangan di TK Artanita Al Khairiyyah dan TK Mathla’ujannah di Kota Tasikmalaya untuk mencari sumber data sebagai bahan analisis melalui kegiatan wawancara. Studi eksplorasi dan analisis literatur fokus pada pemahaman masalah pendidikan.

Berdasarkan temuan di lokasi penelitian, guru masih belum berkesempatan mengembangkan asesmen dan permainan sains dalam memfasilitasi keterampilan sosial anak. Untuk itu diperlukan solusi, salah satunya dengan cara menganalisis asesmen dan permainan sains untuk memfasilitasi keterampilan sosial anak kelompok B.

Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan lembar wawancara pada saat studi lapangan. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelompok B di TK Artanita Al Khairriyah dan TK Mathla’ujannah. Wawancara yang dilakukan ialah wawancara semi terstruktur dengan garis besar pertanyaannya sebagai berikut:

No	Pertanyaan wawancara berdasarkan fokus penelitian
1.	Apakah terdapat permainan sains dalam kegiatan pembelajaran di kelompok B?
2	Permainan sains apa saja yang sudah dilakukan di kelompok B?
3	Bagaimana pendapat Ibu mengenai permainan sains?
4	Ada berapa jenis penilaian yang dilakukan di TK ini?
5	Apakah ada penilaian khusus untuk permainan sains?
6	Bagaimana cara menstimulus keterampilan sosial anak pada saat melakukan permainan sains?
7	Keterampilan apa saja yang terstimulus pada saat melakukan permainan sains?

Analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti adalah berdasarkan teknik pengumpulan data menurut Miles dan Huberman dalam

melakukan analisis data kualitatif (Sugiyono, 2018) yaitu sebagai berikut:

- a) Reduksi Data (*data reduction*)
Mereduksi data berarti meringkas, memilih hal-hal paling signifikan, memfokuskan pada hal-hal yang paling penting, dan mencari tema dan pola. Sehingga data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data tambahan dan mencarinya pada saat dibutuhkan.
- b) Penyajian Data (*data display*)
Penyajian data adalah usaha untuk menampilkan data sedemikian rupa sehingga dapat dilihat gambaran umum atau aspek-aspek tertentu dari penelitian. Data dapay disajikan dalam berbagai cara, termasuk deskripsi singkat, bagan, korelasi kategori, bahan alur, dan sebagainya.
- c) Penarikan Kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*)
Tujuan dari tahap ini adalah mengembangkan kesimpulan dan mengecek kembali informasi yang telah dikumpulkan. Kesimpulan adalah temuan yang belum pernah ditemukan sebelumnya dalam penelitian kualitatif. Temuan dapat berbentuk deskripsi, hubungan kausal aau interaktif, hiotesis, atau teori atau deskripsi objek yang sebelumnya tidak jelas tetapi sekarang jelas setelah diselidiki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan di TK Artanita Al Khairriyah dan TK Mathla’ujannah di Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan denga guru kelompok B di kedua sekolah didapatkan informasi sebagai berikut:

- a) Permainan sains masih belum banyak di kembangkan, hal ini dikarenakan guru merasa kesulitan dalam menyiapkan alat dan bahan serta permainan sains dirasa sulit untuk dipahami oleh anak. Sehingga permainan sains yang sering dilakukan yaitu pencampuran warna, proses pertumbuhan kacang ijo, dan sesekali anak dikenalkan dengan permainan sains proses terjadinya gunung meletus.

- b) Kegiatan pembelajaran pada tema alam semesta masih kurang maksimal khususnya pada subtema gejala alam sub-sub tema hujan.
- c) Pada sub tema gejala alam, sub-sub tema hujan, guru belum berkesempatan untuk mengembangkan permainan sains untuk memperkenalkan proses hujan pada anak.
- d) Untuk menstimulus keterampilan sosial anak pada saat melakukan permainan sains, guru biasanya membuat kelompok kecil kemudian permainan sains dilakukan bersama-sama dan bergiliran. Sehingga menumbuhkan keterampilan sosial anak seperti mau bekerjasama, tidak mementingkan diri sendiri dan mau berbagi.
- e) Untuk menilai kegiatan permainan sains guru menggunakan penilaian yang sama seperti pada kegiatan lainnya, tidak ada penilaian khusus.

PEMBAHASAN

Penting halnya mengenalakan sains pada anak usia, proses pengenalannya bukan berarti belajar sains yang sering dipahami sebagai pembelajaran yang berat, melainkan bagaimana menumbuhkan sifat kritis, keingintahuan, teliti, eksplorasi untuk mencari jawaban dan berpikir teratur melalui kegiatan-kegiatan eksperimen yang menyenangkan. Sains dapat membantu anak mengetahui konsep yang terjadi pada lingkungan sekitarnya. Sangat penting untuk memperhatikan karakteristik anak dalam merespon sesuatu selalu dalam konteks permainan ketika memasukan pembelajaran sains ke dalam program Pendidikan Anak Usia Dini di lingkungan bermain. Menurut Asiah Siti, sains sendiri terdiri dari tiga komponen yaitu:

- a) Sains sebagai proses adalah cara memperoleh pengetahuan. Sains membutuhkan proses dimensi dalam berpikir, mengamati, bereksperimen, menghasilkan berbagai teori, dan mendefinisikan konsep.
- b) Sains sebagai produk adalah kumpulan fakta, konsep, prinsip, hukum dan teori yang dapat digunakan untuk menggambarkan suatu fenomena/kejadian.
- c) Sains sebagai sikap atau sikap ilmiah mengacu pada perbedaan ide/gagasan,

pendapat, dan nilai yang harus dipegang oleh seorang ilmuwan, terutama ketika mengajar atau menghasilkan informasi baru. Rasa tanggung jawab yang tinggi, rasa ingin tahu, disiplin, ketekunan, kejujuran, dan keterbukaan terhadap perspektif orang lain merupakan sikap yang dimaksud.

Untuk menyisipkan pembelajaran sains pada program pendidikan usia dini dalam suasana bermain sangat harus diperhatikan karena karakteristik anak dalam merespon sesuatu selalu dalam makna sebagai permainan. Berdasarkan ketiga komponen diatas, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kemampuan dan sikap ilmiah seorang anak, maka semakin berharga kemampuan tersebut dalam mendukung produktivitas dan aktivitas anak dalam pengungkapan dan penyelidikan sains. Semakin terampil anak dalam menggali hal-hal sains, berpikir logis, dan mengikuti proses kerja sesuai standar karya ilmiah yang dipersyaratkan, maka semakin tinggi pula kemampuan dan sikap ilmiahnya.

Pengembangan keterampilan sosial dimulai pada usia dini dan harus menjadi prioritas bagi orang-orang berada di sekeliling anak-anak. Anak-anak akan dapat membentuk hubungan dengan orang lain jika mereka diajarkan keterampilan sosial sejak usia dini. Setiap orang pasti akan terlibat dengan lingkungannya, sepanjang interaksi ini anak akan menunjukkan tindakan yang akan mempengaruhi kualitas interaksi, sehingga menggambarkan keterampilan sosial individu. Keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki oleh anak menurut Jerolimek (1997) sebagai berikut:

- a) Keterampilan hidup rukun dengan orang lain, bekerjasama, mampu berbaur dengan lingkungan sosial, dan menghargai orang lain.
- b) Keterampilan mengontrol diri serta keterampilan kontrol sosial.
- c) Keterampilan dalam berbagi pengalaman dan saling bertukar pikiran dengan orang lain.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini yang diambil dari studi literatur dan studi lapangan yaitu dasar

kebutuhan asesmen alternatif pada permainan sains sub tema gejala alam untuk memfasilitasi keterampilan sosial anak kelompok b perlu dikembangkan. Dari hasil studi lapangan dapat disimpulkan bahwa belum adanya asesmen alternatif pada permainan sains untuk memfasilitasi keterampilan sosial anak kelompok B. Berdasarkan studi pendahuluan asesmen yang digunakan pada permainan sains menggunakan asesmen yang sama dengan kegiatan lainnya dan permainan sains hanya berfokus pada pengembangan aspek kognitif belum bisa memfasilitasi keterampilan sosial secara maksimal.

SARAN

Berdasarkan simpulan, pengembangan asesmen alternatif pada permainan sains sub tema gejala alam untuk memfasilitasi keterampilan sosial anak kelompok B dapat disampaikan beberapa hal untuk bahan rekomendasi. Bagi pengembang kebijakan, praktisi pendidikan dan sekolah diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan atau masukan dalam pengembangan permainan sains untuk memfasilitasi keterampilan sosial anak. Bagi peneliti lain, diharapkan adanya penelitian lanjutan yaitu proses validasi dan uji coba mengenai pengembangan asesmen alternatif pada permainan sains sub tema gejala alam untuk memfasilitasi keterampilan sosial anak kelompok B supaya dapat dikembangkan sesuai dengan tahapan penelitian EDR yang menyeluruh, sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Arifani, G. I, dkk (2020) *Pengembangan Media Permainan Sains Feed The Zoo Animal Berbantu Flash Card untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf*. Jurnal PAUD Agapedia, Vol.4 No. 1 Juni 2020.

Asiah, Siti. (Tt). *Kemampuan Sains Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran dengan Keterampilan Proses dan Produk*

Dewiasrti, A. R, dkk. (2020) *Rancangan Rencana Kegiatan Pembelajaran Berorientasi pada Sains untuk Mengoptimalkan Keterampilan*

Mengomunikasikan Anak Usia Dini. Jurnal PAUD Agapedia, Vol,4 No.1 Juni 2020.

- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2015
- Hurlock, E. H. (1978) *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Istianti Tuti. (2015) *Pengembangan Keterampilan Sosial untuk Membentuk Perilaku Sosial Anak Usia Dini*. Cakrawala Dini: Vol.5 No.1, Mei 2015
- Jerolimek, J. 1997. *Social Competencies and Skill, Learning to Teach as an Intern*. New York: Mcmillan Publishing.
- Majid, A. (2014) *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mastiah, Ason. (2016). *Penerapan Pendekatan Saintifik pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kabupaten Melawi*. Jurnal Pendidikan Dasar, 4 (2), Desember 2016.
- McKenney & Reeves (2012). *Educational Design Research*. London : Routledge .MEDIA
- McKenney, S. dkk. (2015). *Special Issue on Educational Design Research (EDR) in Post-Secondary Learning Environments*. Jurnal: Australasian Journal of Educational Technology, 31(5) doi: <http://dx.doi.org/10.14742/ajet.2903>
- Muhammad, H. (2020). *Bermain Sains*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
- Pratiwi. Atikah Budi. (2011). *Pelaksanaan Asesmen Alternatif untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran Materi Pertumbuhan dan Pendekatan Jelajah Alam Sekitar*. (Skripsi) Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
- Rahmi Putri. (2019) *Pengenalan Sains Anak Melalui Permainan Berbasis Keterampilan Proses Sains Dasar*. Vol. V No 2 Tahun 2019
- Rudyatmi E & Rusilowati A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Semarang: FMIPA UNNES
- Sani, Ridwan Abdullah. (2016) *Penilaian Autentik*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Seriati, N.N. & Hayati, N. (2012). *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulus Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY
- Setiawan, Heri Yuli. (2016) *Melatih Keterampilan Sosial Ana Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*. Jurnal Diensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.5 Tahun 2016
- Siska Yulia. (2011). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jurnal Vol 1 No 2, Tahun 2011. Universitas Pendidikan Indonesia
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Wikarya, Y. dkk. (2018). *Pengembangan dan Penerapan Asesmen Alternatif bagi Guru Sekolah Dasar*. Gorga Jurnal Seni Rupa. Volume 07 No.2.
- Wulan, Ana Rtana. (2007) *Penggunaan Asesmen Alternatif pada Pembelajaran Biologi*. Seminar Nasional Biologi Universitas Pendidikan Indonesia 2007.
- Zahro, F, I. (2015). *Penilaian dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal PG PAUD STKIP Siliwangi. Volume 1 Nomor 1, Tahun 2015: 92-11
- Zainul, Asnawi & Noehi Nasution. (2001). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.