



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 8 No. 3 (2025) | 1157-1170

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i3.1157-1170>

MENGEMBANGKAN SOSIAL-EMOSIONAL MENGUNAKAN PROJECT BASED LEARNING, DEMONSTRASI, MEDIA BARANG BEKAS (RO-TAN, GATEMPI) DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 37 BANJARMASIN

Lucky Prasetya Diningsih*, Ratna Purwanti

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, PG PAUD, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia.

*e-mail: kiyaprasetya003@gmail.com

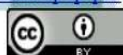


Abstrak. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil perkembangan sosial emosional pada anak kelompok A. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas, dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, setting penelitian pada anak kelompok A berjumlah 13 orang anak, 5 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara serta penilaian aspek perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, serta menganalisis aktivitas anak dan aspek perkembangan sosial emosional melalui kombinasi model Project Based Learning, metode demonstrasi dan media bahan bekas (RO-TAN dan GATEMPI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dengan kategori sangat baik, aktivitas anak meningkat dengan memperoleh kategori BSB dan hasil pencapaian perkembangan sosial emosional meningkat dengan mendapatkan kategori BSB.

Kata Kunci: Sosial-Emosional, Bahan Bekas, PjBL, Demonstrasi.

Abstract. The problem in this study is the low results of social emotional development in group A children. This research approach uses a qualitative approach with the type of class action research, carried out in 4 meetings, the research setting in group A children totaling 13 children, 5 boys and 8 girls. Data collection techniques using observation, documentation and interviews as well as assessment of children's social emotional development aspects. This study aims to describe teacher activities, as well as analyze children's activities and aspects of social emotional development through a combination of Project Based Learning models, demonstration methods and used material media (RO-TAN and GATEMPI). The results showed that teacher activities increased with a very good category, children's activities increased by obtaining the BSB category and the achievement of social emotional development increased by getting the BSB category.

Keywords: Social-Emotional, Scrap Materials, Pjbl, Demonstration.



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk masyarakat (Fujianti, 2024). Pendidikan adalah proses yang saling mempengaruhi antara individu dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya membentuk individu, tetapi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai dan kebutuhan masyarakat. Dengan demikian, pendidikan menjadi kekuatan yang dapat mendorong perubahan dan kemajuan sosial (Rahman, 2022). PAUD dirancang untuk memberikan dasar yang kuat bagi anak sebelum mereka memasuki sekolah dasar. Baik pemerintah maupun masyarakat berperan penting dalam menyediakan akses pendidikan bagi semua anak (Yusuf, 2023).

Anak usia dini menghadirkan beberapa aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan. Setiap anak memiliki kepribadian yang khas dan memiliki karakteristik unik yang terbentuk dari berbagai aspek, seperti cara berpikir, kemampuan berbahasa, perkembangan fisik, nilai moral, dan kemampuan bersosialisasi. Anak-anak usia dini memiliki potensi yang luar biasa untuk belajar dan berkembang. Namun, potensi ini hanya akan terwujud jika kita memberikan stimulasi yang tepat sejak dini. Masa kanak-kanak adalah periode yang sangat krusial dalam membentuk dasar perkembangan anak di masa depan. Jika kita tidak memberikan stimulasi yang cukup, perkembangan anak bisa terhambat.

Dengan menciptakan suasana belajar yang santai dan menyenangkan (Fun Learning), anak akan merasa lebih nyaman untuk mengeksplorasi ide-ide baru. Metode pembelajaran yang menyenangkan juga dapat merangsang kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah anak. Ada berbagai teknik pembelajaran yang dapat diterapkan

untuk mencapai tujuan ini. Misalnya, dengan memberikan tugas-tugas yang menantang namun menyenangkan, anak akan terdorong untuk berpikir lebih kreatif dan mencari solusi yang inovatif. Selain itu, metode pembelajaran yang menyenangkan juga dapat membuka pikiran siswa terhadap konsep-konsep baru. Tidak hanya itu, metode pembelajaran yang menyenangkan juga dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Melalui kegiatan kelompok atau kerja sama, anak dapat belajar berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, dan menyelesaikan konflik dengan baik. Ketika anak merasa senang dan terlibat dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih aktif dalam berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan di kelas. Hal ini akan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif (Mokhtar, 2023).

Selain menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan, pendidik memiliki peran yang krusial dalam memahami karakteristik perkembangan sosial emosional setiap anak. Dengan pemahaman yang baik, pendidik dapat memberikan dukungan dan stimulasi yang tepat agar anak-anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional mereka secara maksimal (Hamzanwadi, 2020). Menurut Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) pada lingkup perkembangan sosial emosional pada usia 4-5 tahun terdapat perkembangan dalam memahami aturan, bangga terhadap hasil karya sendiri dan menunjukan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif (Permendikbud, 2014). Guru menunjukkan kinerja mereka melalui perilaku yang ditampilkan saat mengajar di kelas. Perilaku ini memegang peranan krusial dalam

menciptakan suasana belajar-mengajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan kata lain, cara guru bertindak dan berinteraksi di dalam kelas sangat menentukan kualitas pengalaman belajar siswa. Perilaku yang positif dan efektif dari seorang guru dapat membangun lingkungan yang kondusif, merangsang minat belajar, dan pada akhirnya, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Purwanti, Aslamiah, et al., 2024; Purwanti, Suriansyah, et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data yang dilakukan di TK TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin pada Kelompok A2 ditemukan permasalahan yang menunjukkan kurangnya aktivitas anak dalam proses pembelajaran dan anak cenderung cepat bosan, terdapat 13 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 5 orang laki-laki. Dari 13 anak tersebut, terdapat 4 anak termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3 anak masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan 6 anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Jadi dari 13 anak di kelas, hanya 4-7 anak yang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ini membuat aspek perkembangan sosial anak di TK tersebut tidak berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

Hal ini dikarenakan pembelajaran masih bersifat abstrak, tidak menggunakan media dan kurang menarik bagi anak serta kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru (Teacher Center). Anak kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, ditandai dengan anak cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, mudah mengeluh ketika mendapat kesulitan, tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh

guru, serta sulit berinteraksi dengan teman-temannya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, dari 13 anak hanya terdapat 6 anak yang mampu menyimak penjelasan dari guru, dan pada saat diberikan tugas hanya sekitar 6-7 anak yang mampu mengerjakan dengan segera serta sisanya masih suka mengeluh ketika mendapatkan tugas dari guru.

Apabila permasalahan terus dibiarkan dan tidak diatasi maka perkembangan social emosional anak tidak akan berkembang secara maksimal dan belum dapat mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Hal ini juga akan menimbulkan dampak nyata bagi anak dalam melakukan proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diterapkan model project based learning (PJBL).

Perkembangan sosial dan emosional dapat dioptimalkan dengan berbagai cara, termasuk menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning). Pembelajaran proyek adalah cara efektif untuk merangsang perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. Dengan model ini, anak-anak diajak untuk belajar sambil melakukan kegiatan nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui proyek, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah baik secara mandiri maupun berkelompok. Anak-anak akan lebih termotivasi dan antusias ketika terlibat dalam proyek yang menarik dan relevan dengan minat mereka.

Melalui proyek, anak-anak juga dapat belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan menghargai perbedaan pendapat. Selain itu, pembelajaran proyek juga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir

kritis anak. Dengan menerapkan metode proyek, anak-anak akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan. Pembelajaran proyek tidak hanya bermanfaat untuk perkembangan kognitif anak, tetapi juga untuk perkembangan sosial dan emosional mereka. Oleh karena itu, pembelajaran proyek sangat dianjurkan untuk diterapkan pada anak usia dini (Sinta, 2022).

Selain menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, metode demonstrasi dalam pendidikan adalah cara mengajar di mana guru menunjukkan atau mempraktikkan sesuatu kepada anak, bisa berupa proses, situasi, atau benda, baik yang asli maupun tiruan. Tujuannya adalah untuk membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami siswa dengan memberikan pengalaman langsung yang lebih nyata. Dengan begitu, anak bisa lebih baik dalam memahami dan mengingat informasi. Metode demonstrasi tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka diajak untuk mengamati, menganalisis, dan menyampaikan hasil pengamatan mereka. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan observasi dan pemahaman anak terhadap konsep yang diajarkan, serta membantu mereka menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Endayani, 2020).

Memanfaatkan barang bekas adalah langkah sederhana namun efektif untuk menjaga kebersihan lingkungan. Dengan mendaur ulang barang-barang yang sudah tidak terpakai, kita dapat mengurangi jumlah sampah yang dibuang ke tempat pembuangan akhir. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi sarana yang baik untuk menanamkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan sejak

dini pada anak-anak. Mereka dapat belajar untuk menghargai benda-benda di sekitar mereka dan tidak serta-merta membuangnya begitu saja. Barang bekas yang sering kita temui di rumah, seperti botol plastik, kardus, atau peralatan rumah tangga yang rusak, sebenarnya masih memiliki nilai guna. Dengan sedikit kreativitas, barang-barang tersebut dapat disulap menjadi karya seni atau benda-benda yang bermanfaat lainnya. Melalui kegiatan mendaur ulang, kita tidak hanya mengurangi volume sampah, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan imajinasi dan keterampilan motorik mereka (Juningsih, 2022).

Media roncean sedotan (RO-TAN) dan gambar tempel korek api (GATEMPI) adalah media yang akan penulis gunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang dimana dalam media tersebut akan ada sedotan yang akan dironce oleh masing masing anak dan akan ada korek api yang akan ditempel sesuai pola dan gambar yang disediakan sesuai tema. Menurut (Irfan, 2019) Meronce adalah kegiatan yang menuntut anak untuk memiliki keterampilan motorik halus yang baik. Mereka harus mampu mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan dengan cermat saat memasukkan benang ke dalam lubang roncean. Menurut (Fahyuni, 2023) Kegiatan menempel gambar merupakan aktivitas yang sederhana namun efektif untuk merangsang perkembangan motorik halus anak. Selain mudah dilakukan, kegiatan ini juga sangat digemari oleh anak-anak. Sifatnya yang menyenangkan dan tidak membosankan membuat anak-anak antusias untuk terus berkreasi.

Dalam mengatasi masalah tersebut, pendidik perlu mempersiapkan strategi pembelajaran dengan permainan edukatif yang dapat

merangsang perkembangan sosial emosional anak agar anak tertarik pada pembelajaran yang tidak membosankan, dan bermakna. Selain itu, anak juga dapat memperhatikan dan berpartisipasi aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, perilaku dan emosi.

Berdasarkan landasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: "Mengembangkan aspek sosial emosional menggunakan model project based learning, metode demonstrasi dan media bahan bekas (RO-TAN dan GATEMPI) Kelompok A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai suatu fenomena dalam konteksnya yang natural, melalui deskripsi yang rinci dan komprehensif (Fadli, 2021). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelompok A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Lokasi TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin bertempat di Jl. Sultan Adam Kompleks Masjid Ar-Rahim RT. 15 RW. 02, Kelurahan Sungai Mai Kecamatan Banjarmasin Utara Kode Pos 70123 Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan.

Alasan peneliti mengenai pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada kelompok A2 dikarenakan dari 13 terdapat 4 anak termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3 anak masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan 6 anak masih berapa pada kategori Belum Berkembang (BB). Jadi

dari 13 anak di kelas, hanya 4-7 anak yang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Ini membuat aspek berkembang sosial anak di TK tersebut tidak berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, cara yang dilakukan oleh guru tersebut belum dapat dikatakan efektif sehingga menarik perhatian peneliti untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelompok A2 tersebut menggunakan model project based learning, metode demonstrasi dengan media bahan bekas RO-TAN dan GATEMPI.

Media roncean sedotan (RO-TAN) dan gambar tempel korek api (GATEMPI) adalah media yang akan penulis gunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang dimana dalam media tersebut akan ada sedotan yang akan dironce oleh masing masing anak dan akan ada korek api yang akan ditempel sesuai pola dan gambar yang disediakan sesuai tema. Menurut (Irfan, 2019) Meronce adalah kegiatan yang menuntut anak untuk memiliki keterampilan motorik halus yang baik. Mereka harus mampu mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan dengan cermat saat memasukkan benang ke dalam lubang roncean. Menurut (Fahyuni, 2023) Kegiatan menempel gambar merupakan aktivitas yang sederhana namun efektif untuk merangsang perkembangan motorik halus anak. Selain mudah dilakukan, kegiatan ini juga sangat digemari oleh anak-anak. Sifatnya yang menyenangkan dan tidak membosankan membuat anak-anak antusias untuk terus berkreasi.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan kinerja guru yang sangat baik, dibuktikan dengan skor aktivitas 26-32 dan persentase kategori "Sangat Baik" sesuai dengan observasi yang dilakukan secara keseluruhan pada

saat pembelajaran. Aktivitas individu anak dinilai berhasil jika skor yang diperoleh pada semua aspek pengamatan berada dalam rentang 17-20 poin dengan persentase 82%-100%. Indikator keberhasilan aktivitas anak secara klasikal $\geq 80\%$ dengan kriteria "Sangat Aktif".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, maka penggunaan kombinasi model project based learning, metode demonstrasi dengan media bahan bekas (RO-TAN dan GATEMPI) telah berhasil mengalami perbaikan pembelajaran di kelompok A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin dengan baik, dapat dilihat dari berkembangnya pembelajaran yang dilakukan dalam setiap pertemuan.

A. Aktivitas Guru

Salah satu hal yang mendorong guru untuk lebih aktif di setiap pertemuan pembelajaran adalah kebiasaan merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan. Melalui refleksi ini, guru dapat mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran dan mengidentifikasi hal-hal yang masih kurang. Kekurangan yang ditemukan kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya. Upaya berkelanjutan guru dalam memperbaiki proses belajar mengajar di setiap sesinya ini menunjukkan adanya kemajuan dalam pembelajaran (Wowor, 2022).

Setelah guru melakukan empat sesi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, terlihat bahwa pertemuan keempat mencapai hasil yang sangat baik. Kemajuan ini terjadi karena guru secara rutin melakukan refleksi setelah setiap sesi. Dengan

merefleksikan diri, guru jadi tahu apa saja yang perlu diperbaiki di pertemuan berikutnya. Selain itu, penguasaan guru terhadap berbagai model pembelajaran yang telah direncanakan juga berkontribusi besar dalam menciptakan proses belajar mengajar yang optimal dan semakin efektif (Purnomo, 2021).

Terdapat perubahan signifikan dalam cara kita memandang proses belajar mengajar. Akibatnya, guru dituntut untuk meningkatkan peran dan kemampuannya. Ini karena efektivitas pembelajaran dan prestasi siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas dan kompetensi guru. Guru yang mumpuni akan lebih efektif dalam mengelola kelas, sehingga potensi belajar siswa dapat tercapai secara maksimal. Peran guru dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting dan beragam. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga berperan sebagai pengelola kelas, pengawas, pemberi motivasi, konselor, penjelajah, dan sebagainya (Putra, 2022).

Salah satu aspek krusial dari peran guru adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Selain mentransfer pengetahuan, guru juga bertanggung jawab untuk menumbuhkan semangat belajar siswa (Millah, 2023). Meningkatkan tingkat semangat belajar siswa berbeda-beda, guru perlu terus-menerus memberikan motivasi agar siswa tetap antusias belajar, berprestasi, dan membangun diri secara optimal (Jainiyah, 2023).

Pembelajaran dengan kombinasi model project based learning, metode demonstrasi, dan media bahan bekas (RO-TAN dan GATEMPI) memiliki keunggulan ini berkontribusi pada peningkatan aktivitas guru, terutama dalam hal menyampaikan kegiatan pendahuluan dan tujuan pembelajaran (PjBL, D, MBB). Dalam tahapan ini, guru

menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa yang mudah dipahami. Kelebihan dari langkah model pembelajaran ini adalah dengan mengkomunikasikan kompetensi yang ingin dicapai, proses belajar mengajar menjadi lebih fokus dan mendukung kegiatan awal pembelajaran (Nugraha, 2023). Selain itu, pemahaman siswa terhadap rencana proyek yang telah disiapkan guru menjadi lebih baik dengan adanya penayangan video pembelajaran (Wahyudi, 2024).

Langkah kedua guru menyusun aturan pengerjaan proyek dan mempersiapkan alat dan bahan (PjBL, MBB). Dalam hal ini, guru telah merancang proyek dengan matang dan mengumpulkan atau menyediakan alat serta bahan bekas yang dibutuhkan (Wiyani, 2020). Proyek yang terencana dengan baik dan menggunakan bahan yang konkret (bahkan bekas) dapat membuat pembelajaran menjadi lebih nyata, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan lebih mudah diingat oleh siswa.

Kemudian langkah ketiga guru mendemonstrasikan langkah-langkah kegiatan (PjBL, D, MBB). Metode demonstrasi adalah cara mengajar yang melibatkan penggunaan alat peraga atau media untuk memperlihatkan secara langsung langkah-langkah suatu kegiatan yang sedang dipelajari, sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap materi (Teaching, n.d.).

Langkah keempat guru mengarahkan anak untuk mengerjakan proyek secara mandiri (PjBL, D, MBB). Dalam kegiatan belajar mengajar, kemampuan guru dalam mengelola kelas memegang peranan krusial. Berbagai metode pembelajaran memiliki potensi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari kognitif, kreativitas, bahasa, sosial, hingga

emosional (Aisya, 2021). Penting untuk disadari bahwa anak-anak secara alami aktif bergerak, memiliki rasa ingin tahu yang besar, gemar mencoba dan menguji hal baru, mampu berekspresi secara kreatif, memiliki daya imajinasi yang kaya, dan senang berkomunikasi (Iskandar, 2021). Guru saat ini berupaya menyediakan model pembelajaran yang secara spesifik dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Salah satu pendekatan yang efektif adalah pembelajaran berbasis masalah. Model ini berfokus pada penyajian skenario atau tantangan dunia nyata yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga siswa didorong untuk mencari solusi secara mandiri (Azizah, W., & Purwanti, R., 2023; Doni, M., & Purwanti, R., 2023; Irham, M., & Purwanti, R., 2023; Khairinor, R., & Purwanti, R., 2024; Mulpiani, N., & Purwanti, R., 2023).

Langkah kelima guru membimbing dan melakukan monitoring aktivitas anak dalam pembuatan proyek (PjBL, D, MBB). Dalam konteks Project Based Learning, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi secara aktif membimbing dan memonitoring siswa dalam mengerjakan proyek nyata (Noptario, 2024). Mereka mengarahkan siswa untuk berkolaborasi memecahkan masalah kompleks, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hidup (Widianita, 2023), (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023), (Damayanti, 2023).

Langkah keenam guru memberikan kesempatan anak untuk menunjukkan hasil karya dan memberikan umpan balik (PjBL, D, MBB). Umpan balik dalam pembelajaran bukan sekadar koreksi, melainkan sebuah ajakan bagi siswa untuk terbuka terhadap masukan (Fauziddin, 2024). Dengan menerima umpan balik, siswa

diajak untuk mengevaluasi pemikirannya sendiri, mengidentifikasi dan memperbaiki kekeliruan tanpa merasa direndahkan. Selain itu, dorongan atau motivasi dari guru memegang peranan penting (Iswandi, 2019). Motivasi ini menumbuhkan rasa percaya diri dan kompetensi pada siswa, sekaligus mendorong mereka untuk sedikit melampaui batas kemampuan mereka saat ini (Sofyatiningrum, 2021).

Langkah ketujuh guru bersama anak menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan (PjBL, D, MBB). Menutup pelajaran adalah tindakan penting yang perlu diperhatikan guru. Kegiatan ini harus dirancang dengan baik dengan tujuan utama menjaga semangat belajar siswa untuk sesi berikutnya. Lebih dari itu, momen penutupan ini dapat dimanfaatkan guru sebagai cara untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan (Anhusadar, 2022). Selain itu, keterampilan menutup pembelajaran juga berguna bagi guru untuk memperkuat materi melalui kegiatan merangkum poin-poin penting dari apa yang telah dipelajari. Contohnya, guru bisa bersama-sama siswa menyimpulkan inti dari materi pelajaran hari itu (Akbar, 2021).

Langkah terakhir yaitu langkah kedelapan guru melakukan refleksi terhadap aktivitas pembelajaran (PjBL, MBB). Menguasai teknik memberikan penguatan adalah sebuah keterampilan penting bagi guru karena dapat berdampak besar dan positif bagi perkembangan siswa (Meilani, 2019). Keterampilan ini tidak hanya berguna untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga efektif dalam menanamkan karakter yang baik. Sebagai contoh konkret, ketika seorang siswa menunjukkan kejujuran dalam jawabannya, tindakan sederhana seperti memberikan tepuk

tangan atau pujian memiliki kekuatan yang luar biasa. Hal ini akan menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa tersebut dan mendorong keberanian untuk berpartisipasi karena mereka merasa dihargai atas kejujurannya (Akbar, 2021).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa guru memegang kunci keberhasilan pembelajaran melalui strategi yang jitu. Salah satu cara efektifnya adalah dengan merancang model dan media pembelajaran yang memikat dan mampu merangsang perkembangan anak (Siregar, 2021). Contohnya, dengan menggabungkan model Project Based Learning, metode demonstrasi, dan penggunaan media dari bahan bekas (RO-TAN dan GATEMPI). Kombinasi ini akan membuat anak antusias belajar karena sifatnya nyata dan konkret, sekaligus meningkatkan keaktifan guru dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar.

B. Aktivitas Anak

Keberhasilan keempat pertemuan ini tercapai karena guru telah memaksimalkan upaya pengajaran dan melakukan evaluasi dari pertemuan sebelumnya. Dengan belajar dari kekurangan-kekurangan yang ada, guru mampu mengimplementasikan perbaikan sehingga tujuan yang diharapkan pada pertemuan ini berhasil diwujudkan, terbukti dengan tercapainya persentase keberhasilan yang ditargetkan.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai memiliki dampak besar dalam menumbuhkan motivasi intrinsik pada diri anak (Langlang Handayani, 2020). Misalnya, ketika anak tertarik dengan media yang digunakan guru, munculah kegembiraan dan semangat belajar. Hal ini terjadi karena proses belajar menjadi kesempatan bagi anak

untuk bereksplorasi, mengamati, meniru, dan bereksperimen secara berulang, sehingga mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh (Ummah, 2019). Penerapan kombinasi model Project Based Learning, metode demonstrasi, dan media dari bahan bekas (RO-TAN dan GATEMPI) terbukti unggul dalam meningkatkan keaktifan siswa di setiap sesi pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) adalah sebuah pendekatan yang sangat efektif dalam mendorong perkembangan anak secara menyeluruh. Ini bukan sekadar metode mengajar, melainkan kerangka kerja yang memungkinkan anak-anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran yang bermakna dan relevan. Dengan PjBL, anak-anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka diajak untuk menjadi penjelajah, pemecah masalah, dan pencipta. Secara keseluruhan, model pembelajaran berbasis proyek menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa. Anak-anak menjadi lebih mandiri, bertanggung jawab, dan memiliki rasa kepemilikan terhadap proses pembelajaran mereka. Dengan demikian, PjBL terbukti menjadi katalisator yang kuat untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, baik dari segi kognitif, sosial, emosional, maupun keterampilan praktis (Febrina, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2023; Hayati, R. P., Suriansyah, A., Purwanti, R., and Agusta, A. R., 2024; Olfah, K., Purwanti, R., & Suriansyah, A., 2024; Purwanti, R., Rizkieya, R., & Mujiyat, M., 2024).

Faktor pertama anak memahami materi pembelajaran. Ketika anak benar-benar memahami materi, mereka mampu mengaplikasikannya dalam berbagai konteks, bukan hanya sekadar

menjawab pertanyaan. Mereka bisa memecahkan masalah, membuat koneksi, dan berpikir kritis (Rahman, 2022). Pemahaman akan materi memberikan rasa pencapaian dan kepercayaan diri. Hal ini mendorong anak untuk lebih termotivasi dalam belajar dan mengeksplorasi lebih jauh (Siswa, 2024).

Faktor kedua anak mengamati video pembelajaran dari guru. Video memungkinkan guru untuk menampilkan materi secara visual, seperti gambar, animasi, atau demonstrasi langsung. Hal ini membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna. Mereka tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat bagaimana suatu proses terjadi atau bagaimana suatu konsep diaplikasikan (Ningrum, 2021). Video seringkali lebih menarik perhatian siswa dibandingkan metode ceramah tradisional. Penggunaan elemen visual dan audio yang dinamis dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Guru dapat menambahkan elemen kreatif seperti musik, efek visual, atau narasi yang menarik (Rohman, 2022).

Faktor ketiga anak memahami intruksi yang diberikan guru saat mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan proyek. Dengan melihat guru mempraktikkan langkah-langkah proyek, pemahaman anak terhadap instruksi menjadi lebih mendalam (Sany, 2022). Dengan melihat contoh langsung, siswa lebih mungkin untuk mengikuti instruksi dengan benar dan meminimalisir kesalahan dalam pengerjaan proyek mereka (Novitasari, 2020).

Faktor keempat anak menyelesaikan proyek yang diberikan. Anak menunjukkan hasil nyata dari pembelajaran melalui penyelesaian proyek (Minahali, 2025). Terlibat dalam

proyek membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi anak dibandingkan dengan pembelajaran pasif. Mereka merasa memiliki peran dan tujuan yang jelas dalam proses belajar (Iqbal, 2024).

Faktor kelima anak menunjukkan hasil proyek yang telah dikerjakan. Sebagai puncak dari pembelajaran berbasis proyek, anak memamerkan hasil kerja mereka (Ginting, 2023). Menunjukkan hasil proyek memberikan bukti nyata dari proses belajar dan menghubungkannya dengan dunia nyata. Anak merasa bahwa apa yang mereka lakukan memiliki tujuan dan dapat diapresiasi (Nurhopipah).

Dari penjelasan di atas, peneliti berkeyakinan bahwa penerapan pembelajaran yang mengintegrasikan model Project Based Learning, metode demonstrasi, dan pemanfaatan media berbahan bekas (RO-TAN dan GATEMPI) secara signifikan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

C. Hasil Perkembangan Sosial Emosional Anak

Kemajuan dalam perkembangan sosial emosional anak merupakan dampak positif dari pembelajaran yang fokus pada siswa. Hal ini terwujud melalui penerapan model Project Based Learning, metode demonstrasi, dan pemanfaatan media dari bahan bekas (RO-TAN dan GATEMPI) oleh guru. Perpaduan model pembelajaran ini sangat efektif dalam memfasilitasi anak untuk membangun sendiri pengetahuan dan pemahaman berdasarkan pengalaman belajarnya (Wahyudi, 2024).

Aspek capaian anak yang pertama yaitu anak memahami aturan.

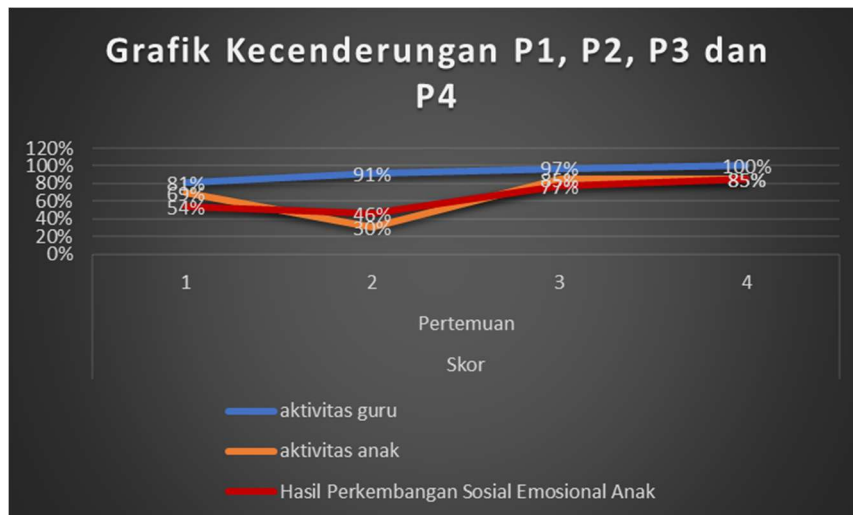
Dalam lingkup perkembangan kesadaran diri aspek sosial emosional. Keunggulan dari aspek penilaian ini adalah anak mampu memahami aturan pada setiap kegiatan yang anak lakukan (Al Ningsih, 2021). Pemahaman aturan pada anak usia dini bukan hanya sekadar mengukur kepatuhan, tetapi merupakan alat yang berharga untuk memahami perkembangan sosial-emosional, kognitif, dan kemandirian mereka. Informasi dari penilaian ini sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan pembelajaran anak secara holistic (Harjanty, 2020).

Aspek capaian anak yang kedua yaitu anak menunjukkan rasa bangga terhadap hasil karya sendiri. Dalam lingkup perkembangan kesadaran diri aspek sosial emosional. Keunggulan dari aspek penilaian ini adalah menumbuhkan rasa bangga pada diri anak. Ketika anak merasa karyanya dihargai dan diakui, ini secara langsung meningkatkan rasa percaya dirinya (Rahmi, 2022). Mereka menyadari bahwa mereka mampu menghasilkan sesuatu yang baik dan membanggakan. Anak menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar dan mencoba hal-hal baru (Ismaniar, 2022).

Aspek capaian anak yang ketiga yaitu anak menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. Dalam lingkup perkembangan perilaku prososial aspek sosial emosional. Keunggulan dari aspek penilaian ini adalah ketika anak-anak menunjukkan antusiasme, suasana permainan menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi bagi semua peserta. Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif (Rohmah, 2024).

Tabel 1. Kecenderungan P1, P2, P3 dan P4

Indikator yang diamati	Skor Pertemuan			
	1	2	3	4
aktivitas guru	81%	91%	97%	100%
aktivitas anak	69%	30%	85%	85%
Hasil Perkembangan Sosial Emosional Anak	54%	46%	77%	85%



Gambar 1. Grafik Kecenderungan P1, P2, P3 dan P4

Sebagai kesimpulan, jelas bahwa berbagai aspek yang diamati yakni aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil belajar anak saling terkait dan memengaruhi satu sama lain. Keterkaitan ini terbukti dari cara peningkatan aktivitas guru berdampak positif pada keterlibatan anak dan kemajuan perkembangan mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengembangkan aspek sosial emosional dengan menggunakan model project based learning, metode demonstrasi, dan media bahan bekas (RO-TAN dan GATEMPI) pada kelompok A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Aktivitas guru dalam mengembangkan aspek sosial emosional dengan menggunakan model project based learning, metode demonstrasi, dan media bahan bekas (RO-TAN dan GATEMPI) pada kelompok

A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin sudah sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran yang digunakan dan mencapai kriteria "Sangat Baik". (2) Aktivitas anak dalam mengembangkan aspek sosial emosional dengan menggunakan model project based learning, metode demonstrasi, dan media bahan bekas (RO-TAN dan GATEMPI) pada kelompok A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin sudah sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran yang digunakan dan mencapai kriteria "Sangat Aktif". (3) Hasil perkembangan anak dalam mengembangkan aspek sosial emosional dengan menggunakan model project based learning, metode demonstrasi, dan media bahan bekas (RO-TAN dan GATEMPI) pada kelompok A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin sudah sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran yang digunakan dan mencapai kriteria "Berkembang Sangat Baik".

DAFTAR PUSTAKA

- Age, J. G., & Hamzanwadi, U. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Akbar, A. (2021). Pentingnya kompetensi pedagogik guru. 2(1), 23–30.
- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>
- Annisa, F. (2023). Penerapan Kegiatan Meronce Sedotan Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak K Elompok B Di Tk Aba 6 Aimas K Abupaten Sorong Sk Ripsi Nama: Finti Annisa Nim: 148620719002 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
- Damayanti, et all. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 706–719.
- Endayani, T., Rina, C., & Agustina, M. (2020). Demonstration Method to Improve Student Learning Outcomes. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5(2), 150–158.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fauziddin, M., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2024). Symantic Literature Review : Manfaat Artificial Intelligence (AI) pada Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia. December. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6236>
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>
- Fujianti, I. (n.d.). Konsep pendidikan islam di era digital. 99–116.
- Guru memberikan fasilitas model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk lebih aktif, seperti model pembelajaran berbasis masalah yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif (Azizah, W., & Purwanti, R., 2023; Doni, M., & Purwanti, R.2023; Irham, M., & Purwanti, R., 2023; Khairinor, R., & Purwanti, R., 2024; Mulpiani, N., & Purwanti, R., 2023).
- Irfan, A. Z., Ketut, N., Suarti, A., Pendidikan, U., Mataram, M., & Disiplin, S. (2019). Pengaruh bermain meronce bunga kamboja terhadap sikap disiplin anak usia dini. 1, 168–180.
- Iskandar, B. (2021). Bermain Sambil Belajar: Konsepsi Guru dalam Mengelola Permainan Anak Usia Dini di PAUD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 461–466. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.242>
- Iswandi, L. (2019). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Al Mahsuni*, 2(1), 16–22.

- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.
<https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Jatmiko, H. T. P., & Putra, R. S. (2022). Refleksi Diri Guru Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Penggerak. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 224.
<https://doi.org/10.30651/lf.v6i2.14701>
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1–76.
<https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.pdf>
- Khoirunnisa, W., & Fahyuni, E. F. (2023). Penggunaan Media Menempel Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia Dini di Tapas Cinta Rosul Sidoarjo. 4, 1–14.
- Kinerja guru mengacu pada perilaku saat mengajar di kelas. Perilaku adalah sesuatu yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan bagi anak (Purwanti, Aslamiah, et al., 2024; Purwanti, Suriansyah, et al., 2024)
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Model project based learning mampu meningkatkan perkembangan anak (Febrina, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2023; Hayati, R. P., Suriansyah, A., Purwanti, R., and Agusta, A. R., 2024; Olfah, K., Purwanti, R., & Suriansyah, A., 2024; Purwanti, R., Rizkieya, R., & Mujiyat, M., 2024)
- Mulyawati, Y., & Purnomo, H. (2021). Pentingnya Keterampilan Guru untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(2), 25–32.
<https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Nabilah Mokhtar, N. M., Lim Zhi Xuan, L. Z. X., Lokman, H. F., & Noor Hayati Che Mat, N. H. C. M. (2023). Theory, Literature Review, and Fun Learning Method Effectiveness in Teaching and Learning. *International Journal of Social Science and Education Research Studies*, 03(08), 1738–1744.
<https://doi.org/10.55677/ijssers/v03i8y2023-30>
- Niqo, H., & Wahyudi, M. D. (2024). Mengembangkan Motorik Halus Anak Dalam Kegiatan Menggunting Melalui Kombinasi Model Project Based Learning Dan Metode Demonstrasi Dengan Media Bahan Bekas Di Tk. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(2), 1.
<https://doi.org/10.20527/jikad.v4i2.12611>
- Noptario, N., Rizki, N., Nur'aini, N., & Ningrum, E. C. (2024). Peran Guru dalam Kurikulum Merdeka: Upaya Penguatan Keterampilan Abad 21 Siswa di Sekolah Dasar.

- Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9(2), 656–663. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.813>
- Nufus, A. S., & Juningsih, N. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Media Bahan Bekas Pada Siswa Kelompok A. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 45. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i2.5837>
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47.
- Nurhamidah, S., & Nurachadijat, K. (2023). Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. 3, 42–50.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rika Widianita, D. (2023). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Siahaan, Y. L. O., & Meilani, R. I. (2019). Sistem Kompensasi dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap di Sebuah SMK Swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Sinta, M., Sakdiah, H., Novita, N., Ginting, F. W., & Syafrizal, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Hukum Gravitasi Newton di MAS Jabal Nur. *Jurnal Phi Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 3(3), 24. <https://doi.org/10.22373/p-jpft.v3i3.14546>
- Sofyatiningrum, E., Ulumudin, I., Perwitasari, F., Penelitian, P., & Pendidikan, K. (2021). Indonesian Journal of Educational Assessment HASIL BELAJAR SISWA Study of Feedback on Student Learning Outcomes. December 2019. <https://doi.org/10.26499/ijea.v2i2.36>
- Teaching, M., Membuka, K., & Bagi, P. (n.d.). *Jurnal Al Karim : Jurnal MICRO TEACHING*. 9980, 6–12.
- Wigati, M., & Wiyani, N. A. (2020). Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i1.2700>
- Wowor, E. C., Anjelia Tumewu, W., & Moku, Y. B. (2022). Implementasi Repetitive Method Melalui Kegiatan Refleksi Dalam Pembelajaran Implementation of the Repetitive Method Through Reflection Activities in Learning. *SOSCIED: Journal Social, Science and Education*, 5(2), 272–279.
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44.