

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK KELAPA PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH CAMBAYA
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh:

NURSYAMSI SAPUTRI

105451102120

**PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023/2024**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : https://fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **NURSYAMSI SAPUTRI NIM 105451102120**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 260 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 21 Shafar 1446 H/26 Agustus 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Rabu, 28 Agustus 2024**.

Makassar, 23 Shafar 1446 H
28 Agustus 2024 M

- Panitia Ujian:
1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU.** (.....)
 2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
 3. Sekretaris : **Dr. H. Baharullah, M.Pd** (.....)
 4. Dosen Penguji :
 1. **Sri Sulfati Romba, S.Pd., M.Pd.** (.....)
 2. **M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd** (.....)
 3. **Dr. Hj Musfira, S.Ag., M.Pd.** (.....)
 4. **Dr. Amal Akbar, S.Pd., M.Pd.** (.....)



Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NBM. 860 934



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Sultan Alauddin No. 239 Makassar
Telp : 0411-868337/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : https://fkip.unismuh.ac.id



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Nursyamsi Saputri
Nim : 105451102120
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan dihadapan tim penguji ujian skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2024

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0922127903


Dr. Hj Musfira, S.Ag., M.Pd.
NIDN : 0919107402

Diketahui:

Dekan FKIP

Unismuh Makassar



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

NIDN. 0901107602

Ketua Prodi

Pendidikan Guru PAUD



Dr. Tasrif Akib, M.Pd.

NBM: 951830



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259Makas
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

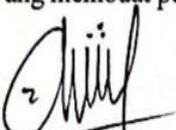
Nama : Nursyamsi Saputri
Nim : 105451102120
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa

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

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

Makassar, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan


Nursyamsi Saputri



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nursyamsi Saputri
Nim : 105451102120
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

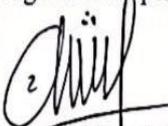
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan


Nursyamsi Saputri

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“maka, bersabarlah engkau! Sesungguhnya janji allah SWT itu benar.” (QS. Ar-Rum : 60)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Aalamin, sujud serta syukur kepada Allah SWT. Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha selama ini, Terimakasih atas kerja kerasnya.

Persembahan ini juga ditunjukkan sebagai ungkapan terimakasih kepada kedua orang tuaku Ayah (Daryanto) dan Ibu (Hamsinar), yang telah senantiasa mendoakan dan mendukung penuh selama perjuangan menempuh pendidikan.

Dan untuk semua keluarga dan sahabat-sahabatku yang telah memberikan saya dukungan serta motivasi sehingga penulis bisa sampai di titik ini.

ABSTRAK

Nursyamsi Saputri 2024, *Meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sri Sufliati Romba, S.Pd.,M.Pd. dan Pembimbing II Hj Musfirah S.Ag.,M.Pd.

Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya perkembangan sosial emosional anak di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap pertemuan dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B Tk Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari anak laki-laki dan perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan ialah deskriptif kualitatif.

Setiap siklus mengalami peningkatan, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I dari 15 anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak memperoleh nilai rata-rata anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada siklus II rata-rata anak memperoleh kemampuan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia dini di Tk Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa melalui media egrang batok kelapa mengalami peningkatan.

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

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa* ” skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.

Selama pembuatan skripsi ini, penulis banyak dapatkan bantuan dari berbagai pihak, masukan-masukan dan tuntunan dalam penulisan, yang membuat tulisan ini menjadi lebih baik, meskipun masih banyak kekurangan-kekurangannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan agar saya selalu diberi kekuatan dan kesabaran dalam penyusunan skripsi ini. Semoga keduanya diberikan kesehatan dan rahmat dari Allah Subhanawata'ala.
2. Tasrif Akib, S.Pd.,M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi arahan serta petunjuk.

3. Sri Sufliati Romba, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan Hj Musfirah S.Ag.,M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dengan tulus untuk membimbing penulisan skripsi.
4. Seluruh Staf Pengajar, Karyawan dan Civitas Akademika di lingkungan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Keluarga dan sahabat-sahabat yang senantiasa memberikan dorongan dan bantuan hingga selesainya tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat, walaupun kami sadari bahwa skripsi ini masih memiliki beberapa kekurangan. Kami mengharapkan koreksi dan saran atas kekurangan dari tulisan ini guna untuk menyempurnakan.

Akhir kata semoga semua bantuan dan amal baik tersebut mendapatkan limpahan berkah dan anugerah dari Allah Subuhanawata'ala, Aamiin.

Makassar, Agustus 2024

Nursyamsi Saputri

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Pengertian Perkembangan Sosial Emosional	10
B. Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa	17
C. Penelitian Relevan	25
D. Kerangka Pikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	31

C. Faktor Yang Diteliti	32
D. Prosedur Penelitian.....	32
E. Instrumen Penelitian	35
F. Teknik Pengumpulan Data	36
G. Teknik Analisis Data.....	36
H. Indikator Keberhasilan	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA	38
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan.....	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	57
A. Simpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan KerangkaPikir	30
Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	33



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Meningkatkan perkembangan sosial emosional	25
Tabel 3.1 hasil penelitian Siklus I pertemuan 1 sampai 3.....	46
Tabel 3.2 hasil penelitian Siklus II pertemuan 1 sampai 3	54



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur (2005:88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian dibidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurung waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet Suyanto, 2006:6).

Lembaga pendidikan anak usia dini merupakan suatu lembaga yang diselenggarakan untuk membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan pada masing-masing umur melalui pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 bahwa : PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut (Nur Alim Amri dan M Yusran Rahmat, 2023).

Upaya pembinaan yang di tunjukkan bagi anak usia 0-6 tahun tersebut dilakukan melalui Pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), sedangkan PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD sejenis (SPS).

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberian stimulasi tersebut harus diberikan melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur nonsformal seperti tempat penitipan

anak (TPA)) atau kelompok bermain (KN) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA.

Akhir-akhir ini kegiatan bermain tradisional berbasis kearifan lokal mulai tergerus dengan hadirnya permainan-permainan modern yang siap pakai dan cenderung individualis. Padahal permainan tradisional sangat erat dengan nilai etika, moral, dan budaya masyarakat pendukungnya. Bahkan model permainan semacam ini banyak menstimulasi kecerdasan jamak, merangsang sistem panca indra anak, menyerap berbagai informasi, melatih kemampuan dan proses berfikir serta memahami berbagai aturan.

Permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari salah satu tradisi yang menjadi salah satu pengaruh dari kebudayaan dan adat yang dibawa nenek moyang atau leluhur-leluhur. Namun setiap daerah atau negara memiliki permainan tradisionalnya sama namun dalam persamaannya dan permainannya (pola bermain) tersebut berbeda. Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Direktorat Nilai Budaya yang dikutip oleh Dr. Euis Kurniati, M.Pd. menyatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak.

Ada beberapa aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan untuk kematangan diri anak seperti, perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, perkembangan fisik motorik, bahasa, dan sosial emosional. Beberapa aspek perkembangan tersebut sangat penting bagi kehidupan anak usia dini.

Salah satu perkembangan yang perlu diperhatikan pada anak usia dini adalah perkembangan sosial emosional, dimana anak harus mengontrol emosi yang ada di dalam dirinya dan rasa saling tolong menolong dimanapun mereka berada. Pola perilaku sosial yang terlihat pada masa kanak-kanak awal, seperti kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan. Perkembangan sosial emosional anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, dimana anak menggunakan keterampilan-keterampilan persepsual, motorik, kognitif, dan bahasa mereka untuk melakukan sesuatu.

Nilai sosial dan emosional anak saling berkaitan satu sama lain dimana anak harus dapat beradaptasi dengan teman-temannya dan mengatur emosi disaat mereka bermain. Ketika anak bermain nilai sosial emosional yang ada didalam diri anak akan muncul sesuai dengan karakter-karakter anak tersebut. Akan tetapi, pada saat peneliti melakukan observasi di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa masih ada beberapa anak yang tidak dapat bersosialisasi, bekerjasama, menunggu giliran, menaati peraturan permainan, mengendalikan emosi, marah, cemburu, takut dan malu dalam melakukan sebuah permainan. Contohnya, ketika mereka bermain masih ada beberapa anak yang memilih-milih teman, marah jika diganggu temannya dan tidak percaya diri apabila dari teman mereka mengejek anak yang sedang melakukan permainan.

Permasalahan ini dapat diatasi melalui model pembelajaran yang tepat dan penggunaan media yang menarik. Pembelajaran pada anak usia dini haruslah menggunakan konsep belajar sambil bermain, belajar sambil berbuat dan belajar

melalui stimulus. Bermain adalah dunia anak karna bermain dan permainan merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak. Dengan kemampuan fisiknya, bagaimana perasaannya saat menang atau kalah dalam permainan, bagaimana kemampuan intelektual dalam memanfaatkan benda-benda sebagai mainan, bagaimana pula kematangan sosial emosional dalam bermain bersama.

Kehidupan anak tidak lepas dari kegiatan bermain. Dikemukakan oleh Latif dkk (2010:15) bahwa para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Pada zaman yang serba canggih dan modern ini, anak cenderung menggunakan *gadget* baik itu *handphone* maupun tablet untuk bermain. Permainan tradisional sekarang sudah mulai dilupakan oleh anak, padahal didalam permainan tradisional tertanam nilai kearifan budaya lokal serta mampu meningkatkan aspek-aspek perkembangan terutama perkembangan sosial emosional anak. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak yaitu melalui permainan tradisional, salah satunya yaitu permainan tradisional egrang batok kelapa.

Manfaat yang dapat diperoleh ketika bermain permainan tradisional seperti yang dikemukakan oleh Syamsidah (2015:53) bahwa dengan melakukan kegiatan bermain permainan tradisional salah satunya egrang batok kelapa dapat memberikan hal positif bagi anak yaitu untuk melatih keberanian anak, keseimbangan dan ketangkasan. Jika kegiatan 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 egrang batok kelapa seraca bergantian serta anak dapat meluapkan emosinya ketika bermain baik itu emosi marah, senang, sedih, dan sebagainya. Senada dengan pendapat yang dikatakan oleh Husna (dikutip Rinasari, 2013:44-45) bahwa dengan melakukan kegiatan bermain permainan tradisional egrang batok kelapa dapat menimbulkan terjadinya hubungan sosial emosional anak antara anak yang satu dengan anak yang lain. Saat bermain anak-anak dapat melepaskan emosinya mereka berteriak, tertawa, senang, marah, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa menunjukkan masih ada beberapa anak yang masih kurang dalam perkembangan sosial emosionalnya sedangkan beberapa anak sudah berkembang dengan baik. Kurangnya tingkat perkembangan sosial emosional anak terlihat dari anak yang belum mampu mengontrol emosi, anak yang tidak dapat bersosialisasi, bekerjasama, menunggu giliran, menaati peraturan permainan, mengendalikan emosi, marah, cemburu, takut dan malu dalam melakukan sebuah permainan. Peneliti melakukan observasi tentang kemampuan sosial emosional anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional menunjukkan hasil yang baik, sehingga dapat dikatakan bahwa dengan perlakuan menggunakan permainan tradisional terhadap kemampuan sosial emosional mengalami peningkatan. Dalam hal ini anak telah mampu bekerjasama dengan teman dalam melakukan permainan, anak mampu bermain dengan teman sebaya dan anak mampu menunjukkan ekspresi emosi saat

bermain. Adanya perbedaan kemampuan sosial emosional anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap kemampuan sosial emosional anak (Fadhilah latief dan Hijriah, 2022).

Dalam penelitian ini peneliti dapat melihat perkembangan sosial emosional anak yaitu dengan memberikan kegiatan permainan egrang batok kelapa. Kegiatan ini akan memberikan stimulasi pada anak sehingga anak dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Untuk mencapai keberhasilan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak maka diperlukan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan yaitu kegiatan bermain egrang batok kelapa. Adapun kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak yaitu dengan menggunakan batok kelapa. Dimana dengan batok kelapa anak bisa bermain permainan tradisional egrang batok kelapa, hal ini dapat meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, lengan, dan tangan.

Melihat pentingnya dalam mengembangkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa ”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional egrang batok kelapa di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa ”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu “Meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa ”

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah :

a. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melatih anak untuk menggunakan alat permainan tradisional secara bergantian, melatih kesabaran anak, melatih anak untuk mematuhi aturan dan melatih anak untuk bekerjasama dalam menyesuaikan tugas.

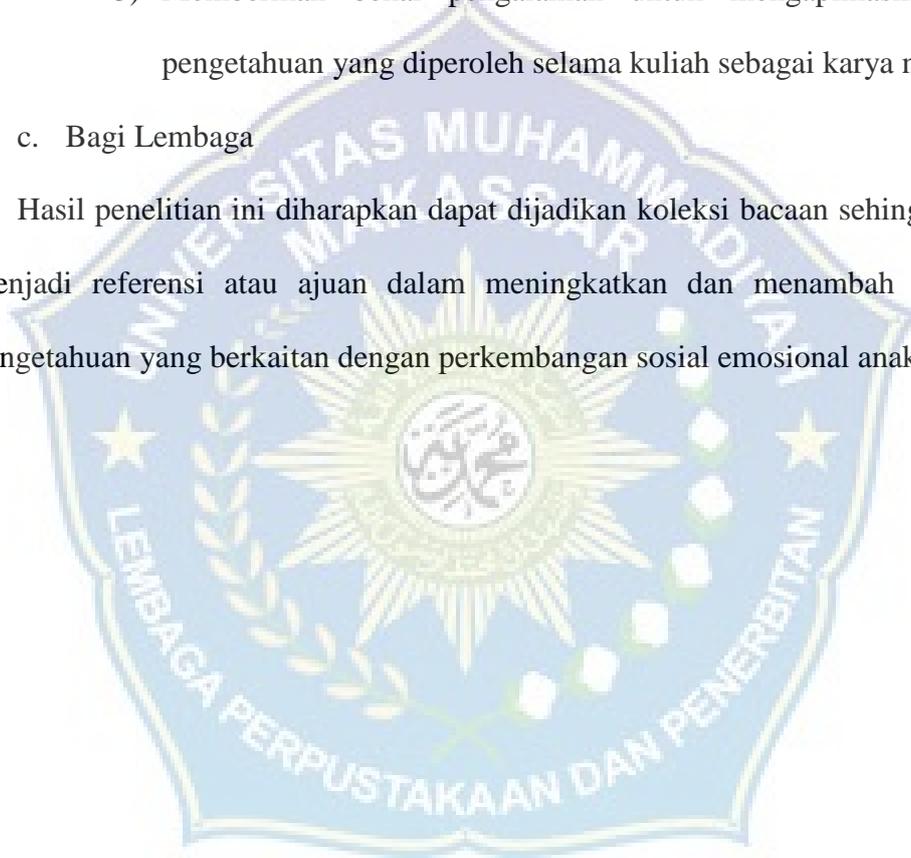
b. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini dilakukan untuk menyesuaikan studi guna mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar.

- 2) Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan bagi peneliti dengan terjun langsung ke TK dalam melakukan penelitian mengenai perkembangan sosial emosional anak, yang dapat dijadikan bekal untuk melakukan penelitian-penelitian selanjutnya.
- 3) Memberikan bekal pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah sebagai karya nyata

c. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan koleksi bacaan sehingga dapat menjadi referensi atau ajuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan perkembangan sosial emosional anak.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Perkembangan Sosial Emosional

a. Pengertian Perkembangan

Perkembangan adalah bertambah kemampuan (*skill*) struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks. Dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut proses diferensiasi sel tubuh, jaringan tubuh, organ, dan system organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan kognitif, Bahasa, motorik, sosem, dan perkembangan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya.

b. Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial yaitu perkembangan pemahaman yang semakin mendalam mengenai orang lain dan masyarakat sebagai suatu kesatuan. Dalam perkembangan sosial keterampilan- keterampilan interpersonal akan semakin efektif dan standar-standar perilaku yang semakin terinternalisasi seiring bertambahnya usia. Elemen sosial di sekolah juga menjadikan sekolah sebagai tempat ideal sebagai berlangsungnya perkembangan sosial (*sosial development*) yakni, saat anak-anak muda mulai memperoleh pemahaman yang semakin baik mengenai sesama manusia, menjalin hubungan yang produktif dengan orang dewasa dan teman sebaya. Dan secara berangsur-angsur, anak mampu menginternalisasikan pedoman-pedoman berperilaku sebagaimana diterapkan oleh masyarakat.

Erikson mempunyai hipotesis bahwa orang melewati delapan tahapan psikososial sepanjang hidup mereka. Pada masing-masing tahapan terdapat krisis atau masalah-masalah penting yang harus diatasi.

- 1) Kepercayaan versus ketidakpercayaan (sejak lahir hingga 18 bulan), Erikson mendefinisikan kepercayaan dasar sebagai “kepercayaan penuh terhadap orang lain dan juga rasa kelayakan diri sendiri yang mendasar untuk dipercaya”.
- 2) Otonomi versus keraguan (18 Bulan hingga 3 tahun), pada usia 2 tahun, kebanyakan bayi dapat berjalan dan telah cukup banyak belajar tentang bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pada usia 2 tahun anak tidak ingin lagi bergantung seluruhnya pada orang lain. Sebaliknya mereka berjuang untuk meraih otonomi yaitu kemampuan melakukan sendiri segala sesuatu sendiri. Erikson percaya bahwa anak-anak pada tahap ini mempunyai keinginan ganda untuk berpegang dan membiarkan pergi.
- 3) Inisiatif versus rasa bersalah (3 hingga 6 tahun), selama periode ini, kemampuan motorik dan bahasa anak yang terus menjadi dewasa memungkinkan mereka makin agresif dan kuat dalam penjajakan lingkungan sosial maupun fisik mereka.
- 4) Kerajinan versus Inferioritas (6 hingga 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 orang tua berkurang.

Ketika anak melakukan sesuatu dan itu berhasil, akan membawa dampak positif seperti adanya sifat rajin dan bangga terhadap diri sendiri.

- 5) Identitas versus kebingungan peran (12 hingga 18 tahun), Erikson percaya bahwa selama masa remaja, fisiologi orang tersebut yang berubah pesat ditambah dengan tekanan untuk mengambil keputusan tentang pendidikan dan karier masa depan. Hal ini menciptakan kebutuhan untuk mempertanyakan dan mendefinisikan kembali identitas psikososial yang sudah dibentuk pada tahap-tahap sebelumnya.
- 6) Keintiman versus keterasingan (dewasa awal) orang dewasa awal sekarang siap membentuk hubungan kepercayaan dan keintiman baru dengan orang lain, seorang “mitra dalam persahabatan, seks, persaingan, dan kerja sama”. Hubungan ini semestinya meningkatkan identitas kedua mitra tersebut tanpa melumpuhkan pertumbuhan keduanya.
- 7) Daya regenerasi versus penyerapan- diri (dewasa pertengahan), daya regenerasi adalah “minat untuk membentuk dan menuntut generasi berikut”. Lazimnya, orang memperoleh daya regenerasi dengan membesarkan anak-anak merek sendiri. Namun kritis tahapan ini juga dapat berhasil diatasi melalui bentuk-bentuk produktivitas dan kreativitas lainnya setelah di sekolah. Selamatahap ini, orang mestinya terus tumbuh; apabila tidak tumbuh. Rasa “stagnasi dan kemiskinan antar-pribadi” akan terbentuk, yang mengakibatkan penyerapan-diri atau pemuasan diri.
- 8) Integritas versus keputusan (dewasa akhir), dalam terakhir perkembangan psikososial, orang melihat kembali seluruh masa hidup mereka dan

memecahkan kritis identitas terakhir mereka. Penerimaan, pencapaian, kegagalan, dan keterbatasan tertinggi membawa suatu rasa integritas, atau keutuhan. Suatu kesadaran bahwa hidup seseorang telah menjadi tanggung jawab sendiri. Akhir kematian juga harus dihadapi dan diterima. Keputusan dapat terjadi dalam diri orang-orang yang menyesali cara mereka menjalani kehidupan mereka atau bagaimana kehidupan mereka terjadi

c. Pengertian perkembangan emosi

Perkembangan emosi merupakan kesadaran mengenai diri yang berkembang pada seorang anak yang berkaitan dengan kemampuan untuk merasakan emosinya yang semakin luas. Seperti orang dewasa, anak-anak mengalami berbagai emosi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan emosi di masa anak-anak awal, membuat mereka mencoba untuk memahami reaksi-reaksi emosi orang lain dan mengendalikan emosinya sendiri. Para psikologi telah mengklasifikasikan emosi melalui berbagai cara, namun hampir semua klasifikasi membedakan emosi positif atau negatif menurut Izard. Emosi positif dapat mencakup antusiasme, kegembiraan, dan cinta. Emosi negatif dapat mencakup kecemasan, kemarahan, rasa bersalah, dan sedih.

d. Pengertian perkembangan sosial emosional anak

Perkembangan sosial emosional anak merupakan kemampuan yang muncul dari usia 0-5 tahun untuk membentuk hubungan antara orang dewasa dan teman sebaya yang dekat dan aman; anak akan mengalami pengalaman, mengatur, dan mengekspresikan emosi dengan cara yang sesuai secara sosial budaya dan

menjelajahi lingkungan belajar dalam konteks keluarga, komunitas, dan budaya. Pembelajaran sosial dan emosional melibatkan proses pengembangan kompetensi sosial dan emosional pada anak-anak.

Menurut *Collaborative For Academic Social And Emotional Learning* (CASEL) pembelajaran sosial emosional adalah proses dimana anak-anak dan orang dewasa memahami dan mengelola emosi, menetapkan dan mencapai tujuan positif, merasakan dan menunjukkan empati untuk orang lain, membangun dan memelihara hubungan positif, dan membuat keputusan yang bertanggung jawab.

CASEL telah mengidentifikasi lima perangkat yang saling terkait kompetensi kognitif, afektif, dan perilaku. definisi dari lima kelompok kompetensi untuk siswa adalah Kesadaran diri merupakan kemampuan untuk mengenali emosi dan pikiran seseorang secara akurat dan pengaruhnya terhadap perilaku. ini termasuk secara akurat menilai kekuatan dan keterbatasan seseorang dan memiliki perasaan yang kuat kepercayaan diri dan optimisme.

Kesadaran sosial merupakan kemampuan untuk mengambil perspektif dan berempati dengan orang lain dari berbagai latar belakang dan budaya, untuk memahami norma-norma sosial dan etika untuk perilaku, dan untuk mengenali keluarga, sekolah, dan masyarakat sumber daya dan dukungan.

Keterampilan hubungan merupakan kemampuan untuk membangun dan mempertahankan hubungan yang sehat dan bermanfaat dengan beragam individu dan kelompok. ini termasuk berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan secara aktif, bekerja sama, menolak yang tidak pantas tekanan sosial, negosiasi

konflik secara konstruktif, dan mencari dan menawarkan bantuan ketika dibutuhkan.

Pengambilan keputusan yang bertanggung jawab merupakan kemampuan untuk membuat pilihan yang konstruktif dan hormat tentang perilaku pribadi dan interaksi sosial berdasarkan pertimbangan standar etika, masalah keselamatan, norma sosial, realistis evaluasi konsekuensi dari berbagai tindakan, dan kesejahteraan diri dan orang lain.

Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini adalah perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak usia dini saat berhubungan dengan orang lain. Menurut Rini Hildayani, dkk mengungkapkan bahwa ada empat aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia dini yang harus dikembangkan, yaitu:

1. Perkembangan pemahaman diri

Ada dua aspek penting tentang diri yang dipelajari pada masa bayi, yaitu kesadaran diri (*self awareness*) dan pengenalan diri (*self recognition*). Pada masa kanak-kanak awal (4-6 tahun) gambaran tentang diri yang dibuat oleh anak-anak menjadi semakin konkret. Mereka memandang dirinya dalam cara yang positif dan juga menilai dirinya secara berlebihan karena mereka lebih mendasari penilaian dirinya pada kemajuan yang mereka buat dalam berbagai kegiatan yang dilakukan dari pada membandingkan kemampuan mereka dengan teman-teman sebayanya.

2. Perkembangan hubungan social

Area utama dari perkembangan hubungan sosial adalah pertemanan. Dalam pertemanan, anak ingin bermain sebanyak mungkin dengan teman-temannya. Anak juga mulai memahami bahwa fungsi pertemanan adalah untuk berbagai, memberi dukungan dan bergantian. Pada usia 4-6 tahun anak mulai menyadari bahwa kepercayaan seseorang sangat mempengaruhi perilakunya sesuai dimensi psikologikal yang sangat konkret, terutama mengenai gambaran fisik, kepemilikan dan berbagai kegiatan yang dilakukan, khususnya kegiatan bermain.

3. Perkembangan kemampuan mengatur diri

Kemampuan individu untuk mengatur diri sendiri, berkembang seiring dengan perkembangan sosial individu. Perkembangan sosial individu tidak terlepas dari kognisi sosial (*sosial cognition*) atau bagaimana individu memahami pikiran, perasaan, motif, dan perilaku orang lain

4. Perkembangan perilaku sosial

Perilaku sosial merupakan kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal berperilaku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran yang dapat diterima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima orang lain pula. Perilaku sosial pada anak usia dini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik seperti, kerja sama, tolong menolong, berbagi, simpati, dan empati.

B. Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa

a Pengertian Permainan

Permainan menurut Rika Dian Kurniawan (2010) merupakan alat bagi anak untuk menjalani dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya.

Aktivitas bergerak (*moving*) dan bersuara (*noice*) menjadi sarana dan proses belajar yang efektif buat anak, proses belajar yang tidak sama dengan belajar secara formal di sekolah. Bisa dianalogikan bahwa bermain sebagai sebuah praktik dari teori sosialisasi dengan lingkungan anak. Dengan bermain, anak bisa merasa bahagia. Rasa bahagia inilah yang menstimulasi syaraf-syaraf otak anak untuk saling terhubung, sehingga membentuk sebuah memori baru, memori yang indah akan membuat jiwanya sehat, begitupun sebaliknya.

Permainan tradisional menurut Bishop dan Curtis merupakan permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, dan permainan tersebut mengandung nilai baik. Ada konsekuensi dari permainan tradisional yang merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti engklek (*hopscotch*) permainan kelereng, lompat tali, permainan karet, dan sebagainya.

Pendapat lain menurut Blachard dalam pandangan antropologi *Traditional Sports and Games* (TSG) adalah bentuk permainan tradisional, dimana sekelompok etnis menyebutkan permainan ini terkait dengan kegiatan olahraga.

Dalam permainan ini banyak jenis permainan, dimana sebagian besar kegiatan lebih dominan menggunakan kegiatan fisik.

Pada tahun 2009 Guy Jaouen dan Wojciech Lipoński melakukan kegiatan kolektif di Taheran yang bertujuan untuk memperluas pemahaman global tentang definisi *Traditional Sports and Games* (TSG) yang diakui oleh UNESCO bahwa Permainan tradisional adalah kegiatan motorik yang dapat membentuk karakter anak. Permainan ini juga termasuk bagian keanekaragaman warisan budaya. Dimana permainan ini biasanya dilakukan secara individu atau kelompok. Dalam sebuah kelompok, permainan tradisional tidak menggunakan karakter tertentu dalam kegiatan mereka. Jika permainan tradisional diubah dalam bentuk olahraga maka kegiatan tersebut cenderung sama. Permainan tradisional adalah sebuah permainan yang meningkatkan kesehatan.

Dari pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, biasanya dimainkan secara individu atau kelompok dan lebih dominan menggunakan kegiatan fisik.

b Manfaat bermain bagi Anak

Manfaat dari bermain untuk mengoptimalkan perkembangan anak (Nia Hidayati, 2010), diantaranya :

- 1) *Learning by planning*. Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar seperti berlari, melompat atau duduk, serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan lain-lain. Keseimbangan motoric kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap

perkembangan psikologi anak. Secara tidak langsung, permainan merupakan perencanaan psikologi bagi anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan di masa perkembangannya.

- 2) Mengembangkan otak kanan. Dalam beberapa kondisi belajar formal, seringkali kinerja otak kanan tidak optimal. Melalui permainan, fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena bermain dengan teman sebaya seringkali menimbulkan keceriaan bahkan pertengkaran. Hal ini sangat berguna untuk menguji kemampuan diri anak dalam menghadapi teman sebaya, serta mengembangkan perasaan realistis anak akan dirinya. Artinya, ia dapat merasakan hal-hal yang dirasa nyaman dan tidak nyaman pada dirinya dan terhadap lingkungannya, serta dapat mengembangkan penilaian secara objektif dan subjektif atas dirinya.
- 3) Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak. Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Dalam permainan anak berhadapan dengan berbagai karakter yang berbeda, sifat dan cara berbicara yang berbeda pula, sehingga ia dapat mulai mengenal heterogenitas dan mulai memahaminya sebagai unsur penting dalam permainan. Anak juga dapat mempelajari arti penting nilai keberhasilan pribadi dalam kelompok, serta belajar menghadapi ketakutan, penolakan, juga nilai baik dan buruk yang akan memperkaya pengalaman emosinya. Dengan kata lain, bermain membuat dunianya lebih berwarna, perasaan kesal, marah, kecewa, sedih, senang, bahagia akan secara komplit ia rasakan dalam permainan. Hal ini akan menjadi pengalaman emosional

sekaligus belajar mencari solusi untuk menanggulangi perasaan-perasaan tersebut di kemudian hari.

- 4) Belajar memahami nilai memberi dan menerima. Bermain bersama teman sebaya bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi, serta belajar memahami nilai *take and give* dalam kehidupannya sejak dini. Melalui permainan, nilai-nilai sedekah dalam bentuk sederhana bisa diterapkan. Misalnya berbagi makanan atau minuman ketika bermain, saling meminjam mainan atau menolong teman yang kesulitan. Anak juga akan belajar menghargai pemberian orang lain sekali pun ia tidak menyukainya, menerima kebaikan dan perhatian teman-temannya. Proses belajar seperti ini tidak akan diperoleh anak dengan bermain mekanis atau pasif, karena lawan atau teman bermainnya adalah benda mati.
- 5) Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri (*self confidence*), mempercayai orang lain (*trust to people*), kemampuan bernegosiasi (*negotiation ability*) dan memecahkan masalah (*problem solving*). Ragam permainan dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, kemampuan bernegosiasi, serta memupuk kepercayaan diri anak untuk diakui di lingkungan sosialnya. Anak juga akan belajar menghargai dan mempercayai orang lain, sehingga timbul rasa aman dan nyaman ketika bermain. Rasa percaya diri dan kepercayaan terhadap orang lain dapat menimbulkan efek positif pada diri anak, ia akan lebih mudah belajar memecahkan masalah karena merasa mendapat dukungan sekalipun dalam kondisi tertentu ia berhadapan dengan masalah dalam lingkungan

bermainnya. Menurut Nia Hidayati, 2010 bahwa “permainan akan memberi kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar memecahkan masalah”. Kepercayaan merupakan modal dalam membina sebuah hubungan, termasuk hubungan pertemanan anak kecil. Kepercayaan juga dapat menjadi motivasi untuk memecahkan masalah karena tanpa itu masalah tidak akan pernah benar-benar selesai dan sebuah hubungan menjadi tidak langsung.

c. Pengertian Egrang Batok Kelapa

Permainan tradisional Egrang ini muncul sebelum kemerdekaan Republik Indonesia, dimasa penjajahan Belanda. Seperti terekam di Baoesastra (Kamus) Jawa karangan W.J.S. Poerwadarminto (2010) disebutkan kata egrang-egrangan diartikan dolanan dengan menggunakan alat yang dinamakan egrang.

Egrang batok adalah permainan egrang yang menggunakan batok kelapa atau bambu sebagai pijakan dan diberi tali pengait untuk mengangkat kaki yang dipijakkan (Hikmah, 2011). Jadi, ketika teman-teman memainkan egrang batok, teman-teman akan berjalan dengan batok tersebut dan digunakan sebagai pijakan. Selain itu, teman-teman juga harus menggunakan kedua tangan untuk memegang masing-masing tali pengait, jadi batok yang dipijak tidak bergeser. Permainan egrang batok biasanya dijadikan ajang kompetisi berupa balapan dan pemenangnya ialah yang akan sampai terlebih dulua di garis finish sembari berjalan dengan batok di telapak kaki.

Selain permainan ini mudah dibuat, menyenangkan dan memacu adrenalin, permainan egrang batok juga memberikan banyak manfaat baik. Contohnya,

menurut Rahim (2015), permainan egrang batok dapat meningkatkan keseimbangan fisik pada anak di usia empat hingga enam tahun. Kemudian, menurut Lestari (2016) permainan egrang batok juga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik. Jadi dengan memainkan permainan egrang batok, teman-teman turut melatih koordinasi tubuh dan tentunya dengan menggerakkan badan, tubuh pun jadi lebih sehat.

Permainan egrang ini tidak membutuhkan tempat (lapangan) yang khusus. Permainan egrang dapat dimainkan di mana saja, asalkan di atas tanah. Jadi, dapat di tepi pantai, ditanah lapang atau di jalan. luas arena permainan egrang ini cuman sepanjang 7-15 meter dan lebar kisaran 3-4 meter. Peralatan yang digunakan adalah dua batok kelapa yang sudah dipasangkan tali. Cara membuatnya adalah sebagai berikut. Mula-mula bersihkan batok kelapa dari serabutnya dengan menggunakan parutan dan amplas sampai halus. Selanjutnya lubangi batok dengan menggunakan paku buat lubangnya pada bagian batok yang tidak terlalu keras, tepat ditengan atas batok. Selanjutnya pasang tali dari batok satu kebatok yang lainnya, ikat tali dibawa kedua batok kelapa tersebut dan egrang batok kelapanya siap digunakan.

d Manfaat Permainan Egrang Batok Kelapa

Menurut Lahay dkk (2013), permainan egrang batok kelapa memiliki manfaat untuk mengembangkan dan mengontrol gerakan anak. Selain itu, permainan egrang batok kelapa juga akan meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, lengan dan tangan, sehingga dapat melatih keseimbangan serta kelenturan tubuh. Saat bermain egrang batok kelapa, anak harus bejalan diatas tempurung kelapa yang

memiliki luas permukaan dengan diameter sekitar kurang lebih 10 cm, sehingga keseimbangan sangat dibutuhkan untuk bermain permainan ini. Semua aspek akan mengenali dan mulai beradaptasi dengan lingkungan dan perubahan yang terjadi pada tubuh anak. Melalui sistem visual, hal tersebut akan diinformasikan oleh tractus tectocerebellaris ke cerebellum, sehingga cerebellum memberikan informasi agar sistem musculoskeletal dapat bekerja secara sinergis untuk mempertahankan keseimbangan tubuh.

e Cara memainkan Egrang Batok Kelapa

Permainan egrang dapat dilakukan oleh pria dan wanita. Permainan egrang dapat dikategorikan sebagai permainan anak-anak. Pada umumnya permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki yang berusia 2-13 tahun, Jumlah pemainnya 2-6 orang. Apabila permainan hanya berupa adu kecepatan (lomba lari), maka diawali dengan berdirinya 3-4 pemain di garis start sambil menaiki bambu masing-masing. Bagi anak-anak yang kurang tinggi atau baru belajar bermain egrang, mereka dapat menaikinya dari tempat yang agak tinggi atau menggunakan tangga kemudian baru berjalan ke arah garis start. Apabila telah siap, orang lain yang tidak ikut bermain akan memberikan aba-aba untuk segera memulai permainan. Mendengar aba-aba itu, para pemain akan berlari menuju garis finish. Pemain yang lebih dahulu mencapai garis finish dinyatakan sebagai pemenangnya.

1. Persiapan

- a) adanya Peserta yang akan ikut bermain.
- b) setiap pemain disertai sepasang egrang batok kelapa.

- c) membuat garis batas tempat dimulainya bermain dan garis finis tempat berakhirnya perlombaan.
- d) Bila peserta main itu lebih dari 10 orang anak, maka tahap pertama ini dibagi dalam beberapa kelompok. Misalnya semua peserta ada 20 orang maka dibagi menjadi 10 kelompok.
- e) Melakukan pengundian pemain.

2. Tahap-tahap Permainan

- a) Perkelompok diperlombakan dalam seri, dari garis start sampai garis finis dipimpin juri star dan waktu dicatat oleh petugas pencatat waktu.
- b) Sebelum perlombaan dimulai, para anak berdiri dibelakang garis start dengan memegang egrang.
- c) Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri star adalah : bersedia, siap, “YA” pada aba-aba bersedia, tangan memegang egrang (kanan dan kiri), aba-aba siap tangan memegang tali dan kaki (kanan dan kiri) di atas tempat berpijak dan setelah aba-aba “YA” Lari. Pengganti ya dapat diganti dengan suara peluit/sejenis.
- d) Para atlet dinyatakan gugur apabila :
 - 1) Menginjak garis lintas lebih dari dua kali
 - 2) Kaki jatuh menyentuh tanah/lantai lebih dari dua kali
 - 3) Dengan sengaja mengganggu atlet lain.
- e) Waktu terbaik/jangkauan terjauh dalam seri (1 orang) berhak mengikuti seri berikutnya.

- f) Atlet yang terganggu jalannya oleh atlet lainnya boleh meneruskan larinya atau mengulang
- g) Pada tahap ini perlombaan dilanjutkan lagi dengan menampilkan para pemenang dari masing-masing perlombaan yang kelak akan menghasilkan 3 orang saja yang kemudian berhak mengikuti perlombaan meraih gelar juara 1, 2, dan 3.

f Indikator penilaian

Tabel 2.1 Meningkatkan perkembangan sosial emosional

Variable	Aspek	Indikator
Perkembangan sosial emosional	Meningkatkan perkembangan sosial emosional	Bersedia bermain dengan teman
		Melakukan permainan sesuai dengan peraturan
		Tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa

C. Penelitian Relevan

- 1) Penelitian relevan yang dilakukan oleh Darminiasih, dalam jurnal "Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sabana Sari". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan sosial emosional anak, melalui melalui penggunaan metode bermain permainan tradisional. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, subjek penelitian anak kelompok B TK Sevana Sari

Denpasar, yang berjumlah 20 orang anak. Data dikumpulkan melalui observasi sosial emosional dan kemampuan berbahasa anak, analisis data menggunakan deskripsi dan analisis. Dalam penelitian ini ditemukan akhir tindakan ketuntasan sosial emosional sebesar 100%, dan kemampuan berbahasa sebesar 100%. Ini berarti penggunaan metode bermain permainan tradisional dapat secara bermakna meningkatkan sosial emosional dan kemampuan berbahasa anak secara signifikan.

Persamaan antara penelitian yang akan peneliti dan yang dilakukan oleh Darminiasih adalah sama-sama melakukan penelitian untuk mengembangkan sosial emosional anak.

Perbedaannya adalah setiap peneliti melakukan penelitian ditempat yang berbeda.

- 2) Penelitian relevan yang dilakukan oleh Rahmayani, dengan jurnal “Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Sandal Batok Kelapa Di PAUD IT HAFIZUL ‘ILMI”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak melalui permainan tradisional sandal batok kelapa. Sandal batok kelapa merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia khususnya di ACEH yang terbuat dari batok kelapa dan seutas tali. Permainan ini dimainkan dengan cara kaki diletakkan di atas masing-masing batok kelapa, kemudian kaki kanan diangkat sementara kaki kiri bertumpu pada batok lain layaknya orang berjalan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas.

Persamaan antara Penelitian yang akan peneliti dan yang dilakukan Rahmayani adalah sama-sama menggunakan batok kelapa untuk membuat alat permainan tradisional agar bisa mengembangkan social emosional anak.

Perbedaannya adalah setiap peneliti melakukan penelitian ditempat yang berbeda.

- 3) Penelitian relevan yang dilakukan oleh Harly dan Serafina dalam jurnal “Peningkatan Sosial Emosional Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa terjadi peningkatan perkembangan sosial emosional melalui metode bermain permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak. Terlihat dari hasil peningkatan pada siklus I, pertemuan pertama anak yang memerlukan banyak bantuan 62%, sedikit bantuan 21%, tanpa bantuan 18%. Pada siklus II pertemuan ketiga anak yang memerlukan banyak bantuan 3%, sedikit bantuan 15%, tanpa bantuan 82%.

Persamaan antara Penelitian yang akan peneliti dan yang dilakukan Harly dan Serafina dalam jurnalnya adalah sama-sama melakukan penelitian untuk mengembangkan sosial emosional anak dan menggunakan permainan egrang batok kelapa agar bisa berinteraksi, dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya dengan baik.

perbedaannya setiap peneliti melakukan penelitian di lokasi yang berbeda dan peneliti belum mengetahui berapa % anak yang memerlukan bantuan atau tidak membutuhkan bantuan.

D. Kerangka Pikir

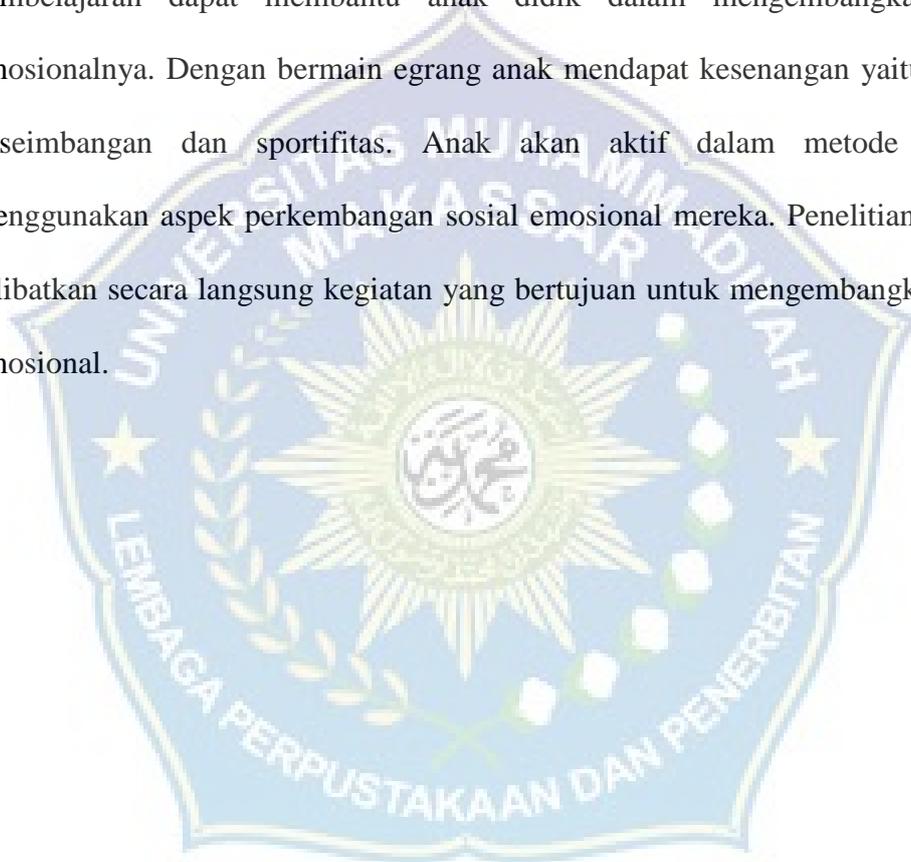
Menurut sugiyono kerangka berfikir adalah garis besar atau gambaran yang menghubungkan variabel bebas dan variabel terikat dalam suatu penelitian.

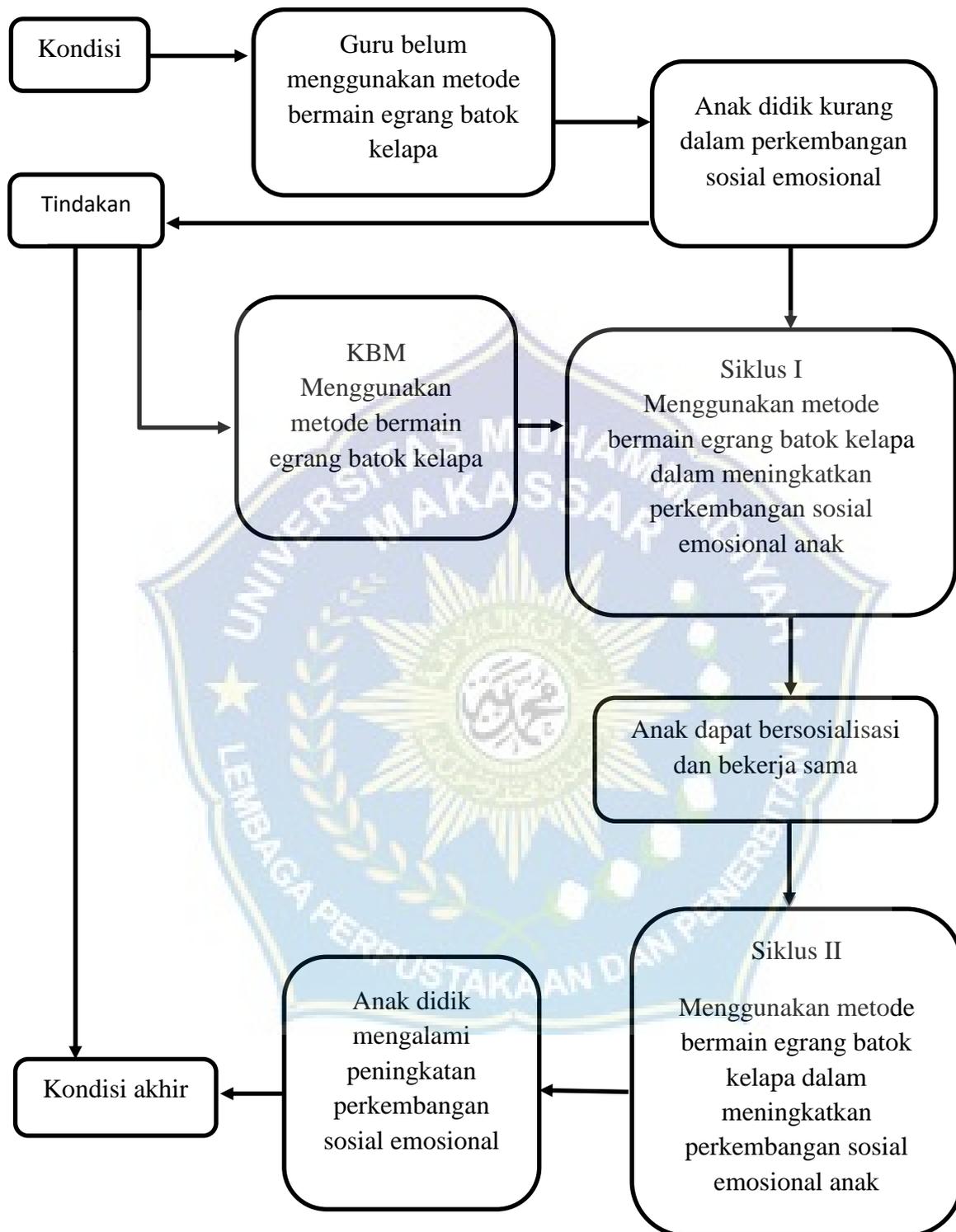
Berdasarkan uraian di atas bahwa beberapa anak sosial emosionalnya belum berkembang dalam permainan egrang batok kelapa, pada saat anak melakukan kegiatan tersebut anak kurang bersemangat dalam rangka mengembangkan sosial emosional anak beberapa macam kegiatan mengandung gerak yang teratur dan dipandu oleh guru. Permainan egrang yang menggunakan batok kelapa sebagai pijakan dan diberi tali pengait untuk mengangkat kaki yang dipijakkan. Teknisi pelaksanaannya sangat muda, anak-anak diminta untuk menaiki batok kelapa yang telah disediakan kemudian berjalan sampai di garis finish.

Setiap anak mempunyai sosial emosional yang berbeda-beda. Perkembangan sosial emosional itu sendiri memerlukan proses yang panjang. Perkembangan sosial emosional ini meliputi tahap anak aktif dalam Perkembangan sosial emosional, menunjukkan peningkatan sosial emosional yang cukup jelas. Selama ini dalam pembelajaran aktivitas belajar siswa tampak pasif karena pembelajaran masih bersifat *teacher center* (terpusat pada guru), sehingga pembelajaran yang dilaksanakan di kelas membosankan, pengajaran pengembangan sosial emosional yang dilakukan belum maksimal, akibatnya peserta didik masih kurang dalam

pengembangan sosial emosional, misalnya dalam melakukan berjalan diatas titian, banyak anak yang belum berhasil berjalan diatas titian tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu adanya stimulasi atau dorongan yang sesuai agar anak merasa senang dan tidak merasa dipaksa. Penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa ini sebagai media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengembangkan sosial emosionalnya. Dengan bermain egrang anak mendapat kesenangan yaitu melatih keseimbangan dan sportifitas. Anak akan aktif dalam metode bermain menggunakan aspek perkembangan sosial emosional mereka. Penelitian ini anak dilibatkan secara langsung kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan sosial emosional.





Gambar 2.1 Bagan KerangkaPikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang di fokuskan pada situasi kelas atau sering disebut penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah guru sebagai agen of change (agen perubahan) yang harus selalu membuat perubahan dan peningkatan profesionalitas. Untuk itu, upaya penelitian yang dilakukan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi guru dalam tugas sehari-hari didalam kelas. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas dilakukan untuk peningkatan atau perbaikan praktek-praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru.

Penelitian tindakan kelas dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan efesiensi dan kualitas pendidikan terutama proses dan hasil belajar siswa. Tujuan untuk meningkatkan mutu atau pemecahan masalah pada suatu subjek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atas tindakannya untuk kemudian diberikan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi dan subjek penelitian ini sebagai berikut :

- Nama Sekolah : TK Aisyiyah Cambaya

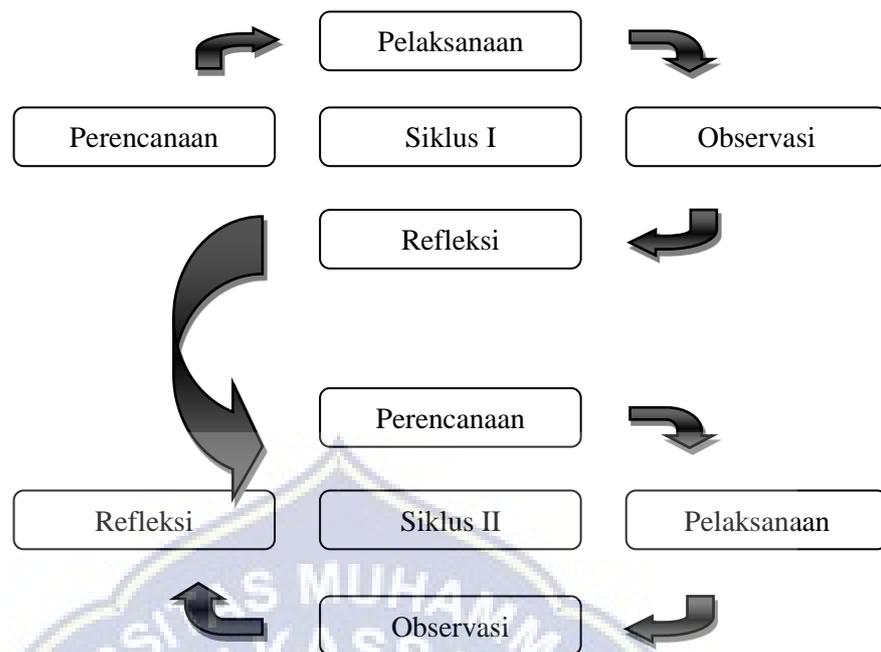
- Alamat Sekolah : Jl.Cambaya, Julukanaya, Kec.Pallangga, Kab.Gowa
- Subjek : Kelompok B (15 orang)
 - Laki-laki : 9 orang
 - Perempuan: 6 orang

C. Faktor Yang Diteliti

Faktor yang diteliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan sosial emosional anak kelompok B di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa dengan memberikan kegiatan permainan tradisional egrang batok kelapa.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action reserch*) secara umum langkah-langkah penelitian yang dilakukan terdiri dari 4 tahap yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), (4) refleksi (*reflection*). Dari siklus ini diharapkan dapat diperoleh data yang dikumpulkan sebagai jawaban dari permasalahan penelitian.



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merancaang tindakan yang akan dilakukan yaitu peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang peningkatan kemampuan sosial emosional dengan memberikan kegiatan bermain egrang batok kelapa pada kelompok B di TK Aisyiyah Cambaya.

Persiapan yang akan dilakukan dalaam perencanaan peneliti adalah :

- a Menentukan tema
- b Membuat RPPH
- c Menyiapkan lembar observasi
- d Menyiapkan bahan
- e Menyiapkan alat dokumentasi

2. Pelaksanaan

- a. Guru memberikan penjelasan tentang cara bermain egrang batok kelapa
- b. Membuat kesepakatan aturan main bersama anak-anak
- c. Guru memberikan contoh kepada anak, kemudian anak melakukan kegiatan tersebut
- d. Guru melakukan pengawasan dan pembimbingan

3. Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran. Peneliti juga bekerja sama dengan guru kelas B untuk melihat peningkatan sosial emosional anak. Pada tahap observasi, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengamati proses pembelajaran dengan memberikan kegiatan bermain egrang batok kelapa, mengamati perilaku anak-anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Mengamati kejadian yang muncul dalam proses pembelajaran dan membuat dokumentasi kegiatan proses belajar mengajar.

4. Refleksi

Hasil data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil evaluasi yang dikumpulkan di analisis. Berdasarkan hasil tersebut dilakukan refleksi untuk melakukan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan tindakan yang dilakukan termasuk kendala-kendala yang dihadapi. Hasil pengkajian dijadikan acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya yang merupakan kelanjutan dan penyempurnaan tindakan pada siklus I.

Siklus II

Siklus berikutnya akan dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi di siklus I, jika pada siklus I indikator keberhasilan belum tercapai maka kegiatan yang dilakukan pada siklus I adalah mengadakan perbaikan atau penambahan sesuai dengan kenyataan ditemukan di lapangan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen anrian, dkk (2017:56) “instrumen penelitian adalah suatu alat yang di gunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang di inginkan/di butuhkan oleh peneliti”. Instrumen yang di gunakan pada penelitian ini adalah:

1) Lembar Observasi (*Cheklis*)

Lembar observasi di gunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi sehingga hasil data yang di dapatkan mudah di olah, Lembar observasi tersebut di gunakan untuk mengetahui Aspek Perkembangan Sosial Emosional anak melalui permainan egrang batok kelapa. Lembar observasi guru di gunakan untuk mengetahui kegiatan bermain egrang batok kelapa dan lembar observasi anak didik di gunakan untuk mengetahui aspek perkembangan sosial emosional pada anak.

2) Lembar Penilaian (*Cheklis*)

Instrument yang digunakan untuk mengetahui hasil peningkatan perkembangan sosial emosional anak sesuai dengan tingkat pencapaiannya yang dimulai dari Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (BM), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

F. Teknik Pengumpulan Data

Data yang di kumpulkan memerlukan teknik-teknik tertentu sebagai berikut :

a Observasi

Observasi yang di lakukan dengan menggunakan pencatatan secara sistematis untuk mengamati secara langsung kegiatan-kegiatan pembelajaran mulai dari awal sampai berakhirnya proses pembelajaran, pelaksana tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan sosial emosional Anak dengan bermain egrang batok kelapa.

b Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumen yang berupa foto-foto anak yang sedang melakukan kegiatan melipat kertas di Tk Aisyiyah Cambaya.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dengan menyajikan tabel presentase masing-masing tabel dan selanjutnya di tarik kesimpulan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi langsung pada proses pembelajaran melalui permainan egrang batok kelapa di taman kanak-kanak Al-Mubarak Tonrorita Kabupaten Gowa.

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas mengajar guru dan belajar anak dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan permainan egrang batok kelapa dan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan ini dilihat

pada setiap siklus. Data didapatkan dari hasil analisis berdasarkan indikator pembelajaran dan dokumentasi, kemudian dianalisis ke dalam bentuk kuantitatif pada tahap analisis data kuantitatif, setiap indikator penilaian dari setiap anak dihitung dan dilakukan penilaian melalui skor serta dibuat persentasinya. Rumus yang digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif sederhana untuk mencari persentase, mengacu pada pendapat Sudjono (Rindha, 2011:7) yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Angka Persentase

F= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n= Jumlah persentase/banyaknya individu/indicator

H. Indikator Keberhasilan

1) Proses

Untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak disediakan alat permainan yaitu permainan tradisional egrang batok kelapa yang terbuat dari bahan alam tempurung kelapa

2) Hasil

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah diberi tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% anak berada pada tingkatan kemampuan berkembang sesuai harapan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal (Pra Tindakan)

Kegiatan awal dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran tentang permainan tradisional egrang batok kelapa kelompok B TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa. Kemampuan bermain egrang yang diamati terdiri dari 3 kemampuan, yakni berdiri diatas batok kelapa, memegang tali pengikat, dan berjalan menggunakan egrang batok kelapa. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi dan wawancara dengan guru. Kondisi kemampuan anak dalam bermain egrang batok kelapa dapat diketahui bahwa kemampuan bermain egrang batok kelapa belum berkembang dengan baik.

2. Deskripsi Tindakan Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

1) Mengevaluasi Program Tahunan, program semester dan RPPM

Dalam tahap ini peneliti lebih dahulu mengevaluasi program tahunan, program semester dan RPPM (rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan) yang dilakukan di TK Aisyiyah Cambayya Kabupatuen Gowa. Pada program tahunan kepala serta guru-guru kelas membuat perencanaan program tahunan tentang kegiatan sekolah selama satu tahun, waktu

pelaksanaan serta guru yang bertanggung jawab disetiap kegiatan. Kemudian pada program semester terdapat dua semester selama satu tahun. Pada semester dua terdapat tiga tema, yakni kendaraan, alam semesta dan negaraku. Pada RPPM di TK Aisyiyah Cambayya peneliti mengevaluasi tema yang digunakan, yaitu tema alam semesta dengan sub tema benda-benda alam.

2) Menyusun Rencana Kegiatan Harian

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun oleh peneliti yang diuraikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Peneliti membuat sebanyak 3 RPPH yang akan dipakai untuk 3 kali pertemuan dalam satu siklus dengan tema alam semesta sub tema benda-benda alam. Kelompok B TK Aisyiyah Cambayya Kabupaten Gowa. Tindakan yang dilakukan, yaitu menggunakan media engrang batok kelapa untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dalam bermain engrang batok kelapa.

3) Menyiapkan Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi anak dan lembar observasi guru (*checklist*) untuk menilai hasil pengamatan selama penelitian berlangsung.

4) Menyiapkan Alat dan Bahan

Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan selama proses pembelajaran termasuk alat-alat yang diperlukan dalam permainan Engrang Batok Kelapa serta peralatan lain yang dibutuhkan selama satu hari pembelajaran, yaitu gambar macam-macam benda alam, lembar kerja anak, dan alat peraga sesuai sub tema.

5) Menyiapkan Alat Dokumentasi

Menyiapkan alat dokumentasi yang digunakan selama pembelajaran berlangsung, yakni peneliti menggunakan handphone (hp) untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan

Proses tindakan siklus 1 dilakukan 3 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 27-29 Mei 2024. Tema pembelajaran yang digunakan, yaitu tema alam semesta, sub tema macam-macam benda alam. Dalam pelaksanaan penelitian guru bertindak sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai obserter dengan pelaksanaan sebagai berikut:

1) Siklus I Pertemuan I

Pada pertemuan pertama yang dilakukan pada tanggal 27 Mei 2024 dengan tema pembelajaran, yaitu alam semesta, sub tema macam-macam benda alam.

Pada kegiatan awal guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam benda alam. Guru memberikan pengertian tentang tujuan permainan, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mencontohkan cara bermain Egrang Batok Kelapa.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dan guru, yaitu:

- a) Guru menyiapkan media untuk penerapan pembelajaran melalui permainan Engrang Batok Kelapa.
- b) Guru kemudian mengkondisikan anak-anak menjadi beberapa kelompok.
- c) Selanjutnya guru memberikan beberapa pertanyaan tentang media yang dipersiapkan oleh guru dan peneliti.
- d) Setelah itu guru akan menjelaskan tata cara bermain Engrang Batok Kelapa dan memberikan contoh bermain Engrang Batok Kelapa. Lalu guru memberikan mengarahkan setiap kelompok untuk mencoba permainan engrang batok kelapa.
- e) Setelah anak-anak selesai bermain guru dan peneliti memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada setiap kelompok dan pujian sebagai *reward* sehingga anak merasa termotivasi.

Setelah seluruh kegiatan selesai anak diarahkan untuk merapikan kembali media yang digunakan. Selanjutnya anak-anak bersiap untuk istirahat makan dimulai dengan mencuci tangan, menyanyikan lagi sebelum makan, serta membaca doa sebelum makan. Setelah selesai makan anak-anak dipersilahkan bermain diluar kelas. Setelah jam istirahat selesai, anak-anak masuk kembali kedalam kelas, kemudian guru menanyakan tentang kegiatan hari ini dan dilanjutkan dengan menginformasikan kegiatan besok hari, kemudian membaca doa sebelum pulang dan pulang sekolah.

2) Siklus I Pertemuan II

Pada pertemuan kedua yang dilakukan pada tanggal 28 Mei 2024 dengan tema pembelajaran, yaitu alam semesta, sub tema macam-macam benda alam.

Pada kegiatan awal guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam benda alam. Guru memberikan pengertian tentang tujuan permainan, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mencontohkan cara bermain Egrang Batok Kelapa.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dan guru, yaitu:

- a) Guru menyiapkan media untuk penerapan pembelajaran melalui permainan Engrang Batok Kelapa.

- b) Guru kemudian mengkondisikan anak-anak menjadi beberapa kelompok.
- c) Selanjutnya guru memberikan beberapa pertanyaan tentang media yang dipersiapkan oleh guru dan peneliti.
- d) Setelah itu guru akan menjelaskan tata cara bermain Engrang Batok Kelapa dan memberikan contoh bermain Engrang Batok Kelapa. Lalu guru memberikan mengarahkan setiap kelompok untuk mencoba permainan engrang batok kelapa.
- e) Setelah anak-anak selesai bermain guru dan peneliti memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada setiap kelompok dan pujian sebagai *reward* sehingga anak merasa termotivasi.

Setelah seluruh kegiatan selesai anak diarahkan untuk merapikan kembali media yang digunakan. Selanjutnya anak-anak bersiap untuk istirahat makan dimulai dengan mencuci tangan, menyanyikan lagi sebelum makan, serta membaca doa sebelum makan. Setelah selesai makan anak-anak dipersilahkan bermain diluar kelas. Setelah jam istirahat selesai, anak-anak masuk kembali kedalam kelas, kemudian guru menanyakan tentang kegiatan hari ini dan dilanjutkan dengan menginformasikan kegiatan besok hari, kemudian membaca doa sebelum pulang dan pulang sekolah.

3) Siklus I Pertemuan III

Pada pertemuan ketiga yang dilakukan pada tanggal 29 Mei 2024 dengan tema pembelajaran, yaitu alam semesta, sub tema macam-macam benda alam.

Pada kegiatan awal guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam benda alam. Guru memberikan pengertian tentang tujuan permainan, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mencontohkan cara bermain Egrang Batok Kelapa.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dan guru, yaitu:

- a) Guru menyiapkan media untuk penerapan pembelajaran melalui permainan Engrang Batok Kelapa.
- b) Guru kemudian mengkondisikan anak-anak menjadi beberapa kelompok.
- c) Selanjutnya guru memberikan beberapa pertanyaan tentang media yang dipersiapkan oleh guru dan peneliti.
- d) Setelah itu guru akan menjelaskan tata cara bermain Engrang Batok Kelapa dan memberikan contoh bermain Engrang Batok Kelapa. Lalu guru memberikan mengarahkan setiap kelompok untuk mencoba permainan engrang batok kelapa.

- e) Setelah anak-anak selesai bermain guru dan peneliti memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada setiap kelompok dan pujian sebagai *reward* sehingga anak merasa termotivasi.

Setelah seluruh kegiatan selesai anak diarahkan untuk merapikan kembali media yang digunakan. Selanjutnya anak-anak bersiap untuk istirahat makan dimulai dengan mencuci tangan, menyanyikan lagi sebelum makan, serta membaca doa sebelum makan. Setelah selesai makan anak-anak dipersilahkan bermain diluar kelas. Setelah jam istirahat selesai, anak-anak masuk kembali ke dalam kelas, kemudian guru menanyakan tentang kegiatan hari ini dan dilanjutkan dengan menginformasikan kegiatan besok hari, kemudian membaca doa sebelum pulang dan pulang sekolah.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan selama proses kegiatan main berlangsung dengan menerapkan permainan egrang batok kelapa untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Pada awal pembelajaran, guru menerangkan seluruh rangkaian permainan pada anak-anak. Sebagian besar anak berantusias mengikuti arahan pendidik, beberapa anak memahami dengan bertanya, beberapa anak yang tidak fokus dan sering menggaggu

teman. Sebagian anak berlomba memainkan permainan egrang batok kelapa.

Tabel 3.1 hasil penelitian Siklus I pertemuan 1 sampai 3

Indikator	P1		P2		P3		Jumlah		Interpretasi
	Nilai Rata-rata	%	Nilai Rata-rata	%	Nilai rata-rata	%	Nilai rata-rata	%	
Bersedia bermain dengan teman	1	25%	2	50%	2,86	71,5	1,76	44%	MB
Melakukan permainan sesuai dengan peraturan	1	25%	1,44	36%	2	50%	1,48	37%	MB
Tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa	1	25%	1,44	36%	2	50%	1,48	37%	MB

Berdasarkan tabel 4.1 pada siklus I pertemuan pertama sampai ke tiga di indikator pertama (bersedia bermain dengan teman) mengalami peningkatan pada kriteria MB(mulai berkembang) dengan presentase 44%, indikator kedua (melakukan permainan sesuai dengan peraturan) mengalami peningkatan pada kriteria MB(mulai berkembang) dengan presentase 37%, dan indikator ketiga (tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa) mengalami peningkatan

pada kriteria MB(mulai berkembang) dengan presentase 37%. Sehingga pada siklus I dinyatakan belum berada pada tingkat pencapaian keberhasilan 75% atau Berkembang sangat baik (BSB).

d. Tahap Refleksi

Hasil refleksi terhadap siklus I hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus I, antara lain sebagai berikut :

- a. Pada saat pendidik menjelaskan masih ada beberapa anak yang tidak fokus dan mengganggu temannya.
- b. Ada beberapa anak yang masih kurang berani dan masih ragu-ragu untuk memainkan permainan egrang batok kelapa.

Oleh karena itu, kemampuan anak usia 5-6 tahun TK Aisyiyah Cambaya melalui metode sentra seni perlu dilanjutkan pada tindakan Siklus II. Selain itu juga perlu adanya perbaikan terhadap hambatan yang ditemukan pada Siklus I.

3. Deskripsi Tindakan siklus II

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II, Berdasarkan hasil refleksi terhadap kendala pada siklus I yakni :

- Pada saat pendidik menjelaskan masih ada beberapa anak yang tidak fokus dan mengganggu temannya

- Ada beberapa anak yang masih kurang berani dan masih ragu-ragu untuk memainkan permainan egrang batok kelapa

Sehingga perlu diperbaiki pada tahap siklus II yaitu mendampingi dan membantu anak memainkan permainan egrang batok kelapa serta meminta anak melakukan kembali dan memberikan motivasi serta meminta anak untuk berlomba memainkan permainan egrang batok kelapa dengan benar.

b. Tahap Pelaksanaa

Tindakan pada siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 3-5 Juni 2024. Tindakan pada siklus II terdapat penambahan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dan disesuaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

1) Siklus II pertemuan I

Pada pertemuan pertama yang dilakukan pada tanggal 3 Juni 2024 dengan tema pembelajaran, yaitu tema alam semesta sub tema macam-macam benda alam.

Pada kegiatan awal guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam benda alam. Guru memberikan pengertian tentang tujuan permainan, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mencontohkan cara bermain Egrang Batok Kelapa.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dan guru, yaitu:

- a) Guru menyiapkan media untuk penerapan pembelajaran melalui permainan Engrang Batok Kelapa.
- b) Guru kemudian mengkondisikan anak-anak menjadi beberapa kelompok.
- c) Selanjutnya guru memberikan beberapa pertanyaan tentang media yang dipersiapkan oleh guru dan peneliti.
- d) Guru meminta anak berlomba memainkan permainan engrang batok kelapa
- e) Setelah itu guru akan menjelaskan tata cara bermain Engrang Batok Kelapa dan memberikan contoh bermain Engrang Batok Kelapa. Lalu guru memberikan mengarahkan setiap kelompok untuk mencoba permainan engrang batok kelapa.
- f) Guru mendampingi dan membantu anak dalam bermain permainan engrang batok kelapa
- g) Setelah anak-anak selesai bermain guru dan peneliti memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada setiap kelompok dan pujian sebagai *reward* sehingga anak merasa termotivasi.

Setelah seluruh kegiatan selesai anak diarahkan untuk merapikan kembali media yang digunakan. Selanjutnya anak-anak bersiap untuk istirahat makan dimulai dengan mencuci tangan, menyanyikan lagi sebelum makan, serta membaca doa sebelum

makan. Setelah selesai makan anak-anak dipersilahkan bermain diluar kelas. Setelah jam istirahat selesai, anak-anak masuk kembali kedalam kelas, kemudian guru menanyakan tentang kegiatan hari ini dan dilanjutkan dengan menginformasikan kegiatan besok hari, kemudian membaca doa sebelum pulang dan pulang sekolah.

2) Siklus II pertemuan II

Pada pertemuan kedua yang dilakukan pada tanggal 4 Juni 2024 dengan tema pembelajaran, yaitu tema alam semesta sub tema macam-macam benda alam.

Pada kegiatan awal guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam benda alam. Guru memberikan pengertian tentang tujuan permainan, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mencontohkan cara bermain Egrang Batok Kelapa.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dan guru,yaitu:

- a) Guru menyiapkan media untuk penerapan pembelajaran melalui permainan Engrang Batok Kelapa.
- b) Guru kemudian mengkondisikan anak-anak menjadi beberapa kelompok.
- c) Selanjutnya guru memberikan beberapa pertanyaan tentang media yang dipersiapkan oleh guru dan peneliti.

- d) Guru meminta anak berlomba memainkan permainan engrang batok kelapa
- e) Setelah itu guru akan menjelaskan tata cara bermain Engrang Batok Kelapa dan memberikan contoh bermain Engrang Batok Kelapa. Lalu guru memberikan mengarahkan setiap kelompok untuk mencoba permainan engrang batok kelapa.
- f) Guru mendampingi dan membantu anak dalam bermain permainan engrang batok kelapa.
- g) Setelah anak-anak selesai bermain guru dan peneliti memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada setiap kelompok dan pujian sebagai *reward* sehingga anak merasa termotivasi.

Setelah seluruh kegiatan selesai anak diarahkan untuk merapikan kembali media yang digunakan. Selanjutnya anak-anak bersiap untuk istirahat makan dimulai dengan mencuci tangan, menyanyikan lagi sebelum makan, serta membaca doa sebelum makan. Setelah selesai makan anak-anak dipersilahkan bermain diluar kelas. Setelah jam istirahat selesai, anak-anak masuk kembali kedalam kelas, kemudian guru menanyakan tentang kegiatan hari ini dan dilanjutkan dengan menginformasikan kegiatan besok hari, kemudian membaca doa sebelum pulang dan pulang sekolah.

3) Siklus II pertemuan III

Pada pertemuan ketiga yang dilakukan pada tanggal 5 Juni 2024 dengan tema pembelajaran, yaitu tema alam semesta sub tema macam-macam benda alam.

Pada kegiatan awal guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam benda alam. Guru memberikan pengertian tentang tujuan permainan, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mencontohkan cara bermain Egrang Batok Kelapa.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dan guru, yaitu:

- h) Guru menyiapkan media untuk penerapan pembelajaran melalui permainan Engrang Batok Kelapa.
- i) Guru kemudian mengkondisikan anak-anak menjadi beberapa kelompok.
- j) Selanjutnya guru memberikan beberapa pertanyaan tentang media yang dipersiapkan oleh guru dan peneliti.
- k) Guru meminta anak berlomba memainkan permainan engrang batok kelapa
- l) Setelah itu guru akan menjelaskan tata cara bermain Engrang Batok Kelapa dan memberikan contoh bermain Engrang Batok Kelapa. Lalu guru memberikan

mengarahkan setiap kelompok untuk mencoba permainan egrang batok kelapa.

m) Guru mendampingi dan membantu anak dalam bermain permainan egrag batok kelapa

n) Setelah anak-anak selesai bermain guru dan peneliti memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada setiap kelompok dan pujian sebagai *reward* sehingga anak merasa termotivasi.

Setelah seluruh kegiatan selesai anak diarahkan untuk merapikan kembali media yang digunakan. Selanjutnya anak-anak bersiap untuk istirahat makan dimulai dengan mencuci tangan, menyanyikan lagu sebelum makan, serta membaca doa sebelum makan. Setelah selesai makan anak-anak dipersilahkan bermain diluar kelas. Setelah jam istirahat selesai, anak-anak masuk kembali kedalam kelas, kemudian guru menanyakan tentang kegiatan hari ini dan dilanjutkan dengan menginformasikan kegiatan besok hari, kemudian membaca doa sebelum pulang dan pulang sekolah.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Tahap pengamatan pada siklus II dilakukan sama seperti siklus I, observasi dilakukan selama proses kegiatan main berlangsung. Perubahan pada siklus II sudah nampak terlihat jelas, kemampuan anak-anak saat mengikuti pembelajaran sudah lebih

terarah, sehingga permainan bermain egrang batok kelapa berjalan dengan lancar.

Tabel 4.2 hasil penelitian Siklus II pertemuan 1 sampai 3

Indikator	P1		P2		P3		Jumlah		Interpretasi
	Nilai Rata-rata	%	Nilai Rata-rata	%	Nilai rata-rata	%	Nilai rata-rata	%	
Bersedia bermain dengan teman	3	75%	4	100%	4	100%	3,67	91,7%	BSB
Melakukan permainan sesuai dengan peraturan	2,33	58,25%	3,67	91,75%	3,2	91,75%	3,07	77%	BSB
Tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa	3	100%	3,27	80%	3,93	98,25%	3,40	85%	BSB

Berdasarkan tabel 4.2 pada siklus II pertemuan pertama sampai ketiga di indikator satu (bersedia bermain dengan teman) mengalami peningkatan yang sangat signifikan pada kriteria BSB (Berkembang sangat baik) dengan presentase 91,7%, indikator kedua (melakukan permainan sesuai dengan peraturan) berada di kriteria BSB (Berkembang sangat baik) dengan presentase 77%, dan indikator ketiga (tidak berebutan dalam memainkan

permainan egrang batok kelapa) berada di kriteria BSB (Berkembang sangat baik) dengan presentase 85%. Sehingga pada siklus II dinyatakan berada pada tingkat pencapaian keberhasilan 75% atau Berkembang sangat baik (BSB).

d. Tahap Refleksi

Setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II, dapat diketahui bahwa anak telah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BHS) dan berkembang sangat baik (BSB). Akan tetapi masih ada anak yang belum mencapai kriteria tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 2 siklus dapat diketahui bahwa Kemampuan bermain egrang yang diamati terdiri dari 3 kemampuan, yakni berdiri diatas batok kelapa, memegang tali pengikat, dan berjalan menggunakan egrang batok kelapa. Kemampuan anak kelompok B TK Aisyiyah Cambayya Kabupaten Gowa menunjukan peningkatan presentase pada setiap siklus. Pencapaian yang diperoleh anak-anak dari setiap siklus terus menerus meningkat dan berhasil mencapai kriteria berkembang sesuai harapan.

B. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan merupakan tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh dari siklus ini di dapat dari

data yang berupa lembar observasi. Dari data lembar observasi tersebut hasilnya akan di gunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak. Melalui kegiatan bermain egrang batok kelapa dapat meningkatkan sosial emosional anak mengenai tema yang di pelajari dan melatih konsentrasi dan kesabaran anak.

Berdasarkan hasil pengamatan melalui kegiatan bermain egrang batok kelapa, anak mampu mengembangkan sosial emosional yang berhubungan dengan keterampilan dua tangan, dua kaki, anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari seperti memegang tali, menarik tali batok kelapa dan mengangkat kaki yang berpijak diatas batok kelapa.

Dari hasil refleksi kedua siklus tersebut dapat terlihat adanya peningkatan yang cukup berarti. Hasil penilaian yang tertulis menunjukkan adanya minat dan semangat anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga dalam penelitian ini dari 6 kali pertemuan di kelompok B Tk Aisyiyah Cambaya dapat di jumpai peningkatan presentase perkembangan yang cukup.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di simpulkan bahwa kemampuan Sosial Emosional anak kelompok B TK Aisyiyah Cambaya meningkat dengan menggunakan kegiatan bermain egrang batok kelapa. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat dari penelitian pelaksanaan Tindakan Siklus I dan Siklus II. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan permainan egrang batok kelapa sebagai tindakan yang dilakukan oleh guru dan peneliti, perkembangan sosial emosional pada anak didik mengalami peningkatan sesuai dengan indikator, yaitu bersedia bermain dengan teman, melakukan permainan sesuai dengan peraturan, dan tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa.

Pada siklus I hasil penelitian melalui kegiatan bermain egrang batok kelapa menunjukkan bahwa ada peningkatan pada indikator bersedia bermain dengan teman dengan presentase 44%, melakukan permainan sesuai dengan peraturan dengan presentase 37%, dan tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa dengan presentase 37%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan melalui kegiatan bermain egrang batok kelapa menunjukkan bahwa ada peningkatan pada indikator bersedia bermain dengan teman dengan presentase 91,7%, melakukan permainan sesuai dengan peraturan dengan presentase 77%, dan tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa dengan

presentase 85%. Dengan ini hasil penelitian menggunakan permainan egrang batok kelapa menunjukkan ada peningkatan dalam perkembangan sosial emosional anak pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak dengan menggunakan permainan egrang batok kelapa, sangat efektif untuk di lakukandi sekolah karna medianya juga mudah di dapat dan bisa dibuat sendiri.

2. Bagi Peneliti Lanjut

Dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan egrang batok kelapa, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan berbagai media yang lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. Perkembangan Anak Usi Dini, Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Aisyah, Siti, et al. "Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini." (2014): 1-43.
- Budianto, Budianto. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam Menurut Mansur*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2009.
- Diana Mutiah. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Euis Kurniati. 2016. Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenadamedia Group.
- F Latief, H Hijriah - Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak, 2022 Khaironi, Mulianah. "Perkembangan anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 2.01 (2018): 01-12.
- Khaironi, Mulianah. "perkembangan anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 2.10 (2018):01-12.
- Lidia, Nur Alim Amri, & M. Yusran Rahmat. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI PUZZLE TETRIS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PUSAT PAUD TUNAS INTI BATURAPPE KECAMATAN BIRINGBULU KABUPATEN GOWA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1316 - 1323.

- Lubis, Mira Yanti. "Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain." *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2.1 (2019): 47-58.
- Musfira, M. "Gangguan Emosional Anak Akibat Tayangan Misteri Televisi (Studi Kasus Pada Anak Usia 2-11 Tahun)." *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 2.2 (2018): 132-137.
- Mulyani, Novi. "Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr* 3.1 (2014): 133-147.
- Mukhlis, Akhmad, and Furkanawati Handani Mbelo. "Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional." *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini* 1.1 (2019): 11-28.
- Maulida, Rizka. *Pengaruh Permainan Tradisional Selop Tampuwuang Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan*. Diss. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2023.
- Nurhasanah, Nurhasanah, Suci Lia Sari, and Nova Adi Kurniawan. "Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4.02 (2021): 91-102.
- Pratiwi, Wiwik. "Konsep bermain pada anak usia dini." *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5.2 (2017): 106-117.
- Sri Mulyani. 2013. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta :Langensari Publishing.



Kisi-kisi observasi meningkatkan perkembangan sosial emosiaonal anak menggunakan permainan egrang batok kelapa

Variable	Indikator	Instrument
Perkembangan sosial emosional	Bersedia bermain dengan teman	Lembar Observasi (ceklis) dan Dokumentasi
	Melakukan permainan sesuai dengan peraturan	Lembar Observasi (ceklis) dan Dokumentasi
	Tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa	Lembar Observasi (ceklis) dan Dokumentasi

Rubrik penilaian meningkatkan perkembangan sosial emosiaonal anak menggunakan permainan egrang batok kelapa

No	Indikator	Deskripsi	Kriteria	Skor
1	Bersedia bermain dengan teman menggunakan permainan egrang batok kelapa	Anak bersedia bermain dengan teman tanpa motivasi guru dan memberi semangat kepada teman lainnya untuk tidak memilih teman	BSB	4

		Anak bersedia bermain dengan teman tanpa motivasi guru	BSH	3
		Anak bersedia bermain dengan teman atas motivasi guru	MB	2
		Anak tidak bersedia bermain dengan teman (misal : anak lebih memilih untuk bermain sendiri)	BB	1
2	Melakukan permainan sesuai dengan peraturan permainan egrang batok kelapa	Anak mampu melakukan permainan sesuai dengan peraturan tanpa arahan guru serta mampu mengingatkan teman lainnya untuk ikut aturan bermain	BSB	4
		Anak mampu melakukan permainan sesuai dengan peraturan	BSH	3
		Anak mampu melakukan permainan sesuai dengan peraturan tapi masih sering melanggar aturan tersebut	MB	2
		Anak belum mampu melakukan permainan sesuai dengan peraturan (misalnya : anak bermain tanpa mengikuti aturan)	BB	1

3	Tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa	Anak sudah tidak berebutan permainan egrang batok kelapa dan mampu mengingatkan teman lainnya agar tidak berebut permainan	BSB	4
		Anak sudah tidak berebutan permainan egrang batok kelapa tanpa motivasi oleh guru	BSH	3
		Anak tidak berebutan permainan egrang batok kelapa namun masih dimotivasi oleh guru	MB	2
		Anak masih berebutan permainan egrang batok kelapa	BB	1

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



SIKLUS I

- **Pertemuan 1**

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/tanggal : Senin, 27 Mei 2024

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Semester/minggu : II

Tema/Sub tema : Alam semesta/benda-benda alam

KD : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 3.11 – 4.11

Alat dan bahan : - LKA
 - Kerikil
 - pensil
 - Egrang batok kelapa

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alam semesta
3. Berdiskusi tentang benda-benda alam
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung jumlah kerikil
2. Menggambar bentuk batu kerikil
3. Mengelompokkan batu berdasarkan besar-kecil
4. Anak melakukan kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan langkah-langkah berikut :
 - Guru mengajak anak duduk dan membentuk baris
 - Guru mengambil media permainan egrang batok kelapa

- Guru mengenalkan dan mencontohkan cara bermain permainan egrang batok kelapa pada anak
- Guru meminta kepada anak untuk memainkan permainan egrang batok kelapa

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan hari ini
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan kembali tentang perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan apa saja yang disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Allah SWT
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan benda-benda yang ada di bumi
 - b. Dapat mengelompokkan batu berdasarkan bentuk dan ukurannya
 - c. Dapat menggambar bentuk kerikil
 - d. Memainkan permainan egrang batok kelapa

- **Pertemuan 2**

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/tanggal : Selasa, 28 Mei 2024

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Semester/minggu : II

Tema/Sub tema : Alam semesta/benda-benda alam

KD : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 3.11 – 4.11

Alat dan bahan : - LKA
 - Tanah liat
 - Egrang batok kelapa

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alam semesta
3. Berdiskusi tentang benda-benda alam
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. KEGIATAN INTI

1. Bermain/membentuk tanah liat
2. Menyebutkan benda-benda yang terbuat dari tanah liat (kuali dll)
3. Mengelompokkan benda-benda yang ada disekitarnya
4. Anak melakukan kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan langkah-langkah berikut :
 - Guru mengajak anak duduk dan membentuk baris
 - Guru mengambil media permainan egrang batok kelapa
 - Guru mengenalkan dan mencontohkan cara bermain permainan egrang batok kelapa pada anak

- Guru meminta kepada anak untuk memainkan permainan egrang batok kelapa

D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan hari ini
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

E. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan kembali tentang perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan apa saja yang disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutup

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Allah SWT
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan benda-benda yang ada di bumi
 - b. Dapat mengelompokkan batu berdasarkan bentuk dan ukurannya
 - c. Dapat menggambar bentuk kerikil
 - d. Memainkan permainan egrang batok kelapa

- **Pertemuan 3**

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/tanggal : Rabu, 29 Mei 2024

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Semester/minggu : II

Tema/Sub tema : Alam semesta/benda-benda alam

KD : 1.1 – 1.2 – 2..2 – 2..3 – 2.5 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 –
3.11 – 4.11

Alat dan bahan : - LKA
- Pensil dan kertas
- Ranting kayu
- Egrang batok kelapa

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alam semesta
3. Berdiskusi tentang benda-benda alam
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengumpulkan ranting kayu
2. Membuat berbagai bentuk menggunakan ranting kayu
3. Meniru tulisan KAYU
4. Anak melakukan kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan langkah-langkah berikut :
 - Guru mengajak anak duduk dan membentuk baris
 - Guru mengambil media permainan egrang batok kelapa

- Guru mengenalkan dan mencontohkan cara bermain permainan egrang batok kelapa pada anak
- Guru meminta kepada anak untuk memainkan permainan egrang batok kelapa

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan hari ini
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan kembali tentang perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan apa saja yang disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Allah SWT
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan benda-benda yang ada di bumi
 - b. Dapat membuat karya menggunakan ranting kayu
 - c. Dapat menulis kata kayu
 - d. Memainkan permainan egrang batok kelapa

SIKLUS II

- **Pertemuan 1**

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/tanggal : Senin, 3 Juni 2024

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Semester/minggu : II

Tema/Sub tema : Alam semesta/benda-benda langit

KD : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.6 – 3.5 – 4.5 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 3.15 –
4.15

Alat dan bahan : - LKA
- Kardus
- Pensil dan kertas
- Egrang batok kelapa

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alam semesta
3. Berdiskusi tentang benda-benda yang ada di langit
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menggambar benda langit yang dapat dilihat di malam hari
2. Bermain jam menunjuk waktu kegiatan sehari-hari
3. Anak membuat jam dinding dari kardus
4. Anak melakukan kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan langkah-langkah berikut :
 - Guru mengajak anak duduk dan membentuk baris
 - Guru mengambil media permainan egrang batok kelapa

- Guru mengenalkan dan mencontohkan cara bermain permainan egrang batok kelapa pada anak
- Guru meminta kepada anak untuk memainkan permainan egrang batok kelapa

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan hari ini
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan kembali tentang perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan apa saja yang disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Allah SWT
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menggambar benda-benda langit
 - b. Dapat menunjuk jam dengan benar
 - c. Dapat membuat jam dinding dari kardus
 - d. Memainkan permainan egrang batok kelapa

- **Pertemuan 2**

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/tanggal : Selasa, 4 Juni 2024

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Semester/minggu : II

Tema/Sub tema : Alam semesta/benda-benda langit

KD : 2.2 – 2.3 – 3.6 – 4.6 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 3.15 – 4.15

Alat dan bahan : - LKA
 - Flanel
 - Pensil dan gunting
 - Egrang batok kelapa

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alam semesta
3. Berdiskusi tentang benda-benda yang ada di langit
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Melengkapi huruf dari kata bulan sabit
2. Mengurutkan pola gambar bulan
3. Berkreasi dengan kain flanel bertema bulan
4. Anak melakukan kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan langkah-langkah berikut :
 - Guru mengajak anak duduk dan membentuk baris
 - Guru mengambil media permainan egrang batok kelapa
 - Guru mengenalkan dan mencontohkan cara bermain permainan egrang batok kelapa pada anak

- Guru meminta kepada anak untuk memainkan permainan egrang batok kelapa

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan hari ini
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan kembali tentang perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan apa saja yang disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Allah SWT
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat melengkapi huruf dari kata bulan sabit
 - b. Dapat mengurutkan gambar bulan
 - c. Dapat membuat kreasi dari kain flanel
 - d. Memainkan permainan egrang batok kelapa

- **Pertemuan 3**

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/tanggal : Rabu, 5 Juni 2024

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Semester/minggu : II

Tema/Sub tema : Alam semesta/benda-benda langit

KD : 1.1 – 1.2 – 2..2 – 2..3 – 2.5 – 3.5 – 4..5 — 4.2– 3.15 – 4.15

Alat dan bahan : - LKA
 - Pensil dan kertas
 - Pensil warna
 - puzzle
 - Egrang batok kelapa

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alam semesta
3. Berdiskusi tentang benda-benda yang ada di langit
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung jumlah gambar bintang
2. Menyusun puzzle bintang
3. Mewarnai gambar bintang
4. Anak melakukan kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan langkah-langkah berikut :
 - Guru mengajak anak duduk dan membentuk baris
 - Guru mengambil media permainan egrang batok kelapa

- Guru mengenalkan dan mencontohkan cara bermain permainan egrang batok kelapa pada anak
- Guru meminta kepada anak untuk memainkan permainan egrang batok kelapa

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan hari ini
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan kembali tentang perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan apa saja yang disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Bersyukur atas nikmat Allah SWT
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menghitung jumlah gambar bintang
 - b. Dapat menyusun puzzle dengan baik
 - c. Dapat mewarnai gambar bintang
 - d. Memainkan permainan egrang batok kelapa



LAMPIRAN HASIL OBSERVASI

- **Hasil Penelitian Siklus I**

Hasil penelitian meningkatkan perkembangan sosial emosiaonal anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa siklus I pertemuan pertama

No	Nama Anak	Bersedia bermain dengan teman				Melakukan permainan sesuai dengan peraturan				Tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AL	√				√				√				1
2	AR	√				√				√				1
3	IN	√				√				√				1
4	AN	√				√				√				1
5	NS	√				√				√				1
6	KA	√				√				√				1
7	MM	√				√				√				1
8	SA	√				√				√				1
9	MF	√				√				√				1
10	AF	√				√				√				1
11	AD	√				√				√				1
12	IS	√				√				√				1
13	WA	√				√				√				1
14	MA	√				√				√				1
15	WQ	√				√				√				1
	Nilai rata-rata anak	1				1				1				1

Hasil penelitian meningkatkan perkembangan sosial emosiaonal anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa siklus I pertemuan kedua

No	Nama Anak	Bersedia bermain dengan teman				Melakukan permainan sesuai dengan peraturan				Tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AL		√			√				√				1,33
2	AR		√			√				√				1,33
3	IN		√			√				√				1,33
4	AN		√			√				√				1,33
5	NS		√			√				√				1,33
6	KA		√				√				√			2
7	MM		√				√				√			2
8	SA		√				√				√			2
9	MF		√			√				√				1,33
10	AF		√			√				√				1,33
11	AD		√			√				√				1,33
12	IS		√			√				√				1,33
13	WA		√				√				√			2
14	MA		√				√				√			2
15	WQ		√				√				√			2
	Nilai rata-rata anak	2				1,4				1,4				1,6

Hasil penelitian meningkatkan perkembangan sosial emosiaonal anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa siklus I pertemuan ketiga

No	Nama Anak	Bersedia bermain dengan teman				Melakukan permainan sesuai dengan peraturan				Tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AL			√			√				√			2,33
2	AR			√			√				√			2,33
3	IN			√			√				√			2,33
4	AN			√			√				√			2,33
5	NS			√			√				√			2,33
6	KA			√			√				√			2,33
7	MM			√			√				√			2,33
8	SA			√			√				√			2,33
9	MF			√			√				√			2,33
10	AF			√			√				√			2,33
11	AD			√			√				√			2,33
12	IS			√			√				√			2,33
13	WA			√			√				√			2,33
14	MA			√			√				√			2,33
15	WQ		√				√				√			2,33
	Nilai rata-rata anak	2,86				2				2				2,28

- **Hasil Penelitian Siklus II**

Hasil penelitian meningkatkan perkembangan sosial emosiaonal anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa siklus II pertemuan pertama

No	Nama Anak	Bersedia bermain dengan teman				Melakukan permainan sesuai dengan peraturan				Tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AL			√			√					√		2,66
2	AR			√			√					√		2,66
3	IN			√			√					√		2,66
4	AN			√				√				√		3
5	NS			√			√					√		2,66
6	KA			√			√					√		2,66
7	MM			√			√					√		2,66
8	SA			√			√					√		2,66
9	MF			√			√					√		2,66
10	AF			√				√				√		3
11	AD			√				√				√		3
12	IS			√				√				√		3
13	WA			√				√				√		3
14	MA			√			√					√		2,66
15	WQ			√			√					√		2,66
	Nilai rata-rata anak	3				2,33				3				2,77

Hasil penelitian meningkatkan perkembangan sosial emosiaonal anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa siklus II pertemuan kedua

No	Nama Anak	Bersedia bermain dengan teman				Melakukan permainan sesuai dengan peraturan				Tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AL				√			√					√	3,67
2	AR				√			√					√	3,67
3	IN				√			√					√	3,67
4	AN				√				√				√	4
5	NS				√			√					√	3,33
6	KA				√			√					√	3,33
7	MM				√			√					√	3,33
8	SA				√			√					√	3,33
9	MF				√			√					√	3,33
10	AF				√				√				√	3,67
11	AD				√				√				√	3,67
12	IS				√			√					√	3,33
13	WA				√			√					√	3,33
14	MA				√				√				√	3,67
15	WQ				√				√				√	3,67
	Nilai rata-rata anak	4				3,67				3,27				3,64

Hasil penelitian meningkatkan perkembangan sosial emosiaonal anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa siklus II pertemuan ketiga

No	Nama Anak	Bersedia bermain dengan teman				Melakukan permainan sesuai dengan peraturan				Tidak berebutan dalam memainkan permainan egrang batok kelapa				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AL				√				√				√	4
2	AR				√				√				√	3,67
3	IN				√				√				√	3,67
4	AN				√				√				√	3,67
5	NS				√				√				√	3,67
6	KA				√				√				√	3,67
7	MM				√				√				√	3,67
8	SA				√				√				√	4
9	MF				√				√				√	3,67
10	AF				√				√				√	3,67
11	AD				√				√				√	3,67
12	IS				√				√			√		3,33
13	WA				√				√				√	3,67
14	MA				√				√				√	3,67
15	WQ				√				√				√	4
	Nilai rata-rata anak	4				3,2				3,93				3,73

LAMPIRAN OBSERVASI GURU



LEMBAR OBSERVASI KE GURU

Siklus I Pertemuan Satu sampai tiga

Nama : Musdalipa,.S.Ag

Kelompok : B

Hari/Tanggal :

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil

Pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	√			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkannya permainan pada anak	√			
3	Guru menjelaskan tentang permainan egrang batok kelapa	√			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan cara bermain egrang batok kelapa	√			
5	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	√			

Keterangan :

B: baik

C: cukup

K: kurang

LEMBAR OBSERVASI KE GURU

Siklus II Pertemuan Satu sampai tiga

Nama : Musdalipa,.S.Ag

Kelompok : B

Hari/Tanggal :

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil

Pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	√			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkannya permainan pada anak	√			
3	Guru menjelaskan tentang permainan egrang batok kelapa	√			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan cara bermain egrang batok kelapa	√			
5	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	√			

Keterangan :

B: baik

C: cukup

K: kurang



LAMPIRAN DOKUMENTASI















LAMPIRAN PERSURATAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-864837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa
 Nama : Nursyamsi Saputri
 Nim : 105451102120
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah skripsi yang disusun oleh mahasiswa tersebut kami periksa, maka dinyatakan telah memenuhi syarat untuk melaksanakan ujian skripsi.

Makassar, Juli 2024

Disetujui oleh,

Pembimbing I

Sri Suflati Romba, S.Pd., M.Pd.
 NIDN : 0922127903

Pembimbing II

Hj Musfirah S.Ag., M.Pd.
 NIDN : 0919107402

Mengetahui

Ketua Prodi
 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 209 Makassar
Telp : 0411-866837/866152 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Nursyamsi Saputri
Nim : 105451102120
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan dihadapan tim penguji ujian skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juli 2024

Disetujui oleh,

Pembimbing I

Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0922127903

Pembimbing II

Hj Musfirah S.Ag., M.Pd.
NIDN : 0919107402

Mengetahui

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nursyamsi Saputri
Nim : 105451102120
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Proposal : **Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa**
Pembimbing : 1. Sri Suflati Romba, S.Pd., M.Pd
2. Hj Musfirah S.Ag., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Selasa, 25 Juni 2024	- lihat panduan - Bab IV tinjau kembali - kesimpulan perkelas	
2.	23 Juli 2024	- Daftar pustaka - Data dan hasil hasil kuwang kelas - Simpulan perkelas penelitiannya	
3.	7 Agustus 2024	layak ujian alok	

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nursyamsi Saputri
Nim : 105451102120
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Proposal : **Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa**
Pembimbing : 1. Sri Sulfiati Romba, S.Pd., M.Pd
2. Hj Musfirah S.Ag., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Selasa / 21 Mei 24	- Perbaiki penulisan sesuaikan buku panduan	Muhtis
2	Rabu / 29 Mei 24	- Lengkapi instrumen penelitian	Muhtis
3	Senin / 3 Juni 24	- Perbaiki kerangka buku	Muhtis
4	Rabu / 12 Juni 24	- Sesuaikan RPPH dengan kegiatan penelitian	Muhtis
5	Kamis / 27 Juni 24	- Perbaiki lampiran dokumen	Muhtis
6	Rabu / 3 Juli 24	- beri keterangan - Acc	Muhtis

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4330/05/C.4-VIII/V/1445/2024

21 May 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

13 Dzulqa'dah 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak / Ibu Kepala Sekolah

TK Aisyiyah Cambaya

di -

Gowa

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16319/FKIP/A.4-II/V/1445/2024 tanggal 13 Mei 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NURSYAMSI PUTRI

No. Stambuk : 10545 1102120

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Pekerjaan : Mahasiswa

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

"Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 24 Mei 2024 s/d 24 Juli 2024.

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

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



M. Arief Muhsin, M.Pd.

NBM 1127761



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259Makassar
Telp : 0411 861837/860132 (Fax)
Email : fakip@umh.ac.id
Web : www.fakip.umh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : Nursyamsi Saputri
Nim : 105451102120
Judul Penelitian : Meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa
Tanggal Ujian Proposal : 7 Februari 2024

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian :

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1	25 Mei 2024	Persuratan ke TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa	
2	27 Mei 2024	Mengobservasi Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Egrang Batok Kelapa	
3	28 Mei 2024	Menstimulasi Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Egrang Batok Kelapa	
4	29 Mei 2024	Menstimulasi Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Egrang Batok Kelapa	
5	03 Juni 2024	Menstimulasi Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Egrang Batok Kelapa	
6	04 Juni 2024	Menstimulasi Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Egrang Batok Kelapa	
7	05 Juni 2024	Menstimulasi Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Egrang Batok Kelapa	

Gowa, Juni 2024

Kepala TK Aisyiyah Cambaya



MUSJIHATI, S.Pd.I

NIP. 19711218 200801 2 007



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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama : Nursyamsi Saputri

Nim : 105451102120

Program Studi : Pendidikan Guru (Pendidikan Anak Usia Dini)

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	17 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

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

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 15 Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



BAB I Nursyamsi Saputri 105451102120

ORIGINALITY REPORT

7 %	9 %	10 %	8 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	3 %
2	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	2 %
3	Renda Nur Rofiah, Hibana Hibana, Susilo Surahman. "Implementasi Pembelajaran Area Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO, 2021 Publication	2 %
4	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	2 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

BAB II Nursyamsi Saputri 105451102120

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	agusper.blogspot.com Internet Source	6%
2	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	5%
3	agroedupolitan.blogspot.com Internet Source	3%
4	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	2%
5	Sri Hartini, Biyanti Dwi Winarsih, Erna Sulistyawati. "TERAPI BERMAIN PADA ANAK PRA-SEKOLAH UNTUK MENURUNKAN TINGKAT KECEMASAN SAAT HOSPITALISASI DI RSUD KUDUS", Jurnal Pengabdian Kesehatan, 2018 Publication	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

BAB III Nursyamsi Saputri 105451102120

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

etheses.iainponorogo.ac.id

Internet Source

3%

2

eprints.unm.ac.id

Internet Source

2%

3

digilib.unila.ac.id

Internet Source

2%

4

journal.nahnuinisiatif.com

Internet Source

2%

5

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

BAB IV Nursyamsi Saputri 105451102120

ORIGINALITY REPORT

8%	7%	2%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source	4%
2	Rita Kurnia, Guslinda Guslinda, Maria Safriyanti. "Meningkatkan Perkembangan Membaca Melalui Buku Cerita Rakyat Melayu pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	2%
3	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

BAB V Nursyamsi Saputri 105451102120

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



123dok.com

Internet Source

3%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off



SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LOA)

Nomor Surat : 5513 / DR / Pendas / VIII / 2024

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **MENINGKATAKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK KELAPA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISIYAH CAMBAYA KABUPATEN GOWA** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis : Nursyamsi Saputri, Sri Suflati Romba, Musfirah
 Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Makassar
 Penerbitan : Volume 09 No. 3, September 2024

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar paling lambat **Awal September**.
 Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Bandung, 05 Agustus 2024

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.
 NIDN. 0418048903

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)
<http://u.lipi.go.id/1446425139>

ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)
<http://u.lipi.go.id/1457947422>

RIWAYAT HIDUP



NURSYAMSI SAPUTRI, lahir di Kabupaten Gowa Kelurahan Tonrorita Kecamatan Biringbulu Sulawesi Selatan, pada tanggal 25 Mei 2001. Penulis biasa disapa syamsi/putri, Anak pertama dari buah hati pasangan Ayah Sahabuddin dan Ibu Hamsinar. Jenjang sekolah yang pertama ditempuh; SD Negeri Tonrorita pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013; kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di MTSs Bahrul Ulum dan diselesaikan pada tahun 2016; pada tahun yang sama penulis melanjutkan sekolah menengah atas di MAN Gowa dan diselesaikan pada tahun 2019. Kemudian di tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di jenjang perguruan tinggi swasta dan penulis di terima pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Strata 1 (S1), Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH).