

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK KELAPA PADA
ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH LAYANG SELATAN
KECAMATAN BONTOALA KOTA MAKASSAR**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2021

05/02/2022

1 eq
Smb Alumnus

P/0040/PAVD/22 CD
AUL
P



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **AZIZA AULIAH**, NIM: **10545 11021 17**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 157 Tahun 1443 H / 2022 M, Pada Tanggal 28 Jumadil Akhir 1443 H / 31 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 Senin Tanggal 31 Januari 2022 M.

Makassar, 28 Jumadil Akhir 1443 H
 31 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. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd	(.....)
	2. Sri Sufliati Komba, S.Pd., M.Pd	(.....)
	3. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.pd	(.....)
	4. Dr. Herman, S.Pd., M.Pd	(.....)

Disahkan Oleh,
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Pada Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama Mahasiswa : Azizah Auliah
NIM : 1054 5170 2117
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, 26 Januari 2021

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Herman, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II,

Fadhillah Latief, S.Psi.,
M.Pd

Diketahui Oleh,

Dekan Fkip
Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan
Anak Usia Dini

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



PERSETUJUAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AZIZA AULIAH

NIM : 1054 5110 2117

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar

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, 05 Februari 2022
Yang membuat pernyataan



METERAN
TEMPER
BFC70AJX003735691
BM

AZIZAH AULIAH



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Aziza Auliah

NIM : 105451102117

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi: Penerapan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini di PAUD Al-Munawarah Kabupaten Bantaeng

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, 30 Desember 2021
Yang Membuat Pernyataan


Aziza Aulia

MOTTO

“ orang positif saling mendoakan, orang negatif saling menjatuhkan.

Orang sukses mengerti pentingnya proses, orang gagal lebih banyak

protes”

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

PERSEMBAHAN

Akhir perjalanan suatu usaha adalah hasil terbaik dari proses perjalanan dari usaha itu sendiri. Keberhasilan yang di temui diakhir perjalanan

Usahaku ini merupakan hadiah terindah bagi semua pihak yang mendukungku dalam proses ini. Dengan penuh rasa syukurku kepada Allah SWT.

Kupersembahkan Skripsi ini untuk:

1. Allah SWT yang maha pemberi petunjuk alhamdulillah allah telah memberi saya rahma hidayah dan inayahnya.
2. Ayah ibu dan suami yang selama ini telah memberikan do'a dan support untuk dapat berjuang sejauh ini sehingga saya dapat menyelesaikan Pendidikan S1 di perguruan tinggi.
3. Kepada prodi PG paud yang telah berbagi ilmu dan memberikan dukungan yang sangat besar dalam proses penyelesaian Pendidikan ini.

ABSTRAK

Azizah Aulia, 2021. *Peningkatan Kemampuan Sosial dan emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Pada Anak Kelompok B di Tk Aisyiyah Kecamatan Bontoala Kota Makassar.* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Herman dan Pembimbing II Fadillah Latief.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional Egrang Batok Kelapa pada kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional Egrang Batok Kelapa pada kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru TK. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar yang berjumlah 15 anak berusia 5 sampai 6 tahun terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Instrument yang digunakan berupa daftar *check list*. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dan mencari nilai rata-rata. Indikator keberhasilan dalam penelitian manakala kemampuan sosial dan emosional anak dimiliki oleh minimal 70 (persen) dari keseluruhan jumlah anak kelompok B.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan sosial dan emosional anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan tradisional menggunakan media Egrang Batok Kelapa. Aktivitas menunjukkan pada siklus I perkembangan sosial dan emosional anak hanya mencapai 34% dan pada siklus II mencapai 70%. Jadi pada presentasi 70% telah mencapai target dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sehingga dapat disimpulkan bahwa media Egrang Batok efektif digunakan untuk mengembangkan sosial dan emosional anak usia dini.

Kata kunci : *Sosial Emosional, Permainan Tradisional, Egrang Batok Kelapa*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan maksimal. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak mungkin selesai tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung ataupun tidak langsung sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Kemudian kepada kedua orang tua beserta suami yang telah memberikan dukungan serta doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 PGPAUD

Demikian pula penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag S.E., M.M, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., P.h.D., Selaku Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu pendidikan universitas muhammadiyah Makassar dosen pembimbing I Bapak Herman S.Pd.,M.Pd dan dosen pembimbing II Ibu Fadhillah Latief S.Psi.,M.Pd yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian, dan Tasrif Akib, S.Pd, M. Pd. ketua program studi pendidikan guru pendidik anak usia dini serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan. Dan Ilmu Pendidikan, Unversitas Muhammadiyah Makasar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis. selaku guru kelas B TK Aisyiyah layang selatan yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan. karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi bahwa tugas akhir skripsi ini masih jauh bermanfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis.

Makassar, Januari 2022

Aziza Auliah

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Masalah Penelitian.....	5
1. Identifikasi Masalah.....	5
2. Alternatif Pemecahan Masalah.....	5
3. Rumusan Masalah.....	6
B. Tujuan Penelitian.....	6
C. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini.....	8
1. Pengertian Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini.....	8
2. Tahap-tahap perkembangan sosial emosional.....	9

3. Perilaku Sosial Anak Usia Dini	11
4. Ciri-ciri Reaksi Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini	12
5. Karakteristik Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	13
6. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial	14
B. Media Permainan Tradisional	16
1. Pengertian Permainan Tradisional	16
2. Manfaat Permainan Tradisional	17
3. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional	18
4. Jenis Permainan Tradisional	19
C. Penelitian Relevan	23
D. Kerangka Fikir	26
E. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Lokasi Penelitian Dan Subjek Penelitian	30
C. Faktor yang Diselidiki	30
D. Prosedur Penelitian	30
E. Instrumen Penelitian	35
F. Tehnik Pengumpulan Data	37
G. Tehnik Analisis Data	38
H. Indikator Pencapaian	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	72
BAB V DAFTAR PUSTAKA.....	73
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 hasil penelitian siklus I pertemuan 1 dan II.....	51
Tabel 4.2 rekapitulasi hasil observasi siklus I.....	53
Tabel 4.3 Hasil Observasi Guru Siklus I.....	57
Tabel 4.4 hasil penelitian siklus II pertemuan 1 dan II.....	62
Tabel 4.5 rekapitulasi hasil observasi siklus II.....	64
Tabel 4.6 hasil Observasi Penilaian Guru.....	67



DAFTAR LAMPIRAN

Rubrik penilaian

Hasil Dokumentasi anak

Lembar penilaian observasi anak

Lembar observasi guru

Cek plagiasi

Surat hasil penelitian

RPPH



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan “salah satu negara yang kaya akan warisan budaya, dimana setiap daerah memiliki permainan tradisional yang dibuktikan dengan adanya penelitian permainan tradisional yang berjumlah 250 jenis di daerah Sunda, 212 jenis di daerah Jawa, 50 jenis di Lampung, dan lebih dari 300 jenis permainan tradisional yang ditemukan diberbagai daerah lainnya di Indonesia..” (Nuryanti, 2017: 77).

Pada tanggal 20 November 1989 Konvensi Hak-Hak Anak oleh PBB menyetujui salah satu hak anak adalah untuk mendapatkan kesempatan bermain dan rekreasi. Selain itu bermain dapat mengoptimalkan perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional. Indonesia juga sudah mengembangkan peraturan perkembangan standar pendidikan anak usia dini tentang aspek-aspek yang harus dimiliki oleh anak usia dini.

Pendidikan Anak usia dini (PAUD) merupakan “upaya pembinaan dan pengasuhan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, meskipun sesungguhnya akan lebih optimal lagi apabila ditujukan kepada anak sejak dalam kandungan hingga usia 8 tahun.” Nurmalitasari (2015: 88). Pendidikan bagi anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuannya adalah membantu

mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif demokratis dan kompetitif.

Salah satu aspek kemampuan anak usia dini yang harus diperhatikan yaitu aspek perkembangan sosial-emosional dikarenakan aspek ini akan memiliki peranan yang cukup besar bagi kehidupan anak di masa sekarang maupun di masa mendatang untuk berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dikemukakan oleh Susanto (2016:40) bahwa kemampuan sosial adalah "Proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan berkerja sama, kerjasama mencakup berbagai perilaku prososial, termasuk bergiliran, bergantian menggunakan mainan, peralatan, atau kegiatan, memenuhi permintaan, mengkoordinasikan tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan; menerima ide-ide anak-anak lain, bernegosiasi, dan berkompromi dalam bermain."

Pada saat observasi tanggal 11-12 Agustus sekitar 15 anak yang dilakukan dikelas B teramati proses pembelajaran guru menjelaskan pada anak dengan gambar yang kurang jelas untuk dilihat anak. Setiap proses pembelajaran guru hanya menggunakan media berbasis cetak seperti lembar yang berupa gambar, dan media tersebut cenderung membuat anak kurang memperhatikan penjelasan guru. Media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik minat anak dalam proses menyelesaikan tugas. Salah satu bukti kurang tertariknya anak dalam pembelajaran yaitu anak mengganggu temannya yang lain dan asyik bermain sendiri, Padahal

dalam pembelajaran ini diperlukan perhatian anak saat guru menjelaskan. penyebab lain kemampuan sosial emosional anak kurang dimana guru belum memanfaatkan alat permainan tradisional yang ada di TK tersebut. Adapun dalam metode pembelajaran yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional tidak selalu menggunakan media cetak hanya mengikuti RPPH yang ada di TK. Adapun dokumen penilaian terkait kemampuan sosial emosional anak yang teramati dokumen tersebut dimana pencapaian penilaian sosial emosional anak sudah mulai berkembang dimana anak sudah mampu mengerti masalah sederhana yang dihadapi, sudah mampu mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana, dan sudah mulai berkembang dalam sikap mengambil keputusan dan melakukan pekerjaan secara mandiri

Berdasarkan hasil wawancara penulis pada tanggal 13 agustus 2021 dengan salah seorang guru kelas B di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar mengatakan bahwa penerapan permainan tradisional pada kelompok B Di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar belum sepenuhnya dilakukan dalam mengembangkan sosial emosional anak. Hal ini disebabkan karena faktor penyebabnya yaitu kurangnya alat permainan tradisional dan guru belum menggunakan secara optimal permainan tradisional untuk mengembangkan sosial emosional anak, karena masih banyak anak yang belum mampu mengenal permainan tersebut dan belum memahami cara memainkan permainan tersebut.

Hasil kegiatan stimulasi sosial emosional anak tidak terlihat maksimal dikarenakan tidak rutinnya kegiatan tersebut dilakukan padahal seharusnya dapat

serangan agresif seorang anak-anak laki-laki terhadap kawan bermainnya, dan afeksi dari pasangan lanjut usia, semuanya mencerminkan proses sosial emosi dalam perkembangan.

Menurut Parten (2001: 88) Jika kegiatan bermain permainan tradisional tersebut dilaksanakan secara bersama-sama, terarah dan terbimbing maka akan tercipta situasi dan kondisi yang dapat menimbulkan kegiatan sosial emosional anak. Dimana anak mau menggunakan alat permainan tradisional secara bergantian serta anak dapat meluapkan emosinya ketika bermain baik itu emosi marah, senang, sedih dan sebagainya dan kegiatan bermain permainan tradisional dapat menimbulkan terjadinya hubungan sosial emosional anak antara anak yang satu dengan anak yang lain.

Berdasarkan dari hasil penjelasan pemaparan latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, yaitu *"Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial-Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Pada Kelompok B Di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar"*

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah dan permasalahan yang diteliti oleh peneliti maka peneliti melihat ada masalah yang terdapat pada kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar, sebagai berikut:

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu: Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan permainan tradisional yang mengembangkan aspek sosial emosional serta menjadi kajian lebih lanjut.

2. Manfaat praktis

a. Bagi penulis

Sebagai pilihan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional

b. Bagi peneliti lanjut

Sebagai dasar acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

1. Pengertian kemampuan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

"Kemampuan sosial anak prasekolah (anak usia dini) tampak pada caranya bergaul dengan teman sebaya. Dari segi kajian anak usia dini, tindakan sosial merujuk pada bagian anak-anak belajar bergaul dengan teman sebaya mereka. Anak-anak ternyata sering kali berusaha mengembangkan kemampuan sosial. Anak-anak awalnya benar-benar egois, yang sepertinya berawal dari mekanisme bertahan hidup pada masa bayi. Pada saat mereka berada di dalam kelas, anak mulai mengenal dirinya sendiri sebagai individual walaupun hanya berkaitan dengan orang dewasa yang menjadi pengasuh mereka." Kini mereka harus berurusan dengan teman sebaya mereka. Tadjuddin, (2014: 111).

Menurut Husnul Hadi dkk, (2017: 88) menjelaskan bahwa kemampuan pada anak usia dini mencakup kemampuan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa. Masa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus paling sibuk. Pada masa ini anak udah memiliki ketrampilan dan kemampuan walupun belum sempurna. Usia anak pada masa ini merupakan fase fundamental yang akan menentukan kehidupannya dimasa datang. Oleh sebab itu, sebagai orangtua dan pendidik harus memahami kemampuan anak usia dini khususnya perkembangan fisik dan motorik.

Kemampuan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak, melalui bermain terjadi stimulasi pertumbuhan otot-ototnya ketika anak melompat, melempar, atau berlari. Selain itu anak bermain dengan menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikirannya. Pendidikan di TK dilaksanakan dengan prinsip “Bermain sambil belajar, atau belajar seraya bermain”. Sesuai dengan perkembangan, oleh sebab itu diharapkan seorang pendidik yang kreatif dan inovatif agar anak bisa merasa senang, tenang, aman dan nyaman selama dalam proses belajar mengajar. Desmita, (2005: 210)

Kompetensi dasar motorik anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan saat anak memasuki TK adalah anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan, dan melatih keberanian. Mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi dan menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial adalah perilaku atau tindakan sosial yang merujuk pada cara bergaul (bersosialisasi atau berinteraksi) dengan orang lain untuk dapat menyesuaikan diri terhadap norma, nilai, dan tradisi bahkan dapat membentuk perilaku sosial seperti menolong, kerjasama, empati, dan lain sebagainya.

2. Tahap-tahap kemampuan sosial emosional

Erikson, (2010: 48) berpendapat bahwa “sepanjang sejarah hidup manusia, setiap orang mengalami tahapan perkembangan dari bayi sampai

dengan usia lanjut. Kemampuan sepanjang hayat tersebut diperhadapkan dengan delapan tahapan yang masing-masing mempunyai nilai kekuatan yang membentuk karakter positif atau sebaliknya, berkembang sisi kelemahan sehingga karakter negatif yang mendominasi pertumbuhan seseorang." Erikson menyebut setiap tahapan tersebut sebagai krisis atau konflik yang mempunyai sifat sosial dan psikologis yang sangat berarti bagi kelangsungan perkembangan di masa depan. Empat tahapan kemampuan tersebut sebagai berikut:

a. Percaya Vs ketidakpercayaan

Kepercayaan dasar versus ketidakpercayaan dasar (basic trust versus basic mistrust). Pada masa ini bayi mengembangkan ketergantungan kepada orang dan objek di dunia mereka. Mereka harus mengembangkan keseimbangan antara rasa percaya (yang memungkinkan mereka menciptakan hubungan yang rapat) dan ketidakpercayaan (yang memungkinkan mereka untuk melindungi diri).

b. Penguasaan Vs malu dan ragu (18 bulan-3 tahun)

Pada tahap ini anak mulai mengembangkan konsep/kesadaran diri (*i-self*) yang muncul pertama kali pada usia 15 bulan. Kesadaran diri merupakan bentuk pengetahuan sadar bahwa diri adalah makhluk yang berbeda dan dapat diidentifikasi.

c. Inisiatif Vs Rasa Bersalah (3-6 Tahun)

Bila tahap sebelumnya anak mengembangkan rasa percaya diri dan mandiri, anak akan mengembangkan kemampuan berinisiatif yaitu perasaan bebas untuk melakukan sesuatu atas kehendak sendiri.

d. Produksi Vs Rendah Diri (6-12 Tahun)

Dengan masuk sekolah, dunia sosial anak tersebut dengan sendirinya mengalami perluasan yang sangat besar. Guru dan teman-teman mempunyai peran penting yang makin besar bagi anak tersebut sedangkan pengaruh orangtua berkurang

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut di atas, maka dapat disimpulkan kemampuan sosial merupakan suatu proses interaksi dan berperilaku untuk melatih kepekaan serta menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi lingkungan sosial.

3. Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Pada masa awal kanak-kanak bentuk perilaku sosial belum sedemikian berkembang sehingga sehingga belum memungkinkan anak untuk menyesuaikan diri dalam bergaul dengan teman-temannya. Klasifikasi pola perilaku sosial pada anak usia dini ini ke dalam pola-pola perilaku menurut Beaty, (2013: 99) sebagai berikut:

- a. Empati artinya peka terhadap perasaan orang lain dan bersikap respek, seperti menghargai temannya dengan cara memuji, menghargai perasaan temannya, dan peduli terhadap teman.

- b. Berbagi artinya anak mampu berbagi miliknya sesama sebaya, seperti mau berbagi alat-alat permainan dengan temannya, meminjamkan alat-alat belajar dan memberikan makanan kepada temannya.
- c. Perilaku akrab artinya anak mampu memberikan kasih sayang kepada guru dan temannya, seperti memberikan senyuman kepada guru dan temannya, sering mengajak ngobrol guru, bercanda bersama teman, dan berinisiatif bermain bersama temannya.
- d. Kerja sama artinya anak mampu bekerja sama dengan orang lain, seperti ikut terlibat dalam kegiatan teman, berbagi tugas dalam melakukan kegiatan dengan teman, mengajak teman untuk bermain, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok.

4. Ciri-ciri Reaksi Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini

Menurut Hurlock (2012: 74) ciri khas penampilan emosi pada anak adalah sebagai berikut:

- a. Emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah. Misalnya anak marah mudah beralih ke senyum, tertawa ke menangis atau dari cemburu kerasa sayang.
- b. Reaksi yang kuat terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang sangat kuat.
- c. Emosi itu sering timbul dan nampak pada tingkah lakunya. Misalnya menangis, gelisah, gugup dan sebagiannya
- d. Reaksi emosional bersifat individual.

- e. Emosi berubah kekuatannya. Pada usia tertentu emosi yang sangat kuat berkurang kekuatannya.

Adapun ciri-ciri reaksi sosial pada anak usia dini menurut Susanto, (2016: 60) adalah:

1. Membuat kontak sosial dengan orang diluar rumahnya. Mereka mulai belajar menyesuaikan diri dengan harapan lingkungan sosial.
2. Hubungan dengan orang dewasa. Melanjutkan hubungan dan selalu ingin dekat dengan orang dewasa baik dengan orang tua maupun guru.

5. Karakteristik Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Anak-anak usia dini ini biasanya mudah bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Umumnya anak usia dini ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini mudah berganti. Mereka umumnya mudah dan cepat menyesuaikan diri secara sosial. Sahabat yang dipilih biasanya yang memiliki jenis kelamin yang sama, kemudian berkembang kepada jenis kelamin yang berbeda. Pengamatan tingkah laku sosial anak usia dini ketika mereka sedang bermain bebas menurut Suryana, (2016: 39) sebagai berikut:

- a. Tingkah laku *unoccupied*. Anak tidak bermain dengan sesungguhnya.
- b. Bermain *soliter*. Anak bermain sendiri dengan menggunakan alat permainan berbeda dengan apa yang dimainkan oleh teman yang ada di dekatnya.
- c. Tingkah laku *onlooker*. Anak menghabiskan waktu dengan mengamati. Kadang memberi komentar tentang apa yang dimainkan anak lain.

- d. Bermain *parallel*. Anak bermain dengan saling berdekatan, tetapi tidak sepenuhnya bermain bersama dengan anak yang lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik kemampuan sosial anak merupakan suatu ciri atau sifat dari segala bentuk perilaku sosial anak yang menggambarkan anak dalam bersosialisasi, berkomunikasi, bergaul dengan orang lain atapun dengan teman sebayanya.

6. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Sosial

Kemampuan sosial tidak selamanya stabil, artinya bisa berubah-ubah karena, banyak faktor yang mempengaruhinya baik faktor yang berasal dari anak itu sendiri maupun berasal dari luar dirinya, baik pengaruhnya secara dominan, maupun secara terbatas. Faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak ada tiga yang utama menurut Krismawati, (2014: 75) yaitu:

a. Faktor lingkungan keluarga

Kemampuan anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan masyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orang tua ini lazim disebut sosialisasi.

b. Faktor dari luar rumah

Faktor diluar rumah adalah wadah bagi anak untuk bersosialisasi. Di luar rumah anak akan bertemu dengan orang yang lebih banyak, seperti

teman sebaya, orang yang lebih kecil darinya, orang dewasa, sehingga sosialnya akan berjalan sesuai dengan perannya di lingkungan tersebut.

c. Faktor pengaruh pengalaman sosial anak

Jika seorang anak memiliki pengalaman sosial yang buruk, seperti tidak diperbolehkan main keluar rumah oleh orang tuanya, maka hal itu, akan berpengaruh bagi proses sosialisasinya kepada lingkungan sekitarnya yang berada di luar rumah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab atau yang mempengaruhi kemampuan sosial terdiri dari faktor dalam (*intern*) yang meliputi faktor keluarga dimana proses sosialisasi ini terdapat pada bimbingan dari keluarga terutama orang tua. Sedangkan terdiri dari faktor luar (*ekstern*) yang meliputi diluar keluarga artinya berada di masyarakat, dimana proses ini anak lebih banyak berkomunikasi atau bersosialisasi dengan teman sebayanya, lingkungan (tetangga) ataupun orang lain. Faktor pengaruh pengalaman sosial anak juga termasuk disalah satu faktor yang mempengaruhi, anak pada faktor ini membentuk sosial yang sudah pernah mereka alami, seperti meniru, mengamati ataupun melakukan.

7. Indikator Sosial Emosional Anak Usia Dini

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 yaitu:

1. Bersikap kooperatif
2. Bermain dengan teman sebaya
3. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada

B. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak. Banyak jenis permainan yang seringkali dimainkan oleh anak-anak. Pada umumnya permainan memiliki 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Dewasa ini permainan tradisional yang merupakan satu dari sekian banyak warisan budaya bangsa mulai hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya akibat dari globalisasi yang memunculkan permainan baru yang lebih canggih. Menurut Wardani (2019: 44) salah satu ciri permainan tradisional adalah:

“berorientasi komunal, yaitu dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidaklah heran apabila kita perhatikan, hampir di setiap hari permainan rakyat begitu banyak melibatkan orang (secara kolektif), karena selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini mempunyai maksud lebih pada kekuatan interaksi dengan antar pemain (potensi interpersonal).”

Sedangkan menurut Agustin (2013: 88) Permainan tradisional adalah :

“bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya.”

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang

dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa. Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikkan apalagi dengan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Manfaat permainan tradisional menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016: 49-52) antara lain: "(1) anak menjadi lebih kreatif, (2) bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual anak, (4) mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak, (5) mengembangkan kecerdasan logika anak, (6) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, (7) mengembangkan kecerdasan natural anak, (8) mengembangkan kecerdasan spasial anak."

Menurut Laksmitaningrum (2017: 9-10) "Permainan tradisional biasanya aturan yang digunakan dibuat langsung oleh para pemainnya, dengan permainan tradisional anak dapat menggali wawasan terhadap beragam pengetahuan yang ada dalam permainan tersebut." Permainan tradisional juga mengenalkan konsep menang dan kalah sehingga saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya, permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu manfaat sosial, manfaat disiplin, dan manfaat budi pekerti.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Selain itu manfaat permainan tradisional diantaranya dapat mempengaruhi aspek-aspek pada diri anak seperti aspek psikomotor, afektif, dan kognitif. Permainan tradisional tidak hanya dapat mempengaruhi aspek anak tetapi dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai positif bagi anak.

3. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Setiap bentuk kegiatan dalam bermain ataupun permainan bagi anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangannya. Menurut (Nugroho 2017: 33-34):

“nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah: (1) Nilai demokrasi, (2) nilai pendidikan, (3) nilai kepribadian, (4) nilai keberanian, (5) nilai kesehatan, (6) nilai persatuan, dan (7) nilai moral. Unsur-unsur nilai budaya dalam permainan tradisional.”

Sedangkan menurut dharmamulya (putri 2016: 8) yaitu:

“(1) nilai kesenangan atau kegembiraan, (2) nilai kebebasan, (3) rasa berteman, (4) nilai demokrasi, (5) nilai kepemimpinan, (6) rasa tanggung jawab, (7) nilai kebersamaan dan saling membantu, (8) nilai kepatuhan, (9) melatih cakup dalam berhitung, dan (10) nilai kejujuran dan sportivitas.”

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada anak. Nilai-nilai tersebut yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan anak. Permainan tradisional juga

dapat membantu anak dalam menjalin hubungan sosial sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Permainan tradisional memiliki berbagai jenis permainan seperti petak umpet, congkak, egrang, engklek, gobak sodor dll. Penelitian ini berfokus pada permainan tradisional Egrang Batok Kelapa.

4. Jenis Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa

a. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Musfiroh, (2005: 67) Permainan tradisional merupakan “permainan yang diwariskan secara turun temurun dan dipengaruhi oleh latar budaya tertentu.” Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan khas masing-masing. Permainan tradisional dapat berupa ketangkasan, peran dan bermain manipulatif. Permainan tradisional tidak hanya melatih kemampuan fisik dan motorik anak, akan tetapi dapat menjadi sarana dalam menanamkan nilai-nilai kecintaan terhadap budaya Indonesia pada anak. Kegiatan permainan tradisional ini juga membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Menurut Fadillah, (2012: 76) egrang batok merupakan bentuk “alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa, alat permainan ini bagi anak usia dini dapat melatih perkembangan motorik kasar dan halus, serta melatih konsentrasi dan kreativitas.” Selain egrang batok, terdapat pula egrang dari bambu. Namun egrang ini bentuknya berbeda dan digunakan pada anak yang usianya sudah lebih besar atau setingkat anak sekolah dasar. Di samping itu, cara bermainnya pun jauh lebih sulit dan

membutuhkan tenaga, serta keseimbangan yang lebih kuat. Anak usia dini bisa menggunakan egrang bambu, tetapi membutuhkan pendamping pada saat menggunakannya supaya tidak terjatuh.

Pendapat lain menurut Mulyani, (2002:99) “egrang batok kelapa terbuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang tengahnya dilubangi lalu diberi tali plastik atau dadung pada tengah batok untuk memainkannya. Fungsi utama sama seperti dolanan lain untuk permainan anak-anak dan bisa dilombakan.” Dan permainan ini juga menguji ketangkasan anak dan kecepatan berjalan di atas egrang batok kelapa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan yang akan di pakai dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional egrang batok kelapa, karena lebih mudah di mainkan dari pada egrang bambu. Hanya saja keduanya perlu adanya konsentrasi dan koordinasi yang cukup antara tangan, kaki dan mata. Dan permainan egrang adalah jenis permainan tradisional yang turun temurun dari nenek moyang dengan buatan alami yaitu dari tempurung kelapa yang mudah di mainkan bersama-sama atau individu dan dapat dilombakan. Selain itu, permainan tradisional egrang batok kelapa ini juga dapat membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

a. Manfaat Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa

Menurut Musfiroh. (2005: 77) “Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna dalam kehidupan

c. Cara Membuat membuat egrang batok kelapa

Cara Membuat membuat egrang batok kelapa menurut Elfiadi, (2016:

56) sebagai berikut:

- 1) Siapkan dua batok kelapa yang sudah dibersihkan, bentuk menjadi setengahlingkaran.
- 2) Amplaslah batok kelapa sampai halus dan bersih dari serabut kelapa.
- 3) Lubangi batok kelapa tepat dibagian tengah
- 4) Siapkan tali yang kuat dan terbuat dari bahan yang tidak gatal di kulit
- 5) Masukkan tali pada lubang di masing-masing batok, lalu ikat mati dikedua lubang itu.
- 6) Sesuaikan pangjang tali dengan tinggi tubuh, biasanya 1-2 meter.

★ Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dibutuhkan dalam permainan egrang batok kelapa ini yaitu lapangan yang datar dan luas, para pemain, dan peralatan permainan seperti batok kelapa, amplas, dan tali.

C. Langkah-langkah Bermain Egrang Batok Kelapa

Sebelum mengenalkan suatu permainan kepada anak didik, peneliti perlu menentukan langkah-langkah didalam bermain engrang batok kelapa agar permainannya lebih terarah dan terlaksana, dan juga anak dapat bermain egrang dengan baik.

Adapun langkah-langkah permainan egrang batok kelapa menurut Mulyani, (2002: 75) yaitu :

1. Permainannya cukup mudah, kaki tinggal diletakkan di atas masing-masing tempurung.
2. Kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada batoklain di tanah seperti layaknya berjalan.
3. Kedua tangan menarik erat tali agar batok dapat menempel kuat pada kedua telapak kaki.
4. Permainan ini menguji ketangkasan anak dan kecepatan berjalan di atas egrang.
5. Anak yang paling cepat berjalan dengan batok kelapa dan tidak pernah jatuh dianggap sebagai pemenangnya.

Berdasarkan teori di atas, dapat diambil kesimpulan mengenai cara permainan egrang batok kelapa ini yaitu terlebih dahulu anak berdiri dengan kedua kakinya menginjak tali yang ada di atas batok kelapa, setelah itu kedua tangan anak memegang tali yang dihubungkan dari kaki ketangan dan berdiri digaris *start*. Selanjutnya anak berjalan dengan mengangkat batok kelapa secara bergantian dan bagi anak yang duluan sampai digaris *finish*lah yang akan menjadi pemenangnya.

B. Penelitian Relevan

Teori sesungguhnya merupakan landasan suatu penelitian. Oleh karena itu keberhasilan sebuah penelitian bergantung pada teori yang mendasarinya. Teori yang digunakan dalam penelitian ini tersebar di

berbagai pustaka yang erat kaitannya dengan masalah yang dibahas. Usaha yang dilakukan dalam proses penggarapan penelitian ini sekiranya perlu mempelajari pustaka yang eratkaitannya dengan penelitian ini. Dalam penyajian skripsi ini yang dijadikan objek penelitian oleh penulis adalah Perkembangan sosial emosional melalui permainan tradisional. Di bawah ini akan dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki signifikansi penelitian ini:

1. Rini Desmareza dengan NPM. 50991/Tahun 2009 "Peningkatan kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional di RA Darul 'Ulum PGAI Padang". Berdasarkan hasil penelitian, bahwa terjadinya peningkatan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan Tradisional, yaitu dari nilai rata-rata 14,5% pada kondisi awal setelah diadakan siklus I meningkat menjadi 46,8% dan setelah diadakan siklus II meningkat menjadi 92,1%. Sedangkan anak yang peningkatan perkembangan sosial emosional rendah pada kondisi awal 70% setelah diadakan siklus I menurun menjadi 34,3% dan setelah diadakan siklus II menurun lagi menjadi 14,5%. Kemampuan dan sikap positif anak mengikuti kegiatan terjadi peningkatan 14,5% pada kondisi awal setelah diadakan siklus I meningkat menjadi 46,8% setelah diadakan siklus II meningkat lagi menjadi 92,1%. Sedangkan kemampuan anak yang rendah berkurang dari 7,8% pada kondisi awal. Setelah diadakan siklus I berkurang menjadi 34,3% dan setelah siklus II berkurang menjadi 14,2%. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh

anak pada kondisi awal, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi peningkatan nilai rata-rata sosial emosional anak melalui permainan Tradisional sudah sesuai dengan yang diharapkan. Keberhasilan yang dicapai pada siklus II ini jauh lebih baik, untuk itu peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

2. Mulya Syafrina, 2014, Meningkatkan kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Ular Naga Di PAUD Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman, Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengembangkan aspek sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan perkembangan sosial anak-anak dalam kolaborasi, tanggung jawab dan toleransi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan hydra dapat meningkatkan perkembangan sosial anak di Indonesiakolaborasi, tanggung jawab dan toleransi dilihat dari nilai rata-rata pada setiap pernyataan siklus pertama dan meningkat pada siklus kedua. Ini terbukti dengan menggunakan permainan ular naga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak-anak

Berdasarkan kedua penelitian diatas, merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui apakah dengan melalui permainan Tradisional dapat meningkatkan kemampuan sosial emosionalnya anak. Dalam penelitian ini, peneliti akan mencoba mengaplikasikan permainan tradisional untuk meningkatkan

kemampuan sosial anak. Lokasi yang peneliti akan lakukan ini adalah TK TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar tersebut. Disini peneliti menuliskan judul penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada kelompok B Di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar”.

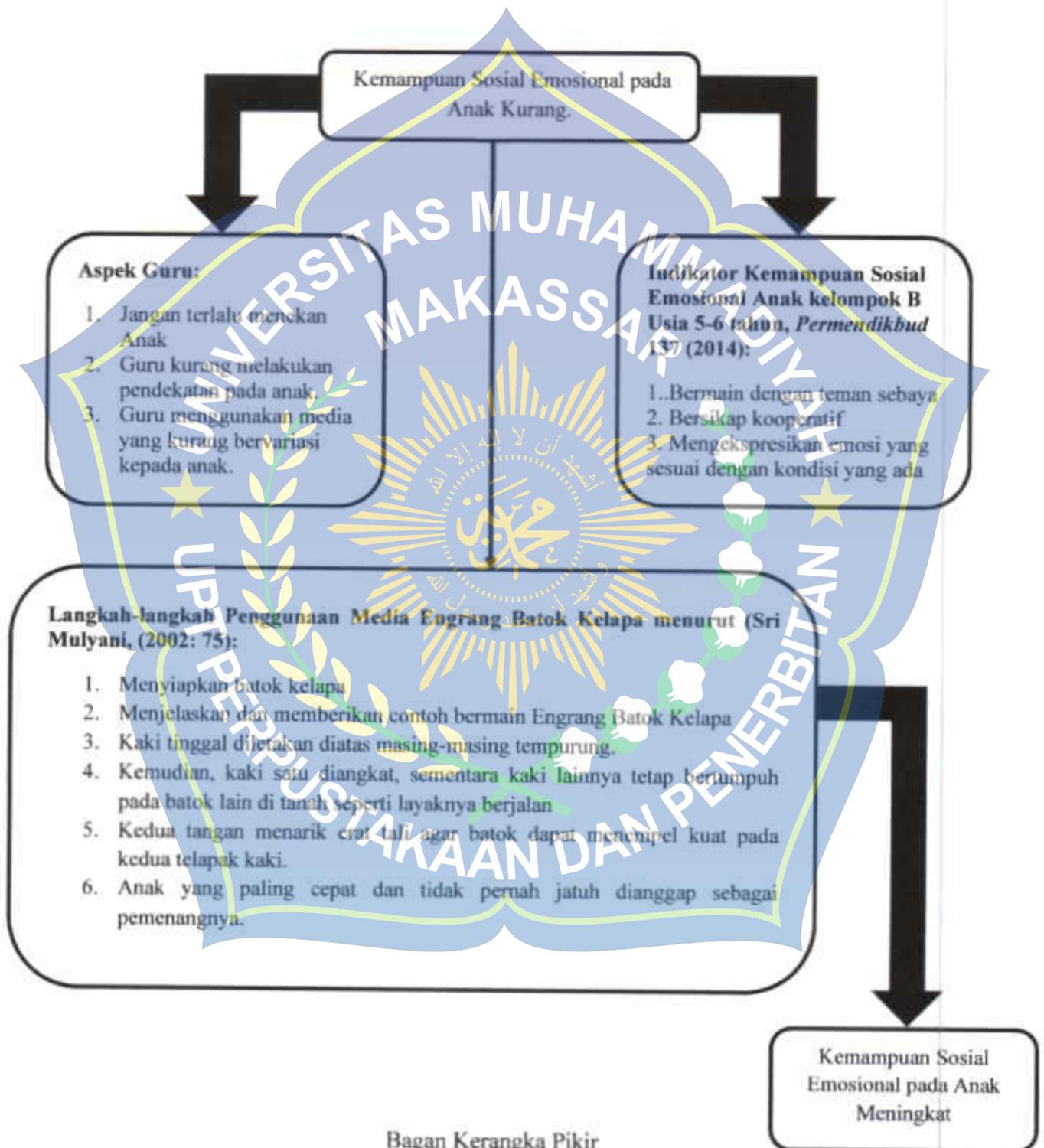
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu kerangka yang digunakan yang digunakan untuk menganalisis dan mencari secara mendalam yang diambil dari konsep tertentu yang telah ditampilkan. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penelitian. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi merupakan suatu tuntutan yang harus dilaksanakan oleh guru sebagai tenaga pendidik dan pengajar. Berbagai kegiatan yang dapat menunjang proses pembelajaran digunakan guru salah satunya dengan memanfaatkan permainan tradisional. Permainan tradisional selain sebagai sarana bermain anak-anak juga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media untuk membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran dalam bentuk yang berbeda yaitu suasana pembelajaran dengan menggunakan sarana permainan tradisional anak. Melalui permainan tradisional dalam pembelajaran di kelas ini diharapkan anak menjadi lebih tertarik dalam

belajar. Setelah anak menjadi tertarik dalam belajar, anak tersebut mengenal jenis-jenis permainan tradisional di sekolah dan anak akan melakukan permainan tradisional di sekolah. Berdasarkan uraian-uraian pada latar belakang penelitian diatas bahwa beberapa anak sosial emosionalnya belum berkembang dalam permainan tradisional, pada saat anak melakukan kegiatan tersebut anak kurang bersemangat dalam rangka mengembangkan sosial emosional anak beberapa macam kegiatan.

Anak yang menguasai kemampuan sosial emosional, diharapkan belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma kelompok, karena kemampuan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan anak untuk memulai dan memiliki hubungan sosial. Adapun alur dari kerangka berpikir 2.1 pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan kelas sebagai berikut: "Jika menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan Kemampuan sosial emosional pada anak pada kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar"



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan "penelitian yang menyangkut masalah-masalah aktual dilakukan oleh para guru yang merupakan pemerhatian kegiatan belajar berupa tindakan diberikan atau diarahkan oleh guru yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperbaiki diri dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional." Wina, (2009: 75). Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian *participation action research* (PAR) pada tingkatan terkecil bersifat kasuistik yang melibatkan proses aktif antara peneliti dengan objek penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah sebagai suatu proses dari pengamatan guru dilapangan dalam upaya memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang dapat meningkatkan proses kegiatan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) di dalamnya mengkaji hubungan antar dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel adalah suatu atribut atau sifat nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

B. Lokasi Penelitian Dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini terletak pada kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar.

2. Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar yang berjumlah 15 anak. Adapun subyek yang melakukan tindakan adalah peneliti, alasan penulis memilih kelas tersebut karena penulis adalah pengajar di kelas tersebut sehingga mempermudah penulis dalam melakukan segala tindakan penelitian.

C. Faktor yang Diselidiki

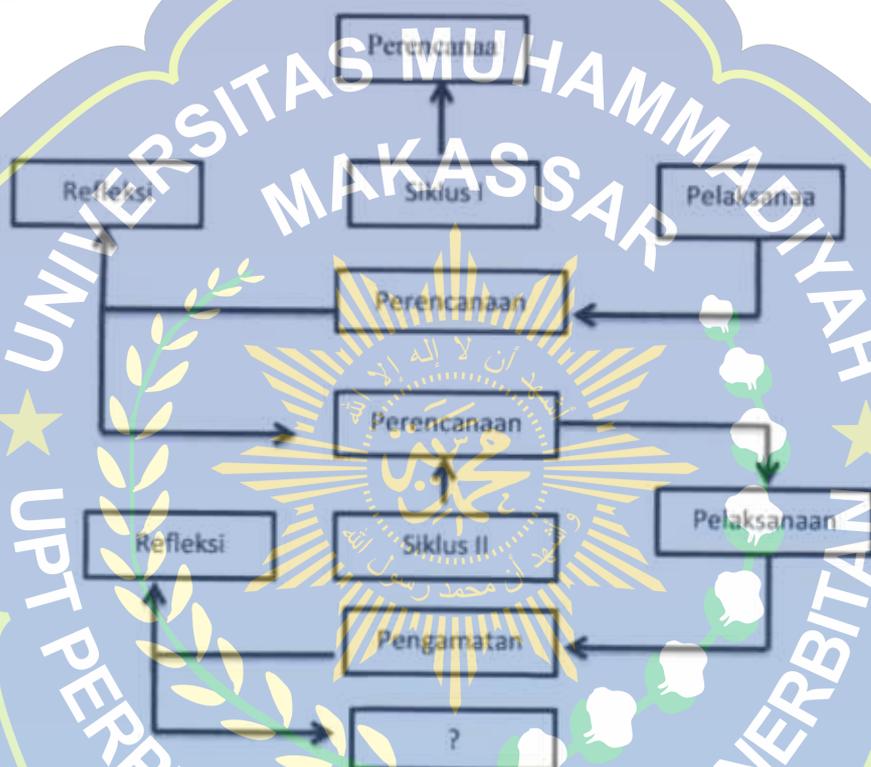
Untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan di atas, ada beberapa faktor yang akan diselidiki pada penelitian ini, yaitu

1. Kurangnya peran guru dalam melaksanakan permainan tradisional serta Kemampuan sosial emosional anak.
2. Kurangnya alat permainan Tradisional.
3. Anak-anak yang masih belum bisa merasakan perasaan yang empati terhadap temannya

D. Prosedur Penelitian

Penelitian merupakan “desain tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitiannya.” Dalam penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Taggart, (1998: 104)

Hasil dari pengamatan kemudian dijadikan dasar sebagai langkah berikutnya, yaitu refleksi. Rancangan penelitian terdiri dari beberapa siklus dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Adapun alur pelaksanaan tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut :



Adapun dalam pelaksanaannya dalam setiap siklus melalui tahapan-tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah yang dilakukan guru ketika memulai tindakannya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah:

- a) Diskusi dengan guru kelas dalam menyusun program pengembangan dan muatan pembelajaran dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang digunakan untuk penelitian siklus I.
- b) Menyiapkan pembelajaran mengenai kemampuan sosial melalui permainan tradisional Egrang Batok Kelapa.
- c) Mempersiapkan instrumen penelitian, media, alat atau lembar penelitian yang digunakan dalam pembelajaran siklus I.

b. Pelaksanaan

Siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada awal pembelajaran permainan tradisional Egrang Batok Kelapa, banyak anak yang lupa bagaimana bekerja sama, menolong, mau berbagi, dan berkomunikasi dengan baik. Pada tahap pelaksanaan ini dilakukan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak melalui bermain, yaitu pada permainan tradisional.

c. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan dan dilaksanakan setiap pembelajaran berlangsung dengan tujuan memperoleh informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

d. Refleksi

Setelah proses pembelajaran, data yang diperoleh selama kegiatan dari lembar observasi dianalisis untuk mengetahui hal apa saja yang harus diperbaiki. Evaluasi hasil tindakan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a) Menggunakan hasil pelaksanaan pada siklus I dengan semua hasil pencapaian indikator yang diharapkan.
- b) Membandingkan dan mendiskusikan hasil observasi dengan pencapaian indikator. Apabila telah tercapai target yang diinginkan maka siklus tindakan dapat berhenti, tetapi jika belum maka siklus tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki tindakan.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi siklus I. Oleh karenanya, observasi dijadikan bahan untuk refleksi dan hasil refleksi pada siklus I dijadikan acuan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Refleksi berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan. Apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan dimana hasil belajar masih rendah. Maka pada dasarnya pelaksanaan siklus II adalah untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan dari siklus I.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Lembar observasi yang diberikan adalah pada setiap siklus. Lembar observasi ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan

sosial anak setelah diberi pembelajaran melalui bermain tradisional. Dalam penelitian ini, instrumen observasi yang digunakan adalah sebagai berikut: *Check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. *Check list* merupakan alat observasi yang praktis untuk digunakan, sebab semua aspek yang akan diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu, Sarwono, Jonathan, (2006).

Peneliti dalam penelitian ini berusaha memilih indikator yang ada dalam keterampilan yang harus dicapai oleh anak kelompok B. Panduan observasi bertujuan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan bermain permainan tradisional. Data yang didapat dari observasi ini memberikan informasi tentang perkembangan sosial emosional anak pada kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar.

a. Instrument Kemampuan Sosial Emosional

Dalam instrument kemampuan sosial emosional untuk mempermudah dalam penilaian terdapat rubrik pedoman pengamatan. Rubrik pedoman pengamatan untuk memberikan nilai pada indikator pencapaian yang dilakukan oleh anak.

b. Instrument Penilaian Aktivitas Guru

Dalam instrument penilaian aktivitas guru dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional Egrang batok kelapa pada kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar, untuk mempermudah dalam penilaian terdapat rubrik pedoman pengamatan penilai aktivitas guru. Rubrik pedoman pengamatan untuk memberikan nilai pada indikator pencapaian yang dilakukan oleh guru.

F. Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan macam data yang diperlukan. Untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas maka teknik yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah "suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung." Sukmadinata, (2009). Pengamatan yang dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung bersama dengan guru kelas. Pengamatan yang dilakukan dari sebelum sampai dengan sesudah diberikan tindakan penelitian dan peneliti mencatat semua hal yang diperlukan maupun yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Peneliti mencatat semua hasil kegiatan yang dicapai anak dalam lembar observasi yang disediakan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan “suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik yang dihimpun dan dipilih sesuai dengan tujuan dan fokus masalah.” Tukiran, (2013). Peneliti menggunakan metode dokumentasi sebagai salah satu alat untuk mendapatkan data seperti sejarah singkat di Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar. Adapun sarana dan prasarana sekolah, jumlah guru, jumlah anak, perkembangan sosial emosional anak, keadaan gedung sekolah, dan lain sebagainya.

G. Tehnik Analisis Data

Analisis data dari hasil observasi yang telah terkumpul digunakan teknik analisis data. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari setiap pelaksanaan siklus dianalisis menggunakan teknik persentase. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selanjutnya dapat dihitung dengan persentase.

Kegiatan analisis data ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan social emosioanal anak melalui permainan tradisional berdasarkan lembar observasi. Semua data yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi dirangkum dalam satu rangkuman perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional Egrang batok kelapa dan dianalisis dengan membandingkan perkembangan sosial emosional anak yang

seharusnya dicapai dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang digunakan yaitu:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu informasi yang berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman terhadap sesuatu, pandangan atau sikap anak terhadap metode belajar yang baru yang dapat dianalisis secara kualitatif.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang dapat dianalisis secara deskriptif menggunakan analisis statistik deskriptif (menghitung rata-rata perkembangan anak berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar observasi). Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang mencoba menggambarkan keadaan yang sebenarnya dan dideskripsikan dalam bentuk narasi sesuai hasil pengamatan. Data juga dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari perlakuan yang diberikan guru. Tujuannya yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa rumus yang digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif sederhana untuk mencari persentase, mengacu pada pendapat Anas sujiono (2006:43), yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Tabel3.5

Tabel Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria
76%–100%	BSB
51% -75%	BSh
26% -50%	MB
0% -25%	BB

2. Indikator Hasil Belajar

Dalam penelitian ini indikator keberhasilan adalah meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar. Peningkatan kemampuan sosial emosional anak yang dimaksud adalah mengenali emosi diri, mengelola emosi, mengenali emosi orang lain, membina hubungan. Keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan sosial emosional anak kearah yang lebih baik. Menurut Arikunto (2010: 192), keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 70% atau lebih mendapat nilai dengan kriteria baik. Penetapan nilai 70 didasarkan atas hasil diskusi dengan guru kelas kelompok B yang digunakan di TK Aisyiyah Layang Selatan Kecamatan Bontoala Kota Makassar.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

I. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Kecamatan Bontoala Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I Tahun Ajaran 2020/2021. Lokasi TK cukup strategis, dekat dengan jalan poros sehingga mudah dijangkau kendaraan. Lokasi TK juga langsung terlihat dari arah jalan poros karena letaknya yang tidak tersembunyi. TK Aisyiyah Kecamatan Bontoala Kota Makassar, terletak di daerah perkotaan yang mana banyak terdapat anak-anak usia 5-6 tahun yang membutuhkan pendidikan sehingga banyak anak yang disekolahkan di sekolah tersebut. Untuk sarana dan prasarana dari sekolah ini cukup memadai dengan fasilitas bermain indoor maupun outdoor dengan jumlah peserta didik yang diteliti pada kelompok B yaitu 11 orang anak dan guru kelasnya yaitu 1 orang.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Data Hasil Tindakan Siklus 1 Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Pada Anak Kelompok B

Penelitian tindakan kelas pada siklus I pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 23 November 2021 dengan waktu dimulai dari pukul 08.00 menggunakan tema binatang/ sub tema binatang peliharaan/ sub-sub tema kelinci dan pada tanggal 24 November 2022 menggunakan tema binatang/ sub tema binatang peliharaan/ sub-sub tema bebek yang dideksripsikan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

- 1) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Membuat Lembar Kerja Anak
- 3) Menyusun alat evaluasi pembelajaran
- 4) Mempersiapkan media pembelajaran untuk bermain permainan tradisional Egrang Batok Kelapa
- 5) Guru menyanyikan lagu sesuai Tema
- 6) Guru mulai menjelaskan cara bermain Egrang Batok Kelapa
- 7) Peneliti menyediakan catatan dan alat dokumentasi

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

1). Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I

- a) Berdoa sebelum belajar
- b) Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- c) Melakukan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rancangan
- d) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- e) Guru menjelaskan macam-macam permainan tradisional
- f) Guru menerangkan tata cara bermain Egrang Batok Kelapa, mengenalkan permainan dan mempraktekkan tata cara bermain Egrang batok kelapa
- g) Sementara guru mengamati dan menilai permainan yang dilakukan oleh setiap anak.

Kegiatan Awal

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 23 November 2021 Kegiatan awal mulai pukul 08.00 pagi anak berbasis di depan kelas melakukan senam pagi selama 10 menit kemudian anak masuk diruangan untuk melaksanakan shalat dhuha selepas melakukan kegiatan shalat dhuha

dilanjutkan dengan pembacaan doa dan melakukan aktivitas seni seperti bernyanyi selama 30 menit dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini sebelum memulai kegiatan pembelajaran pertama-tama guru menjelaskan dulu berbagai jenis permainan tradisional, lalu memperlihatkan salah satu permainan tradisional yang akan digunakan pada kegiatan inti tersebut, dan guru mulai mempraktikkan tata cara permainan tradisional egrang batok kelapa tersebut agar anak mudah memahami cara menggunakan egrang batok kelapa tersebut. Setelah itu, guru menunjuk satu persatu anak tampil kedepan untuk mempraktikkan permainan egrang batok kelapa tersebut. Adapun kegiatan egrang batok kelapa yang dilakukan dalam kegiatan yaitu egrang batok kelapa cara biasa, yang dimana anak dibagi menjadi dua kelompok dari dua kelompok terdiri dari masing-masing satu orang anak. Satu persatu menggunakan egrang batok kelapa tersebut melangkah dari garis *start* sampai *finish* selama 10 menit. Setelah kegiatan selesai di lanjutkan dengan kegiatan mewarnai di masing-masing majalah anak. Pada kegiatan inti ini ada beberapa anak yang menunjukkan 3 aspek indikator yaitu; a). anak belum mampu bermain dengan teman sebaya dalam hal ini masih terlihat oleh anak dimana ketika disandingkan dengan teman lainnya anak justru menolak dan ingin disandingkan dengan teman seakrabnya. b). Bersikap kooperatif dalam kegiatan inti ini anak belum mampu menunjukkan sikap kooperatif/kerja sama dikarenakan kegiatan yang dilakukan yaitu

permainan egrang batok kelapa dilakukan secara individual jadi, belum tampak sikap kerja sama anak. c). Mengekspresikan emosi, dari 15 anak ada sebagian anak mulai menunjukkan ekspresi marah ketika tidak dapat menggunakan egrang batok kelapa tersebut dan perasaan senang ketika mampu menggunakan egrang batok kelapa tersebut.

Kegiatan Istirahat

Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian berdoa sebelum makan dan sesudah makan beserta artinya, setelah selesai makan anak di ajak oleh guru membuang sampah pada tempatnya lalu boleh keluar kelas untuk bermain selama 10 menit.

Kegiatan Akhir

★ Pada kegiatan akhir dilakukan dengan setelah proses belajar mengajar dan anak di ajak duduk rapi bentuk lingkaran dan guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang dilakukan tadi setelah itu membaca doa pulang beserta artinya dan memberikan pesan dan nasihat kepada anak.

- 2). Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II
 - a) Berdoa sebelum belajar
 - b) Melakukan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan (RPPH)
 - c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - d) Guru kembali menerangkan tata cara bermain egrang batok kelapa, mengenalkan dan mempraktikkan

- e) Guru meminta anak satu persatu sebanyak berapa anak untuk mempraktekkan permainan egrang batok kelapa
- f) Sementara guru mengamati dan menilai permainan yang dilakukan oleh setiap anak, dan manakah yang lebih tepat, terampil dan mampu bekerja sama

Kegiatan awal

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 24 November 2021, Kegiatan awal mulai pukul 08.00 pagi anak berbasis di depan kelas melakukan senam pagi selama 10 menit kemudian anak masuk diruangan untuk melaksanakan shalat dhuha selepas melakukan kegiatan shalat dhuha dilanjutkan dengan pembacaan doa dan melakukan aktivitas seni seperti bernyanyi selama 30 menit dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini, guru mengulangi kegiatan yang dilakukan dimana guru masih menjelaskan tata cara bermain egrang batok kelapa tersebut. Setelah mempraktekkan didepan anak, guru kembali menunjuk anak satu persatu maju kedepan untuk mempraktekkan kembali cara bermain egrang batok kelapa tersebut. Adapun kegiatan egrang batok kelapa yang dilakukan dalam kegiatan yaitu egrang batok kelapa cara biasa dimana anak dibagi menjadi dua kelompok dari dua kelompok terdiri dari masing-masing satu orang anak. Satu persatu anak menggunakan egrang batok kelapa tersebut melangkah dari garis *start* sampai *finish* selama 10 menit. Setelah kegiatan

		I	II				
01.	BL	4	4	8	4	27%	Belum berkembang
02.	SG	7	7	14	7	46,6%	Mulai berkembang
03.	IKM	4	4	8	4	27%	Belum berkembang
04.	AFR	5	5	10	5	33,3%	Mulai berkembang
05.	AMR	3	3	6	3	20%	Belum berkembang
06.	UWS	3	3	6	3	20%	Belum berkembang
07.	HFZ	9	9	18	9	60%	Berkembang sesuai harapan
08.	ARN	6	6	12	6	40%	Mulai berkembang
09.	RZ	5	5	10	5	33,3%	Mulai berkembang
10.	KYS	5	5	10	5	33,3%	Mulai berkembang
11.	HSL	7	7	14	7	47%	Mulai berkembang
12.	AF	6	6	12	6	40%	Mulai berkembang
13.	NL	4	4	8	4	27%	Belum berkembang
14.	ADN	6	6	12	6	40%	Mulai berkembang
15.	NHD	4	4	8	4	27%	Belum berkembang
Rata-rata						34%	Mulai berkembang

Dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui Permainan tradisional egrang batok kelapa pada anak kelompok B dapat diketahui pada siklus 1 menggambarkan bahwa dari 15 anak ada 6 anak yang memiliki kriteria belum berkembang (BB), sebanyak 8 anak mulai berkembang (MB), dan sebanyak 1 anak berkembang sesuai harapan (BSH). Dalam tiga aspek indikator yang diamati bahwa dalam bermain dengan teman sebaya anak masih memilih teman yang akan disandingkan dengan dirinya, bersikap kooperatif anak belum mampu menunjukkan sikap kooperatif dikarenakan dalam kegiatan tersebut dilakukan secara individu, sedangkan mengekspresikan emosi anak mulai menunjukkan sikap marah, senang, dan kesal ketika sedang melakukan kegiatan permainan tersebut.

Dari tabel hasil observasi peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional egrang batok kelapa pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan pada siklus I di atas, maka untuk lebih memperjelas maka disimpulkan melalui tabel 4.2 rekapitulasi hasil observasi siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi siklus 1, Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Melalui Permainan Egrang Batok Kelapa

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Belum berkembang	6	40%
2.	Mulai berkembang	8	53%%
3.	Berkembang sesuai harapan	1	7%
4.	Berkembang sangat baik	-	-

Dari tabel diatas hasil dari rekapitulasi siklus 1, dapat diperoleh dengan keterangan bahwa anak yang memiliki kriteria belum berkembang (MB) berjumlah 6 orang anak dengan persentase 40%, dan sebanyak 8 orang anak dengan persentase 53% berada pada kategori mulai berkembang, dan 1 orang anak dengan persentase 7% berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Jadi pada siklus 1 peningkatan kemampuan sosial emosional anak memperoleh rata-rata 34% di kategorikan mulai berkembang.

2. Observasi Guru

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti mengobservasi kegiatan guru dalam kegiatan belajar mengajar, hasil observasi pada keterampilan guru dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak melalui permainan tradisional menggunakan media Egrang Batok Kelapa diobservasi menggunakan instrument lembar observasi guru yang telah dilampirkan pada lembar lampiran instrument pelaksanaan kegiatan belajar dengan menceklis B,C atau K. Berikut ini uraian observasi untuk guru adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menata lingkungan
- 2) Guru menyiapkan alat dan bahan
- 3) Guru menentukan tema yang akan diajarkan melalui permainan tradisional
- 4) Guru menjelaskan bagaimana aturan serta cara memainkan permainan tradisional
- 5) Guru membagi anak dalam kelompok

- 6) Guru membagi alat permainan kepada masing-masing kelompok
- 7) Guru memulai permainan tradisional tersebut
- 8) Guru mendampingi anak ketika melakukan permainan tradisional
- 9) Guru melakukan diskusi dengan anak

Berikut dibawah ini merupakan tabel hasil penilaian terhadap guru

4.3 Tabel Hasil Penilaian Guru

No	Uraian Penilaian	Penilaian			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menata lingkungan	v			
2	Guru menyiapkan alat dan bahan			v	
3	Guru menentukan tema yang akan diajarkan melalui permainan tradisional	v			
4	Guru menjelaskan bagaimana aturan serta cara memainkan permainan tradisional	v			
5	Guru membagi anak dalam kelompok	v			
6	Guru membagi alat permainan kepada masing-masing kelompok	v			
7	Guru memulai permainan tradisional tersebut	v			
8	Guru mendampingi anak ketika melakukan permainan tradisional	v			
9	Guru melakukan diskusi dengan anak	v			
Jumlah		8	-	1	
Persentase		88,8%	-	11,1%	

d. Tahap Refleksi Siklus 1

- 1) Kegiatan dan indikator sesuai dengan tingkat perkembangan anak
- 2) Materi yang disajikan sesuai dengan keinginan anak
- 3) Alat penilaian sesuai dengan tingkat perkembangan anak

- 4) Metode yang digunakan bervariasi dan sesuai dengan materi yang menunjukkan ketertarikan anak pada kegiatan
- 5) Anak melakukan hal baru pada proses pembelajaran
- 6) Anak cukup antusias dalam kegiatan materi

2. Data Hasil Penelitian Siklus II Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Pada Anak Kelompok B

Proses tindakan siklus II terdiri dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua, yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Siklus II pada tanggal 29 November 2021 menggunakan tema tentang Binatang/subtema Binatang peliharaan/sub-subtema Kucing sedangkan pada tanggal 01 Desember 2021 menggunakan tema binatang/subtema/binatang peliharaan/sub-sub tema bebek. Jumlah anak yang hadir ketika kegiatan pembelajaran pada 29 November 2021 adalah sebanyak 15 anak pada kelompok B dan jumlah anak yang hadir pada kegiatan pembelajaran 01 Desember adalah sebanyak 15 anak.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

- 1) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Membuat Lembar Kerja Anak
- 3) Menyusun alat evaluasi pembelajaran

- 4) Mempersiapkan media pembelajaran untuk bermain permainan tradisional Egrang Batok Kelapa
- 5) Guru menyanyikan lagu sesuai Tema
- 6) Guru mulai menjelaskan cara bermain Egrang Batok Kelapa
- 7) Peneliti menyediakan catatan dan alat dokumentasi

b. Tahap pelaksanaan Tindakan

- 1). Siklus I Pertemuan pertama
 - a) Guru menjelaskan macam-macam permainan tradisional
 - b) Melakukan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
 - c) Berdoa sebelum belajar
 - d) Membagi secara kelompok dan meminta setiap kelompok untuk mempraktekkan
 - e) Sementara guru mengamati dan menilai permainan yang dilakukan oleh setiap anak, dan anak manakah yang lebih tepat, terampil dan mampu berkerjasama

Berikut adalah rincian kegiatan pembelajaran yang dilakukan :

Kegiatan awal

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 29 November 2021 Kegiatan awal pukul 08.00 pagi anak berbasis di depan kelas melakukan senam pagi selama 10 menit kemudian anak masuk diruangan untuk

melaksanakan shalat dhuha selepas melakukan kegiatan shalat dhuha dilanjutkan dengan pembacaan doa dan melakukan aktivitas seni seperti bernyanyi selama 30 menit dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini, guru melakukan kegiatan bermain estafet egrang batok kelapa dimana dalam kegiatan ini anak dibagi menjadi dua kelompok. Dalam satu kelompok terdiri dari 3 orang anak. Adapun cara bermain dalam kegiatan ini guru pertama-tama memberikan instruksi dan arahan kepada anak. Dimana dalam kegiatan bermain estafet egrang batok kelapa tersebut dari anak 1,2 dan 3. Anak satu menuju anak kedua sambil berjalan memakai egrang tersebut, dan dilanjut anak kedua berjalan menuju ke anak ketiga dan anak ketiga tersebut berjalan sampai garis *finish*. Adapun kegiatan yang dilakukan selama 15 menit. Setelah kegiatan selesai dilanjut dengan kegiatan menggambar pada masing-masing anak. Pada kegiatan inti ini yang terlihat dari 3 aspek indikator yaitu : a). Bermain dengan teman sebayanya, dimana anak sudah tidak memilih teman yang akan disandingkan dengannya dan mulai mengikuti arahan guru. b). Bersikap kooperatif dimana hal ini terlihat dalam kegiatan bermain dalam estafet egrang batok kelapa dimana anak berusaha mencapai garis *finish* dengan kerja sama antar anak. c). mengekspresikan emosi yang terlihat dalam kegiatan ini anak sudah menunjukkan ekspresi senang ketika melakukan permainan tersebut yang

dimana awalnya anak hanya diam saja ketika melakukan kegiatan tersebut.

Kegiatan marah dan kesal ketika kalah dalam permainan

Kegiatan istirahat

Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian berdoa sebelum makan dan sesudah makan beserta artinya setelah selesai makan anak di ajak oleh guru membuang sampah pada tempatnya lalu boleh keluar kelas untuk bermain selama 10 menit.

Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir dilakukan dengan setelah proses belajar mengajar dan anak di ajak duduk rapi bentuk lingkaran dan guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang dilakukan tadi setelah itu membaca doa pulang beserta artinya dan memberikan pesan dan nasihat kepada anak.

- 2). Pelaksanaan Siklus II pertemuan II
 - a) Berdoa sebelum belajar
 - b) Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
 - c) Guru menjelaskan macam-macam permainan tradisional
 - d) Melakukan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rancangan
 - e) Membagi secara kelompok dan meminta setiap kelompok untuk mempraktekkan

- f) Sementara guru mengamati dan menilai permainan yang dilakukan oleh setiap anak, dan anak manakah yang lebih tepat, terampil dan mampu berkerjasama

Kegiatan awal

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 01 desember 2021, Kegiatan awal pukul 08.00 pagi anak berbasis di depan kelas melakukan senam pagi selama 30 menit kemudian anak masuk diruangan untuk melakukan aktivitas seni seperti bernyanyi kemudian berdoa selama 30 menit dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan inti ini anak sudah mampu bermain dengan teman sebayanya, dapat bersifat kooperatif bekerja sama dalam permainan untuk menang

Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini, guru kembali mengulangi kegiatan yang dilakukan yaitu kegiatan bermain estafet egrang batok kelapa dimana dalam kegiatan ini anak dibagi menjadi dua kelompok. Dalam satu kelompok terdiri dari 3 orang anak. Adapun cara bermain dalam kegiatan ini guru pertamanya memberikan instruksi dan arahan kepada anak. Dimana dalam kegiatan bermain estafet egrang batok kelapa tersebut dari anak 1,2 dan 3. Anak satu menuju anak kedua sambil berjalan memakai egrang tersebut, dan dilanjut anak kedua berjalan menuju ke anak ketiga dan anak ketiga tersebut berjalan sampai garis finish. Adapun kegiatan yang dilakukan selama 15 menit. Setelah kegiatan selesai dilanjut dengan kegiatan menebalkan angka dan huruf pada

masing-masing anak. Pada kegiatan ini yang terlihat dari 3 aspek indikator yaitu : a). Bermain dengan teman sebayanya, dimana anak sudah tidak memilih teman yang akan disandingkan dengannya dan sudah mampu mengikuti arahan guru. b). Bersikap kooperatif dimana hal ini terlihat dalam kegiatan bermain dalam estafet egrang batok kelapa dimana anak berusaha mencapai garis *finish* dengan kerja sama antar anak. c). mengekspresikan emosi yang terlihat dalam kegiatan ini anak sudah menunjukkan ekspresi senang ketika melakukan permainan tersebut yang dimana awalnya anak hanya diam saja ketika melakukan kegiatan tersebut. Kegiatan marah dan kesal ketika kalah dalam permainan

Kegiatan istirahat

Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian berdoa sebelum makan dan sesudah makan beserta artinya setelah selesai makan anak di ajak oleh guru membuang sampah pada tempatnya lalu boleh keluar kelas untuk bermain selama 10 menit.

Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir dilakukan dengan setelah proses belajar mengajar dan anak di ajak duduk rapi bentuk lingkaran dan guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang dilakukan tadi setelah itu membaca doa pulang beserta artinya dan memberikan pesan dan nasihat kepada anak.

c. Tahap pengamatan (Observasi)

1). Observasi Anak

Tahap ini merupakan tahap yaitu peneliti dapat meneliti tujuan kegiatan yang telah dicapai anak. Tahap ini dilakukan bersama-sama dengan kegiatan pembelajaran, dalam penelitian ini tahap observasi dilakukan untuk memperoleh data bagaimana kegiatan belajar mengajar serta kesungguhan anak dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Adapun indikator yang difokuskan untuk diobservasi adalah bermain dengan teman sebaya, bermain kooperatif, dan mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada.

Untuk mengetahui perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak dengan pencapaian belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut :

Tabel 4.5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Anak Kelompok B Penelitian Siklus II pertemuan 1 dan II

No	Nama	Peningkatan sosial emosional		Jumlah	Rumus rata-rata	persentase	Keterangan
		I	II				
01.	BL	11	11	22	11	73%	Berkembang sesuai harapan
02.	SG	12	11	23	11,5	77%	Berkembang sangat baik
03.	IKM	11	10	21	10,5	70%	Berkembang sesuai harapan
04.	AFR	10	10	20	10	67%	Berkembang sesuai harapan
05.	AMR	10	10	20	10	67%	Berkembang sesuai harapan
06.	UWS	10	10	20	10	67%	Berkembang sesuai harapan
07.	HFZ	12	12	24	12	80%	Berkembang sangat baik
08.	ARN	8	8	16	8	53,3%	Berkembang sesuai harapan
09.	RZ	12	12	24	12	80%	Berkembang sangat

							baik
10.	KYS	8	8	16	8	53.3%	Berkembang sesuai harapan
11.	HSL	12	12	24	12	80%	Berkembang sangat baik
12.	AF	9	11	20	10	67%	Berkembang sesuai harapan
13.	NL	12	12	24	12	80%	Berkembang sangat baik
14.	ADN	10	10	20	10	67%	Berkembang sesuai harapan
15.	NHD	10	10	20	10	67%	Berkembang sesuai harapan
Rata-rata						70%	Berkembang sesuai harapan

Berdasarkan Kemampuan Sosial dan Emosional Melalui Media Egrang Batok Kelapa, dapat diketahui bahwa pada anak kelompok B pada siklus 2 menggambarkan bahwa 15 anak ada 10 anak yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan(BSH) dan ada 5 anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik (BSB). Adapun dalam 3 aspek indikator yang dimana anak sudah mampu bermain dengan teman sebaya tanpa memilih temannya lagi, anak sudah mampu melakukan kegiatan bekerja sama dengan teman dan

didukung dari kegiatan estafet egrang batok kelapa, sedangkan dalam kegiatan bermain anak sudah mampu mengekspresikan emosi pada saat kegiatan berlangsung baik dalam keadaan sedih, marah, kesal dan senang dalam bermain

Dari tabel hasil observasi peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan di siklus 2 di atas, maka untuk lebih memperjelas maka disimpulkan melalui tabel 4.5 rekapitulasi hasil observasi siklus 2 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi siklus 1, Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Melalui Permainan Egrang Batok Kelapa

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Belum berkembang	-	-
2.	Mulai berkembang	-	-
3.	Berkembang sesuai harapan	10	67%
4.	Berkembang sangat baik	5	33%

Dari tabel diatas hasil dari rekapitulasi siklus 1, dapat diperoleh dengan keterangan bahwa anak yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan berjumlah 10 orang anak dengan persentase 67%, dan sebanyak 5 orang anak dengan persentase 33% berada pada kategori berkembang sangat baik. Jadi pada siklus 2 peningkatan kemampuan sosial emosional anak memperoleh rata-rata 77% di kategorikan mulai berkembang

2). Tahap Observasi Guru

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti mengobservasi kegiatan guru dalam kegiatan belajar mengajar, hasil observasi pada keterampilan guru dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak melalui permainan tradisional menggunakan media Egrang Batok Kelapa diobservasi menggunakan instrument lembar observasi guru yang telah dilampirkan pada lembar lampiran instrument pelaksanaan kegiatan belajar dengan meneeclis Ya atau Tidak. Berikut ini uraian observasi untuk guru adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menata lingkungan
- 2) Guru menyiapkan alat dan bahan
- 3) Guru menentukan tema yang akan diajarkan melalui permainan tradisional
- 4) Guru menjelaskan bagaimana aturan serta cara memainkan permainan tradisional
- 5) Guru membagi anak dalam kelompok
- 6) Guru membagi alat permainan kepada masing-masing kelompok
- 7) Guru memulai permainan tradisional tersebut

- 8) Guru mendampingi anak ketika melakukan permainan tradisional
- 9) Guru melakukan diskusi dengan anak

Berikut tabel 4.6 dibawah ini hasil penilaian observasi guru yaitu:

No	Uraian Penilaian	Penilaian			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menata lingkungan	√			
2	Guru menyiapkan alat dan bahan			√	
3	Guru menentukan tema yang akan diajarkan melalui permainan tradisional	√			
4	Guru menjelaskan bagaimana aturan serta cara memainkan permainan tradisional	√			
5	Guru membagi anak dalam kelompok	√			
6	Guru membagi alat permainan kepada masing-masing kelompok	√			
7	Guru memulai permainan tradisional tersebut	√			
8	Guru mendampingi anak ketika melakukan permainan tradisional	√			
9	Guru melakukan diskusi dengan anak	√			
	Jumlah	8		1	
	Persentase	88,8%		11,1%	

d. Tahap refleksi

Setelah menganalisa hasil observasi pada siklus ketiga dapat disimpulkan bahwa kemampuan keterampilan sosial anak sejak dini telah mencapai peningkatan yang diharapkan. Indikator penilaian sebagaimana yang telah ditetapkan telah mencapai kriteria yang diharapkan. Kemampuan anak dalam bekerja sama telah berkembang sesuai harapan dan dengan perkembangan sangat baik. Oleh karena itu, penelitian ini dihentikan pada siklus II karena

telah mencapai harapan yang diinginkan yaitu kemampuan atau keterampilan anak dalam bermain dengan teman sebaya, bersikap kooperatif, dan mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada di TK Aisyiyah Kecamatan Bontoala Kota Makassar menggunakan permainan tradisional Egrang Batok Kelapa

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini melalui permainan tradisional egrang batok kelapa telah berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu 70% dengan demikian, pelaksanaan tindakan dalam peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional egrang batok kelapa tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya

Data hasil rekapitulasi siklus I dan siklus II Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Layang Selatan.

Tabel 4.5 hasil rekapitulasi data siklus I dan siklus II

No	Siklus	Pencapaian Indikator			
		I	II	Rata-rata persentase	Kriteria
1.	Siklus 1	34%	34%	34%	MB
2.	Siklus 2	70%	70%	70%	BSH

Dari data diatas, yang telah dijelaskan, pada rekapitulasi data siklus I persentase yang diperoleh 34% dengan kriteria mulai berkembang (MB) dan data siklus II persentase yang diperoleh 70% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

B. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelompok B di TK Aisyiyah Kecamatan Bontoala Kota Makassar yang sudah dilakukan selama 4 kali pertemuan yang terbagi menjadi 2 Siklus, yaitu siklus I dilakukan selama 2 kali pertemuan dan siklus II yang dilakukan selama 2 kali pertemuan bahwa dalam permainan tradisional Egrang Batok Kelapa dapat meningkatkan aspek keterampilan sosial emosional anak dilihat dari kemampuan sosial emosional anak, di tinjau dari tiga aspek dari siklus I yaitu: a) bermain dengan teman sebaya : pada siklus ini anak masih memilih teman untuk melakukan kegiatan permainan tersebut dan masih butuh arahan oleh guru. b) Bersikap kooperatif : dalam aspek ini anak belum menunjukkan sikap kooperatif karena kegiatannya masih dilakukan perindividu. c) Mengekspresikan emosi : dalam aspek ini anak sudah menunjukkan ekspresi senang ketika bermain.

Pada siklus 2 ditinjau dari 3 aspek yaitu ; a). Bermain dengan teman sebaya : anak tidak lagi memilihh teman dan mampu menerima arahan dan instruksi dari guru. b), bersikap kooperatif : anak sudah mampu bekerja sama dengan temannya dikarenakan kegiatannya yang dilakukan dalam bentuk

kegiatan estafet egrang batok kelapa. Pada kegiatan bermain estafet egrang batok kelapa tersebut dari anak 1,2 dan 3 tiap kelompok. Anak yang pertama menuju anak kedua sambil berjalan memakai egrang tersebut, dan dilanjut dari anak kedua berjalan menuju ke anak ketiga dan anak ketiga tersebut berjalan sampai garis finish. c). Mengekspresikan emosi : dalam aspek ini beberapa anak mampu menunjukkan ekspresi kesal dan marah saat kalah dalam bermain, dan beberapa anak mengekspresikan rasa senang ketika menang.

Adapun hasil yang diperoleh melalui kegiatan permainan tradisional Egrang Batok Kelapa dapat dilihat dari rata-rata hasil observasi yang menunjukkan kemampuan sosial emosional anak pada siklus I mencapai 34% dan pada siklus II mencapai 70%. Jadi pada presentasi 70% telah mencapai target dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

Secara umum persentase kemampuan sosial emosional anak pada siklus I masih belum memenuhi indikator keberhasilan. Berdasarkan pada kekurangan siklus I dalam kegiatan bermain egrang batok kelapa dalam bentuk model biasa yang dilakukan anak secara perindividu. Sehingga kemampuan sosial emosional anak dalam bermain dengan teman sebaya, bersikap mampu bekerjasama (Kooperatif), dan kemampuan mengekspresikan emosi masih tahap perkembangan BB (Belum Berkembang). Maka dari itu, peneliti berusaha membuat perencanaan yang lebih menarik pada kegiatan pembelajaran siklus II yaitu dengan melakukan permainan tradisional Egrang Batok Kelapa dalam bentuk kegiatan estafet agar kemampuan sosial

emosional anak dalam bermain dengan teman sebaya, bersikap mampu bekerjasama (Kooperatif), dan kemampuan mengekspresikan emosi dapat terlihat.

Berdasarkan indikator keberhasilan kemampuan sosial dan emosional anak dapat meningkat bila anak mampu bermain dengan teman sebaya dengan sangat baik tanpa arahan dari guru, anak mampu berkerja sama dengan teman dengan baik tanpa arahan dari guru, dan anak mampu menunjukkan ekspresi emosi (senang, sedih, antusias) sesuai yang diharapkan saat bermain dengan teman. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peningkatan kemampuan sosial dan emosional anak usia dini TK Aisyiyah Kecamatan Bontoala Kota Makassar dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional Egrang Batok Kelapa.

Hasil analisis data PTK membuktikan bahwa pemberian tindakan melalui permainan egrang batok kelapa mampu meningkatkan sosial emosional anak. Peningkatan tersebut dinyatakan signifikan, hal ini teramati pula pada hasil refleksi yang didukung oleh teori dari hasil penelitian Qoyyimah (2016: 3) hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang bermanfaat bagi anak, dan banyak pula perkembangan yang dapat ditingkatkan dalam permainan tradisional tersebut, salah satunya perkembangan sosial emosional yang dapat dikembangkan pada anak, untuk melatih kerjasama anak, emosi anak ketika bermain, dan interaksi antara satu anak dengan yang lain.

Sedangkan itu menurut Piaget dalam Khadijah (2012: 135) permainan ialah alat media yang meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Kemudian Dewey dalam Montolalu dkk (2009:17) percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna dan konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebayanya saat bermain.

Pada permainan tradisional egrang dapat melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran . ketika anak didik melakukan aktivitas tersebut, maka akan memberikan kesempatan kepada anak dalam melatih kemampuan sosial emosional. Baik dalam kemampuan bersosialisasi dengan teman sebayanya, kemampuan untuk belajar bekerja sama engan teman dan kemampuan anak dalam mengekspresikan emosi saat permainan berlangsung. Oleh karena itu, permainan tradisional egrang batok kelapa terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, selanjutnya peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa melalui permainan tradisional dengan menggunakan media Engrang Batok Kelapa dapat meningkatkan aspek sosial dan emosional anak yang terlihat dari hasil penelitian pada siklus I perkembangan sosial dan emosional anak hanya mencapai 34% dan pada siklus II mencapai 70%. Jadi pada presentasi 70% telah mencapai target dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sehingga dapat disimpulkan bahwa media Egrang Batok efektif digunakan untuk mengembangkan sosial dan emosional anak Usia Dini.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil temuan peneliti pada penelitian ini, selanjutnya dapat diberikan beberapa saran yang mungkin dapat berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka disarankan beberapa hal :

Bagi guru agar lebih memperhatikan memperhatikan kendala-kendala yang dialami oleh anak dan dapat kiranya memberitahukan langkah-langkah yang baik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menguasai mata pelajaran sesuai tema yang diajarkan dan anak tidak mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta; Rinena Cipta.
- Agustin 2013. *Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model problem based learning*. Journal of elemetary education.
- Acep yoni, dkk. 2010 *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta : Familia
- Beaty Janice J, 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada media Group).
- Bangsawan P. Ratu 2012 *direktori permainan tradisional*. Dinas pendidikan, pemuda olahraga dan pariwisata, banyuwangi.
- Desmita, 2005. *Psikologi perkembangan* (Bandung : Remaja Rosdakarya).
- Dharmamulya putri 2016. Bab II TINJAUAN PUSTAKA. Di akses pada 29 januari 2022, dari [https:// eprints.umm.ac.id](https://eprints.umm.ac.id)
- Erikson 2010. *Childhood and society*. Yogyakarta : pustaka belajar.
- Elfiadi 2016. *Bermain dan permainan bagi Anak Usia Dini*. Dalam Itiqan,(Lhokseumawe: STAIN Malikussaleh Lhokseumawe dan penerbit jurusan Tarbiyah STAIN Malikussaleh Lhokseumawe)
- Fadhillah Muhammad 2012. *Desain pembelajaran PAUD : Tinjauan teoritik dan praktik*. Jogjakarta Ar-ruzz media
- Husnul Hadi dkk, 2017, *Ketrampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Di Kota Surakarta*, Jurnal Ilmiah PENJAS
- Hurlock (2012). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (terjemahan)*. Jakarta; Erlangga.
- Khadijah. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Pra sekolah*. Bandung; Citapustaka Media Perintis
- Krismawati Yeni 2014. *Teori Psikologi Perkembangan Erik H. Erikson dan Manfaatnya*,(Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen.
- Laksmitaningrum 2017. *Keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjaskes di sekolah dasar negeri sekecamatan ngaglik kabupaten sleman*.
- Mantolalu. BFF. 2009. *Bermain dan permainan*. Jakarta Universitas terbuka
- Mulyani,subagiyo.(2016).Kajianteoripermainantradisional<https://eprints.umm.ac.id/39370/3/BAB%20II.pdf>. Diakses pada 10 oktober 2021. Pukul 10.45

- Musfiroh T. (2005). *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas
- mulyani Sri 2002 *perkembangan Anak usia ini pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta : kencana Prenada media
- Mildred Parten, 2001. *Metodologi penelitian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Nurmalitasari Femmi, 2015. *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*", dalam Jurnal Buletin Psikologi
- Nuryanti 2017 *strategi pembelajaran Tk* . Jakarta : Universitas terbuka
- Qoyyimah.Nurul, dkk.2016. Penerapan Permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak kelompok A di RA Baitul Muta'Allim. *Jurnal Pendidikan*. Vol 2 No 2. Hal 3
- Sukmadinata Nana Syaodih, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya).
- Sanjaya Wina 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana).
- Jonathan Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu).
- Sudjiono, Anas, 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Susanto Ahmad, 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).
- Suryana Dadan 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana).
- sukmadinate Nana Syaodih (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Syafrina Mulya 2014. " *Meningkatkan perkembangan sosial anak melalui permainan ulat naga di PAUD harapan bangsa Kecamatan Shtuk Toboh Gadang Padang Pariaman*". *Jurnal Pendidikan Luar sekolah* vol 2, No 1
- Taggart Kemmis MC dkk 1988. *The Action Research Planner*. Australia: Deakin University Pres.
- Tukiran Taniredja 2013. *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru: Praktik Praktis dan Mudah*. (Bandung: Alfabeta).
- Tadjuddin Nilawati(2014). *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Qur'an* .Herya Media

LAMPIRAN

Instrumen Kisi-kisi Lembar Observasi Anak

No	Indikator	Deskripsi	Skor	Kriteria
1	Bermain dengan teman sebaya	Jika anak mampu langsung bermain sendiri dengan teman sebaya tanpa arahan dari guru	4	BSB
		Jika anak mampu bermain dengan teman sebaya dengan arahan guru	3	BSH
		Jika anak mampu bermain dengan teman sebaya jika diajak dan diawasi oleh guru	2	MB
		Jika anak belum mampu bermain dengan teman sebaya walaupun sudah diarahkan dan diajak guru	1	BB
2	Bersikap Kolaboratif	Jika anak mampu berkerjasama dengan teman sebaya dengan baik tanpa arahan dari guru	4	BSB
		Jika anak mampu berkerjasama dengan teman sebaya dengan arahan guru	3	BSH
		Jika anak mampu berkerjasama dengan teman jika diajak dan diarahkan guru	2	MB
		Jika anak belum mampu bekerjasama dengan teman sebaya walaupun sudah diarahkan dan diajak guru	1	BB
3	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada	Jika anak sudah mampu mengendalikan emosi dengan baik	4	BSB
		Jika anak mampu mengendalikan emosi dengan arahan guru	3	BSH
		Jika anak mampu mengendalikan emosi dengan arahan dan pemberitahuan dari guru	2	MB
		Jika anak belum mampu mengendalikan emosi walaupun sudah diarahkan dan diberitahukan oleh guru	1	BB

LAMPIRAN ANAK



a. Anak melakukan kegiatan senam pagi



b. Anak melakukan ibadah



c. Anak melakukan kegiatan doa pagi



d. Anak melakukan kegiatan pembukaan



Siklus 1 pertemuan 1



Siklus 1 pertemuan 2



- a. Anak sedang melakukan permainan egrang
permainan egrang
Batok kelapa model biasa

- b. Anak Melakukan
batok kelapa model biasa

Siklus 2 pertemuan 1

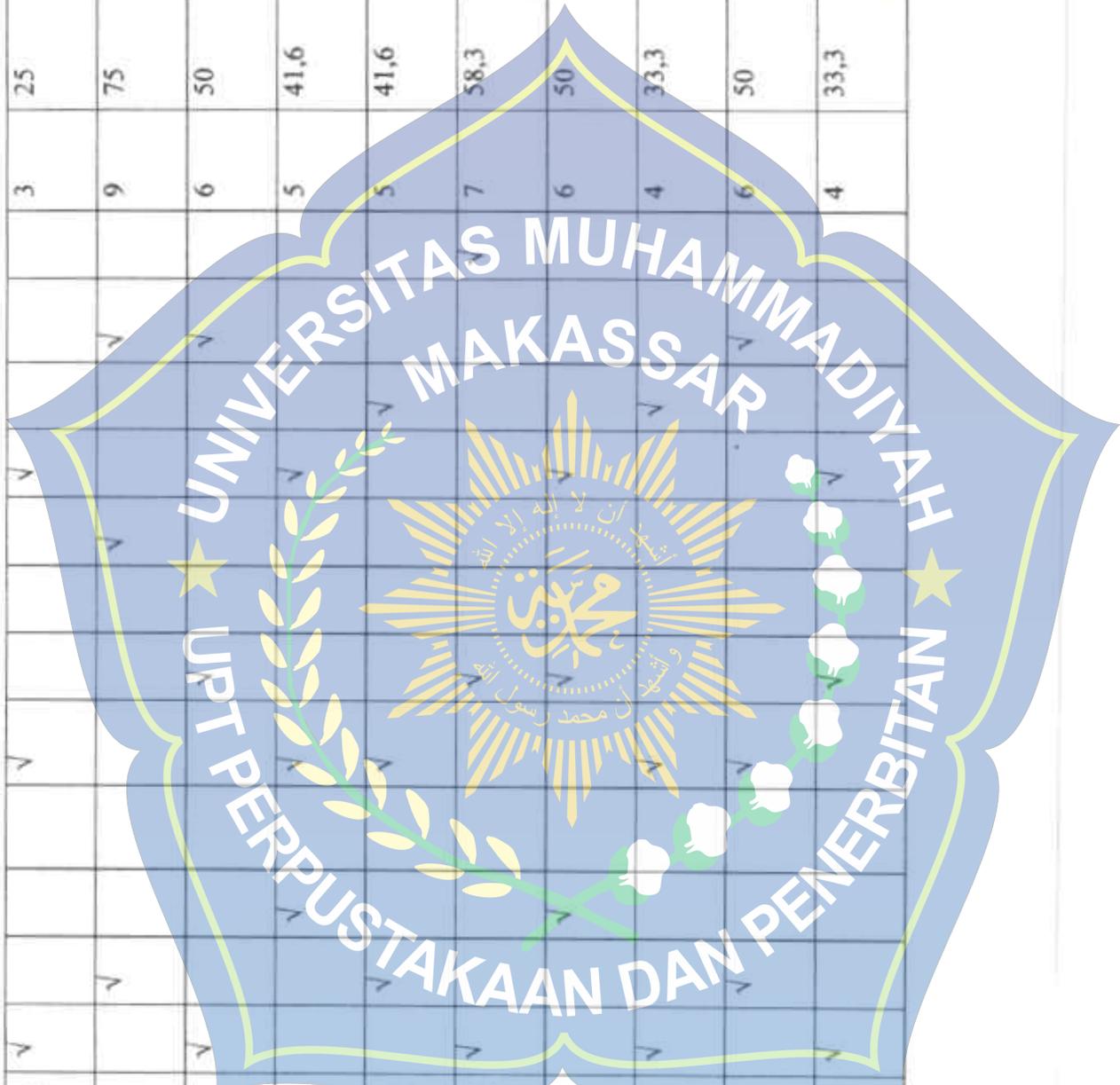


Siklus 2 pertemuan 2



- Anak melakukan kegiatan estafet egrang
batok kelapa

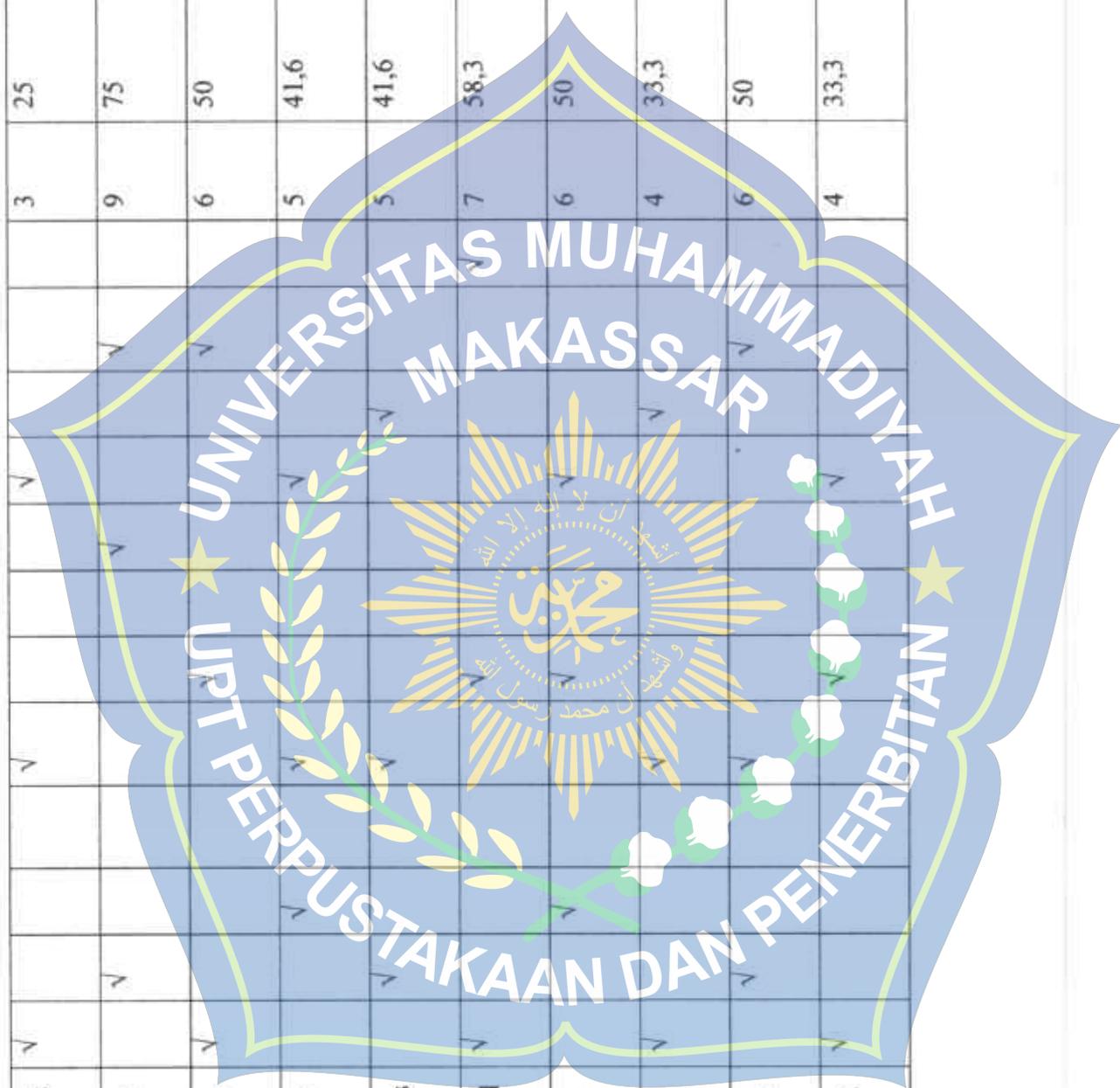
6	Uways	√	√	√	√	√	√	√	3	25	BB
7	Hafiz	√	√	√	√	√	√	√	9	75	BSh
8	Arsen	√	√	√	√	√	√	√	6	50	MB
9	Rezki	√	√	√	√	√	√	√	5	41,6	MB
10	Kayyis	√	√	√	√	√	√	√	5	41,6	MB
11	Husnul	√	√	√	√	√	√	√	7	58,3	BSh
12	Alifa	√	√	√	√	√	√	√	6	50	MB
13	Naila	√	√	√	√	√	√	√	4	33,3	MB
14	Aidan	√	√	√	√	√	√	√	6	50	MB
15	Nahda	√	√	√	√	√	√	√	4	33,3	MB



6	Uways	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	3	25	BB
7	Hafiz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	75	BSH
8	Arsen	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50	MB
9	Rezki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	41,6	MB
10	Kayyis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	41,6	MB
11	Husnul	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	58,3	BSH
12	Alifa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50	MB
13	Naila	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4	33,3	MB
14	Aidan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50	MB
15	Nahda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4	33,3	MB



6	Uways	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	3	25	BB
7	Hafiz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	75	BSH
8	Arsen	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50	MB
9	Rezki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	41,6	MB
10	Kayyis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	41,6	MB
11	Husnul	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	58,3	BSH
12	Alifa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50	MB
13	Naila	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4	33,3	MB
14	Aidan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50	MB
15	Nahda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4	33,3	MB



HASIL OBSERVASI PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI PADA PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK KELAPA DI KELOMPOK B SIKLUS I PERTEMUAN I

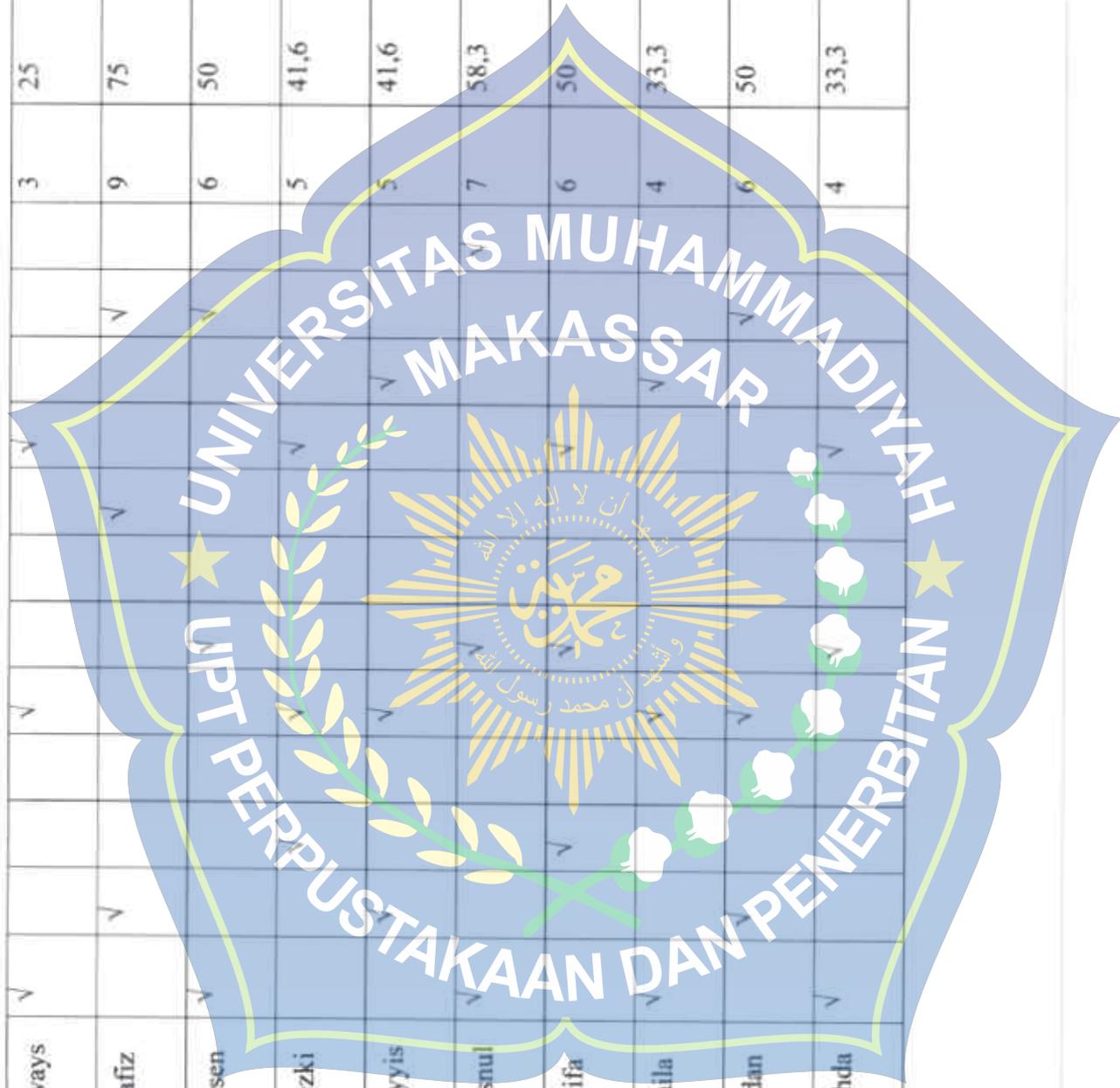
Hari/Tanggal : Selasa/ 23 November 2021

Kelompok : B

Tema/Subtema/Sub-subtema: Binatang/Bintang/Bintang Peliharaan/Kelinci

No	Nama Anak	INDIKATOR				Skor	Kriteria
		Bermain dengan teman sebaya	Bersikap Kooperatif	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada	(%)		
1	Bilal	3	4	1	4	4	MB
2	Sigit	4	2	3	4	7	BSH
3	Ikram	1	4	1	4	4	MB
4	Afkar	3	4	1	5	5	MB
5	Ammar	3	4	1	3	3	BB

6	Uways	✓	✓	✓	✓	✓	✓	3	25	BB
7	Hafiz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	75	BSH
8	Arsen	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50	MB
9	Rezki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	41,6	MB
10	Kayyis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	41,6	MB
11	Husnul	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	58,3	BSH
12	Alifa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50	MB
13	Naila	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4	33,3	MB
14	Aidan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	50	MB
15	Nahda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4	33,3	MB



HASIL OBSERVASI PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI PADA PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK KELAPA DI KELOMPOK B. SIKLUS I PERTEMUAN II

Hari/ Tanggal : Rabu/ 24 November 2021

Kelompok: B

Tema/Subtema/Sub-subtema: Binatang/ Binatang peiharaan /bebek

No	Nama Anak	INDIKATOR				Skor	(%)	kriteria
		Bermain dengan teman sebaya	Bersikap Kooperatif	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada				
1	Bilal	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	4	33,3	MB	
2	Sigit	✓	✓	✓	7	58,3	BSH	
3	Ikram	✓	✓	✓	4	33,3	MB	
4	Afkar	✓	✓	✓	5	41,6	MB	
5	Ammar	✓	✓	✓	3	25	BB	

HASIL OBSERVASI PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI PADA PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK KELAPA DI KELOMPOK B SIKLUS II PERTEMUAN I

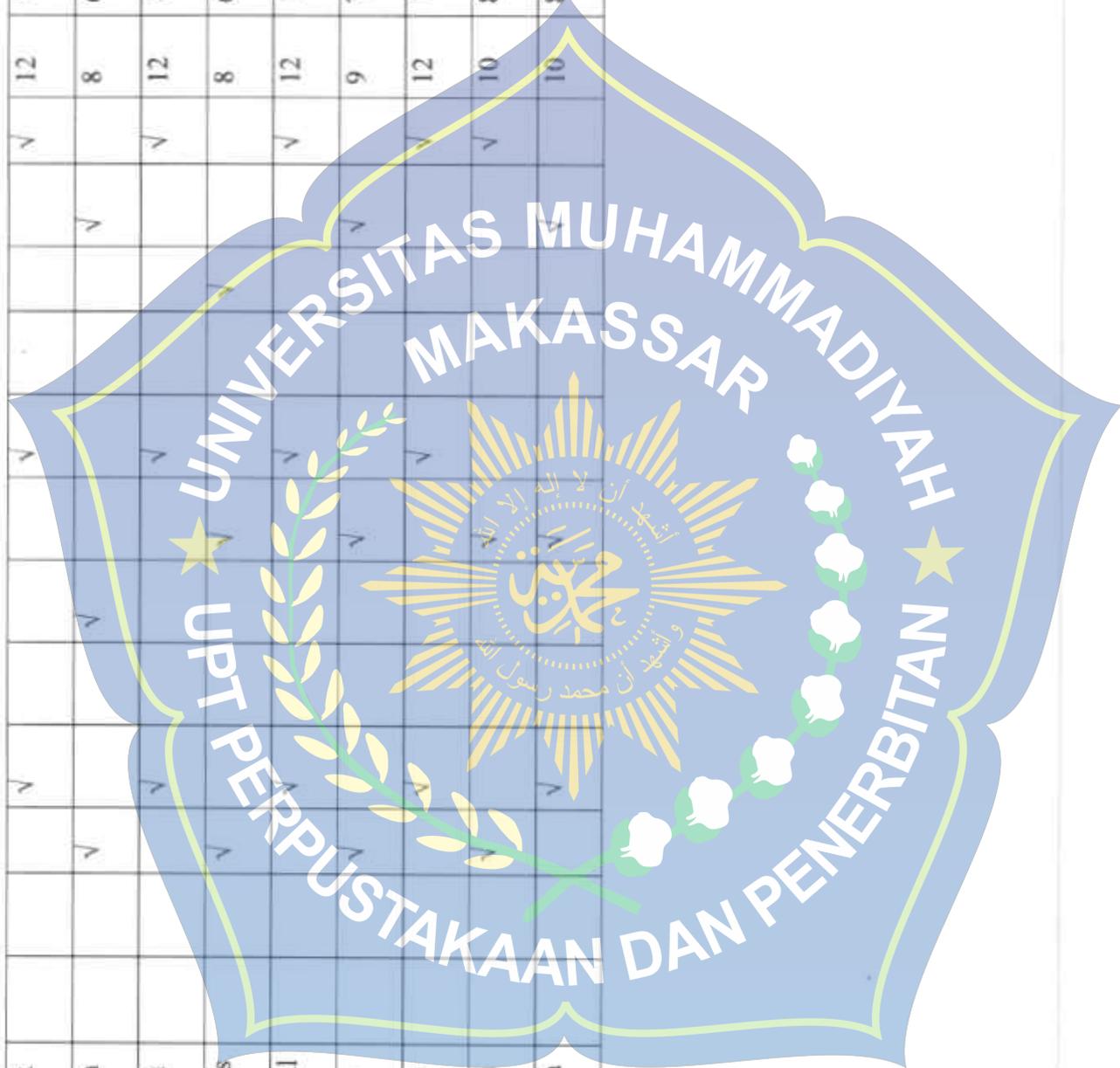
Hari/Tanggal : Senin/ 29 November 2021

Kelompok: B

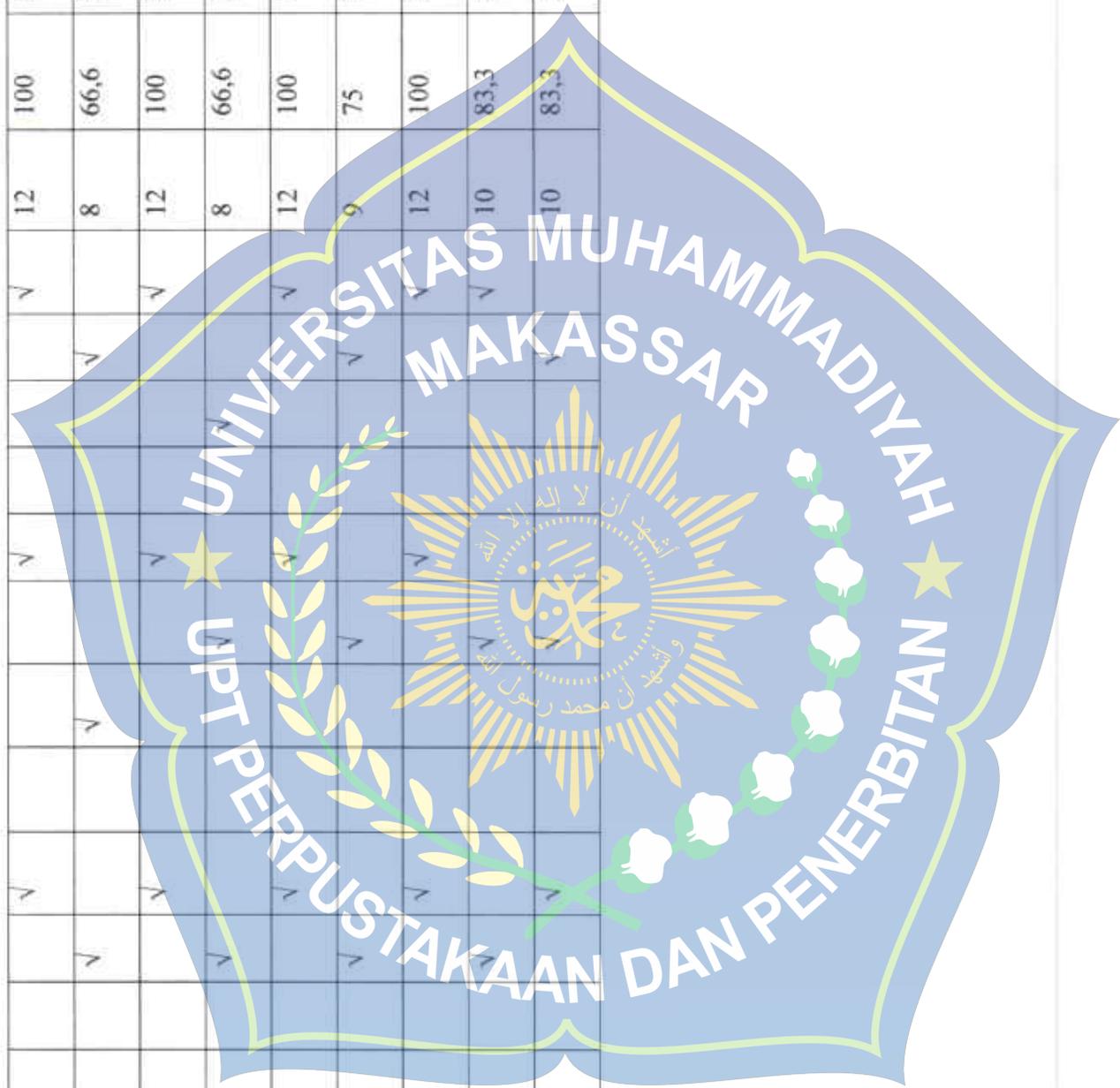
Tema/Subtema Sub-tema: binatang/bintang petiharaan/kucing

No	Nama Anak	Bermain dengan teman sebaya	INDIKATOR				Skor	kriteria
			Bersikap Kooperatif	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada				
1	Bilal	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	11	BSB	
2	Sigit	✓	✓	✓	✓	11	BSB	
3	Ikram	✓	✓	✓	✓	10	BSB	
4	Afkar	✓	✓	✓	✓	10	BSB	
5	Ammar	✓	✓	✓	✓	10	BSB	
6	Uways	✓	✓	✓	✓	10	BSB	

7	Hafiz										√	12	100	BSB
8	Arsen										√	8	66,6	BSH
9	Rezki										√	12	100	BSB
10	Kayyis											8	66,6	BSH
11	Husnul										√	12	100	BSB
12	Alifa											9	75	BSB
13	Naila										√	12	100	BSB
14	Aidan										√	10	83,3	BSB
15	Nahda											10	83,3	BSB



7	Hafiz								√	√	√	√	√	√	12	100	BSB
8	Arsen							√						√	8	66,6	BSH
9	Rezki													√	12	100	BSB
10	Kayyis													√	8	66,6	BSH
11	Husnul													√	12	100	BSB
12	Alifa													√	9	75	BSB
13	Naila													√	12	100	BSB
14	Aidan													√	10	83,3	BSB
15	Nahda													√	10	83,3	BSB



LEMBAR PENILAIAN GURU

HARI/TANGGAL : Selasa, 23 November 2021

NAMA GURU : Musdalifa

No	Uraian Penilaian	Penilaian			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru merata lingkungan	V			
2	Guru menyiapkan alat dan bahan	V			
3	Guru menentukan tema yang akan diajarkan melalui permainan tradisional	V			
4	Guru menjelaskan bagaimana aturan serta cara memainkan permainan tradisional	V			
5	Guru membagi anak dalam kelompok	V			
6	Guru membagi alat permainan kepada masing-masing kelompok	V			
7	Guru memulai permainan tradisional tersebut	V			
8	Guru mendampingi anak ketika melakukan permainan tradisional	V			
9	Guru melakukan diskusi dengan anak	V			
	Jumlah	8	-	-	11,1%
	Persentase	88,8%			

LEMBAR PENILAIAN GURU

HARI/TANGGAL : Rabu, 24 November 2021

NAMA GURU : Musdalifa

No	Uraian Penilaian	Penilaian				Keterangan
		B	C	K		
1	Guru menata lingkungan	V				
2	Guru menyiapkan alat dan bahan	V				
3	Guru menentukan tema yang akan diajarkan melalui permainan tradisional	V				
4	Guru menjelaskan bagaimana aturan serta cara memainkan permainan tradisional	V				
5	Guru membagi anak dalam kelompok	V				
6	Guru membagi alat permainan kepada masing-masing kelompok	V				
7	Guru memulai permainan tradisional tersebut	V				
8	Guru mendampingi anak ketika melakukan permainan tradisional	V				
9	Guru melakukan diskusi dengan anak	V				
Jumlah		8	-	-		
Persentase		88,8%			11,1%	

