

**PENGARUH MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR MENGGUNAKAN
PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK
ANAK SHALEH TO IPORANNU KABUPATEN GOWA**



*Diajukan untuk memenuhi salah satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

MEYSI ULFIANI ADAMPE
105451106917

05/02/2022

1 orang
Smb. Alumni

P/0039/PAUD/2240
ADA

P'

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
2021**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Meysi Ulfiani Adampe** NIM: **10545 11069 17**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 097 Tahun 1443 H / 2022 M, Pada Tanggal 01 Jumadil Akhir 1443 H / 05 Januari 2022 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Sabtu Tanggal 08 Januari 2022 M.

Makassar, 01 Jumadil Akhir 1443 H
05 Januari 2022 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji
1. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. (.....)
2. Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd. (.....)
3. Dr. Rustrayudi, M.Pd. (.....)
4. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Menggunakan Permainan Ular
Tangga Terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di
Taman Kanak-kanak Anak Shaleh To Iporannu Kabupaten Gowa

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Meysi Ulfiani Adampe

NIM : 10545 1106917

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di
hadapan Tim penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, 08 Januari 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing I

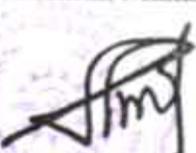

Dr. Rusmavadi, M.Pd
NIDN. 0017097802

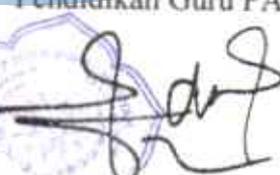

Sri Sulfiati Rumba, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0922127903

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru PAUD


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934


Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM : 951 830



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Meysi Ulfiani Adampe

NIM : 105451106917

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Menggunakan Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Anak Shaleh To Iporanu Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Januari 2022
Yang Membuat Pernyataan


Meysi Ulfiani Adampe



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meysi Ulfiani Adampe
NIM : 105451106917
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Januari 2022

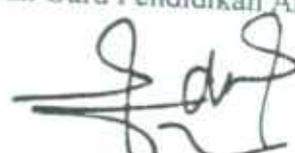
Yang Merabuat Perjanjian


Meysi Ulfiani Adampe

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Tasrif Akib S.Pd., M.Pd

NBM : 951 830

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO :

“Barang siapa bertakwa kepada Allah maka Dia akan menjadikan jalan keluar baginya, dan memberinya rezeki dari jalan yang tidak ia sangka, dan barang siapa yang bertawakal kepada Allah maka cukuplah Allah baginya, sesungguhnya Allah melaksanakan kehendak-Nya, Dia telah menjadikan untuk setiap sesuatu kadarnya.”

(Surah Ath-Thalaq Ayat 2-3)

It's not that easy but you can do it and just don't give up because it's worth it.

(Dita Karang)

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Ulu' Adampe, ibu Fitri Marlining Potabuga, dan Adik Sigit Hardadi Adampe serta keluarga yang senantiasa memberiku semangat dukungan dan do'a sepanjang waktu.
2. Seluruh pihak Aisyiyah dan Pesantren KH. Jamaluddin Amien (Pesmadina).
3. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah banyak memberiku kemampuan dalam belajar.

ABSTRAK

Meysi Ulfiani Adampe. 2021. *Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Menggunakan Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kelompok B di Taman Kanak-kanak Anak Shaleh To Iporannu Kabupaten Gowa*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Rusmayadi dan Pembimbing II Sri Sufliati Romba.

Keterampilan sosial emosional perlu distimulus sejak dini. Permasalahan utama dalam penelitian ini terletak pada aspek keterampilan sosial emosional anak yang cenderung belum berkembang sesuai harapan. Bermain merupakan salah satu alat perantara dalam menstimulus anak usia dini untuk mengekspresikan emosi dan membangun hubungan dengan anak lainnya. Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh pemberian perlakuan Media Kartu Angka Bergambar Menggunakan Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun Pada Kelompok B Tk Anak Shaleh To Iporannu.

Jenis penelitian adalah eksperimen metode *pre-eksperimental designs* dengan menggunakan desain *One Group Pretest-posttest*. Pengambilan data menggunakan teknik tes, observasi dan dokumentasi. Sampel penelitian ini sebanyak 13 anak pada kelompok B1.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* Pada Program *SPSS* diperoleh nilai *Asymp sig (2-tailed)* sebesar 0,001 membuktikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap Keterampilan Sosial Emosional setelah pemberian *treatment* berupa Media Kartu Angka Bergambar Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 tahun Tk Anak Shaleh To Iporannu.

Kata Kunci : *Media Kartu Angka bergambar, Permainan Ular Tangga dan Keterampilan Sosial Emosional*

KATA PENGANTAR

Allah maha penyayang dan maha pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan berhenti bertahmid atas anugerah pada detik waktu denyut jantung, gerak langkah, serta rasio padamu sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkahMu. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Dengan segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Ulu' Adampe dan Fitri Marlining Potabuga yang senantiasa mendukung baik material maupun dari segi spiritual tanpa pernah putus dan senantiasa memberikan semangat untuk terus belajar. Terima kasih kepada adik Sigit Hardadi Adampe dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan selama penulis menempuh pendidikan. Tak lupa pula penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh Pihak Aisyiyah terkhusus ibu Onny Mokoginta, S.Sos (Alm) yang telah memberikan dukungan, kasih dan kepercayaan yang begitu besar kepada penulis. Demikian pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada pembimbing I dan II, yang telah memberikan bimbingan yang tak henti-hentinya memberikan motivasi arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal ini, kepada bapak Dr. Rusmayadi, M.Pd. dan Ibu Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd.

Terima kasih kepada bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., selaku bapak

dekan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, bapak Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini serta seluruh dosen dan staff pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada seluruh pihak sekolah TK Anak Shaikh To Iporanmu yang telah menerima penulis untuk melakukan penelitian di TK tersebut. Teruntuk warga griya tersolid (Anna, kak Dewi, Muflida, Abasya, Asri, kak Iva) *Thank u guys, i'm so proud all of you.* Lita, Rini, Yani, kak Juju, kak Kinah, kak Rini, kak Fitri, Hera dan teman-teman kelas 17 C lainnya, kalian luar biasa. Pun kepada seluruh pihak Pesantren KH. Jamaluddin Amien (Pesmadina) terima kasih telah membekali penulis baik ilmu duniawi maupun ukhrawi selama 4 tahun. *Last but not least* kepada *support system online* penulis, *secret number, blackpink, monsta X* dan *idol kpop* lainnya, *gamsadeurinnida, man.* Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semoga Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Desember 2021



Meysi Ulfiani Adampe

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persetujuan	iii
Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	iv
Surat Perjanjian Penulis	v
Moto dan Persembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka	7
B. Kerangka Pikir	30
C. Penelitian Paling Relevan	34
D. Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Lokasi Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Desain Penelitian	37
E. Variabel Penelitian	37
F. Definisi Operasional Variabel	38
G. Prosedur Penelitian	39

H. Instrumen Penelitian	40
I. Teknik Pengumpulan Data.....	40
J. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan.....	56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Indikator keterampilan sosial emosional	22
3.1 Kategori penilaian observasi anak	42
4.1 <i>pretest</i> Sikap percaya diri.....	44
4.2 <i>pretest</i> Sikap sabar	44
4.3 <i>pretest</i> sikap taat terhadap aturan.....	45
4.4 <i>pretest</i> sikap jujur.....	46
4.5 <i>pretest</i> beradaptasi secara wajar dalam situasi baru	46
4.6 <i>posttest</i> Sikap percaya diri	47
4.7 <i>posttest</i> Sikap sabar.....	48
4.8 <i>posttest</i> sikap taat terhadap aturan	48
4.9 <i>posttest</i> sikap jujur	49
4.10 <i>posttest</i> beradaptasi secara wajar dalam situasi baru	49
4.11 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> keterampilan sosial emosional anak	51
4.12 Ranks.....	52
4.13 <i>Test Statistics</i>	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	22
3.1 <i>one group pretest-posttest</i>	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Kisi-kisi Instrumen
2. Rubrik Penilaian
3. Lembar Penilaian Keterampilan Sosial Emosional Anak
4. Hasil Penilaian Keterampilan Sosial Emosional
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
6. Dokumentasi
7. Surat Pengantar Penelitian dari TU
8. Surat Izin Penelitian dari LP3M
9. Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan
10. Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Gowa
11. Surat Keterangan Validasi
12. Kartu Kontrol Penelitian
13. Surat Selesai Penelitian
14. Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suyadi (2013:17) mendefinisikan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah “pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak”. Pertumbuhan anak pada usia dini berlangsung sangat cepat, masa prasekolah merupakan masa kesempatan ideal bagi anak untuk belajar untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Suyadi (2013:32) mengemukakan bahwa “setiap anak berbeda perkembangannya dengan anak yang lain, ada yang cepat ada yang lambat. Oleh karena itu, pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan baik lingkup maupun tingkat kesulitannya dengan kelompok usia anak”. Adanya suatu pemahaman yang benar terhadap perkembangan anak usia dini merupakan hal mendasar untuk memfasilitasi dan merancang suatu pembelajaran yang sesuai dengan usia maupun kebutuhan anak. Perkembangan anak usia dini merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Dari seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini, aspek sosial emosional sangat diperlukan untuk dikembangkan dan distimulus sejak dini.

Juntika (Galuh, 2018:65) menyatakan bahwa “rangsangan yang menimbulkan emosi, pola sambutan ekspresi atas terjadi pengalaman emosional ini dapat diubah dan dipengaruhi atau diperbaiki oleh guru. Dimensi emosional

yang sangat penting diketahui para pendidik, terutama guru, yaitu senang-tidak senang atau suka-tidak suka, Intensitas dalam term kuat-lemah atau halus kasarnya atau dalam-dangkalnya emosi tersebut. Hal ini penting karena dapat memberikan motivasi pengarah dan integritas perilaku seseorang”.

Selanjutnya Djais (Galuh, 2018:65) mendefinisikan bahwa “perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks, suatu evolusi manusia dari ketergantungan menjadi makhluk dewasa yang mandiri. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan di mana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi, baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya”.

Secara garis besarnya terdapat dua faktor yang berperan serta dalam memengaruhi proses perkembangan yang optimal bagi anak, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yakni faktor-faktor yang terdapat dalam diri anak itu sendiri, baik yang merupakan bawaan maupun yang diperoleh dari pengalaman anak.

Menurut Depkes (Susanto, 2014:154) faktor internal ini dapat meliputi hal-hal yang diturunkan dari orang tua, unsur berpikir dan kemampuan intelektual, keadaan kelenjar zat-zat dalam tubuh (unsur hormonal), emosi dan sifat-sifat temperamen tertentu. Adapun faktor eksternal atau faktor luar ialah faktor-faktor yang diperoleh anak dari luar dirinya, seperti faktor keluarga, faktor gizi, budaya, dan teman bermain atau teman di sekolah. Mengingat betapa pentingnya perkembangan sosial emosional khususnya dalam perilaku prososial, maka pembelajaran perilaku prososial perlu diperkenalkan kepada anak sedini mungkin. Perkembangan sosial dan emosional merupakan perkembangan dasar yang harus

distimulus karena setiap orang mempunyai emosi rasa senang, marah, kesal dalam beradaptasi dengan lingkungan sehari-hari. Untuk menstimulus aspek perkembangan sosial emosional ini dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah bermain dengan menggunakan media yang menarik. Anak bermain dengan menggunakan mainan yang konkret. Untuk dapat mendukung anak bereksplorasi dengan mainannya, guru perlu memerlukan densitas (*density*) dan intensitas (*intensity*) main.

Densitas adalah berbagai macam cara setiap jenis main (main sensorimotor, main peran, main pembangunan) yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak. Adapun intensitas adalah sejumlah waktu yang dibutuhkan anak untuk pengalaman sepanjang hari dan sepanjang tahun. Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Teori psikoanalisis yang melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta mengembangkan rasa harga diri anak ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda, serta sejumlah keterampilan sosial teori ini dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson. Teori bermain ini sangat penting dalam menunjang main anak, dan menjadi acuan dalam menentukan tahap perkembangan anak terutama aspek sosial emosional anak.

Penggunaan media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga adalah salah satu pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak. Permainan ular tangga dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambarkan sejumlah "tangga" dan "ular" sebagai penghubung disetiap kotak

dan memiliki arti tangga itu berarti naik sedangkan ekor ular berarti turun. Selain ular tangga, media kartu angka bergambar adalah komponen penting dalam permainan ini. Di dalam kartu angka bergambar terdapat angka 1-25 dengan berbagai macam ekspresi dan perintah dalam bentuk gambar yang akan anak didik peragakan. Permainan ular tangga juga cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata, karena anak pada usia 5-6 tahun masih pada tahap pra operasional yang berarti anak belajar menggunakan benda kongkret. Selain itu, permainan ular tangga ini juga dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan kognitif anak karena pada papan permainan ini menggunakan angka 1 sampai 25, sehingga anak belajar mengenal angka dan sambil berhitung saat proses bermain.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 26-28 juli 2021 di TK Anak Shaleh To Iporannu Kabupaten Gowa terdapat 3 kelas untuk kelompok B. Dari ke tiga kelas tersebut, yang menjadi sampel penelitian adalah kelas B1 dengan jumlah 13 anak didik. Anak-anak di kelas tersebut memiliki keterampilan sosial emosional yang berbeda-beda dan cenderung masih belum berkembang sesuai harapan. Pada saat melakukan kegiatan belajar ada beberapa anak belum mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, egosentris, belum mampu mengelola emosi secara wajar, masih ada beberapa anak yang tidak percaya diri untuk maju ke depan kelas, dan tidak mengindahkan peraturan yang berlaku, misalnya menyerobot antrian. Berdasarkan uraian tersebut, salah satu upaya peneliti untuk mengembangkan keterampilan sosial anak tersebut dengan penggunaan media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga.

Bersumber dari hasil observasi tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Menggunakan Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Anak Sholeh To Iporannu Kabupaten Gowa.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu: Apakah media kartu angka bergambar menggunakan permainan ular tangga berpengaruh terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Anak Sholeh To Iporannu Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Media Kartu Angka Bergambar Menggunakan Permainan Ular Tangga berpengaruh terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Anak Sholeh To Iporannu Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi akademis, dapat menjadi bahan informasi, masukan serta pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan guru pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan mutu mahasiswa dalam jurusan tersebut.
2. Bagi penulis, sebagai penambah wawasan dan pengalaman langsung cara meningkatkan keterampilan sosial emosional anak, khususnya dengan menggunakan media kartu angka bergambar menggunakan permainan ular tangga.

3. Bagi pendidik dan calon pendidik dapat menambah pengetahuan tentang cara meningkatkan keterampilan sosial emosional dengan menggunakan media kartu angka bergambar dengan permainan ular tangga.
4. Bagi peserta didik, membantu anak meningkatkan keterampilan sosial emosional anak melalui media kartu angka bergambar dengan menggunakan permainan ular tangga.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Keterampilan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Keterampilan Sosial Emosional

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah keterampilan sosial emosional. David and Johnson (Agusniatih, 2019:71) berpandangan bahwa "keterampilan sosial adalah pengetahuan tentang perilaku manusia dan proses antar pribadi, kemampuan memahami perasaan, sikap, motivasi orang lain tentang apa yang dikatakan dan dilakukannya, dan kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif serta kemampuan membangun hubungan yang efektif dan kooperatif."

Osland (Agusniatih, 2019:72) menyatakan bahwa "keterampilan sosial adalah keahlian memelihara hubungan dengan membangun jaringan berdasarkan kemampuan untuk menemukan titik temu serta membangun hubungan yang baik". Sebagai makhluk sosial tentunya manusia tidak dapat menghindari diri dari kehidupan sosialnya. Untuk itu *Skill* dalam membangun relasi yang baik bukan hanya diperlukan orang dewasa. Dalam melakukan aktivitas sosial khususnya di lingkup sekolah, anak didik juga memerlukan keterampilan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Misalnya sekadar bermain bersama anak didik lainnya, berbagi pengalaman dll.

Walker dalam Roseinberg (Agusniatih, 2019:72) berpendapat bahwa “keterampilan sosial melingkupi kemampuan dan karakteristik yang memberikan suatu fungsi secara cukup dalam sosial secara umum diartikan sebagai respon-respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk dan mempertahankan hubungan positif dengan orang lain. Penerimaan teman-teman sebayanya, penguasaan ruang kelas yang baik dan memberikan individu untuk mengatasi secara efektif dan bisa diadaptasi dengan lingkungan sosial” Keterampilan sosial diartikan secara operasional untuk melengkapi harapan yang sesuai dengan umur dan sesuai dengan norma-norma yang ada terhadap sebuah cakupan yang luas dari perilaku-perilaku termasuk kontak mata, kualitas dan kuantitas interaksi teman sebaya, bermain, perilaku dalam percakapan, memulai kontak dan merespon orang-orang dewasa dan ekspresi yang sesuai dengan positif dan negatif.

Menurut Sujiono (Agusniatih, 2019:73) keterampilan sosial sebagai suatu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial, keterampilan untuk merasa dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak dikelompok bermain, kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang memungkinkan dan memilih salah satunya yang paling sesuai.

Seefeldt dan Barbaur (Agusniatih, 2019:73) mengemukakan bahwa keterampilan sosial meliputi keterampilan komunikasi, *sharing* (berbagi), bekerja sama, berpartisipasi dalam kelompok masyarakat. Anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat siap untuk belajar hidup bersama dengan orang lain. Kemampuan berkomunikasi adalah dasar untuk hidup dan bekerja dengan orang lain.

Keterampilan sosial yang perlu dimiliki siswa, menurut Jarolimek (Agusniatih, 2019:73) mencakup : *“Living and working together; taking turns; respecting the rights of others; being Socially sensitive, Learning self-control and self-directon, sharing ideas and experience with others”*. Dari pernyataan Jarolimek dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan sosial bahwa keterampilan sosial itu adalah keterampilan untuk hidup bersama dan bekerja sama, keterampilan untuk mengontrol diri dan menghargai orang lain serta peka terhadap lingkungan sekitar, selanjutnya yaitu keterampilan untuk saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, serta keterampilan untuk bertukar pikiran dan pengalaman dengan orang lain sehingga terwujud suasana yang menyenangkan bagi setiap anggota dari kelompok tersebut.

Menurut Plato (Dachlan, 2019:5) secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial (*zoom politicon*). Selanjutnya Syamsudin mengungkapkan bahwa “sosial adalah proses belajar untuk menjadi makhluk sosial”, sedangkan menurut Loree “sosialisasi merupakan suatu proses dimana proses terutama anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya”

Muhibin (Dachlan, 2019:5) mendefinisikan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi dalam

masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya dan bangsa dan seterusnya.

Hurlock (Dachlan, 2019:5) mengutarakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, "sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial".

Dachlan (2019:6) mengemukakan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat terpisah dari kehidupan masyarakat di sekitarnya. Oleh karena itu agar dapat menjadi manusia yang dapat bergaul dengan baik, dapat menyikapi berbagai tekanan-tekanan dari luar, serta melatih kepekaan terhadap rangsangan-rangsangan sosial, anak sudah harus dilatih sejak dini untuk belajar bertingkah laku yang sesuai dengan norma, nilai dan harapan sosial. Perkembangan ini akan menentukan pembentukan kepribadian anak yang akan ia gunakan untuk bersikap di dalam kehidupannya di lingkungan keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya.

Dari beberapa pendapat dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah perilaku-perilaku yang dipelajari yang digunakan individu dalam situasi-situasi interpersonal untuk memperoleh atau memelihara pengakuan dari lingkungannya. Dengan demikian, keterampilan sosial bukanlah kemampuan yang dibawa individu sejak lahir tetapi diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figure yang paling dekat dengan anak maupun belajar dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat.

Selanjutnya mengenai perkembangan emosi, *World Dictionary* (Dachlan, 2014:4) didefinisikan bahwa emosi adalah berbagai emosi yang kuat yang ada dalam diri manusia. Perasaan yang ada dalam jiwa manusia

seperti perasaan senang, sedih, gembira, benci, takut, marah dan cinta, macam-macam kondisi emosi tersebut merupakan gambaran emosi dalam jiwa manusia.

Goleman (Dachlan, 2014:4) menjelaskan bahwa emosi adalah suatu perasaan atau pikiran-pikiran khas dalam diri seseorang baik keadaan biologis dan psikologis orang untuk bertindak melakukan sesuatu. Tetapi emosi juga bisa merupakan sesuatu yang samar-samar, seperti perasaan tidak nyaman ketika berada pada situasi yang baru, atau perasaan yang dimiliki seorang ibu, ketika menggendong anaknya. Para psikolog mengklasifikasikan rentang emosi dengan berbagai macam klasifikasi ini melihat emosi sebagai sesuatu yang positif atau negatif.

Mengutip pendapat Goleman (Dachlan, 2019:4) "emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak". Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa emosi adalah suatu ekspresi jiwa berupa perasaan yang sifatnya subyektif dan mendalam yang diperoleh dari stimulus yang diterima.

Selanjutnya mengutip dari Dachlan (2019:46) mengemukakan bahwa keterampilan sosial emosional adalah proses berkembangnya kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap dunia sosial yang lebih luas. Perkembangan sosial emosional merupakan dasar perkembangan kepribadian individu kelak dan berhubungan positif dengan aspek-aspek

lainnya. Perkembangan sosial emosional yang sehat mencakup adanya *sense of confidence and competence*, kemampuan membina hubungan baik dengan teman sebaya dan orang-orang dewasa, kemampuan untuk tetap pada tugas, memiliki arah/tujuan, kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengomunikasikan perasaan atau emosinya, kemampuan mengelola emosi yang kuat secara konstruktif.

Perkembangan sosial emosional anak juga tidak terlepas dari keterlibatan anak dengan keluarga, anak dengan teman sebaya, ataupun anak dengan lingkungan. Pada perkembangan sosial seseorang mengikuti suatu pola yaitu urutan perilaku sosial yang teratur, yang mana pola tersebut sama untuk setiap anak secara normal. Karena pada dasarnya anak menempuh tahapan sosialisasi, dengan kurangnya kesempatan anak untuk bersosialisasi akan menghambat perkembangan. Sedangkan perkembangan emosi dipengaruhi oleh kematangan dan belajar, dan hal itulah yang membedakan emosi antara anak dan orang dewasa berbeda.

Dachlan (2019:54) mendefinisikan bahwa perkembangan sosial emosional berperan penting dalam kehidupan anak, selain berpengaruh pada dimensi dan aspek perkembangan lainnya. Perkembangan sosial emosional merupakan suatu perkembangan yang sulit dipisahkan secara tegas dengan perkembangan yang lain. Hal yang terpenting bagi pendidik (guru dan orang tua) adalah memahami makna keterkaitan perkembangan anak dan dapat memberi inspirasi dalam memfasilitasi perkembangan anak ke arah yang lebih baik, yaitu menuju kematangan yang sesuai dengan potensi anak.

b. Karakteristik perkembangan sosial emosional anak usia dini

1) Perkembangan sosial anak usia dini

a) Periode Bayi

- a.1 Usia 1-2 bulan. Pada usia ini anak belum mampu membedakan objek dan benda.
- a.2 Usia 3 bulan. Pada usia ini otot mata sudah kuat dan mampu melihat pada orang atau objek dan mengikuti gerakan. Telinga sudah mulai membedakan objek dan orang, siap untuk belajar menjadi manusia sosial. senyum sosial (*sosial smiles*) apabila orang yang dikenalnya datang dan menangis apabila ditinggal.
- a.3 Usia 4 bulan, anak memperlihatkan tingkah laku, memperhatikan apabila ada orang yang bicara, membuat penyesuaian dengan tertawa padanya.
- a.4 Usia 4-6 bulan. Anak tersenyum dengan bayi lain dan bereaksi berbeda terhadap suara. Misal perbedaan reaksi pada suara ramah dan tidak ramah.
- a.5 Usia 7 bulan. Anak memegang, melihat, merebut benda dari bayi lain. Anak mampu mengikuti dan meniru tingkah laku sederhana. Anak terkadang terlihat agresif, menjambak, mencakar, dan sebagainya.
- a.6 Usia 9-12 bulan. Anak meniru suara, mengeksplorasi bayi lain, menjambak dan sebagainya. Bisa bermain dengan permainan tanpa komunikasi. Anak sudah mulai menganal larangan.

a.7 Usia 13-18 bulan. Anak mulai memiliki minat terhadap aktivitas bayi lain, memperhatikan orang dewasa dan ingin dekat dengan mereka.

a.8 Usia 24 bulan. Anak dapat melakukan aktivitas sederhana. Menggunakan permainan sebagai alat untuk hubungan sosial.

b) Periode Prasekolah

b.1 Membuat kontak sosial dengan orang di lingkungannya.

b.2 Hubungan dengan orang dewasa

Melanjutkan hubungan dan selalu ingin dekat dengan orang dewasa baik dengan orang tua ataupun dengan yang lainnya.

Mereka selalu menarik perhatian orang dewasa

b.3 Hubungan dengan teman sebaya.

b.4 3-4 tahun sudah mulai bermain bersama, dan mereka juga sudah mulai mengobrol sambil bermain.

c) Periode usia sekolah

Minat terhadap kelompok mulai besar dan mulai mengurangi keikutsertaan aktivitas di dalam keluarga. Peranan teman sebaya pada periode ini sangat penting dan akan berpengaruh terhadap perkembangan sosial seorang anak. Dan pengaruh yang terlihat adalah:

c.1 Membentuk anak untuk belajar bersama orang lain dan bertingkah laku yang dapat diterima di dalam kelompok.

c.2 Membantu anak mengembangkan nilai-nilai sosial lain diluar nilai orang tua.

c.3 Membantu mengembangkan kepribadian mandiri.

Menurut Hurlock (Dachlan, 2019:48) berpendapat bahwa ada beberapa pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa anak-anak:

c.5 Kerja sama

Anak belajar bermain atau bekerja sama hingga usia mereka 4 tahun, dan apabila semakin banyak kesempatan mereka berlatih maka semakin cepat pula mereka belajar dan menerapkannya di kehidupan nyata. Contohnya kerja sama dalam permainan.

c.6 Persaingan: contohnya anak mengikuti lomba mewarnai

c.7 Kemurahan hati

Merupakan perilaku kesediaan untuk berbagi dengan anak lain. Contohnya anak berbagi makanan kepada temannya.

c.8 Hasrat akan penerimaan sosial

Apabila anak memiliki hasrat yang kuat akan penerimaan sosial, hal tersebut akan mendorong anak untuk melakukan penyesuaian sosial secara baik. Contohnya bisa menerima orang lain dalam lingkungan belajar anak atau kegiatan anak saat bermain.

c.9 Simpati

Mereka mengungkapkan simpati dengan berusaha menolong dan menghibur seseorang yang sedang bersedih. Contohnya menghibur teman yang sedang bersedih.

c.10 Empati

Hal ini hanya akan berkembang apabila anak telah dapat memahami ekspresi wajah orang lain atau maksud pembicaraan orang lain yang diajak berbicara.

c.11 Ketergantungan

Kebutuhan anak akan bantuan, perhatian, dan dukungan orang lain membuat anak memperhatikan cara-cara berperilaku yang dapat diterima lingkungannya. Anak yang merasa dirinya belum bisa melakukan sesuatu sendiri.

c.12 Sikap ramah

Seseorang anak memperlihatkan sikap ramah apabila dengan cara melakukan dengan membantu orang lain, dan menunjukkan kasih sayang. Contohnya membantu temannya yang membutuhkan tanpa diminta serta siap memberikan petolongan serta bantuan.

c.13 Meniru

Anak-anak melakukan peniruan terhadap orang-orang yang diterima baik di lingkungannya. Anak meniru ibunya yang berprofesi sebagai dokter, hal ini banyak dilakukan anak untuk

melakukan sesuatu berdasarkan objek yang ditiru oleh anak pada saat ia beraktivitas di lingkungan sekitarnya.

c.14 Pelaku kelekatan

Ketika anak menjalin persahabatan dengan anak lain, maka ia telah melakukan kontak, hubungan interaksi sesama komunitas yang diikuti, serta melakukan tolong menolong.

2) Perkembangan emosi pada anak usia dini

a) Reaksi anak sangat kuat

Setiap menghadapi peristiwa, anak akan memperlihatkan reaksi emosi yang kuat baik itu sifat nyaman maupun yang berat. Bagi anak setiap peristiwa itu menarik dan menakutkan.

b) Muncul pada setiap peristiwa dengan cara yang diinginkannya

Anak melakukan sesuatu hal sesuai dengan keinginannya, meskipun tidak ada pencetusnya. Misalnya anak-anak menangis atau merajuk dengan sebab yang tidak jelas.

c) Berubah dari satu kondisi ke kondisi yang lain

Misalnya anak menangis dengan keras, dan langsung berhenti ketika orang tua mengalihkan perhatiannya.

d) Reaksi emosi bersifat individual

Meskipun peristiwa yang menyebabkan emosi itu sama, namun setiap orang memiliki cara pandang masing-masing dalam menyikapinya.

e) Dapat dikenali melalui gejala tingkah laku yang ditimbulkan

Apa yang dirasakan anak lebih mudah diekspresikan melalui emosinya, daripada mengungkapkannya secara verbal.

Adapun bentuk reaksi pada anak usia dini yaitu amarah, takut, cemburu, ingin tahu, iri hati, gembira, sedih, dan kasih sayang.

c. Tahap-tahap perkembangan sosial emosional anak

Children's Therapy and Family Resource Centre

(Herliafifah: 2020) menjelaskan bahwa “perkembangan emosional anak adalah salah satu tahap tumbuh kembang anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan mengendalikan emosi sendiri”. Semakin bertambahnya usia anak, kemampuan sosial emosional semakin bertambah dan memiliki tahapan perkembangan sosial emosional yang berbeda.

Menurut Selman (Dachlan, 2019:81) tahap-tahap perkembangan kompetensi sosial anak sejak usia awal yaitu:

- 1) Usia Prasekolah: Tahap *impulsive*, pada tahap ini anak belum mampu membedakan antara perasaan dan perilaku, dan tidak memahami bahwa anak lain akan menginterpretasikan perilaku yang sama dengan cara yang berbeda. Konflik akan dihadapi oleh anak ini dengan cara penggunaan kekuatan secara *impulsive*, misalnya dengan berkelahi, merebut, memukul, atau dengan cara

protective withdrawal, misalnya dengan cara bersembunyi atau menjauhi.

- 2) 4-9 Tahun : Tahap *unilateral*, pada tahap ini anak mulai memahami bahwa anak lain dapat mempunyai pandangan berbeda tentang perilaku yang sama, namun mereka belum mampu untuk secara simultan (bersama) mempertimbangkan perspektifnya sendiri dan perspektif anak lain. Konflik diselesaikan dengan cara *unilateral*, yaitu dengan mengendalikan perilaku anak lain (memerintah, mengejek) atau dengan cara mengalah secara pasif pada anak lain.

Gottman dan DeClaire (Dachlan, dkk 2019) membagi tahapan perkembangan emosi ketika anak mulai tumbuh dan berkembang. Berikut adalah tahapannya.

- 1) 0-6 bulan : Bayi mampu memperlihatkan senyuman pada beberapa minggu setelah lahir dan melakukan percakapan non verbal dengan orang tuanya, memperlihatkan ekspresi-ekspresi dan suara-suara yang merupakan awal dari komunikasi emosional akan terjalin dengan baik.
- 2) 6-8 bulan : Bayi mulai mengenal dan tertarik dengan orang-orang, benda-benda, dan tempat disekelilingnya, mulai menemukan cara baru untuk mengungkapkan perasaan senang, takut, kecewa, dan rasa ingin tahunya. Pada usia 8 bulan bayi mulai merangkak

ke mana-mana, mampu mengenali orang yang dijumpai dan takut pada orang asing baginya. Bayi berusaha lekat pada orang tuanya untuk memperoleh rasa aman dan nyaman.

3) 9-12 bulan : Bayi mulai memahami bahwa ia dapat berbagi emosi dengan orang lain yang akan memperkuat ikatan emosionalnya. Pemahaman ini penting untuk pelatihan emosi.

4) 1-3 tahun : Anak mulai senang bertemu dengan anak-anak yang lain, mulai membangkang dan pada masa ini pengembangan emosi menjadi sarana yang penting dalam mencegah anak-anak frustrasi atau marah-marah.

5) 4-7 tahun : Anak senang keluar dari rumah, bertemu teman baru, dan mempelajari banyak hal karena rasa ingin tahunya. Orang tua diharapkan mulai melatih anak menahan tingkah laku yang tidak baik, memusatkan perhatian dan mengatur diri sendiri. Anak mulai takut mimpi buruk, takut mendengar pertengkaran orang tua, dan takut ditinggalkan.

Kecerdasan emosional sangat berperan penting dalam perkembangan anak secara umum. Dachlan (2009:83) mengemukakan bahwa kecerdasan emosional (*emotional intelligence*) merupakan kemampuan untuk mengenali, mengolah dan mengontrol emosi agar anak mampu merespon secara positif setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi tersebut, sehingga beberapa ahli menganggap

kecerdasan emosional lebih penting daripada kecerdasan intelektual, karena apabila hanya mengandalkan kecerdasan berpikirnya tanpa peduli dengan kecerdasan emosionalnya, maka orang tersebut tidak bisa memahami orang lain serta tidak bisa mengelola emosi mereka. Daniel Goleman penulis buku *emotional intelligence*, mengutarakan bahwa “pemimpin yang luar biasa memiliki satu kesamaan di dalam kepemimpinannya selain bakat, etos kerja yang kuat serta ambisi, mereka rata-rata memiliki EQ yang tinggi daripada IQ-nya”.

Indikator keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun Berlandaskan pada Permendikbud No.146 Tahun 2014, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :



UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Tabel 2.1 Indikator yang berkaitan dengan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.

No	Aspek	Indikator
1	Kesadaran diri	1. Menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2. Menunjukkan sikap sabar
2	Tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	1. Menunjukkan sikap taat terhadap peraturan 2. Menunjukkan sikap jujur
3	Perilaku prososial	1. Beradaptasi secara wajar dalam situasi baru.

Sumber : Kurikulum Nasional Permendikbud No. 146 Tahun 2014

2. Bermain dan permainan

Menurut Moeslichatoen (2004:25) "kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak TK merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar". Salah satu karakteristik anak usia dini yaitu cepat merasa bosan dalam melakukan sesuatu. Untuk itu bermain dan belajar adalah metode yang wajib diterapkan ke anak didik. Berdasarkan hal tersebut, dalam proses pembelajaran guru harus kreatif sehingga kegiatan yang dilakukan tidak monoton dan anak didik tetap antusias untuk belajar.

Menurut Gordon & Browne (Ardini, 2018) bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui

bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Selanjutnya menurut Dworetzky Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Freud (Ardini, 2018:4) mengutarakan bahwa “bermain adalah fantasia atau lamunan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi”. Menurut jhonson, bermain adalah kegiatan yang diulang-ulang demi kesenangan.

Berbagai uraian pendapat di atas tentang bermain dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas penting bagi anak yang di mana kegiatan tersebut memberikan kesenangan serta dapat mengembangkan imaji anak.

Menurut Tedjasaputra (Ardini, 2018:43) “permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai adanya aturan-aturan dan persyaratan-persyaratan yang disepakati bersama”. Ruswandi (Ardini, 2018:43) memandang bahwa “permainan adalah sebuah bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi pelakunya”. Alat permainan merupakan media yang dipakai dalam kegiatan bermain. Di taman kanak-kanak permainan secara khusus dirancang untuk menstimulus 6 bidang pengembangan anak usia dini.

Bermain dan permainan ibarat dua sisi mata uang yang tidak bisa dipisahkan, sehingga kegiatan bermain dan melakukan permainan tidak

terlepas dari dunia anak usia dini. Dengan adanya kegiatan tersebut dapat mendukung anak untuk bisa mengeksplorasi bakat pada dirinya serta memberikan pengalaman yang menyenangkan.

3. Media Kartu Angka Bergambar

a. Pengertian

Noviani Elisa (2014:33) "Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media berarti perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan". Media merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Gerlach & Ely (Sofia, 2012:50) mengemukakan bahwa media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini segala sesuatu yang menjadi pendukung anak didik dalam memperoleh pengetahuan dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat geografis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Miarso (Noviani Elisa, 2014:34) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Jean piaget (indrijati, 2017:52) mengemukakan bahwa “perkembangan kognitif anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional konkret”. Pemahaman anak pada tahap pra operasional konkret bergantung pada apa yang ia lihat secara nyata. Artinya dalam proses pembelajaran anak didik belum mampu berpikir atau memaknai suatu pembelajaran yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media sebagai alat penyalur pesan atau alat penghubung dalam proses pembelajaran sangat penting untuk membangun pengetahuan anak.

Peran media pembelajaran sebagai salah satu penentu keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya media yang menarik membuat anak didik semangat dan tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Salah satu jenis media yang sering dipakai oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini yaitu media visual.

Menurut Arsyad (Mumtahah, 2014:94) media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran

dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Pendidikan berorientasi pada pendidikan anak, yang bertujuan untuk pemenuhan perkembangan anak. Anak belajar melalui bermain, belajar yang menyenangkan sehingga merangsang anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan benda-benda (alat main) yang ada di sekitarnya. Media kartu angka bergambar adalah salah satu media visual yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak khususnya keterampilan sosial emosionalnya.

Kemmis (Putri, 2016:3) mengemukakan bahwa kartu angka bergambar adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang, bujur sangkar dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan dan gambar.

Lestari (Khorunisa, 2018:3) berpendapat bahwa kartu angka merupakan alat permainan *manipulative* yang di dalamnya termuat gambar replica suatu benda yang ada di sekitar anak.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media kartu angka bergambar merupakan media visual yang berbentuk kotak yang di dalamnya termuat gambar dan bilangan.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar

Menurut Slamet Suyanto (Banang: 2017) langkah penggunaan media kartu bergambar adalah sebagai berikut:

- 1) Sediakan kartu gambar yang namanya cukup pendek, beberapa dimulai dari huruf yang sama dan tidak ada konsonan ganda seperti toko, topi, bola, baju, paku, pipa, kaca, kue, meja, dan mata.
- 2) Menyediakan kartu kata dengan tulisan nama-nama benda tadi.
- 3) Gunakan permainan ini dalam kelompok.
- 4) Menyediakan kartu gambar dan kartu nama benda.
- 5) Guru menunjukan gambar benda dan anak diajak mencari kartu nama benda tersebut.
- 6) Setelah anak tahu cara bermainnya, biarkan anak bermain dalam kelompok.

Berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengembangkan langkah penggunaan media kartu bergambar dalam permainan ular tangga diantaranya sebagai berikut:

- 1) Sediakan kartu gambar berupa gambar perintah, contohnya gambar berdo'a, bernyanyi, tertawa, membuang sampah, berbagi dll.
- 2) Sebelum pembelajaran dimulai guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak.
- 3) Guru menjelaskan tema dan permainan yang dilakukan hari ini.
- 4) Anak bermain secara bergiliran.

- 5) Anak mengambil kartu angka bergambar yang sesuai dengan angka yang terdapat dalam kotak ular tangga.
- 6) Anak melaksanakan perintah yang sesuai dengan kartu angka bergambar yang ia dapatkan.

4. Permainan ular tangga

Menurut Melsi (Setiawati, 2019:88) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnamingsih mendefinisikan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori "*board game*" atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.

Menurut Alamsyah Saiddan Andi Budmanjay (Syifa, 2018:29) langkah-langkah memainkan permainan media ular tangga yaitu:

- a. Tiap peserta didik bergantian melempar dadu.
- b. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka peserta didik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan media ular tangga.
- c. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh peserta didik, jika benar peserta didik tersebut mendapat poin.
- d. Apabila kotak yang dituju didapat gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun.

maupun antara anak didik yang satu dengan anak didik yang lainnya. Untuk itu metode bermain merupakan salah satu metode yang cocok untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak, terkhusus keterampilan sosial emosionalnya. Penggunaan media kartu angka bergambar menggunakan permainan ular tangga merupakan permainan yang menarik untuk diterapkan pada anak usia dini. Selain itu permainan ular tangga dapat mengembangkan aspek sosial emosional anak kelompok B di Tk Anak Shaleh To Iperanna.

Menurut Alamsyah Saiddan Andi Budmanjay (Syifa, 2018:29) langkah-langkah memainkan permainan media ular tangga yaitu:

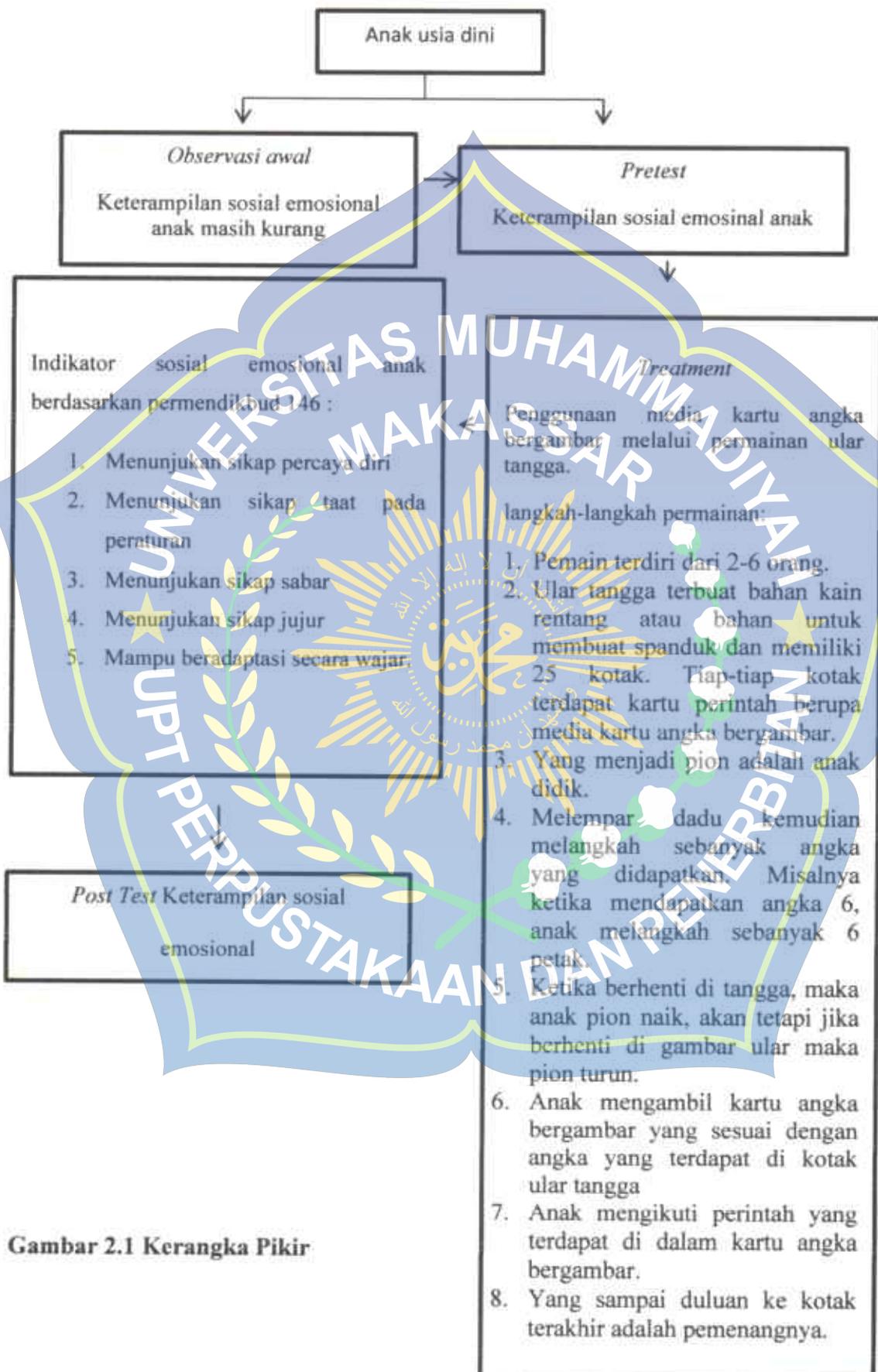
- a. Tiap peserta didik bergantian melempar dadu.
- b. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka peserta didik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan media ular tangga.
- c. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh peserta didik, jika benar peserta didik tersebut mendapat poin.
- d. Apabila kotak yang dituju didapat gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun.
- e. Pemenang dari pemain ini adalah peserta didik yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu *finish* dari *games* papan ular tangga.

Cara bermain ular tangga dengan menggunakan permainan ular tangga yang dimodifikasi :

1. Pemain terdiri dari 2-6 orang.

2. Ular tangga terbuat bahan kain rentang atau bahan untuk membuat spanduk dan memiliki 25 kotak. Tiap-tiap kotak terdapat kartu perintah berupa media kartu angka bergambar.
3. Yang menjadi pion adalah anak didik.
4. Melempar dadu kemudian melangkah sebanyak angka yang didapatkan. Misalnya ketika mendapatkan angka 6, anak melangkah sebanyak 6 petak.
5. Ketika berhenti di tangga, maka anak pion naik, akan tetapi jika berhenti di gambar ular maka pion turun.
6. Anak mengambil kartu angka bergambar yang sesuai dengan angka yang terdapat di kotak ular tangga
7. Anak mengikuti perintah yang terdapat di dalam kartu angka bergambar.
8. Yang sampai duluan ke kotak terakhir adalah pemenangnya.

Adapun variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu pengaruh media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga terhadap keterampilan sosial emosional pada anak usia dini kelompok B di Taman Kanak-kanak anak shaleh to iporanni. Secara singkat penelitian ini akan membuktikan ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Penelitian Yang Relevan

Riset terdahulu yang berhubungan dengan media ular tangga yang sudah dicoba beberapa periset lain antara lain;

1. Nur suci ramadhani (2019) yang berjudul Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Murid Kelas 5 Sd Negeri Sungguminasa III Kab Gowa. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman setelah diperoleh $t_{hitung} = 16,18$ dan $t_{tabel} = 2,04$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $16,18 > 2,04$.
2. Kurniatisyah (2021) yang berjudul Pengaruh Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan anak terhadap mengenal huruf abjad selama proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga tergolong meningkat yang dikategorikan BSB dengan rata-rata persentase 80,0%. Berdasarkan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 13,7$ dan $t_{tabel} = 1,761$ dengan derajat bebas (db) yaitu 14 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Maka dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian Penggunaan media ular tangga meningkat digunakan dengan N-gain sebesar 0,7 dalam kategori tinggi terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues.

Perbedaan penelitian akan berbeda dengan penelitian yang sebelumnya. Penelitian sebelumnya berfokus pada kemampuan membaca dan mengenal huruf anak. Sedangkan yang akan dilakukan peneliti yaitu memfokuskan pada

pengaruh penggunaan media kartu angka bergambar menggunakan permainan ular tangga terhadap keterampilan sosial emosional anak.

D. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Alternatif (H_a) yaitu terdapat pengaruh pada media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5-6 Tahun di TK Anak Shaleh To Iporannu.
2. Hipotesis Nol (H_0) yaitu apabila tidak terdapat pengaruh media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5-6 Tahun di TK Anak Shaleh To Iporannu.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dipakai untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Yang dimaksud adalah adanya hasil dari penelitian dikonversikan ke dalam angka-angka, untuk analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan analisis statistik. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk melihat pengaruh media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga terhadap keterampilan sosial emosional anak.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Anak Shaleh To Iporannu yang beralamatkan di Jl. Deringin 1 No 7 Kec Somba Opu, Kab Gowa.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B di TK Anak Shaleh To Iporannu Somba Opu, Kec Sungguminasi, Kab Gowa.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini anak anak kelompok B sebanyak 13 anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Sampel yang dipakai adalah sampling *purposive*.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-ekspremental design (non design)* yang menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, sehingga hasilnya lebih akurat. Ilustrasi penelitian adalah sebagai berikut.

$$O_1 \times O_2$$

Desain gambar 3.1 *one group pretest-posttest*

Keterangan:

- O_1 : Nilai *pre-test* keterampilan sosial emosional anak usia dini (sebelum diberi *treatment* menggunakan media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga).
- X : *Treatment* yang diberikan yaitu media kartu angka bergambar dan permainan ular tangga.
- O_2 : Nilai *post-test* keterampilan sosial emosional anak usia dini (setelah diberi *treatment* menggunakan media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga).

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan 2 variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi, menjelaskan, menerangkan variabel yang lain. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain, tetapi tidak dapat memengaruhi

variabel lainnya. Kedua variabel ini sering disebut juga dengan variabel *independent* dan *dependent*.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Keterampilan sosial emosional anak usia dini

Keterampilan sosial emosional adalah kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya serta mampu untuk mengelola emosinya secara wajar dalam lingkungan tersebut baik dengan teman sebaya maupun orang-orang dewasa.

2. Media kartu angka bergambar

Media kartu angka bergambar merupakan media visual yang di dalamnya terdapat angka dan gambar perintah berupa macam-macam emosi, gambar bernyanyi, gambar berdoa, dan lain-lain.

3. Permainan ular tangga

Pada umumnya permainan ular tangga terbuat dari papan yang berbentuk kotak dan berisi gambar berupa ular dan tangga, dan jumlah kotak ada 100. Tetapi dalam penelitian kali ini, peneliti memodifikasi bentuk permainannya dengan menggunakan spanduk, tiap-tiap kotak berjumlah 25 kotak dan yang menjadi pion adalah anak didik itu sendiri sehingga permainan ular tangga menarik perhatian anak.

G. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

Tahap perencanaan dalam menentukan instrumen yang berisi poin-poin penilaian pada anak. Selanjutnya membuat rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan disaat pemberian perlakuan hal tersebut menjadi pedoman ataupun pegangan bagi peneliti dalam pemberian perlakuan.

2. *Pretest*

Pada tahap ini peneliti melakukan pengukuran terhadap keterampilan sosial emosional anak sebelum diberikan perlakuan berupa media kartu angka bergambar dan ular tangga.

3. *Treatment* / pemberian perlakuan

Pada tahapan ini peneliti menerapkan *treatment* berupa aktivitas permainan ular tangga dan media kartu angka bergambar.

4. *Posttest*

Pada tahap ini peneliti memberikan penilaian terhadap keterampilan sosial emosional anak setelah diberi perlakuan berupa media kartu angka menggunakan permainan ular tangga. Tujuan diterapkan hal tersebut untuk mengetahui tingkatan keterampilan sosial emosional anak setelah diberi perlakuan permainan ular tangga dan media kartu angka bergambar.

5. Analisis Hasil

Pada tahapan ini peneliti melakukan perbandingan data hasil *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk melihat peningkatan yang terjadi pada

keterampilan sosial emosional anak usia 5-6 tahun serta untuk mengetahui apakah kegiatan permainan ular tangga dan media kartu angka bergambar berpengaruh atau tidak pada keterampilan sosial emosional anak.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan validitas instrumen. Validitas yaitu hasil dari suatu pengukuran yang menggambarkan segi atau aspek yang diukur. Pengujian validasi instrumen digunakan peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi-informasi selama proses pelaksanaan pembelajaran, permainan ular tangga dan media pembelajaran.

I. Teknik Pengumpulan Data

Cara-cara atau ketepatan yang digunakan untuk mengumpulkan data atau sering disebut dengan teknik pengumpulan data. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial emosional anak. Teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data yaitu teknik tes, observasi dan dokumentasi. Teknik tes menggunakan data *pretest* dan *posttest* untuk melihat kemampuan sosial emosional anak. Selanjutnya teknik observasi yaitu mengamati serta mencatat segala yang terjadi pada objek penelitian tersebut. Dan terakhir adalah teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi berupa dokumen yang berbentuk gambar agar penelitian dari observasi dan tes perlakuan tersebut lebih akurat dan dapat dipercaya.

J. Teknik Analisis Data

1) Analisis statistik dekskriptif

Analisis statistik adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun tujuan dari analisis deskriptif yaitu untuk mengetahui tingkat penguasaan materi melalui penggambaran distribusi nilai pencapaian hasil belajar peserta didik. Berikut keterangan :

BB : belum berkembang

MB : mulai berkembang

BSH : berkembang sesuai harapan

BSB : berkembang sangat baik

2) Analisis statistik inferensial

Peneliti menggunakan analisis data dengan uji *Wilcoxon* yaitu dengan mencari perbedaan *mean* antara *pretest* dan *posttest*. Kemudian untuk pelaksanaan uji *Wilcoxon*, analisis data dilakukan dengan menggunakan uji melalui program SPSS 21. (*statistical package for social science*). Berikut adalah langkah-langkah analisis dengan menggunakan program SPSS (*statistical package for social science*).

- 1) Buka SPSS, kemudian *data view* masukan data. Pada kolom kedua masukan frekuensi variabel “setelah”
- 2) Pada menu SPSS pilih *Analyze*, pada sub menu pilih *Nonparametric test* dan pilih *Legacy Dialogs* seta *Related Sampels*. Klik variabel

“sebelum” tekan CTRL sambil klik variabel “setelah”, kemudian distinasikan kedua variabel tersebut kedalam kotak *Test Pairs*.

3) Pada *Test Type* pilih *Wilcoxon* kemudian *OK*.

Data yang diperoleh akan disajikan dalam table dan dikategorikan kedalam empat kategori yaitu :

Tabel 3.1 Kategori penilaian observasi anak

No	Kategori	Nilai
1.	BB (Belum Berkembang)	1
2.	MB (Mulai Berkembang)	2
3.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3
4.	BSB (Berkembang Sangat Baik)	4

Sopiuddin Dahlan (Ruslan, 2020:36) Dalam uji *Wilcoxon*, hipotesis pada penelitian dapat dikatakan berpengaruh apabila nilai signifikansi $< 0,05$, sedangkan apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis pada data tersebut tidak berpengaruh.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Deskriptif

a. Deskriptif Hasil *Pretest*

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan melalui pengamatan kegiatan pembelajaran anak didik di kelompok B. Hasil yang peneliti peroleh yaitu keterampilan sosial emosional anak di kelompok tersebut masih rendah. Setelah mengetahui kondisi tersebut, kemudian peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu sebelum menerapkan *treatment* berupa media kartu angka bergambar dan permainan ular tangga. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mendapatkan penilaian awal mengenai aspek yang ingin dikembangkan dalam hal ini keterampilan sosial emosional pada anak didik kelompok B di Taman Kanak-Kanak tersebut. Adapun indikator *Pretest* yang digunakan pada penelitian ini adalah : (1) Sikap Percaya Diri, (2) Sikap Sabar, (3) Sikap taat terhadap aturan, (4) Sikap jujur, (5) Sikap Beradaptasi wajar dalam situasi baru.

Hasil Analisis deksriptif *Pretest* tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.1

Menunjukkan Sikap percaya diri

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	7	53.8
Mulai Berkembang	5	38.5
Berkembang Sesuai Harapan	1	7.7
Total	13	100.

Sumber: SPSS 21.0

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan hasil *pretest*, kemampuan sikap percaya diri anak, terlihat 7 dari 13 anak didik (53.8%) belum mampu menunjukkan sikap percaya diri pada saat pendidik meminta mereka untuk tampil di depan kelas, sehingga termasuk pada kategori Belum Berkembang, kemudian 5 anak didik dengan tingkat kemampuan mulai berkembang (38.5%) sudah mulai percaya diri meskipun masih dengan bimbingan guru, dan 1 anak didik dengan persentase (7.7%) berkembang sesuai harapan.

Tabel 4.2
Menunjukkan Sikap sabar

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	7	53.8
Mulai Berkembang	6	46.2
Total	13	100.

Sumber: SPSS 21.0

Merujuk pada tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa distribusi responden hasil *pretest*, terlihat 7 dari 13 anak didik pada kategori belum berkembang (53.8%) dikarenakan belum menunjukkan sikap sabar pada saat pembelajaran berlangsung terkhusus dalam menunggu antrian mengambil wudhu, selanjutnya 6 anak lainnya memiliki tingkat kemampuan mulai berkembang (46.2%) ke-6 anak ini sudah mulai bersikap sabar dengan bimbingan guru.

Tabel 4.3
Menunjukkan Sikap Taat Terhadap aturan

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	5	38.5
Mulai Berkembang	8	61.5
Total	13	100.

Sumber: SPSS 21.0

Pada table 4.3 di atas terlihat bahwa distribusi responden hasil *pretest*, terdapat 5 anak didik yang belum mampu bersikap taat

terhadap aturan sehingga termasuk pada kategori belum berkembang (38.5%), dan 8 anak didik lainnya memiliki tingkat kemampuan mulai berkembang yang di mana anak mulai menaati peraturan yang telah di sampaikan guru .

Tabel 4.4

Menunjukkan Sikap Jujur

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	5	38.5
Mulai Berkembang	8	61.5
Total	13	100

Sumber: SPSS 21.0

Distribusi responden berdasarkan hasil *pretest* sikap jujur dapat dilihat dari table 4.4 tersebut menggambarkan bahwa ada 5 anak didik yang belum berkembang (38.5%) karena belum mampu menunjukkan sikap jujur, hal itu terlihat pada saat kegiatan berwudhu, mereka hanya main-main dan hanya mencuci tangan wajah saja padahal anak-anak tersebut sudah mengetahui gerakan wudhu yang sebenarnya. Kemudian, 8 anak didik kategori mulai berkembang (61.5%). Anak pada kategori Mb sudai mulai bersikap jujur dengan bimbingan dari guru.

Tabel 4.5

Beradaptasi Secara Wajar Dalam Situasi Baru

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	8	61.5
Mulai Berkembang	5	38.5
Total	13	100.

Sumber: SPSS 21.0

Tabel 4.5 menunjukkan distribusi responden berdasarkan hasil *pretest* kemampuan beradaptasi secara wajar dalam situasi baru, dapat dilihat bahwa ada 8 anak didik yang tingkat kemampuannya belum berkembang (61.5%) anak belum beradaptasi secara wajar di lingkungan belajar, dan 5 anak lainnya dengan tingkat kemampuan mulai berkembang (38.5%).

b. Deskriptif Kegiatan Observasi Perlakuan (*Treatment*)

Treatment hari pertama dilakukan pada tanggal 8 November 2021. Perlakuan yang dilakukan di hari pertama adalah guru memberikan kegiatan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah tersedia. Setelah anak-anak belajar, peneliti menyiapkan media ular tangga dan kartu angka bergambar. Sementara itu, guru mengarahkan anak didik untuk duduk dengan rapih dan menjelaskan permainan yang akan dilakukan dan kemudian memperlihatkan media ke anak didik.

Anak didik terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan yang akan berlangsung. Kegiatan yang dilakukan berjalan lancar, namun

memang ada beberapa anak didik yang belum sabar menunggu giliran main. Hari pertama anak kurang teratur dalam bermain dan berebut untuk mendapatkan giliran main. Meskipun begitu guru dan peneliti memberikan stimulus kepada anak didik berupa penguatan positif.

Treatment ke 2 dan 3 dilakukan seperti kegiatan pertama namun, peneliti memberikan *reward* kepada anak didik yang tertib terutama keterampilan sosial emosionalnya mulai meningkat berupa bintang. Dalam kegiatan ini, beberapa anak sudah mulai fokus dan tertib mengikuti permainan. Dan di hari terakhir perlakuan, sebagian besar anak didik sudah tertib, percaya diri dan tidak malu lagi baik mengikuti permainan maupun beradaptasi dengan lingkungannya sekalipun tanpa diberikan *reward* dan anak tetap semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut.

c. Deskriptif hasil *Posttest*

Setelah dilakukan *pretest* pada anak, kemudian anak diberikan perlakuan (*treatment*) yakni media kartu angka bergambar menggunakan permainan ular tangga. Sebelum kegiatan dilakukan, guru memberikan penjelasan serta arahan dalam melakukan permainan tersebut. Berikut merupakan tabel hasil analisis *posttest*.

Tabel 4.6

Menunjukkan Sikap percaya diri

Tingkat Kemampuan	N	%
Mulai Berkembang	6	46.2
Berkembang sesuai harapan	6	46.2
Berkembang sangat baik	1	7.7
Total	13	100.

Sumber: SPSS 21.0

Table 4.6 menunjukkan hasil *posttest* kemampuan sikap percaya diri anak dengan tingkat kemampuan mulai berkembang sebanyak 6 anak didik (46.2%), kemudian 6 anak didik lainnya berkembang sesuai harapan (46.2%), dan 1 anak didik berkembang sangat baik. Anak didik pada kategori MB sudah mulai percaya diri ketika tampil di depan kelas meskipun masih dengan bimbingan guru, selanjutnya 6 anak sudah BSH yang artinya sudah percaya diri tanpa adanya bimbingan guru lagi. Dan 1 anak pada tingkatan BSB dan sudah mulai mengajak anak lain untuk melakukan kegiatan bersama.

Tabel 4.7

Menunjukkan Sikap sabar

Tingkat Kemampuan	N	%
Mulai Berkembang	10	76.9
Berkembang sesuai harapan	3	23.1
Total	13	100.

Sumber: SPSS 21.0

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa anak mulai menunjukkan sikap sabar sebanyak 10 anak (76.9%) , sehingga masuk pada kategori mulai berkembang, serta 3 anak dengan persentase (23.1%) berkembang sesuai harapan karena anak mampu bersikap sabar tanpa bimbingan guru .

Tabel 4.8

Menunjukkan Sikap Taat Terhadap aturan

Tingkat Kemampuan	N	%
Mulai Berkembang	7	53.8
Berkembang sesuai harapan	6	46.2
Total	13	100.

Sumber: SPSS 21.0

Dari tabel 4.8 di atas, terlihat bahwa kemampuan menunjukkan sikap taat terhadap aturan pada saat *posttest* ada 7 anak didik tingkat kemampuannya mulai berkembang (53.8%) dan anak

mulai bersikap taat terhadap aturan terkhusus pada saat menunggu antrian. Selanjutnya terdapat 6 anak sudah mampu bersikap menaati aturan meskipun tidak dibimbing guru lagi, anak tersebut sudah mulai tertib dalam hal antrian, anak pada kategori ini sudah Berkembang sesuai harapan (46. %).

Tabel 4.9

Menunjukkan Sikap Jujur

Tingkat Kemampuan	N	%
Mulai Berkembang	4	30.8
Berkembang sesuai harapan	9	69.2
Total	13	100.

Sumber: SPSS 21.0

Berdasarkan pada tabel 4.9 dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan menunjukkan sikap jujur ketika *posttest* terdapat 4 anak mulai berkembang (30.8%), dan 9 anak berkembang sesuai harapan (69.2%).

Tabel 4.10

Beradaptasi Secara Wajar Dalam Situasi Baru

Tingkat Kemampuan	N	%
Berkembang Sesuai Harapan	10	76.9
Berkembang Sangat Baik	3	23.1
Total	13	100.

Sumber: SPSS 21.0

Merujuk pada tabel 4.10 terlihat bahwa anak sudah mampu beradaptasi secara wajar dalam situasi baru tanpa bimbingan, yang berarti 10 anak didik yang persentasenya (76.9%) BSH, serta 3 anak lainnya berkembang sangat baik (23.1%) dan mulai mengajak temannya untuk melakukan kegiatan bersama-sama..

d. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Sosial Emosional Anak

Data dari skor *pretest* kemudian akan dibandingkan dengan data skor *posttest* untuk melihat selisih nilai (skor) data sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Berikut adalah tabel peningkatan skor peserta didik terhadap keterampilan sosial emosional anak sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media kartu angka bergambar dan permainan ular tangga.

Tabel 4.11

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Sosial Emosional Anak

No	Subjek Penelitian	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Hasil Nilai Peningkatan
1	A	8	14	6
2	A.M	8	12	4
3	A.z	8	12	4
4	D	9	15	6
5	F	7	12	5
6	J	8	13	5
7	M.AI	6	13	7
8	M. Az	8	13	5
9	M. R	8	13	5
10	M. Ak	8	13	5
11	Na	8	14	6
12	Nu	9	15	6
13	N.A	7	13	6
Jumlah		102	172	70
Rata-rata		7,84	13,23	5,38

2. Analisis *Statistik Nonparametrik*

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil keterampilan sosial emosional anak sebelum dan setelah *treatment*. Untuk menganalisis data digunakan uji *Wilcoxon signed rank test*. Analisis tersebut dipakai untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari

pemberian perlakuan berupa permainan ular tangga dan media kartu angka bergambar terhadap keterampilan sosial emosional anak dengan menggunakan hipotesis alternatif (H_a) jika ada peningkatan dan Hipotesis nol (H_0) jika tidak ada peningkatan. Berikut hasil pengujian Hipotesis dari uji *Wilcoxon signed rank test*. Pelaksanaan uji *Wilcoxon* untuk menganalisis data yang dilakukan dengan uji melalui program SPSS 21.0 (*statistical package for sosial science*).

Tabel 4.12

	Ranks	N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest – pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	13 ^a	7.00	91.00
	Ties	0 ^b		
	Total	13		

Sumber: SPSS 21.0

- Total skor *posttest* < Total skor *pretest*
- Total skor *posttest* > Total skor *pretest*
- Total skor *posttest* = Total skor *pretest*

Tabel 4.13

<i>Test Statistics</i>	posttest - pretest
Z	-3.220 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Sumber: SPSS 21.0

- a. Wilcoxon signed ranks test
- b. Based on negative ranks

Hipotesis:

H₀: tidak ada pengaruh media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Anak Sholeh To Iporannu Kabupaten Gowa

H_a: ada pengaruh media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Anak Sholeh To Iporannu Kabupaten Gowa

Dasar pengambilan keputusan:

Menurut Stang (2018), H₀ ditolak apabila nilai nilai *significancy* atau *p value* < 0,05

Interpretasi hasil uji Wilcoxon:

1. Output pertama menunjukkan perbandingan keterampilan sosial emosional siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga. Tidak terdapat seorangpun siswa dengan

hasil keterampilan sosial emosional setelah bermain ular tangga lebih rendah daripada sebelum bermain ular tangga. Hasil output menunjukkan semua siswa (13 orang) mempunyai keterampilan sosial emosional yang lebih baik setelah bermain ular tangga.

- a. Negatif ranks artinya sampel dengan nilai kelompok kedua (posttest) lebih rendah dari nilai kelompok pertama (pretest).
- b. Positive ranks adalah sampel dengan nilai kelompok kedua (posttest) lebih tinggi dari nilai kelompok pertama (pretest).
- c. Ties adalah nilai kelompok kedua (posttest) sama besarnya dengan nilai kelompok pertama (pretest). Simbol N menunjukkan jumlahnya, Mean Rank adalah peringkat rata-ratanya dan sum of ranks adalah jumlah dari peringkatnya.

2. Bagian *test statistics* menunjukkan hasil uji Wilcoxon. Dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai *significancy* 0,001 ($p < 0,05$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga disimpulkan bahwa "terdapat perbedaan keterampilan sosial emosional yang bermakna antara sebelum dan sesudah bermain ular tangga". Dapat pula disimpulkan bahwa "ada pengaruh ada pengaruh media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Anak Sholeh To Iporannu Kabupaten Gowa"

B. Pembahasan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebelumnya, sampel penelitian yang digunakan adalah 13 anak didik pada kelompok B1 di Tk Anak Shaleh To

Iporanu Kabupaten Gowa. Keterampilan sosial emosional anak tersebut cenderung belum berkembang sesuai harapan sebelum di *treatment* dengan memakai media kartu angka bergambar menggunakan permainan ular tangga. Selanjutnya dilakukan observasi lanjutan setelah pemberian *treatment* dengan melakukan pengukuran berupa *posttest*. Hasil penelitian diperoleh bahwa keterampilan sosial emosional anak cukup meningkat daripada sebelum diberikan perlakuan.

Hasil analisis data yang merujuk pada tabel sebelumnya, menunjukkan adanya peningkatan pada tingkat kemampuan mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Adanya perbandingan yang signifikan pada keterampilan sosial emosional anak sebelum dan sesudah *treatment* dengan menggunakan media kartu angka bergambar dan permainan ular tangga menunjukkan bahwa adanya pengaruh peningkatan keterampilan sosial emosional anak. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata *pretest* 7,84 dan *posttest* 13,23.

Pelaksanaan pengukuran awal (*pretest*) menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang belum percaya diri. Hanya sebagian kecil dari kelompok B1 yang bersedia maju kedepan kelas untuk tampil menyanyikan lagu ataupun berdo'a. Kebanyakan dari mereka masih malu bahkan ada yang sampai menangis. Dalam hal mengantri, anak didik masih sering menyerobot dan belum bisa sabar dalam mengambil giliran. Untuk indikator beradaptasi dengan lingkungan baru ke-13 anak masih belum berkembang sesuai harapan. Meskipun begitu ada 5 anak

didik yang mulai berkembang tentunya dengan bimbingan dari guru. Begitupun dengan sikap jujur yang cenderung belum berkembang sesuai harapan.

Hal di atas terjadi karena pembelajaran yang monoton seperti pemberian lembar kerja peserta didik (LKPD) setiap hari tanpa selingan metode bermain dan sebagainya. Selain itu guru jarang memberikan kesempatan anak lain untuk tampil ke depan kelas. Anak didik yang ditunjuk hanya itu-itu saja dalam artian yang memiliki percaya dirinya cukup bagus.

Sesudah pemberian perlakuan menggunakan permainan ular tangga yang tiap kotaknya terdapat kartu angka bergambar, keterampilan sosial emosional anak mulai meningkat. Dengan pemberian *treatment* tersebut memberikan dampak positif bagi anak. Pada saat observasi akhir dilakukan, anak-anak mulai percaya diri untuk unjuk tangan dan tampil kedepan kelas. Bahkan anak didik lainnya memberikan respon yang positif kepada teman yang sedang tampil.

Kegiatan rutin yang diadakan di TK Anak Shaleh To Iporanu salah satunya adalah sholat dhuha. Sebelum melaksanakan kegiatan tersebut tentunya anak akan diarahkan oleh guru untuk berwudhu terlebih dahulu. Untuk pengambilan air wudhu guru menginstruksikan anak didik mengantri. Peneliti mengamati bahwa pada saat itu anak didik dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelompok perempuan dan laki-laki. Anak didik tersebut sudah mulai taat terhadap aturan yang disampaikan oleh guru dan berbaris dengan rapih dan untuk yang belum mendapat giliran duduk di kursi masing-masing.

Adanya peningkatan keterampilan sosial emosional khususnya indikator percaya diri anak, sikap jujur, taat terhadap aturan, beradaptasi secara wajar dalam

situasi baru serta sikap sabar tidak terlepas karena adanya pemberian perlakuan berupa permainan ular tangga dan kartu angka bergambar. Metode bermain yang digunakan dalam pembelajaran khususnya untuk taman kanak-kanak dapat menstimulasi aspek perkembangan anak terkhusus sosial emosioanlnya. Dengan bermain, mendorong anak untuk berinteraksi satu dengan lainnya.

Melsi (Setiawati, 2019:88) mengungkapkan bahwa "ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lainnya". Seperti yang dipaparkan di bab sebelumnya, peneliti mendesain ular tangga menjadi jumbo dengan bahan spanduk sehingga anak didik yang menjadi pionnya. Selama perlakuan berjalan, anak didik sangat antusias dan tertarik untuk mengikuti permainan. Bahkan ketika kegiatan penutup anak didik meminta peneliti untuk membawa ular tangga setiap hari.

Media ular tangga bukanlah satu-satunya elemen yang dipakai dalam penelitian ini. Bagian yang tidak kalah pentingnya yaitu pemberian stimulus berupa media kartu angka bergambar. Lestari (Khorunisa, 2018:3) mendefinisikan bahwa "kartu angka merupakan alat permainan *manipulative* yang di dalamnya termuat gambar *replica* suatu benda yang ada di sekitar anak". Tiap gambar di dalam media tersebut mengandung hal yang dapat meningkatkan keterampilan sosial emosioanal anak. Contohnya gambar bernyanyi dapat meningkatkan aspek percaya diri anak, gambar menyiram bunga dapat melatih kesabaran anak, *emoticon* senang menangis dan tertawa terbahak-bahak dan masih banyak gambar

lain yang tentunya bertujuan untuk memberikan rangsangan kepada anak didik agar sosial emosionalnya meningkat. Dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai *significancy* ($p < 0,005$), oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh media kartu angka bergambar menggunakan permainan ular tangga terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5-6 tahun pada kelompok B TK Anak Shaleh To Iporannu.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa setelah pemberian *treatment*, keterampilan sosial emosional anak menunjukkan hasil yang meningkat daripada sebelum adanya pemberian perlakuan dengan menggunakan permainan ular tangga dan media kartu angka bergambar. Skor rata-rata *pretest* berjumlah 7,84 dan *posttest* 13,23. Peningkatan persentase yang terjadi pada tingkat kemampuan mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik membuktikan adanya pengaruh nyata dalam mengembangkan keterampilan sosial emosional anak. Dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai *significancy* 0,001 ($p < 0,005$), sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh media kartu angka bergambar menggunakan permainan ular tangga terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5-6 Tahun TK Anak Shaleh To Iporanu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru TK sebaiknya memberikan penerapan penggunaan media kartu angka bergambar melalui permainan ular tangga dengan intensif. Guru dapat mengubah gambar perintah yang terdapat di kartu angka tersebut sesuai dengan tema pembelajaran.

2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan permainan ular tangga dan media kartu angka bergambar sehingga dapat melengkapi penelitian ini serta menambahkan aspek atau bahasan lain dalam menumbuhkan keterampilan sosial emosional anak .



DAFTAR PUSTAKA

- Ardini Pupung, Lestaningrum Anik. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara
- Agusniatih Andi, dkk. 2019. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Metode Pengembangan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Banang, Rupina Dkk. 2017. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Media Kartu Bergambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan, 7 (3)
- Dachlan Malik, dkk. 2019. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Galuh, Fauziah Eneng. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran pada Kelompok B di TP PAUD Mawar II Desa Tegalongok Kec Keroncong Kab Pandeglang*. Jurnal Pendidikan IV (1). 59-91
- Herliafifah. 2020. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 1-5 Tahun* <https://www.google.com/amp/5/hellosehat.com>
- Indrijati Herdina. 2017. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Rawamangun: Kencana.
- Khoirunnisa Dinda, dkk. 2018. *Penggunaan Kartu Angka Bergambar dan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak, 4 (2).
- Kurniatisyah. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues*. [Skripsi]. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mumtahanah Nurotun. 2014. *Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Pai*. Jurnal Studi Keislaman. 4 (1): 91-104.

Noviani Elisa. 2021. *Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Untuk Meninggalkan Kosakata Pada Autis Kelas TK di Sekolah Autis Bina Anggita Yogyakarta*. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. 2015. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan.

Putri, Ni Luh Wayan Supadma. 2016. *Penerapan Bermain Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A TK Kumara Wiyata Manukaya*. *Jurnal Pendidikan Anak*. 4 (2) 1-10.

Ramadhani nur suci. 2019. *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Merid Kelas 5 SD Negeri Sunggaminasa III Kab Gowa*. [Skripsi]. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar

Setiawati dkk. 2019. *Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*. *Jurnal Petik*. 5 (1) 85-91

Sofia. 2012. *Peranan Media Pengajaran Dalam Pembelajaran Bahasa*. *Jurnal Al-Hikmah*. VIII (1) 50-58

Stang. 2018. *Cara Praktis Penentuan Uji Statistik dalam Penelitian Kesehatan dan Kedokteran*. Jakarta: Mitra Wacana Media

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

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Susanto Ahmad. 2014. *Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana

Suyadi, M Ulfah. 2013. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: Rosdakarya

Syifa Fitriana Nur. 2018. *Pengembangan Media Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik*. [Skripsi]. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

LAMPIRAN I

Kisi-kisi Instrumen

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Kisi-kisi Pedoman Penelitian Berlandaskan pada Permendikbud No.146 Tahun 2014

Bel	Aspek	Item	Indikator	Instrumen/Pernyataan
ampilan sosial ional Anak usia 5- un	Kesadaran diri	1.	Menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Anak mampu menunjukkan sikap percaya diri dalam mengikuti perintah yang terdapat di media kartu angka bergambar dalam permainan ular tangga
		2.	Menunjukkan sikap sabar	Anak mampu mengendalikan diri secara wajar
	Tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	3.	Menunjukkan sikap taat terhadap peraturan	Anak mampu mengikuti aturan yang disampaikan guru
		4.	Menunjukkan Sikap Jujur	Anak mampu bersikap jujur selama permainan berlangsung.
	Perilaku Prososial	5.	Beradaptasi secara wajar dalam situasi baru	Anak mampu beradaptasi dengan teman sebaya dan bermain bersama.
a Kartu Angka ambar dan mainan ular tangga				Sebelum Bermain : a. Persiapkan terlebih dahulu media yang akan dipakai selama permainan berlangsung, berupa media kartu angka bergambar dan media ular tangga b. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan



bermain

c. Guru menyampaikan peraturan permainan ular tangga

Selama bermain:

a. Anak bermain dengan senang

Setelah bermain:

a. Anak mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)

b. Anak menunjukkan sikap toleran

c. Anak beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya

d. Anak mampu menunjukkan sikap sabar (mengantri/menunggu giliran)

e. Anak mampu menunjukkan sikap patuh dan taat terhadap aturan yang ada.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

LAMPIRAN 2

**Rubrik Penilaian Keterampilan Sosial
Emosional**

UNIT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Rubrik Penilaian Keterampilan sosial emosional :

a. Menunjukkan sikap percaya diri

- : Diberi 1, jika anak belum menunjukkan sikap percaya diri
- : Diberi 2, jika mulai menunjukkan sikap percaya diri dengan bimbingan guru.
- : Diberi 3, jika anak sudah mampu bersikap percaya diri tanpa bimbingan guru
- : Diberi 4, jika anak sudah mampu bersikap percaya diri dengan mandiri dan mengajak anak-anak lain untuk melakukan kegiatan.

b. Menunjukkan sikap sabar

- : Diberi 1, ketika anak belum menunjukkan sikap sabar
- : Diberi 2, jika anak sudah mulai menunjukkan sikap sabar dengan bimbingan guru
- : Diberi 3, jika anak sudah mampu bersikap tanpa bimbingan guru
- : Diberi 4, jika anak sudah mampu bersikap sabar dengan mandiri dan mengajak anak lain untuk melakukan kegiatan

c. Menunjukkan sikap taat terhadap aturan

- : Diberi 1, jika anak belum menunjukkan sikap taat terhadap aturan.
- : Diberi 2, jika anak mulai menunjukkan sikap taat terhadap aturan dengan bimbingan guru.
- : Diberi 3, jika anak sudah mampu bersikap taat terhadap aturan tanpa bimbingan guru
- : Diberi 4, jika anak sudah mampu bersikap taat terhadap aturan dengan mandiri dan mengajak teman lainnya untuk melakukan kegiatan.

d. Menunjukkan sikap jujur

- : Diberi 1, jika anak belum mampu bersikap jujur
- : Diberi 2, jika anak sudah mulai bersikap jujur dengan bimbingan guru.
- : Diberi 3, jika anak sudah mampu bersikap jujur tanpa bimbingan guru..
- : Diberi 4, jika anak sudah mampu bersikap jujur dan mengajak teman lainnya untuk melakukan kegiatan.

e. Beradaptasi secara wajar dalam situasi baru

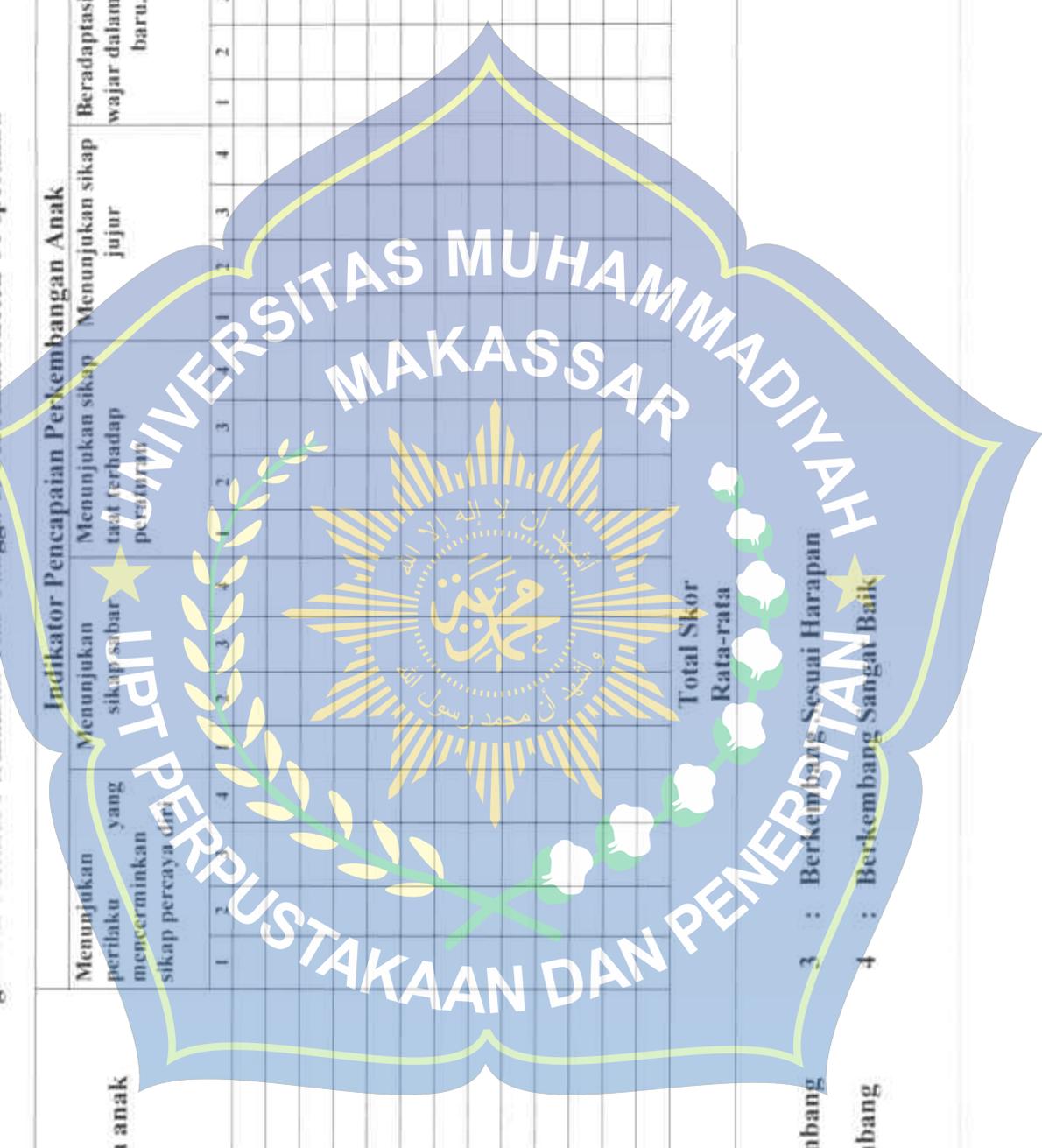
- : Diberi 1, jika anak belum mampu beradaptasi secara wajar dalam situasi baru.

Lembar Observasi *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Kartu Angka Bergambar Melalui Permainan Ular Tangga di TK Anak Sholeh To Iporannu

No	Nama anak	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak								Total Skor				
		Menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Menunjukkan sikap sabar	Menunjukkan sikap jujur										
1		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														

Kategori :

- 1 : Belum Berkembang
- 2 : Mulai Berkembang
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan
- 4 : Berkembang Sangat Baik





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

LAMPIRAN 4

**Hasil Penilaian Keterampilan Sosial
Emosional Anak**

UNIT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Lembar Observasi *Pretest* Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Kartu Angka Bergambar Melalui Permainan Ular Tangga di TK Anak Sholeh To Iporanu

No	Nama anak	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak																Total Skor
		Menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri				Menunjukkan sikap taat terhadap peraturan				Menunjukkan sikap jujur				Beradaptasi secara wajar dalam situasi baru.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	A	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	8
2	A.M	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	8
3	A.z	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	8
4	D	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	9
5	F	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	7
6	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	8
7	M.AJ	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	6
8	M.Az	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	8
9	M.R	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	8
10	M. Ak	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	8
11	Na	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	8
12	Nu	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	9
13	N.A	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	7
		Total Skor																102
		Rata-rata																7,84

Kategori :

1 : Belum Berkembang 3 : Berkembang Sesuai Harapan

2 : Mulai Berkembang 4 : Berkembang Sangat Baik

Lembar Observasi *Post-Test* Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Kartu Angka Bergambar Melalui Permainan Ular Tangga di TK Anak Sholeh To Iporanu

No	Nama anak	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak																Total Skor				
		Menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri				Menunjukkan sikap sabar				Menunjukkan sikap taat terhadap peraturan				Menunjukkan sikap jujur					Beradaptasi secara wajar dalam situasi baru.			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	A	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	14
2	A.M	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	12
3	A.z	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	12
4	D	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	15
5	F	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	12
6	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	13
7	M.AI	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	13
8	M.Az	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	13
9	M.R	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	13
10	M.Ak	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	13
11	Na	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	14
12	Nu	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	15
13	N.A	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	13
		Total Skor																172				
		Rata-rata																13,23				

Kategori :

1 : Belum Berkembang 3 : Berkembang Sesuai Harapan

2 : Mulai Berkembang 4 : Berkembang Sangat Baik



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

LAMPIRAN 5

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
(Rpph)**

JPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

- Semester / Minggu / Hari ke : 1
Hari, tanggal : Senin, 8 November 2021
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema: Tanaman / Jenis Sayur / Bayam
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.5 – 2.6 – 2.7 – 2.13 –
3.2 – 3.13 – 4.13 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.8 – 4.8
Materi Kegiatan : - Menyebutkan tanaman jenis sayur
- Pengenalan bentuk bayam
- Manfaat bayam
- Bermain ular tangga dan media kartu angka bergambar
Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Sholat Dhuha
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan : Tanaman bayam, aneka sayuran, buku gambar, ular tangga, dan media kartu angka bergambar
- A. KEGIATAN PEMBUKA**
1. Penerapan SOP pembukaan
 2. Berdiskusi tentang macam-macam sayuran
 3. Berdiskusi tentang manfaat sayur bayam
 4. Mengamati tanaman bayam
 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
- B. KEGIATAN INTI**
1. Menjiplak daun bayam
 2. Menghitung jumlah daun bayam
 3. Bermain ular tangga dan melakukan perintah yang terdapat di dalam media kartu angka bergambar
- C. RECALLING**
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,

Kepala Sekolah
TK Anak Sholeh To Iporannu

Observer

Marhaya, S.Ag, M.Pd

Meysi Ulfani Adampe



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester / Minggu / Hari ke : 1
Hari, tanggal : Senin, 15 Oktober 2021
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema: Tanaman / Jenis Sayur / Kangkung
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.5 – 2.6 – 2.7 – 2.13 – 3.2 – 3.13
– 4.13 – 4.2 – 3.6 – 4.6 –

Materi Kegiatan : - Menyebutkan tanaman jenis sayur
- Pengenalan bentuk kangkung
- Manfaat kangkung
- Mengucapkan terima kasih
- Mengembalikan milik orang lain
- Koordinasi motorik halus
- pengenalan huruf vokal dan konsonan
- Bermain ular tangga dan media kartu angka bergambar

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Sholat Dhuha
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Tanaman kangkung, aneka sayuran, buku gambar, ular tangga, dan media kartu angka bergambar

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam sayuran
3. Berdiskusi tentang manfaat sayur kangkung
4. Mengamati tanaman kangkung
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mencetak dengan batang kangkung
2. Memotong sayur kangkung
3. Bermain ular tangga dan melakukan perintah yang terdapat di dalam media kartu angka bergambar

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan

2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

Kepala Sekolah
TK Anak Sholeh To Iporannu

Mengetahui,

Observer

Marhaya, S.Ag, M.Pd

Meysi Ulfiati Adampe



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester / Minggu / Hari ke : 1
Hari, tanggal : Senin, 22 Oktober 2021
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema: Tanaman / Jenis buah /
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.5 – 2.6 – 2.7 – 2.13 – 3.2 – 4.2 –
3.13 – 4.13 – 4.2 – 3.6 – 4.6
Materi Kegiatan : - Menyebutkan tanaman jenis buah

- Melestarikan tanaman
- Manfaat buah
- Pengenalan bentuk buah
- Mengucapkan Terima kasih
- Mengembalikan milik orang lain
- pengenalan huruf vokal dan konsonan
- Bermain ular tangga dan media kartu angka bergambar

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Sholat Dhuha
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Buah-buahan plastic, buku gambar, pensil ular tangga, dan media kartu angka bergambar

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam buah dan bentuknya
3. Berdiskusi manfaat buah bagi tubuh
4. Lomba mengelompokkan buah dari bahan plastik
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengelompokkan buah yang berbentuk bulat
2. Meniru menulis nama-nama buah yang bentuknya bulat
3. Bermain ular tangga dan melakukan perintah yang terdapat di dalam media kartu angka bergambar

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,

Kepala Sekolah
TK Anak Sholeh To Iporamu

Observer

Marhaya, S.Ag, M.Pd

Meysi Ulfiani Adampe



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester / Minggu / Hari ke : 1
Hari, tanggal : Senin, 29 Oktober 2021
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema: Tanaman / Jenis umbi / Umbi Jalar
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 — 2.2 — 2.3 — 2.4 — 2.5 – 2.6 – 2.7
– 2.13 – 3.13 – 4.13 – 3.6 – 4.6 – 3.15 – 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam tanaman jenis umbi
- Melestarikan tanaman
- Mengembalikan milik orang lain
- Pengenalan bentuk umbi
- Perbedaan warna buah
- pengenalan huruf vokal dan konsonan
- Bermain ular tangga dan media kartu angka bergambar

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Sholat Dhuha
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan : Umbi jalar, ketela pohon, buku, ular tangga dan media kartu angka bergambar

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam tanaman umbi
3. Mengamati tanaman umbi jalar dan ketela
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menebalkan kalimat umbi jalar
2. Makan makanan dari umbi jalar
3. Bercerita tentang pengalaman
4. Menyebutkan perbedaan ketela dan umbi jalar
5. Bermain ular tangga dan melakukan perintah yang terdapat di dalam media kartu angka bergambar

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok
10. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,

Kepala Sekolah
TK Anak Sholeh To Iporanu

Observer

Marhaya, S.Ag, M.Pd

Mevsi Ulfiani Adampe





Dokumentasi

Pretest



Indikator Sikap Percaya Diri



Indikator beradaptasi secara wajar dalam situasi baru



Indikator sikap taat terhadap aturan



Indikator sikap sabar



Indikator sikap jujur

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPTI PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



Treatment



Pendidik menjelaskan aturan dan langkah-langkah permainan ular tangga



Anak didik bermain ular tangga



Anak didik menjalankan perintah yang terdapat di dalam media kartu angka bergambar



Pendidik memberikan *reward* berupa bintang kepada anak didik



Indikator menunjukkan sikap sabar



Indikator sikap taat terhadap aturan



Indikator menunjukkan sikap percaya diri



Indikator beradaptasi secara wajar dalam situasi baru



Indikator sikap jujur



posttest



Indikator sikap percaya diri



Indikator sikap taat terhadap aturan

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
JALAN
PUSPITA
PENERBITAN





Indikator beradaptasi secara wajar dalam situasi baru



Indikator sikap sabar

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



Indikator sikap jujur





LAMPIRAN 7

Persuratan Penelitian



Nomor : 7267/FKIP/A.4-II/X/1443/2021
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar

Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Meysi Ulilani Adampe
Stambuk : 105451106917
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Tempat/Tanggal Lahir : Otam / 29-05-1999
Alamat : Sulawesi Utara

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar menggunakan Permainan Ular Tangga terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Anak Shaleh To'lorannu Kabupaten Gowa.

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya diaturkan *Jazakumullahu Khaeran Katsiraan*.

*Wassalamu Alaikum
Warahmatullahi
Wabarakatuh.*

Makassar, 10 Rabi ul Awwal 1443 H
16 Oktober 2021 M

Dekan:

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax. (0411) 865588 Makassar 90221 E-mail: lp3munismuh@plama.com



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

no : 4796/05/C.4-VIII/X/40/2021
p : 1 (satu) Rangkap Proposal
: Permohonan Izin Penelitian

09 Rabiul awal 1443 H
15 October 2021 M

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sul-Sel

di -

Makassar

أَسْأَلُ اللَّهَ بِحَبْلِ حَبَابِهِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar nomor: 7267/FKIP/A.4-II/X/1443/2021 tanggal 16 Oktober 2021, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : MEYSI ULFIANI ADAMPE

No. Stambuk : 10545 1106917

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Menggunakan Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Anak Shaleh To Iporannu Kabupaten Gowa."

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 20 Oktober 2021 s/d 20 Desember 2021.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

أَسْأَلُ اللَّهَ بِحَبْلِ حَبَابِهِ

Ketua LP3M,


Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 22563/S.01/PTSP/2021
 Lampiran :
 Perihal : **Izin Penelitian**

KepadaYth.
 Bupati Gowa

di
 Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4796/05/C.4-VIII/X/40/2021 tanggal 15 Oktober 2021 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **MEYSI ULFIANI ADAMPE**
 Nomor Pokok : 105451106917
 Program Studi : PGPALUD
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
 Alamat : Jl. Si Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGARUH MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK ANAK SHALEH TO IPORANNU KABUPATEN GOWA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **25 November s/d 20 Desember 2021**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 25 Oktober 2021

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

Ir. H. DENNY IRAWAN SAARDI, M.Si
 Pangkat : Pembina Utama Madya
 Nip : 19620624 199303 1 003

- Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. Peringatan





PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

JL. Masjid Raya No. 38 Tlp. 0411-887188 Sungguminasa 92111

Sungguminasa, 27 Oktober 2021

KepadaYth.

Nomor : 503/1062/DPM-PTSP/PENELITIAN/X/2021
Lamp : -
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Sekolah TK ANAK SHALEH TO
IPORANNU Kab. Gowa

di-

Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 22563/S.01/PTSP/2021 tanggal 25 Oktober 2021 tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : MEYSULHANI ADAMPE
Tempat/Tanggal Lahir : Otam / 29 Mei 1999
Nomor Pokok : 100451106917
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : PGPAUD
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Otam

Bermaksud akan mengadakan Penelitian Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi Lembaga di wilayah tempat Bapak/Ibu yang berjudul "**PENGARUH MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGATERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAKANAK SHALEH TO IPORANNU KABUPATEN GOWA**".

Selama 25 Oktober 2021 s/d 20 Desember 2021
Pengikut -

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Kepada yang bersangkutan wajib memakai masker;
5. Kepada yang bersangkutan wajib mematuhi protokol kesehatan pencegahan COVID-19.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.



Ditandatangani secara elektronik oleh :
a.n. BUPATI GOWA

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
H.INDRA SETIAWAN ABBAS,S.Sos,M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda
Nip : 19721026 199303 1 003

Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Bupati Gowa (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Gowa;
3. Ketua LPJM UNISMUH Makassar di Makassar;
4. Yang bersangkutan;
5. Peninggal



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KETERANGAN VALIDASI
NO. PG-PAUD/ / /1442/2021

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar telah memvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul

“Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar menggunakan Permainan Ular Tangga terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Anak Shaleh To Iporanua Kabupaten Gowa”

Nama : Meysi Ulhasi Adampe

NIM : 105451106917

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah diperiksa secara teliti dan seksama oleh tim penilai maka perangkat pembelajaran yang terdiri dari:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
2. Lembar Observasi Anak
3. Lembar Observasi Guru

Dinyatakan telah memenuhi:

Validasi Isi dan Validasi Realibilitas

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 02 Oktober 2021

Mengstahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini

Penilai


Nur Alim Amri S.Pd., M.Pd


Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM: 951830

VALIDASI PENGGUNAAN KARTU MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA

Penggunaan media kartu angka bergambar menggunakan permainan ular tangga dirancang sebagai perlakuan kepada anak usia dini untuk mengelola dan mengembangkan keterampilan sosial emosional anak. Dalam penulisan skripsi ini indikator keterampilan sosial emosional terbagi menjadi 5 yaitu, menunjukkan sikap percaya diri, menunjukkan sikap sabar, menunjukkan sikap taat terhadap aturan, menunjukkan sikap jujur, dan beradaptasi secara wajar dalam situasi baru. Untuk menyesuaikan dengan prosedur keilmuan, maka sebelum penggunaan media kartu angka bergambar menggunakan permainan ular tangga ini diaplikasikan, terlebih dahulu perlu dilakukan validasi ahli. Oleh karena itu, saya memohon kepada Bapak/Ibu bertindak selaku validator ahli dengan cara melingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang dianggap paling sesuai terhadap perkembangan keterampilan sosial emosional pada anak dan memberikan saran-saran perbaikan.

Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Peneliti



Meysi Ulfiani Adampe

NO	Aspek Penilaian	Skala Penilaian
1	Kejelasan petunjuk	Tidak Jelas 1....2....3....4....(5)....Jelas
2	Kejelasan tujuan	Tidak Jelas 1....2....3....4....(5)....Jelas
3	Kejelasan materi	Tidak Jelas 1....2....3....4....(5)....Jelas
4	Kesesuaian materi dengan tujuan	Tidak Jelas 1....2....3....4....(5)....Jelas
5	Kesesuaian materi dengan perkembangan anak didik	Tidak Jelas 1....2....3....4....(5)....Jelas
6	Kelayakan penggunaan waktu tiap sesi kegiatan	Tidak Jelas 1....2....3....4....(5)....Jelas
7	Ketepatan penggunaan evaluasi perlakuan	Tidak Jelas 1....2....3....4....(5)....Jelas
8	Kemenerikan perlakuan	Tidak Jelas 1....2....3....4....(5)....Jelas

Saran-saran perbaikan

bagus dan jelas



Validator Ahli

NurAim Amri, S.Pd, M.Pd

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian disusun sebagai bahan untuk mengevaluasi keterampilan sosial emosional anak usia dini dalam rangka penulisan skripsi. Untuk menyesuaikan dengan prosedur keilmuan, maka sebelum instrument ini digunakan dalam penelitian sesungguhnya, terlebih dahulu perlu dilakukan validasi ahli. Oleh karena itu, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu bertindak selaku validator ahli dengan cara melingkari salah satu angka pada kolom penilaian yang dianggap paling sesuai dengan instrument ini dan memberikan saran-saran perbaikan.

Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.



Peneliti

Meysi Ulfiani Adampe

NO	Aspek Penilaian	Skala Penilaian
1	Kejelasan instrumen penelitian	Tidak Jelas 1.....2.....3.....4... <u>(5)</u>Jelas
2	Kejelasan materi	Tidak Jelas 1.....2.....3.....4... <u>(5)</u>Jelas
3	Kesesuaian instrumen penelitian dengan materi	Tidak Jelas 1.....2.....3.....4... <u>(5)</u>Jelas
4	Kesesuaian instrumen penelitian dengan keterampilan sosial emosional anak	Tidak Jelas 1.....2.....3.....4... <u>(5)</u>Jelas

Saran-saran perbaikan

dapat diujikan ke kelas penelitian



Validator *Ali*

Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd



KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : **Meysi Ulfiani Adampe**
 Stanbuk : 105451106917
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Menggunakan Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Anak Shaleh To Iporannu
 Tanggal Ujian Proposal : 13 September 2021

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1	25 Oktober 2021	Persuratan ke TK Anak Shaleh To Iporannu	
2	28 Oktober 2021	Pretest	
3	1 November 2021	Treatment I	
4	8 November 2021	Treatment II	
5	15 November 2021	Treatment III	
6	22 November 2021	Treatment IV	
7	29 November 2021	Posttest	
8	1 Desember 2021	Persuratan selesainya penelitian	

Gowa, 1 Desember 2021

Kepala Sekolah

Marhaya S. Ag., M.Pd

Catatan:

Penelitian dapat dilaksanakan setelah Ujian Proposal
 Penelitian yang dilaksanakan sebelum Ujian Proposal dinyatakan BATAL dan harus Dilakukan penelitian ulang



**TAMAN KANAK-KANAK
ANAK SHALEH TO IPORANNU**

Alamat: Jl. Beringin 1 No. 7 A Sungguminasa Kab. Gowa No Telp/Hp 081343944377

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marhaya S.Ag.,M.Pd

Jabatan : Kepala TK Anak Shaleh To Iporannu Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa

Nama : Meysi Ulfiani Adampe

Nim : 105451106917

Fakultas Prodi : FKIP/PG-PAUD

Telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian di TK Anak Shaleh To Iporannu Kabupaten Gowa dengan judul penelitian :

**"Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Menggunakan Permainan Ular
Tangga Terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di
TK Anak Shaleh To Iporannu Kabupaten Gowa"**

Gowa, 1 Desember 2021

Kepala TK Anak Shaleh
To Iporannu



Marhaya S.Ag.,M.Pd

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



KARTU KONTROL PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **Meysi Ulfiani Adampe**
Stanbuk : 105451106917
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Menggunakan Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Anak Shaleh To Iporannu
Pembimbing : 1. **Dr. Rusmayadi, M.Pd**
2. **Sri Suliani Romba, S.Pd., M.Pd**

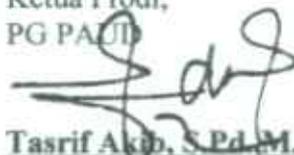
No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
			

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian proposal jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Desember 2021

Ketua Prodi,
PG PAUD



Tasrif Akb., S.Pd., M.Pd
NBM, 951 830



KARTU KONTROL PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Meysi Ulfiani Adampe
Stanbuk : 105451106917
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Menggunakan Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Anak Shaleh To Iporannu
Pembimbing : 1. Dr. Rusmayadi, M.Pd.
2. Sri Suliani Romba, S.Pd., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	17/12/2021	Penulisan Rumusan Masalah	
2	20/12/2021	Teknik Penulisan - Konsultasi Pembacaan	
3	27/12/2021	Bab V disesuaikan dengan Rumusan Masalah.	
4	3/1/2022	OK	

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian proposal jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Desember 2021

Ketua Prodi,
PG PAUD

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM, 951 830



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin NO. 259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593. Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
 Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Meysi Ulfiani Adampe
 NIM : 105451106717
 Program Studi : PG-PAUD

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Angka Batas
1	Bab 1	20 %	10 %
2	Bab 2	23 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana

Makassar, 12 Januari 2022
 Mengenalau

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


 Nursimih S. Husni, M.I.P.
 NBM. 964 591

RIWAYAT HIDUP



Meysi Ulfiyani Adampe. Dilahirkan di Otam, Kabupaten Bolaang Mongondow pada tanggal 29 Mei 1999, dari pasangan Ulu' Adampe dan Fitri Marlining Potabuga. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2005 di SDN 2 Tapadaka Utara. Penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow, dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama (2014), penulis melanjutkan

pendidikan di SMK Muhammadiyah Kotamobagu. Kemudian penulis menempuh jalur pendidikan Strata 1 pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

