

## PENGARUH SEAMLESS LEARNING TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Mas Ning Nur Fasichah

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

[masfasichah16010684068@mhs.unesa.ac.id](mailto:masfasichah16010684068@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Kemampuan tanggung jawab yang rendah pada anak usia 5-6 tahun merupakan studi pendahuluan dalam penelitian ini. Rendahnya kemampuan tanggung jawab anak ini dibuktikan dengan anak belum tau haknya seperti mengemukakan pendapat, anak belum mampu merapikan kembali barang yang telah digunakan pada tempat semula (mainan, alat tulis), menyelesaikan tugasnya (pekerjaan rumah, pekerjaan sekolah), dan menerapkan kata tolong, maaf, dan terimakasih. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *seamless learning* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode survei. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui kuisioner online yang disebar menggunakan *google form* kepada orang tua anak usia 5-6 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Surabaya. Pengambilan keputusan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana dengan nilai signifikansi yaitu jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak sedangkan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh *seamless learning* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5 – 6 tahun.

**Kata kunci:** *seamless learning*, perkembangan sosial-emosional, anak usia dini

### Abstract

*Low responsibility ability in children aged 5-6 years is a preliminary study in this research. The low ability of the child's responsibility like evidenced by the fact that the child does not know their rights, namely expressing opinions, the child has not been able to tidy up items that have been used in their original place (toys, stationery), complete their tasks (homework, school work), and apply the word help sorry and thank you. This study aims to see the smooth emotional feelings towards the social development of children aged 5-6 years. This research uses descriptive quantitative research with a survey method. Collecting data in this study through online questionnaires distributed using google forms to parents of children aged 5-6 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Surabaya. Decision making in this study using simple regression analysis with a significance value, namely if the significance value  $< 0.05$  then  $H_0$  is rejected, while if the significance value  $> 0.05$  then  $H_0$  is accepted. The results obtained in this study are that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means that there is a smooth influence on the socio-emotional development of children aged 5-6 years.*

**Keywords:** *seamless learning, socio-emotional development, early childhood*

### PENDAHULUAN

Pentingnya memberikan rangsangan secara maksimal adalah hal yang diperlukan bagi anak usia dini karena pada masa ini anak akan mengalami fase perkembangan dengan cepat dan mendasar untuk persiapan menghadapi fase kehidupan selanjutnya (Hasibuan, 2017). Rangsangan yang diberikan harus sesuai tahap perkembangan anak. Pemberian rangsangan tersebut dapat berupa pendidikan, melalui pendidikan anak akan diberikan layanan untuk dapat mengoptimalkan tumbuh kembangnya. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan untuk anak usia dini sebagai bentuk fasilitas mengoptimalkan keseluruhan pertumbuhan dan perkembangan anak (Suyadi, 2010).

Perkembangan anak secara keseluruhan dibagi menjadi enam menurut Permendikbud Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013

PAUD terdapat enam macam perkembangan pada anak meliputi, kognitif, moral-agama, fisik motorik, bahasa, seni, dan sosial-emosional. Salah satu perkembangan yang perlu distimulus yaitu perkembangan sosial-emosional, dimana pengembangan ini merupakan program yang meliputi pelaksanaan untuk berkembangnya rasa peka, perilaku, dan kecakapan sosial-emosional dalam lingkup bermain.

Perkembangan sosial-emosional semakin dipahami sebagai sebuah krisis dalam perkembangan anak, karena dalam kehidupan anak memiliki proses belajar yang dapat mempengaruhi perkembangan pada tahap selanjutnya (Briggs, 2012). Masa belajar anak yang dapat menjadi pondasi belajar yang kuat yakni pada masa bayi hingga masuk sekolah dasar pada masa itulah anak dapat mengembangkan sosial-emosinya menjadi lebih sehat dan anak siap menghadapi tahapan perkembangan selanjutnya yang lebih rumit. Pada tahap krisis inilah menjadi waktu yang tepat dalam meletakkan dasar-dasar pengembangan sosial-emosional (Nurmalitasari, 2015).

Tanggung jawab merupakan salah satu bagian dari perkembangan sosial-emosional. Penting memberikan pendidikan tanggung jawab kepada anak karena tanggung jawab merupakan keterampilan yang memerlukan proses pembelajaran untuk memiliki kesadaran terhadap perilaku yang telah dilakukan. Memberikan pendidikan tanggung jawab baiknya diberikan sedini mungkin melalui pendidikan formal misalnya yaitu di taman kanak-kanak, sejalan dengan pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Schweinhart (dalam Megawangi, 2009: 75) yakni pendidikan karakter di sekolah hendaknya dimulai dari usia Taman Kanak-kanak, karena pengalaman di masa Taman Kanak-kanak dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak selanjutnya.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada lingkup perkembangan sosial-emosional sub perkembangan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, pada anak usia 5-6 tahun memiliki standar perkembangan yakni tahu akan haknya, mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan), mengatur diri sendiri, dan bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.

Adanya standar pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun diatas seharusnya anak lebih matang mengenai kemampuan tanggung jawab namun tidak pada anak di beberapa sekolah yang masih memiliki kemampuan tanggung jawab rendah, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Rohyati (2015) dengan judul penelitian "Peningkatan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Proyek di TK Tunas Ibu Kalasan" penelitian ini memiliki permasalahan terhadap rendahnya kemampuan tanggung jawab anak usia 5-6 di TK Tunas Ibu di daerah Kalasan, rendahnya kemampuan tanggung jawab ini di buktikan melalui anak belum terlihat bertanggung jawab dengan tugasnya, hal ini disebabkan kurang tegasnya pendidik dalam memberikan timeline waktu, pendidik juga kurang membiasakan sikap tanggung jawab saat proses pembelajaran. sehingga evaluasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perlu adanya metode pembelajaran

Permasalahan rendahnya kemampuan tanggung jawab juga sering terjadi di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini seperti pada lembaga TK Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Surabaya, sebagaimana telah ditemukan pada observasi peneliti yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Surabaya terdapat sekitar 50% dari keseluruhan anak usia 5-6 tahun TK Aisyiyah Bustanul Athfal Surabaya memiliki kemampuan tanggung jawab yang rendah sehingga dalam proses belajar mengajar cenderung tidak kondusif. Rendahnya kemampuan tanggung jawab anak ini dibuktikan dengan anak belum tau haknya yaitu mengemukakan pendapat, anak belum mampu merapikan kembali barang yang telah digunakan

pada tempat semula (mainan, alat tulis), menyelesaikan tugasnya (pekerjaan rumah, pekerjaan sekolah), dan menerapkan kata tolong, maaf, dan terimakasih. Permasalahan juga terjadi pada penelitian yang dilakukan oleh Hapsinah (2017) dengan judul penelitian "Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Al-Muttaqin" yang ditemukan anak terdapat anak belum mampu mengendalikan emosi seperti anak tidak mau membantu teman ketika ada teman yang sedang membereskan mainan, dan ada anak yang tidak mau berbagi meminjamkan alat tulisnya kepada temannya, hal ini disebabkan karena kurang inovasi model dan media pembelajaran yang digunakan pada sekolah tersebut.

Permasalahan yang muncul harus segera ditangani oleh pendidik, pembelajaran mengenai tanggung jawab ini harus diberikan secara bertahap yaitu memberikan konsep pemahaman mengenai tanggung jawab dan menerapkan perilaku tanggung jawab secara berkelanjutan atau kontinuitas. Oleh karena itu pendidik harus mempersiapkan pembelajaran yang mendukung untuk membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar yang menarik, menyenangkan, dan cocok bagi anak karena pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi perilaku belajar anak. Seperti yang dikemukakan oleh Bandura (dalam Lesilolo, 2018) bahwa perilaku belajar adalah hasil dari kemampuan individu memaknai suatu pengetahuan atau informasi, memaknai suatu model yang ditiru, kemudian mengolah secara kognitif dan menentukan tindakan sesuai tujuan yang dikehendaki. Dalam belajar setiap individu dapat menyadari bahwa, perilaku yang dilakukan memiliki tujuan dan konsekuensi.

Pembelajaran yang dapat mendukung untuk belajar anak secara kontinuitas, yaitu *seamless learning* atau yang disebut pembelajaran tanpa batas. Chan et al (2006) mengemukakan bahwa *seamless learning* merupakan pembelajaran yang memiliki konsep kontinuitas pembelajaran tanpa ada batas waktu dan ruang dengan pengalaman belajar anak mengarah untuk menggunakan perangkat bergerak. Pembelajaran ini memiliki ruang yang terdiri atas berbagai kegiatan belajar dimana anak akan terlibat aktif, produktif, kreatif, dan dapat belajar sesuai minat tanpa terbatas waktu dan ruang (Looi et al, 2009). Hal ini dimaksudkan bahwa *seamless learning* memiliki berbagai macam kegiatan sesuai dengan minat anak dan dapat dilakukan ketika anak ingin belajar tidak kenal waktu dan tempat, kegiatan ini diberikan untuk memberi kesempatan anak berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman sebagai sumber belajar di dunia nyata dan dapat berinteraksi di dunia maya. Dimensi *seamless learning* dapat dibagi menjadi sepuluh dimensi, namun berdasarkan Mezler et al (2007) fasilitas kerangka kerja *seamless learning* lebih berfokus lingkup dimensi MLS 1 (mencakup pembelajaran formal dan informal), MLS 2 (mencakup pembelajaran individu dan sosial),

dan MLS 6 (mencakup pembelajaran digital dan non digital). Selain itu penekanan *seamless learning* juga dapat mendukung anak untuk optimal dalam pengalaman belajar dan rasa peduli mereka terhadap pengalaman yang bersifat abstrak maupun konkrit (Looi et al, 2009). Perangkat penting dalam *seamless learning* ini adalah media, dimana media dapat menjadi alat bantu dalam pembelajaran. Media untuk menunjang pembelajaran *seamless learning* yakni dapat melalui perangkat berbasis digital seperti media video animasi. Media jenis ini banyak digemari dan di akses oleh anak.

Media video animasi merupakan perangkat yang dapat mendukung pembelajaran, media ini sudah banyak diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini. Penggunaan media ini merupakan bentuk pemanfaatan teknologi di era yang serba canggih karena dinilai membawa dampak positif untuk anak dalam proses belajar mengajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Vavoula & Karagiannidis (2005) bahwa ada beberapa keuntungan menggunakan perangkat mobile untuk proses pembelajaran antara lain: perangkat pembelajaran termasuk stimulus, motivasi, dan mudah digunakan. Selain itu media video animasi juga dapat mengoptimalkan perkembangan sosial- emosional anak dalam penelitian yang dilakukan oleh Lutfi (2016) menyebutkan bahwa terdapat pengaruh saat menggunakan media video animasi untuk perkembangan sosial-emosional pada anak kelompok B di TK Siti Fatimah Purwawinangun. Adanya penelitian tersebut dapat mendukung media video animasi menjadi alat bantu yang dapat digunakan pendidik dalam mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak.

Video animasi modifikasi merupakan media yang dibuat menggunakan salah satu jenis animasi yang memuat konten pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan sosial- emosional dengan pengenalan konsep tanggung jawab anak di kelas yakni meliputi tertib saat pembelajaran, menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik, meletakkan kembali alat & bahan yang telah digunakan pada tempat semula, merapikan mainan yang telah digunakan pada tempat semula, menerapkan kata tolong, maaf, dan terimakasih. Media ini dibuat dengan memberikan contoh konkrit kegiatan yang mencerminkan tanggung jawab anak di kelas. media ini merupakan upaya untuk mempermudah pendidik dalam mengoptimalkan perkembangan sosial- emosional melalui pembelajaran konsep tanggung jawab untuk anak.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka peneliti ingin mengkaji dengan mendeskripsikan bagaimana penerapan *seamless learning* sehingga dapat mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh *seamless learning* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun.

Diharapkan dari penelitian ini dapat memberi pengetahuan untuk pendidik dalam mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak serta dapat memicu anak untuk lebih minat dan mudah memahami pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode survei, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi secara rinci permasalahan yang akan diteliti dengan menggunakan angket sebagai alat penelitian. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian lintas sektoral (*cross-sectional design*) dimana rancangan ini dilakukan secara stimulan pada sekali waktu dalam pengukuran dan pengamatannya. Sehingga dapat memungkinkan peneliti untuk menguji pengaruh antar variabel dalam penelitian ini. Populasi dalam penelitian ini ditentukan oleh peneliti yaitu orang tua anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Surabaya sebanyak 24 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik kuisioner yang dilakukan secara *onlin* melalui *google form*. Kuisioner ini disebar dan akan diisi oleh orang tua anak usia 5-6 tahun TK Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Surabaya. Kuisioner berisi pertanyaan tertutup seputar penerapan *seamless learning* untuk menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun sehingga responden tinggal memilih jawaban yang telah tersedia. Penelitian ini menggunakan *rating scale* dengan menjabarkan variabel yang diukur menjadi indikator variabel. Pengumpulan data variabel X menggunakan kuisioner persepsi dan variabel Y menggunakan kuisioner *feedback*.

Teknik analisis data pada penelitian ini melalui tahap uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis berupa uji korelasi, koefisien determinasi dan regresi linier sederhana menggunakan software IBM SPSS versi 22. Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang digunakan untuk mengkaji hipotesis pada penelitian ini adalah hasil regresi yang digunakan untuk menggambarkan garis yang menunjukkan arah pengaruh antar variabel, serta dipergunakan untuk menelaah hubungan antar 2 variabel. Regresi ini terdiri dari satu variabel (independen) dan satu variabel terikat (dependen) disebut dengan regresi linier sederhana, Rumus persamaan umumnya adalah

$$\hat{Y} = a + bX$$

(Sugiyono, 2017)

Gambar 1. Rumus Analisis Regresi Linier Sederhana

**Keterangan:**

- $Y^{\wedge}$  : subjek dalam variabel dependen yang diprediksi
- a : harga Y bila X = 0 (harga konstan)
- b : angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik, dan bila (-) maka terjadi penurunan.
- X : Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

Pengambilan keputusan analisis regresi sebagai berikut :

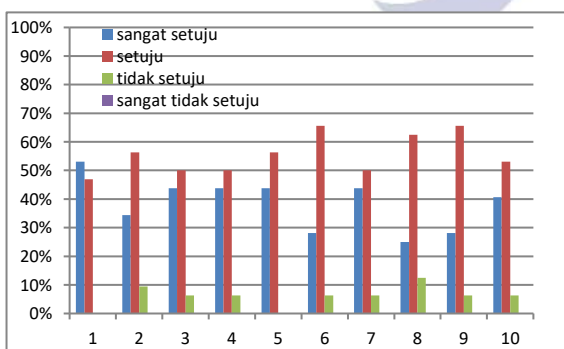
- 1) Jika nilai sig > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak artinya tidak ada pengaruh *seamless learning* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun
- 2) Jika nilai sig < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima artinya ada pengaruh *seamless learning* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Hasil penelitian ini menggunakan kuisioner yang disebarkan 24 partisipan yakni orang tua/wali anak usia 5-6 tahun. pengisian kuisioner diisi secara *online* melalui *google form* yang berisikan 10 item pertanyaan dengan rincian 5 item pertanyaan seputar penerapan media video animasi menggunakan model *seamless learning* dan 5 item pertanyaan seputar perkembangan sosial-emosional anak dalam lingkup tanggung jawab setelah menggunakan media video animasi. Berikut adalah hasil presentase kuisioner peritem :

Tabel 1. Presentase kuisioner



Perhitungan hasil penelitian ini menggunakan IBM SPSS versi 21. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *product moment* dengan hasil pada masing-masing item pertanyaan baik mengenai *seamless learning* maupun perkembangan sosial-emosional memiliki nilai  $r_{hitung}$  di atas  $r_{tabel}$  (0,404). Dengan demikian jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka masing-masing item pertanyaan dan butir indikator dinyatakan valid.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan hasil pada masing-masing

variabel memiliki nilai  $r_{hitung}$  yakni X (0.788) dan Y(0.887). Dengan demikian jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,404) maka masing-masing item pertanyaan dan butir indikator dinyatakan reliabel

Berdasarkan hasil dari uji normalitas pada penelitian ini yang menggunakan rumus kolmogrov-smirnov diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,985 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Begitupun dengan uji homogenitas pada penelitian ini menyatakan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh > dari 0,05 maka distribusi data adalah homogen. Begitupun dengan hasil uji linier menyatakan bahwa terdapat hubungan linier antara variabel metode sosiodrama (X) dan variabel bahasa (Y). Setelah dilakukan Uji Asumsi Klasik, maka dilanjutkan dengan analisis regresi yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

Analisis regresi linier sederhana pada penelitian ini akan menjawab permasalahan untuk menguji hipotesis apakah ada/tidaknya pengaruh *seamless learning* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun. berikut adalah hasil dari analisis regresi linier sederhana :

Tabel 2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.122	2.774		.405	.690
1 SEAMLESS LEARNING (X)	.900	.166	.756	5.421	.000

a. Dependent Variable: SOSEM (Y)

(Sumber : Output data IBM SPSS 21)

Diketahui nilai konstan sebesar 1,122 sedangkan nilai *seamless learning* (x) sebesar 0,900 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis

Tabel 3. Persamaan Regresi Linier Sederhana

$$Y^{\wedge} = a + bX$$

$$Y^{\wedge} = 1,122 + 0,900X$$

(Sumber : Output data IBM SPSS 21)

Tabel diatas menyajikan analisis regresi sederhana untuk mengetahui dampak variabel X (*seamless learning*) terhadap variabel Y (perkembangan sosial-emosional). Persamaan yang muncul dari hasil diatas menunjukkan bahwa nilai konstan sebesar 1,122 dan 1% perubahan *seamless learning* maka nilai perkembangan sosial-emosional bertambah 0,900. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, maka arah pengaruh *seamless learning* terhadap perkembangan sosial-emosional anak adalah positif, itu berarti setiap pemberian *seamless learning* pada anak menyebabkan perkembangan sosial-emosional anak meningkat.

Pengambilan keputusan dalam analisis regresi sederhana berdasarkan nilai signifikansi yaitu jika nilai signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak sedangkan

jika nilai signifikansi  $>0,05$  maka  $H_0$  diterima. Terlihat pada tabel *coefficients* bahwa nilai signifikansi  $0,000 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh *seamless learning* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5 – 6 tahun.

## Pembahasan

Perkembangan sosial-emosional merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang penting untuk di stimulasi dengan tepat. Hal ini karena dalam perkembangan sosial-emosional terdapat proses belajar yang dapat mempengaruhi perkembangan pada tahap selanjutnya (Briggs, 2012). Dengan ungkapan tersebut maka tuntutan untuk mengoptimalkan perkembangan anak sangat dibutuhkan. Banyak cara untuk menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak, salah satunya dengan memberikan video animasi sebagai media untuk menunjang dalam proses belajar mengajar.

Penerapan media video animasi ini dapat diterapkan dalam pembelajaran apapun, termasuk dalam *seamless learning*. Dengan konsep pembelajaran *seamless* yang telah dikemukakan oleh Chan et al (2006) yakni pembelajaran yang memiliki konsep kontinuitas pembelajaran tanpa ada batas waktu dan ruang dengan pengalaman belajar anak mengarah untuk menggunakan perangkat bergerak anak akan lebih mempersiapkan anak untuk masa depan yang mengharuskan anak untuk lebih inisiatif, berkreasi, mengambil keputusan yang tepat, dan menuntut keterampilan sosial mereka (Mildrad et al, 2011).

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian yang berjudul pengaruh *seamless learning* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun adalah ada pengaruh video animasi terhadap kemampuan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun karena media video animasi ini sudah dianggap mampu memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan tanggung jawab anak. Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian oleh Lutfi (2016) dengan judul penelitian yaitu pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK Siti Fatimah Purwawinangun yang memiliki hasil signifikan terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun yang meningkat setelah menerapkan media animasi.

Tidak dipungkiri bahwa dengan adanya video animasi ini anak usia 5-6 tahun dapat menyerap banyak pengetahuan, hal ini disebabkan karena anak dapat melakukan pembelajaran dengan cara peniruan sesuai dengan teori Bandura bahwa anak dapat melakukan pembelajaran dengan cara peniruan, dimana menurut Arends (dalam Trianto, 2007) menyatakan bahwa sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan

Dalam penelitian lain yang berjudul penggunaan media animasi untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Muttaqin oleh Hapsinah Siregar juga memiliki hasil yang signifikan terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun yang meningkat setelah menerapkan media animasi. Meningkatnya perkembangan sosial-emosional ini juga tidak lepas dari peran pendidik, dimana proses pembelajaran dengan cara peniruan oleh anak tidak dapat dilakukan secara instan. Pembelajaran ini harus dilakukan secara berulang dan perlu adanya dampingan. Sejalan dengan penerapan *seamless learning* yang telah dikemukakan oleh Otero et al (2011) pada intinya adalah *seamless learning* bergantung pada cara pendidik untuk mengoptimalkan keterlibatan anak dalam interaksi sosial yang kompleks dengan menggunakan media baik digital maupun non digital dalam meningkatkan kegiatan belajar anak. Untuk itu perlu disadari bahwa dalam penerapan *seamless learning* memerlukan kerjasama yang baik antara anak dan pendidik.

Dampingan pendidik yang diberikan oleh orang tua sangat berperan, dalam hal ini bukan berarti anak harus di beri arahan secara terus menerus namun anak diberi arahan pada awal pembelajaran lalu diberi kesempatan untuk melakukannya sendiri sebagai tanggungjawabnya dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Apalagi jika berhubungan dengan pembelajaran yang menggunakan perangkat bergerak seperti penelitian yang berjudul pengaruh *seamless learning* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun ini. Anak akan merasa bebas dengan pembelajaran tanpa batas sehingga dapat menyebabkan pembelajaran yang tidak maksimal dan menyebabkan pengaruh lain terhadap perkembangan sosial-emosionalnya. Hal ini dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Ventin dan Mallevi (2018) dengan judul penelitian dampak bermain *smartphone* pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *smartphone* memiliki dampak negatif terhadap interaksi sosial anak dimana anak cenderung merasa bebas dan tidak terkontrol dalam menggunakan *smartphone*.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *seamless learning* berkontribusi positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun yang artinya ada pengaruh *seamless learning* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun menggunakan media video animasi untuk menstimulasi kemampuan tanggung jawab anak. Media video animasi dianggap mampu

memberi pengaruh positif terhadap kemampuan tanggung jawab anak, hal ini dibuktikan dengan hasil kuisioner yang telah dipaparkan pada hasil penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini, pendidik dapat mempertimbangkan bahwa menerapkan *seamless learning* merupakan salah satu solusi alternatif untuk mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan masih terdapat kekurangan pada media video animasi diantaranya yaitu kurang panjangnya durasi videodan terdapat tidak kesesuaian pada ekspresi serta ucapan karakter dalam video. Selain itu untuk penerapan *seamless learning* sebaiknya orang tua/wali/pendidik memaksimalkan dengan meluangkan waktu untuk mendampingi dan menerapkan secara konkrit dalam kegiatan sehari-hari karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengulangan akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal.

Bagi peneliti selanjutnya disarankan melakukan desain penelitian eksperimen, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat menjawab tujuan penelitian secara maksimal.

### DAFTAR PUSTAKA

- Briggs, R. D. 2012. *The Importance of Social Emotional Development in Early Childhood*. Pediatrics For Parent. Hlm 28, 11 & 12, 15.
- Chan, T., Roschelle, J., Hsi, S., Kinshuk, Sharples, M., Brown, T., Patton, C., Cherniavsky, J., Pea, R., Norris, C., Soloway, E., Balacheff, N., Scardamalia, Dillenbourg, P., Looi, C., Milrad, M., & Hoppe, U. 2006. *One-to-one technology-enhanced learning: An opportunity for global research collaboration*. Research and Practice in Technology Enhanced Learning. 1(1), pp.3-29
- Hasibuan, Rachma. 2017. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Surabaya: UNESA University Press
- Lesilolo, H. J. 2018. *Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. KENOSIS. Vol.4. No.2
- Lutfi, Fajri Ahmad. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Siti Fatimah Purwawinangun*. Jurnal ICT Learning. Vol. 2: hal. 2
- Looi, C.-K., Seow, P., Zhang, B.H., So, H.-J, Chen, W., and Wong, L.-H. 2009. *Leveraging Mobile Technology for Sustainable Seamless Learning: a Research Agenda*. British Journal of Educational Technology. Vol. 41 (2): pp.154-169
- Megawangi, Ratna. 2009. *Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah: Pengalaman Sekolah Karakter*. Depok: Indonesia Heritage Foundation
- Pengaruh *Seamless Learning Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun*
- Mezler, A., Hadley, L., Glasemann, M., Werner, S. Winkler, T., & Herczeg, M. 2007. *Using Interactive Design and Development for Mobile Learning Systems in School Projects*. Proceeding of the IADIS International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age 2007 (pp. 65- 72). Algarve. Portugal
- Milrad, M., Kohen-Vacs, D., Vogel, B., Ronen, M. & Kurti, A. 2011. *An Integrated Approach for the Enactment of Collaborative Pedagogical Scripts Using Mobile Technologies*. Proceedings of the International Conference on Computer Support for Collaborative Learning CSCL 2011. Hong Kong, China
- Nurmalitasari, Femmi. 2015. *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Buletin psikologi 103. Vol 23, No. 2.
- Otero, N., Milrad, M., Rogers, Y., Santos, A.J., Veríssimo, M. and Torres, N. 2011 "Challenges in designing seamless-learning scenarios: affective and emotional effects on external representations, Int". *J. Mobile Learning and Organisation*. Vol. 5, No.1, pp.15-27
- Permendikbud Nomor 137. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Permendikbud Nomor 146. 2014. *Kurikulum 2013*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Rogers, Y. and Price, S. 2009. *How mobile technologies are changing the way children learn*, in A. Druin (Ed.), *Mobile Technology for Children*. Morgan Kaufmann, pp.3-22.
- Rohyati. 2015. *Peningkatan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Proyek di TK Tunas Ibu Kalasan*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Vavoula, G., & Karagiannidis, C. 2005. *Merancang mobile learning pengalaman*. Di P. Bozanis, & EN Houstis (Eds.), PCI 2005, LNCS 3746 ( pp. 534-544). Berlin: Springer-Verlag.
- Ventin RM. Dan Mallevi A.N. 2018. *Dampak Bermain Smartphone pada interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun* Universitas Negeri Surabaya. Online. Diakses 2 Oktober 2020