

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA
DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI RA ASSALAM
WONOREJO KECAMATAN GONDANGREJO KABUPATEN
KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Surakarta Untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan Menyusun Skripsi



Oleh
Oryza Sativa Zamzanul Sahid
NIM: 133131010

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA
2017

NOTA PEMBIMBING

Hal : Oryza Sativa Zamzanul Sahid

NIM : 13313101o

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

dan Keguruan IAIN Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Oryza Sativa Zamzanul Sahid

NIM : 133131010

Judul :Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Di RA Assalam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, 15 November 2017

Pembimbing

Drs. Subandji, M.Ag.

NIP. 19610102 199803 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Di RA Assalam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017 yang disusun oleh Oryza Sativa Zamzanul Sahid telah dipertahankan di depan dewan penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta pada hari Selasa, Tanggal 5 Desember 2017 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Penguji I Merangkap

Ketua Sidang : Khasan Ubaidillah, S. Pd.I., M.Pd.I
NIP. 19840215 201503 1 001

Penguji II Merangkap

Sekretaris Sidang : Drs. Subandji, M.Ag.
NIP. 19610102 199803 1 001

Penguji Utama : Novianni Anggraini, S.Pd., M.Pd
NIP. 19830130 201101 1008

Surakarta, 5 Desember 2017

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Giyoto, M. Hum
NIP.19670224200003 1001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaaniirrahiim dengan rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan dengan penuh rasa syukur serta segenap cinta dan do'a, karya kecil ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku, Ibu dan Bapak yang telah mendidik, mengasahi dan senantiasa mendo'akan serta memberi dukungan dengan penuh ketulusan dan kesabaran.
2. Adik-adikku tercinta, Rizki Fitriana Nur Sahid dan Nosin Hafidzah Claficulana Sahid, serta anggota keluarga lainnya yang selalu memberi semangat dan mendo'akan.
3. Sahabatku Ragil Tri Puspitasari beserta keluarga besar Bapak Samudji yang senantiasa memberi keceriaan dan kasih sayang.
4. Guru-guru RA Assalam Wonorejo Gondangrejo, Karanganyar yang selalu membimbing dan mendukung semua kegiatan maupun permasalahan dalam penelitian ini.
5. Anak-anak tercintaku di KB-TKIT TELADAN Sadon yang selalu memberi semangat dan keceriaan kepada bunda.
6. Teman-teman dan sahabatku Jurusan PIAUD IAIN Surakarta 2013 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
7. Almamater tercinta IAIN Surakarta.

MOTTO

اللَّهُ سَبِيلِي فَيَفْهُوَ الْعِلْمَ طَلَّبِ فِي جِ خَرَّ مَنْ

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah”

(HR.Turmudzi)

Thoughts give birth to actions, actions spawned a habit, habit bore the character,
and the character created fate. (Aristoteles)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oryza Sativa Zamzanul Sahid

NIM : 133131010

Proposal Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa karya ilmiah dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Di RA Assalam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017” ini adalah asli hasil karya sendiri atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Surakarta, 15 November 2017

Yang membuat pernyataan

Oryza Sativa Zamzanul Sahid

NIM. 133131010

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang maha pengasih dan penyayang, yang telah melimpahkan nikmat, hidayah, inayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Di RA Assalam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017” ini di susun guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Surakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Mudhofir, S.Ag, M.Pd, selaku Rektor IAIN Surakarta.
2. Bapak Dr. H. Giyoto, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
3. Bapak Drs. subandji, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Surakarta dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis sejak pembuatan skripsi sampai skripsi ini selesai.
4. Ibu Eny Rusdiatun, S.Pd.I selaku Kepala RA Assalam Wonorejo yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
5. Staf dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta.
6. Staf perpustakaan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta yang memberikan izin untuk membaca buku di perpustakaan.
7. Staf perpustakaan Pusat Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta.
8. Teman-teman Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta yang telah membantu dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan moral maupun material kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini dengan baik

Dengan kerendahan hati, sebagai manusia biasa penulis skripsi ini menyadari kekurangan-kekurangan dalam menyusun skripsi ini. Sehingga penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak, semoga dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan membaca pada umumnya.

Surakarta, 15 November 2017

Penulis,

Oryza Sativa Zamzanul Sahid

NIM. 133131010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	8
1. Keterampilan Sosial Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Keterampilan Sosial Anak Usia Dini.....	8
b. Urgensi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini	12
c. Karakteristik Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.....	13
d. Ruang Lingkup Keterampilan Sosial Anak Usia Dini.....	20
e. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini	21
2. Permainan Tradisional	23
a. Pengertian Permainan Tradisional	23
b. Manfaat Permainan Tradisional.....	25
c. Macam-macam Permainan Tradisional	27
d. Kontribusi Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial.....	29
e. Prinsip Permainan Tradisional.....	32
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	34
C. Kerangka Berfikir.....	35
D. Hipotesis Tindakan.....	35

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	36
B. Setting Penelitian.....	37
C. Subjek dan Informan	37
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Teknik Validitas Instrumen	40
F. Indikator Kerja	41
G. Prosedur Tindakan	42
H. Teknik Analisis Data	45

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN KEABSAHAN

A. Deskripsi Kondisi Awal	49
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	52
1. Deskripsi Siklus I	52
2. Deskripsi Siklus II	59
C. Pembahasan	66

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan.....	69
B. Saran-saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	72

ABSTRAK

Oryza Sativa Zamzanul Sahid, NIM 133131010. Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Di RA Assalam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Tarbiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, November 2017

Pembimbing : Drs. subandji, M.Ag.

Kata Kunci : Keterampilan Sosial, Permainan Tradisional.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan social melalui kegiatan bermain peran pada Kelompok A2 RA Assalam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar. Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan dalam ketrampilan social pada anak Kelompok A2 RA Assalam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian adalah anak Kelompok A2 yang berjumlah 17 anak. Objek penelitian ini adalah keterampilan sosial. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes praktek. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu jika minimal 75% dari 17 anak memiliki keterampilan sosial dengan kriteria sangat baik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dilakukan melalui 1) stimulasi anak untuk paham dan taat pada aturan, 2) stimulasi agar anak sabar menunggu giliran, 3) mengembangkan interaksi antar anak dalam kelompok. Tindakan tersebut dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, sebesar 6,67% masih menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan masih kurang dari indicator keberhasilan yang ditentukan berada pada kriteria belum berkembang, pada Siklus I sebesar 53,33% menunjukkan adanya peningkatan namun belum mencapai indikator yang ditentukan karena masih berada pada kriteria Berkembang sesuai harapan dan pada Siklus II sebesar 75,67%. Perolehan persentase pada Siklus II menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak Kelompok A dengan kriteria sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 75% dan pelaksanaan penelitian dihentikan.

DAFTAR TABEL

	Hlm
Tabel 1	Frekuensi Nilai Observasi Pada Kondisi Awal..... 50
Tabel 2	Jadwal Penelitian Siklus I..... 52
Tabel 3	Nilai Keterampilan Sosial Siklus I..... 57
Tabel 4	Jadwal Penelitian Siklus II..... 59
Tabel 5	Nilai Keterampilan Sosial Siklus II 64

DAFTAR LAMPIRAN

Hlm

Lampiran 1: Pedoman penelitian	97
Lampiran 2: Field note	100
Lampiran 3: Permohonan izin penelitian	139
Lampiran 5: Surat Tugas	141
Lampiran 6: Usulan Judul Skripsi	142
Lampiran 7: Buku Kegiatan Siswa	150
Lampiran 8: Photo kegiatan siswa	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadiannya. Menurut Mutiah (2012: 6) “Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa, dan komunikasi”.

Salah satu aspek perkembangan yang harus menjadi perhatian penuh dari pihak guru maupun orang tua adalah perkembangan sosial. Aspek sosial perlu dikembangkan karena pada dasarnya setiap peserta didik akan memerlukan bantuan orang lain dan akan hidup menjadi manusia sosial, namun dalam kenyataannya masih banyak peserta didik yang tidak dapat bersosialisasi dengan orang lain. Oleh karena itu peserta didik harus memiliki keterampilan sosial pada dirinya.

Moeslichatoen (2004:38) mengutip pendapat Gordon dan Brown bahwa keterampilan sosial perlu diajarkan kepada peserta didik sedini mungkin, dalam rangka membina hubungan dengan orang dewasa, membina hubungan dengan anak lain, membina hubungan dengan kelompok, dan membina diri sebagai individu. Di sekolah peserta didik dapat berkesempatan tinggal

bersama anak lain untuk belajar, dan berhubungan antar pribadi dengan anak lainnya. Keterampilan sosial juga yang membuat individu mampu mengemukakan pikiran dan perasaannya tanpa merasa malu ataupun merasa bersalah.

Fatimah (2006: 94) mengemukakan bahwa keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada di sekitarnya. Kurangnya seseorang memiliki keterampilan sosial menyebabkan kesulitan perilaku di sekolah, kenakalan, tidak perhatian, penolakan rekan, kesulitan emosional, bullying, kesulitan dalam berteman, agresivitas, masalah dalam hubungan interpersonal, kesulitan konsentrasi, isolasi dari teman sebaya, dan sebagainya.

Pada usia 4-6 tahun, peserta didik mulai dapat dibentuk dalam kelompok sebaya. Melalui kelompok tersebut, aktivitas sosial mulai berkembang; peserta didik belajar bekerja sama, mengenal aturan dalam kelompok, memahami orang lain, dan menjalin persahabatan yang mengembangkan keterampilan sosial. Kontak yang terjadi dengan teman sebaya makin intensif dan peserta didik saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Hal tersebut dapat digunakan sebagai sarana peserta didik untuk belajar bersosialisasi melalui kehidupan berteman ataupun belajar bekerja sama dengan bermain bersama.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di RA Assalam Wonorejo pada tanggal 19 sampai 29 Desember 2016 yang mengacu pada

instrument penilaian sosial anak usia 4-5 tahun, keterampilan sosial yang ada pada peserta didik kelompok A2 RA Assalam Wonorejo adalah rendah dengan munculnya beberapa indikator seperti, peserta didik tidak mau bergiliran menggunakan alat permainan, menangis ketika bertengkar dengan teman, tidak mampu bekerjasama dengan yang lain, hanya mau duduk dan bermain dengan satu anak. Didukung oleh hasil observasi pratindakan pada tanggal 8 Mei 2017 yang dilakukan oleh peneliti dari 17 peserta didik kelompok A2 RA Assalam Wonorejo hanya 4 peserta didik atau 23% yang mampu bersosialisasi dan bekerja sama dengan temannya, dan sebanyak 13 peserta didik atau 77% masih enggan bekerja sama dengan temannya dan cenderung menarik diri dari lingkungan. Itu artinya sebagian besar peserta didik masih memiliki keterampilan sosial yang rendah.

Dari data hasil observasi dan pratindakan yang sudah dilakukan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik di RA Assalam Wonorejo belum terlihat tepat guna (efektif). Metode penyampaian untuk meningkatkan keterampilan sosial hanya menggunakan metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, dan metode bercerita. Metode tersebut biasanya digunakan sebagai metode rutinitas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Metode-metode tersebut akan menjadi lebih bermakna jika disampaikan dengan prinsip belajar melalui bermain. Hurlock (2007: 102) mengemukakan bahwa bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan

hasil akhir. Bagi anak usia dini bermain adalah hal yang menyenangkan, melalui bermain dapat melibatkan beberapa anak untuk berinteraksi dan berbicara satu sama lain.

Salah satu cara atau metode yang membuat anak aktif dalam suatu kegiatan adalah melalui permainan tradisional. Mulyani (2016: 19) mengungkapkan permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang tumbuh dan hidup hingga sekarang. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam sekitarnya.

Peneliti memilih permainan tradisional sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan sosial bagi anak berdasarkan beberapa alasan seperti yang disampaikan oleh Sujarno (2011: 28) sebagai berikut : 1) permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang yang sarat akan nilai-nilai dan budaya, 2) permainan tradisional adalah akar budaya sebagai dasar pembentukan nilai, norma, dan aturan yang berlaku dalam masyarakat yang melekat pada permainan tradisional, dan 3) permainan tradisional sudah jarang dimainkan dan sedikit anak yang mengenal permainan tradisional.

Pada era globalisasi seperti sekarang ini permainan tradisional sudah mulai tergerus akan canggihnya kemajuan teknologi yang pada akhirnya sudah dilupakan oleh masyarakat. Jika dahulu anak-anak akrab dengan beragam jenis permainan tradisional karena sederhana dan mudah di dapat, maka berbeda dengan anak-anak di masa sekarang.

Di masa sekarang, anak-anak lebih tertarik dengan jenis permainan modern karena tampilan yang lebih variatif dan mempunyai nilai *prestise* dibandingkan permainan tradisional. Namun sayangnya jenis permainan modern ini menghendaki anak bermain seorang diri sehingga membuat anak menjadi egois, individualis, manja dan merasa acuh dengan lingkungannya. Prihtiyani (2010: J) mengatakan bahwa di masa sekarang ini lebih mudah menemukan anak yang bermain dengan produk pabrik dibandingkan dengan permainan tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak menimbulkan sifat individualis pada anak namun lebih menekankan pada keharmonisan hubungan sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Permainan tradisional sebenarnya sarat akan nilai-nilai budaya yang tinggi sehingga sangat dapat diajarkan kepada anak. Dharmamulya (2008:7) mengungkapkan bahwa ciri khas dari permainan tradisional adalah sebagai berikut: 1) permainan tradisional dalam bermainnya memerlukan tatap muka antar pemain, 2) banyak bergerak, dan 3) dilakukan bersama-sama. Permainan tradisional pada umumnya dilakukan secara bersama-sama sehingga membutuhkan tatap muka antar pemainnya, hal ini dapat menjalin interaksi sosial antar pemainnya. Dari interaksi itulah anak dapat mengembangkan kemampuan bersosial dengan teman sebaya atau dengan lingkungan, melatih jiwa sportivitas anak, mempererat persahabatan, dan melatih anak untuk bekerjasama dengan kelompok.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin membuat penelitian tindakan kelas dengan judul **“Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Di RA Assalam**

Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sebagian anak belum mencapai perkembangan sosial dengan baik.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan guru masih kurang menarik.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini.
4. Jenis permainan tradisional sudah tidak diminati oleh anak-anak.

C. Pembatasan Masalah

Bertolak pada identifikasi masalah di atas, agar permasalahan yang dikaji terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka penelitian ini dibatasi untuk penggunaan permainan tradisional pada keterampilan sosial anak usia dini kelompok A2 di RA Assalaam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan alasan dan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini kelompok A2 RA Assalaam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional kelompok A RA Assalaam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini akan bermanfaat pada pengembangan teori pendidikan yang berkaitan dengan teori keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam menambah wacana kepustakaan yang berkaitan dengan teknik-teknik atau cara-cara meningkatkan kinerja dan kualitas guru sebagai tenaga pendidik.
- c. Dapat dijadikan acuan strategi pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu sekolah pada masa-masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar
- 2) Hasil penelitian memberikan pengalaman baru dalam mengajar dengan permainan tradisional

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatnya keterampilan sosial yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari

- 2) Mengenalkan permainan tradisional pada anak
- c. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan masukan informasi tentang salah satu alternatif pembelajaran menggunakan permainan tradisional.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

a. Pengertian Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Pada awal manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam arti belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah dirasakan sejak usia enam bulan, disaat itu mereka telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan mimik wajah seseorang dan perilaku sosial lain, seperti marah dan kasih sayang.

Sujiono (2010:73) mengartikan keterampilan sosial sebagai suatu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial; keterampilan untuk merasa dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak di kelompok bermain; kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang memungkinkan dan memilih salah satunya yang paling sesuai. Fatimah (2006:94) berpendapat bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan.

Melengkapi uraian di atas Combs & Slaby dalam Pujiati (2013: 238) yang menjelaskan “*social skill is the ability to interact with other in a given social context in specific ways that are socially acceptable or valued and the same time personality beneficial, mutually beneficial, or beneficial primarily to other*”. Keterampilan sosial yaitu kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima dan menghindari perilaku yang akan di tolak oleh lingkungan serta dapat menguntungkan individu, atau bersifat saling menguntungkan atau menguntungkan orang lain.

Pendapat di atas, dikuatkan oleh Lynch dan Simpson (2010: 3) mengemukakan pengertian keterampilan sosial sebagai berikut.

Social skills are behaviors that promote positive interaction with others and the environment. Some of these these skills include showing empathy, participation in group activities, generosity, helpfulness, communicating with others, negotiating, and problem solving.

Keterampilan sosial tingkah laku yang mempertimbangkan interaksi positif dengan siswa lain dan lingkungan. Beberapa dari keterampilan ini termasuk menunjukkan empati, partisipasi dalam kegiatan kelompok, kedermawanan, bantuan bermanfaat, komunikasi dengan orang lain, negoisasi, dan penyelesaian masalah.

Sejalan dengan pendapat tersebut, McIntyre (2003) menyebutkan bahwa keterampilan sosial anak diantaranya meliputi hal-hal berikut ini: 1) tingkah laku dan interaksi positif dengan teman lainnya, 2) perilaku sesuai di dalam kelas, 3) cara-cara mengatasi

frustasi dan kemarahan, dan 4) cara-cara untuk mengatasi konflik dengan lain. Sementara itu, anak-anak prasekolah perlu dikembangkan keterampilan sosial, seperti: 1) keterampilan yang dapat membantunya di tingkat selanjutnya, seperti keterampilan mendengarkan, 2) keterampilan bertanya, 3) bagaimana menjalin dan memelihara pertemana, 4) perasaan, 5) positif, tidak agresif ketika menghadapi konflik, dan 6) membiasakan diri dengan stress.

Bagi anak usia dini hampir semua aspek dari manusia telah berkembang pada masa ini, seperti: aspek fisik (otak, tubuh, dan gerak), psikis (kognitif, konsep, bahasa, dan lain sebagainya), dan sosial emosional (emosi, sosial, sikap, moral, dan lain-lain). Menurut beberapa penelitian bahkan hampir 50% potensi yang ada pada orang dewasa telah ada pada masa anak-anak.

Hurlock (2013: 250) berpendapat bahwa dalam konteks perkembangan sosial anak, perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat memerlukan tiga proses. Ketiga proses ini terpisah dan sangat berbeda tetapi saling berkaitan, sehingga kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi individu. Ketiga proses sosialisasi itu adalah 1) belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, setiap kelompok sosial mempunyai standar bagi para anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima.

Untuk dapat bermasyarakat anak tidak hanya harus mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi anak juga harus menyesuaikan

perilaku dengan patokan yang dapat diterima; 2) memainkan peran sosial yang dapat diterima; setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk dipatuhi; dan 3) perkembangan sikap sosial; untuk bergaul atau bermasyarakat dengan baik anak-anak harus menyukai orang dan aktivitas sosial. Jika anak dapat melakukannya, anak akan berhasil dalam penyesuaian sosial yang baik dan diterima sebagai anggota kelompok sosialnya.

Ketika hal tersebut telah mampu terwujud itu berarti ia juga telah mampu menginternalisasikan pembicaraan mereka yang egosentris dalam bentuk berbicara sendiri. Lebih lanjut Vygotsky menambahkan bahwa seorang anak yang mampu melakukan pembicaraan pribadi lebih berpeluang untuk lebih baik dalam hubungan sosial. Karena pembicaraan pribadi adalah sebuah langkah awal bagi seorang anak untuk lebih mampu berkomunikasi secara sosial. Bahasa adalah sebuah bentuk awal yang berbasis sosial. Vygotsky berargumen bahwa sejak kecil seorang anak mulai menggunakan bahasa untuk merencanakan setiap aktivitasnya dan mengatasi masalahnya. Pada ranah yang lebih jauh bahwa kemampuan kognitif berasal dari hubungan-hubungan sosial ditempelkan pada latar belakang sosiokultural (Hamzah, 2011: 23).

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial anak usia dini adalah apabila anak memiliki kemampuan dalam berperilaku secara sosial ditengah komunitasnya.

Berperilaku sosial itu adalah belajar, berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial dan memiliki perkembangan sikap sosial yang sesuai.

b. Urgensi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Keterampilan sosial penting untuk dikembangkan pada anak sejak dini. Karena keterampilan sosial memainkan peran yang penting dalam membentuk kesejahteraan dan berkaitan dengan harga diri seorang individu dalam masyarakat.

Keterampilan sosial yang dikembangkan melalui program pengembangan sosial anak usia dini bertujuan agar anak dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa secara baik dan dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup (Ismail, 2006: 81).

Vahedi dan Farajian (2012: 126) mengemukakan bahwa *“children who are socially assertive, cooperative and friendly are likely to do well in social and academic areas and demonstrate a higher psychological resilience”*. Pendapat tersebut dapat diterjemahkan bahwa anak yang memiliki ketegasan dalam sosial, kooperatif dan ramah cenderung baik dalam melakukan hubungan sosial dan akademiknya serta menunjukkan ketahanan keadaan psikologis yang lebih tinggi.

Sejalan dengan pendapat di atas, Neece & Bker (2009:2) mengemukakan bahwa keterampilan sosial seperti berbagi, menolong, berinisiatif dalam menjalin hubungan, meminta bantuan, memberikan

pujian, mengucapkan “tolong” dan “terima kasih” dapat memungkinkan individu untuk menjalin hubungan sosial dengan sukses.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial perlu diajarkan pada anak sejak dini untuk melatih anak dalam melakukan hubungan sosial dengan orang lain dan dapat diterima dalam lingkungan masyarakat.

c. Karakteristik Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial individu mengikuti suatu pola, yaitu urutan perilaku sosial yang teratur, dimana pola tersebut sama untuk setiap anak secara normal. Pada dasarnya semua anak menempuh tahapan sosialisasi. Dalam perkembangan sosial anak terdapat tiga ciri dalam setiap periodenya. Nugraha dan Rachmawati (2009) Rachmawati berpendapat mengenai ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1) Periode prasekolah

Adapun ciri sosialisasi periode prasekolah adalah sebagai berikut:

- a) Membuat kontak sosial dengan orang diluar rumahnya
- b) Dikenal dengan istilah *Pregang age*. Dikatakan *pregang* karena anak prasekolah berkelompok belum mengikuti arti dari sosialisasi yang sebenarnya. Mereka mulai belajar menyesuaikan diri dengan harapan sosial.
- c) Hubungan dengan orang dewasa. Melanjutkan hubungan dan selalu ingin dekat dengan orang dewasa baik dengan orang tua

maupun guru. Mereka selalu berusaha untuk berkomunikasi dan menarik perhatian orang dewasa

d) Hubungan dengan teman sebaya 3-4 tahun mulai bermain bersama (*cooperative play*). Mereka tampak mulai mengobrol selama bermain, memilih teman bermain, mengurangi tingkah laku bermusuhan.

2) Periode usia sekolah

Minat terhadap kelompok makin besar, mulai mengurangi keikutsertaannya pada aktivitas keluarga. Mereka membentuk kelompok sehingga periode ini disebut *gang age*. Peranan teman sebaya pada sebaya pada tahap ini sangat penting dan berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Di antara pengaruh yang ditimbulkannya pada keterampilan sosialisasi anak di antaranya berikut ini:

- a) Membantu anak untuk belajar bersama dengan orang lain dan bertingkah laku yang dapat diterima oleh kelompok.
- b) Membantu anak mengembangkan nilai-nilai sosial lain di luar nilai orang tua.
- c) Membantu mengembangkan kepribadian yang mandiri dengan mendapatkan kepuasan emosional dari rasa berkawan.

Snowman (Nugraha dan Rachmawati, 2009:35) mengemukakan beberapa karakteristik perilaku sosial pada anak usia sekolah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pada umumnya anak pada usia ini memiliki satu atau dua sahabat, akan tetapi sahabat ini cepat berganti. Mereka pada umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial. Sahabat yang dipilih biasanya dari jenis kelamin yang sama, kemudian berkembang menjadi bersahabat dengan anak dengan jenis kelamin yang berbeda.
- 2) Kelompok bermainnya cenderung kelompok kecil, tidak terlalu berorganisasi secara baku sehingga kelompok tersebut cepat berganti-ganti.
- 3) Anak yang lebih kecil sering kali mengamati anak yang lebih besar.
- 4) Pola bermain anak sekolah lebih bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender. Anak dari kelas menengah lebih banyak bermain asosiatif, kooperatif, dan konstruktif, sedangkan anak perempuan lebih banyak bermain soliter, konstruktif, paralel, dan dramatik. Anak laki-laki lebih banyak bermain fungsional soliter dan asosiatif dramatis.
- 5) Perselisihan sering terjadi. Akan tetapi, sebentar kemudian mereka berbaikan kembali. Anak laki-laki banyak melakukan tindakan agresif dan menantang.
- 6) Setelah masuk TK, pada umumnya kesadaran mereka terhadap peran jenis kelamin telah berkembang. Anak laki-laki lebih senang bermain di luar, bermain kasar dan bertingkah laku

agresif, sedangkan anak perempuan lebih suka bermain yang bersifat kesenian, bermain boneka atau menari.

Sementara itu Hurlock (2013: 239) mengemukakan pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa kanak-kanak yaitu “Kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru dan, perilaku kelekatan

d. Ruang Lingkup Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Kibtiyah (2008: 173) mengidentifikasi keterampilan sosial dengan beberapa ciri yaitu: 1) perilaku interpersonal, 2) perilaku berhubungan dengan diri sendiri, 3) perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis, 4) *peer acceptance* (penerimaan teman sebaya) dan 5) keterampilan berkomunikasi.

Menurut Nugraha (2009: 73) ada 3 aspek keterampilan sosial yang dapat dikembangkan pada pembelajaran anak usia dini, yaitu: 1) belajar menerima orang lain, 2) mampu membentuk persahabatan akrab dengan orang lain, dan 3) mengembangkan keterampilan yang perlu untuk menjadi anggota kooperatif.

Moeslichatoen (mengutip simpulan Gordon & Browne, 1985) menjelaskan keterampilan sosial yang perlu dikembangkan oleh anak usia dini yaitu:

1) Membina hubungan dengan orang dewasa

Dalam hal ini anak akan belajar mengenai membina hubungannya dengan orang lain terutama orang dewasa. Orang dewasa dalam

pengertian ini adalah guru. Guru akan membantu anak untuk mempelajari tata cara hidup bermasyarakat.

2) Membina hubungan dengan anak lain

Anak belajar untuk melakukan pendekatan dengan anak lain. Misalnya anak belajar untuk berbagi bahan atau perlengkapan dengan anak lain dan dapat mengkomunikasikan keinginannya pada temannya.

3) Membina hubungan dengan kelompok

Anak belajar untuk dapat berperan serta dan meningkatkan hubungan kelompok. Misalnya anak belajar melakukan kerja sama dan belajar untuk bersabar dan menanti gilirannya untuk melakukan suatu perbuatan.

4) Membina diri sebagai individu

Anak belajar bertanggung jawab untuk membantu dirinya sendiri. Misalnya menyiapkan alat tulis, melakukan komunikasi baik secara verbal maupun non verbal dan anak belajar untuk berdekatan dengan anak lain tanpa mengganggunya (2004: 21).

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek dalam keterampilan sosial yang perlu dikembangkan pada anak TK terdiri dari keterampilan berkomunikasi, keterampilan interpersonal, perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya dan perilaku yang berhubungan dengan perannya dalam anggota kelompok.

e. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan keterampilan sosial yang dimiliki anak tidak selamanya stabil, sehingga suatu saat anak mampu menyesuaikan diri secara tepat dan baik ke dalam lingkungannya, tetapi suatu saat mereka mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan beraktivitas dalam lingkungan sosial tertentu. Banyak hal yang mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial anak.

Kitbiyah (mengutip simpulan Bhatia, 1977) menyebutkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial anak yaitu : 1) kelompok sosial, 2) peniruan tingkah laku dan 3) partisipasi dalam kelompok sosial (2006: 67).

Santrock (2002) mengemukakan ada 3 faktor utama yang mempengaruhi keterampilan sosial pada anak yaitu :

1) Perkembangan kepribadian dan emosional

Perkembangan kepribadian dan emosional ini terdiri dari perkembangan emosi, perkembangan moral dan jenis kelamin.

2) Keluarga

Keluarga dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial yang dimiliki anak. Bentuk pengaruh dari keluarga tersebut seperti:

- a. Pola asuh orang tua
- b. Hubungan dengan saudara dan urutan kelahiran
- c. Perubahan status keluarga dalam masyarakat

Bentuk perubahan ini dapat terjadi seperti orang tua yang sibuk bekerja, orang tua tunggal, orang tua yang bercerai dan perbedaan budaya/suku dalam keluarga.

3) Faktor dari luar

Faktor dari luar dapat mempengaruhi keterampilan sosial pada anak. Faktor dari luar ini terdiri dari hubungan dengan teman sebaya, bermain dan televisi.

Selain itu Kitbiyah (2006: 68) mengemukakan ada 2 faktor utama yang mempengaruhi keterampilan sosial anak ketika anak berada di lingkungan sekolah. Kedua faktor tersebut yaitu: 1) teman sebaya dan 2) bentuk permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial pada anak meliputi: 1) faktor dari dalam yang terdiri dari tingkat perkembangan, jenis kelamin dan faktor dari keluarga, 2) faktor dari luar yang terdiri dari kelompok sosial, partisipasi dalam kelompok sosial, permainan dan televisi.

Pengalaman sosial awal menurut Hurlock (2013: 257) berpengaruh kepada: 1) *persistance of social behavior*; 2) *consistency of social attitude*; 3) *effect on social participation*; 4) *effect on social acceptance*; 5) *effect on characteristic pattern of behavior*; and 6) *effect on personality*.

Pengalaman sosial awal akan berpengaruh dan menjadikan: 1) perilaku sosial yang menetap maksudnya pola perilaku yang dipelajari

pada usia dini cenderung menetap dan mempengaruhi perilaku pada usia selanjutnya; 2) sikap sosial yang menetap maksudnya sekali sikap terbentuk maka akan sulit untuk diubah karena sikap cenderung menetap; 3) pengaruh terhadap partisipasi sosial maksudnya pengalaman sosial awal mempengaruhi tingkat partisipasi sosial individu di masa kanak-kanak dan di kemudian hari; 4) pengaruh terhadap penerimaan sosial maksudnya ada hubungan antara sikap menyukai aktivitas sosial dengan penerimaan sosial; 5) pengaruh terhadap pola perilaku maksudnya pengalaman sosial awal menentukan apakah anak akan menjadi sosial, tidak sosial atau anti sosial; dan 6) pengaruh terhadap kepribadian maksudnya pengalaman sosial awal meninggalkan kesan yang mungkin akan menetap sepanjang hidup dan mewarnai kepribadiannya. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disitesiskan faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak dibedakan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik, psikis serta konflik.

2. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan. Hampir sepanjang waktu kehidupan anak-anak selalu dalam kondisi bermain. Permainan yang pertama kali dijumpai oleh anak-anak adalah permainan tradisional yang diperoleh secara turun temurun. Jadi

secara alamiah anak akan bermain dengan permainan tradisional yang dijumpai di lingkungannya, disamping juga permainan lain.

Danandjaja (1997:171) permainan tradisional merupakan salah satu *folklore* yang beredar secara lisan dan turun temurun serta banyak mempunyai variasi sehingga permainan tradisional dipastikan usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa penciptanya.

Sejalan dengan pendapat tersebut Yunus (1981: 1) mengungkapkan bahwa permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang tumbuh dan hidup hingga sekarang. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam sekitarnya. Oleh karena itu, permainan tradisional selalu menarik dan menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

Ariani, dkk (1998) dalam Novi (2016: 46) menambahkan bahwa permainan tradisional adalah sarana kegiatan pendidikan di luar sekolah yang sangat penting artinya dalam proses sosialisasi. Anak-anak belajar mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya anak jalani. Dengan demikian bermain dapat menentukan jalan hidup dan kepribadian anak.

Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional menurut Sukirman (dalam Ismail, 2006:106) antara lain : 1) melatih sikap mandiri, 2) berani mengambil keputusan, 3) penuh tanggung jawab, 4) jujur, 5) sikap dikontrol oleh lawan, 6) kerjasama, 7) saling membantu dan saling menjaga, 8) membela kepentingan kelompok, 9) berjiwa demokrasi, 10) patuh terhadap peraturan, 11) penuh perhitungan, 12) ketepatan berpikir dan bertindak, 13) tidak cengeng, 14) berani, 15) bertindak sopan, dan 16) bertindak luwes. Kesemua nilai itu merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Berbagai nilai yang sangat luhur yang sangat terkandung di dalam permainan tradisional menggambarkan bahwa permainan tradisional menggambarkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk menanamkan kepribadian pada diri anak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu dan diwariskan secara turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Dalam permainan tradisional terkandung banyak nilai-nilai budaya yang dapat dipelajari oleh anak.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikkan. Apalagi permainan tradisional yang di dalamnya melibatkan banyak anak dan berada di ruang terbuka. Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak

menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Menurut Cahyono dalam Novi Mulyani (2016: 48) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak antara lain sebagai berikut.

Pertama, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, egrang yang dibuat dari bambu, permainan ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon, serta lain sebagainya.

Kedua, permainan tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, jika kita lihat, setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud sebagai pendalaman kemampuan interaksi antar pemain seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor.

Ketiga, permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (jika kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu di dapatkan jika si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Novi Mulyani (2016:50) mengatakan bahwa permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut ini:

1. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang, benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar. Hal ini mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu permainan tradisional tidak mempunyai aturan secara tertulis. Aturan yang digunakan biasanya disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.
2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini dapat digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
3. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Permainan tradisional seperti permainan pancasila lima dasar, ular naga,

lompat tali, dan sebagainya mampu membatu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya.

4. Mengembangkn kecerdasan emosi antarpersonal anak. Dengan berkelompok, anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain, nyaman, dan terbiasa dalam kelompok.
5. Mengembangkan kecerdasana spiritual anak. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau rendah diri. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa.

c. Kontribusi Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial

Segi sosialisasi anak dapat dikembangkan manakala bergabung dengan teman sebaya. Dapat bermain bersama dengan teman sebaya merupakan suatu keberuntungan, sebab anak dapat mengembangkan rasa berteman bahkan rasa demokrasi. Setiap bermain anggota mempunyai kedudukan yang sama tanpa ada perbedaan antara miskin dan kaya. Anak tanpa beban dan melalui undian atau *sud* dengan menggunakan menggunakan ibu jari untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah atas urutan bermain.

Permainan tradisional memiliki konstribusi dalam pengembangan keterampilan sosial seperti menurut Larasati (2009: 163) bahwa melalui bermain dimungkinkan anak akan berpikir lebih

banyak, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialami anak, dan membuat anak lebih mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaan anak. Dalam bermain anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatif anak. Dengan demikian, nilai-nilai kehidupan seperti: cinta, menghargai orang lain, kejujuran, sportivitas, disiplin diri, dan kemampuan menghargai orang lain akan diperoleh dari interaksi dengan orang lain saat bermain bersama. Ini artinya fungsi bermain tidak hanya sekedar sebagai hiburan semata, tetapi juga yang tidak kalah penting adalah sebagai sarana sosialisasi.

Novi Mulyani (2016: 24) menambahkan bahwa rasa sportifitas dan loyalitas sebagai salah satu anggota dapat ditumbuhkan dalam bermain. Setiap peserta permainan ikut menentukan permainan dan bertanggungjawabkan. Sebab permainan tradisional yang cenderung mengikutsertakan banyak anggota dalam bermain, lebih menumbuhkan rasa komperatif, sosialitas, loyalitas serta solidaritas jika dibandingkan dengan permainan modern yang sebagian besar menjurus pada sikap individualitas. Oleh sebab itu, secara tidak langsung anak juga mendapatkan nilai-nilai tertentu yang sangat mendukung dalam pengembangan kepribadian yang akan datang. Anka berteman dengan orang lain dan hal ini dapat mendidik anak agar tidak canggung dalam hidup bermasyarakat.

Nyota dan Marapa (2008:192) yang mengemukakan tentang kontribusi permainan tradisional dalam keterampilan sosial sebagai berikut :

Researchers observe that the traditional Shona children's games and play songs provided an opportunity where the children learnt by guided participation in social experiences, in explorations of their world as they play. Such similiar play has been found to instil in the young self-confidence, social skills and social understanding (Compos et al. 1989; Eisenberg and Fabes 1992; Schore 1994; Sroufe 1996; and Tangney and Fisher 1995)

Permainan anak-anak tradisional Shona dan memutar lagu memberikan kesempatan dimana anak-anak belajar dengan partisipasi dalam pengalaman sosial, dalam eksplorasi dunia mereka saat mereka bermain. Bermian yang sama seperti telah ditemukan untuk menanamkan dalam kepercayaan diri, keterampilan sosial (Compos dkk, 1989; Eisenberg and Fabes 1992; Schore 1994; Sroufe 1996; and Tagney and Fisher 1995).

Permainan tradisional yang syarat menagndung nilai-nilai positif bagi pembentukan karakter anak, seperti misalnya: nilai sportivitas, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan-keseimbangan-kegesitan (keterampilan motorik), kreativitas, dan kemampuan menjalin kerjasama dengan orang lain. Melalui permainan tradisional, anak-anak secara langsung maupun tidak langsung terfasilitasi dalam

mengelola aspek rasa, karsa, dan karya. Bagaimana olah rasa yang kemudian dapat dibahasakan sebagai kecerdasan emosional maupun dikelola dengan baik, sehingga rasa tidak semata-mata menguasai diri. Kehendak untuk menang dengan segala cara akan dikendalikan oleh indahny kejujuran, sportivitas, kesabaran, dan keuletan. Pengelolaan rasa, karsa, dan karya sangat diperlukan dalam interaksi anak-anak dengan orang lain

Sejalan dengan pendapat diatas, Achroni (2012:46) mengemukakan manfaat permainan tradisional antara lain:

- 1) Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak. Permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan secara bersama-sama dapat menjadi media pembelajaran bagi anak-anak untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, saling mendukung, saling percaya, saling menolong, dan mengembangkan kepercayaan diri anak.
- 2) Sebagai media pembelajaran nilai-nilai. Permainan anak tradisional menuntut adanya kejujuran, tanggung jawab, semangat berkompetisi secara sehat, kesabaran, kerukunan, sportivitas, pembagian peran secara adil, menghormati alam, dan berbagai nilai moral lainnya. Dengan demikian, ketika bermain permainan tradisional dengan sendirinya anak-anak telah belajar berbagai nilai etika dan moral yang sangat diperlukan bagi pembentukan karakter anak.

- 3) Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak. Permainan tradisional bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti melatih konsentrasi dan kemampuan berhitung pada permainan congklak.
- 4) Mengasah kepekaan seni anak. Beberapa permainan tradisional dimainkan bersamaan dengan menyanyikan sebuah lagu. Ada juga permainan tradisional yang bergerak-gerak semacam gerakan tarian. Hal ini bermanfaat untuk mengasah kepekaan anak akan seni suara dan seni tari.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan permainan tradisional mempunyai kontribusi dalam keterampilan sosial anak, karena permainan tradisional memberikan pengalaman serta bersama-sama untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, saling mendukung, saling percaya, saling menolong, dan mengembangkan kepercayaan diri anak.

d. Macam-macam Permainan Tradisional

Jenis permainan tradisional yang akan digunakan dalam penelitian ini mengacu pada jenis permainan tradisional dalam Mulyani (2016: 96) yakni Bakiak, ular naga, dan roda gelinding. Peneliti memilih permainan tradisional yang dikerjakan secara berkelompok untuk menunjang perkembangan sosial pada anak. Dengan cara main sebagai berikut:

- 1) Bakiak

Bakiak atau biasa disebut terompa galuak adalah permainan tradisional yang berasal dari Sumatera Barat. Bakiak terbuat dari dua papan kayu tebal berbentuk sandal yang panjangnya sekitar 125 cm. Pada masing-masing papan terdapat tiga atau empat tali karet untuk pengikat kaki pemain. Bakiak dirancang sedemikian rupa agar dapat digunakan oleh tiga atau empat anak sekaligus. Permainan bakiak membutuhkan kerjasama dan kekompakan para pemainnya.

Bakiak ini memerlukan tempat yang cukup luas dan penerangan yang cukup untuk pemain. Pada lomba biasanya terdiri dari 3 sampai 4 regu. Semakin banyak peserta akan semakin seru. Pemain dalam permainan bakiak bebas, bisa laki-laki maupun perempuan. Jarak tempuhnya pun bervariasi antara 10 hingga 15 meter. Regu yang paling cepat berjalan hingga ke *finish* dinyatakan menang dan masuk ke babak final, yaitu melawan regu lain yang juga telah menang. Dari final itu akan diperoleh satu regu pemenang.

Cara bermain bakiak sebagai berikut: peserta yang terdiri beberapa regu memakai bakiak dan berdiri di garis *start*. Setelah diberi aba-aba, peserta beradu cepat berjalan dengan bakiak menuju garis *finish*. Jika dalam satu regu tidak kompak dalam melangkahkan kaki mereka, maka yang terjadi adalah pemainjatuh bersama-sama.

2) Ular Naga

Permainan ular naga cukup populer dan banyak dimainkan di beberapa daerah. Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 5 hingga 10 anak. Awal dari permainan ini sebenarnya hampir sama dengan permainan ancak-ancak alis, hanya terdapat perbedaan pada lagu dan cara akhir permainan. Permainan ular naga memerlukan pekarangan terbuka yang luas dan cukup penerangan. Lagu pada ular naga ketika barisan berputar melingkar melewati gerbang, syairnya sebagai berikut:

“Ular naga panjangnya bukan kepalang
Menjalar-jalar selalu kian kemari
Umpan yang lezat, itu yang dicari
Kini dianya yang terbelakang”

Cara bermain: awal permainan ini sama dengan ancak-ancak alis. Pada akhir permainan ancak-ancak alis, dua gerbang yang telah mendapatkan pengikut masing-masing kelompok berbaris dan saling berpegangan pada pundak anak didepannya. Anak yang paling besar berada diurutan paling depan. Kedua kepala atau pemimpin barisan ular naga saling berhadapan, kemudian mereka saling berusaha merebut ekor atau anak yang berada dibarisan ular paling belakang. Ketika ular naga saling meraih ekor lawan, semua anggota barisan harus berpegangan erat pada pundak anak didepannya dan tidak boleh lepas tercerat berai. Ekor lawan yang berhasil ditangkap oleh kepala atau anak yang paling depan akan menjadi anggota ular naga yang menangkapnya. Begitu seterusnya,

sampai ular naga yang paling banyak pengikut, dan dialah pemenangnya.

3) Roda Gelinding

Permainan roda gelinding dimainkan secara bersama-sama, minimal oleh 3 anak. Akan tetapi, makin banyak anak yang ikut serta, permainan akan terasa semakin seru dan mengasyikkan. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah hulahoop (simpai). Permainan roda gelinding dimainkan di tempat-tempat yang lapang dan datar, halaman sekolah atau lapangan. Manfaat permainan ini adalah sebagai media bersosialisasi dan mempererat tali pertemanan dengan teman-temannya, melatih keseimbangan tubuh, dan memberikan kegembiraan bagi anak-anak.

Cara bermain: semua pemain berdiri di garis *start*, setelah aba-aba dimulai, para pemain harus menggelindingkan simpai menuju garis *finish*. Para pemain harus berlari sambil terus menggelindingkan simpai, serta mengendalikan agar tidak terguling sebelum mencapai garis *finish*. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil menggelindingkan simpai hingga garis *finish*.

B. Pedoman Penilaian Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

1. Penilaian Anak Usia Dini

Purwanto (2010: 3) mengutip pendapat Mehrens&Lehman mengartikan evaluasi sebagai suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat

alternatif keputusan. Kegiatan evaluasi merupakan proses yang direncanakan untuk memperoleh informasi atau data, berdasarkan data tersebut kemudian dicoba membuat suatu keputusan. Yus (2011: 39) menegaskan bahwa penilaian merupakan upaya memperoleh informasi mengenai keterampilan dan potensi diri individu dengan dua sasaran. Pertama, memberikan umpan balik yang bermanfaat kepada individu yang bersangkutan. Kedua, sebagai data yang berguna bagi masyarakat yang ada di sekitarnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan cara pencatatan penilaian menggunakan simbol bintang yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 dengan petunjuk sebagai berikut:

- a. Anak yang belum berkembang (BB) sesuai indikator maka pada kolom penilaian anak ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang (☆).
- b. Anak yang mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator yang di harapkan dalam RKH mendapat tanda dua bintang (☆☆)
- c. Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapat tanda tiga bintang (☆☆☆).
- d. Anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang (☆☆☆☆).

2. Indikator Penilaian Keterampilan Sosial

Teknik penilaian merupakan suatu cara yang digunakan dalam melaksanakan penilaian. Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan sesuatu. Sedangkan penilaian menurut Ralph Tyler dalam Yus (2011:39) merupakan “sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai”. Jadi instrumen penilaian adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan yang sudah tercapai. Instrumen penilaian hasil yang digunakan di Taman Kanak-Kanak berupa instrumen penilaian tes dan nontes. Instrumen penilaian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar yang berupa perkembangan belajar dari enam aspek perkembangan anak.

Mengacu pada Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014, Lampiran V tentang Pedoman Penilaian Khususnya pada poin Mekanisme poin 2 tentang Teknik dan Instrumen Penilaian dinyatakan :

Pengamatan atau observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan lembar observasi, catatan menyeluruh atau jurnal, dan rubrik. Alat atau instrumen penilaian melalui pengamatan yang digunakan di Pendidikan Anak Usia Dini yaitu lembar observasi yang berupa daftar cek atau skala penilaian, rubrik, dan pencacatan.

Untuk mengoptimalkan perkembangannya, pembelajaran yang dilakukan di sekolah berpedoman pada kurikulum. Kurikulum dikembangkan berdasarkan tahapan perkembangan anak pada usianya. Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas

Negeri Yogyakarta (2009) mengembangkan beberapa komponen dan indikator pengembangan keterampilan sosial sebagai berikut :

Tabel 1 Komponen dan indikator pengembangan Pusat Studi PAUD Lembaga Penelitian UNY

No	Komponen Pengembangan Keterampilan Sosial	Indikator
1	Perduli terhadap sesama	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak dapat berbagi dengan temannya b. Apabila ada teman yang sakit anak bersedia mendo'akan agar cepat sembuh c. Anak meminjamkan mainan, alat tulis,serta beberapa benda lainnya pada teman d. Anak menunggu teman yang belum selesai mengerjakan tugas e. Anak membantu pekerjaan temannya
2	Komunikasi dua arah	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak menyapa temannya apabila bertemu b. Anak dapat berkomunikasi dengan temannya dalam kegiatan pembelajaran c. Anak mengucapkan tolong apabila meminta bantuan d. Anak mendengarkan penjelasan pendidik e. Anak bertanya atau mengungkapkan perasaannya kepada pendidik dalam kegiatan pembelajaran f. Anak mendengarkan orang yang sedang berbicara
3	Kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok b. Anak bersedia berbagi dengan temantemannya c. Anak mendorong anak lain untuk membantu orang lain d. Anak merespon dnegna baik bila ada yang menawarkan bantuan e. Anak bergabung bermain bersama teman saat istirahat f. Anak mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman
4	Tanggung jawab sosial	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak mengajak teman-temannya untuk bermain bersama b. Anak menjawab dengan ramah pada orang yang menyapanya c. Anak dapat melakukan permainan sesuai dengan peraturan d. Anak bersedia membuang sampah pada tempatnya e. Anak tidak mencorat-coret di sembarang tempat f. Anak tidak datang terlambat

		g. Anak mengucapkan terima kasih pada orang yang membantunya
--	--	--

Mengacu pada pengembangan kurikulum diatas, peneliti menentukan empat indikator yang akan diteliti, yakni sebagai berikut :

Tabel 2. Indikator yang digunakan dalam penelitian

No	Indikator
1	Bermain dengan teman sebaya
2	Anak dapat berkomunikasi dengan teman
3	Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas
4	Mengikuti peraturan permainan

Berdasarkan indikator kemampuan sosial diatas, peneliti menyusun rubrik penilaian yang akan digunakan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

Tabel 3. Indikator 1. Bermain dengan teman sebaya

No	Rubrik penilaian indikator bermain bersama dengan teman sebaya	Keterangan
1	Anak belum mampu bermain dengan teman sebaya	☆
2	Anak mulai mampu bermain dengan teman sebaya namun terkadang masih pilih-pilih teman	☆☆
3	Anak mampu bermain dengan teman sebaya secara aktif dan akrab	☆☆☆
4	Anak mampu bermain dengan teman sebaya secara aktif dan akrab serta tanpa malu-malu mengajak teman lainnya untuk tidak memilih-milih teman	☆☆☆☆

Tabel 4. Indikator 2. Anak dapat berkomunikasi dengan teman

No	Rubrik penilaian indikator bermain bersama dengan teman sebaya	Keterangan
1	Anak belum mampu berkomunikasi dengan temannya	☆
2	Anak mulai mampu berkomunikasi dengan sebagian teman dalam kelompok	☆☆
3	Anak mampu berkomunikasi dengan teman satu kelompok secara akrab	☆☆☆
4	Anak mampu berkomunikasi dengan teman dan mampu berkomunikasi dengan teman di kelompok lain	☆☆☆☆

Tabel 5. Indikator 3. Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas

No	Rubrik penilaian indikator bermain bersama dengan teman sebaya	Keterangan
1	Anak belum mampu bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	☆
2	Anak mulai mampu bekerjasama dengan sebagian teman dalam kelompok	☆☆
3	Anak mampu bekerjasama dengan teman satu kelompok	☆☆☆
4	Anak mampu berkerjasama dengan baik dan mampu memotivasi teman lain untuk ikut bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	☆☆☆☆

Tabel 6. Indikator 4. Mengikuti peraturan permainan

No	Rubrik penilaian indikator bermain bersama dengan teman sebaya	Keterangan
1	Anak belum mampu mengikuti peraturan permainan	☆
2	Anak mulai mampu mengikuti aturan permainan namun belum semua peraturan misalnya anak masih saling dorong	☆☆
3	Anak mampu mengikuti aturan permainan dengan baik dan tertib	☆☆☆
4	Anak mampu mengikuti aturan permainan dengan baik dan tertib serta mampu mengingatkan temannya untuk mengikuti peraturan permainan.	☆☆☆☆

C. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan yang dilaksanakan saat ini. Beberapa hasil penelitian menunjukkan keberhasilan penerapan metode permainan tradisional dalam pengembangan aspek ketrampilan pada anak usia dini. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Nur Aeni, Universitas Sebelas Maret (2014) Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok A TK Al-Huda Tahun Pelajaran 2013/2014. Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan dari penelitian tersebut dapat disimpulkan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak. Hal ini terlihat pada siklus I dan siklus II bahwa pada setiap

siklusnya kemampuan anak dalam melakukan gerak atau kinestetik mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil anak yang tuntas atau masuk dalam kriteria berkembang sangat baik 62,59%. Kemudian pada siklus II kriteria tuntas atau berkembang sangat baik 80,24%.

2. Norma Nengsi (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B2 TK Aisyiyah Bengkulu IX Kota Bengkulu”. Hasil penelitian Norma Nengsi menyimpulkan bahwa bermain lego dapat meningkatkan kemampuan sosial anak dibuktikan dengan rata-rata kemampuan sosial anak siklus I yaitu 3,25 dengan kategori baik, dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 3,75 dengan kategori sangat baik. Dan berdasarkan persentase maka didapat data pada siklus I yang dapat bekerja sama, berkomunikasi dan menghargai pendapat teman (41,6%) dengan kategori baik, dan pada siklus II (75%) dengan kategori sangat baik. Dengan demikian kemampuan sosial anak mengalami peningkatan sebesar 33,4%. Persamaan penelitian Norma Nengsi dan penelitian ini terdapat variable terikat yang sama yaitu mengenai keterampilan sosial. Sedangkan perbedaannya terdapat pada variable bebas, variabel bebas yang dilakukan oleh Norma Nengsi adalah metode bermain lego dan penelitian ini menggunakan metode permainan tradisional.
3. Li’anah (2014) “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya”. Hasil dari penelitian Li’anah menyimpulkan bahwa permainan tradisional congklak dapat

meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Sabilas Salamah Surabaya dibuktikan dengan kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan siklus I diperoleh 68% dan meningkat pada siklus II yakni menjadi 87%. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Li'anah dan penelitian ini terdapat pada variable bebasnya yaitu permainan tradisional.

Dari beberapa hasil penelitian yang terdahulu dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional dapat membantu guru dalam peningkatan beberapa aspek perkembangan anak. Pada penelitian yang akan dilakukan peneliti terdapat kesamaan dengan penelitian terdahulu yakni penggunaan permainan tradisional pada anak usia dini. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah peneliti akan focus pada peningkatan keterampilan sosial anak di RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Kabupaten Karanganyar.

D. Kerangka Berpikir

Sugiyono (2009: 60) berpendapat bahwa kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Pertautan antar variabel tersebut selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian.

Pada kondisi awal dalam keterampilan sosial pada anak kelompok A2 RA Assalam masih tergolong rendah, terbukti dari 17 anak hanya 4 anak (23%) yang dapat berinteraksi dengan baik dengan teman, mau berbagi dan bekerjasama dalam kelompok. Itu disebabkan, karena pembelajaran dalam kelas kurang inovatif dan anak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru,

sehingga anak lebih cenderung pasif dalam pembelajaran dan tidak ada interaksi dengan teman yang lain. Anak hanya mengerjakan tugas dari guru, setelah selesai anak berpindah untuk mengerjakan pekerjaan yang lain. Tidak ada kegiatan yang dapat digunakan anak untuk belajar bekerjasama dengan kelompok.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan sebuah penanggulangan yang tepat. Adapun alternatif untuk mengatasi masalah-masalah tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang variatif dan inovatif. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menerapkan permainan tradisional sebagai alternatif dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak. Penerapan permainan tradisional ini akan melatih anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar anak di sekolah karena melalui permainan tradisional anak akan lebih senang dalam memaknai suatu hal yang diajarkan oleh guru.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu pernyataan pernyataan yang masih bersifat sementara dan masih perlu dibuktikan kebenarannya. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Dengan menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini kelompok A di RA Assalaam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka penelitian ini merupakan penelitian dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Makruf dkk (2011: 3) dapat dipahami sebagai penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran. Sedangkan menurut Arikunto (2006: 96) menyebutkan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Jadi dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan penelitian yang terdapat tindakan untuk perbaikan pembelajaran maupun peningkatan hasil pembelajaran di kelas. PTK berpangkal pada persoalan-persoalan yang dihadapi guru di kelas, dan memiliki tahap-tahap yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Desain penelitian tindakan kelas secara garis besar terdapat empat tahapan yang harus dilaksanakan, yaitu: terhadap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas yang digunakan mengacu pada strategi penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart. Pemilihan strategi penelitian tindakan kelas

menurut Kemmis dan Mc. Taggart dikarenakan selain mudah dipahami dan diterapkan juga tahap pelaksanaan dan observasi pada penelitian ini akan dilaksanakan secara bersamaan.

Sejalan dengan pendapat Kusumah dan Dwitagama (2009: 20), penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin, tetapi komponen *acting* (tindakan) dengan *observing* merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan. Maksudnya, kedua kegiatan tersebut harus dilakukan dalam waktu yang sama.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Assalaam Wonorejo pada kelompok B, yang bertempat di. Peneliti melakukan penelitian di tempat tersebut dengan beberapa pertimbangan antara lain:

- a. Sekolah tersebut terdapat permasalahan yang sama dnegan variabel yang akan diteliti, yaitu mengenai keterampilan sosial yang masih kurang.
- b. Belum pernah ada yang meneliti
- c. Metode permainan tradisional belum pernah diterapkan di lembaga ini.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Sedangkan untuk kegiatan mulai dari persiapan proposal

hingga ujian skripsi diperkirakan dilaksanakan dari bulan Mei 2016 sampai bulan Agustus 2017 dengan jadwal sebagai berikut:

NO	Kegiatan	Pelaksanaan															
		Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Proposal	x	x	x	x	x											
2	Observasi awal	x															
3	Persipan Penelitian						x										
4	Pengumpulan data						x	x	x	x	x	x	x				
5	Analisis data													x	x	x	
6	Penyusunan hasil IV						x	x	x	x	x	x	x	x			
7	Penyusunan laporan akhir														x	x	

C. Subjek Penelitian

Subyek penelitian terdiri dari dua variabel yaitu subyek penelitian yang melaksanakan tindakan (guru) dan subyek penelitian yang menerima tindakan (siswa).

1. Subyek penelitian yang melaksanakan tindakan

Dalam penelitian ini subyek yang melaksanakan tindakan adalah peneliti berkolaborasi dengan guru kelas A2 RA Assalaam Wonorejo Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Subyek penelitian yang menerima tindakan

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A2 RA Assalaam Wonorejo Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan jumlah anak

sebanyak anak yang terdiri anak laki-laki dan anak perempuan. Seluruh peserta didik adalah anak yang normal, tidak cacat dengan kata lain tidak ada anak yang berkebutuhan khusus di kelas tersebut.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tes praktek

Johani (2013: 27) mengungkapkan bahwa tes praktek yaitu tes yang diberikan kepada *testee* atau penerima tindakan dimana *testee* melakukan suatu kegiatan tertentu. Dalam penelitian ini *testee* mempraktekkan beberapa permainan tradisional diantaranya bakiak, ular naga, dan roda gelinding. Tes praktek ini digunakan untuk mengetahui hubungan sosial antar anak melalui permainan tradisional.

2. Observasi

Menurut Kunandar (2010:143) kegiatan observasi (pengambilan data) untuk mengukur seberapa jauh efek tindakan dan tingkah laku individu. Observasi dilakukan penelitian untuk mengumpulkan data tentang nilai keterampilan sosial pada anak kelompok A RA Assalaam Wonorejo. Observasi dilakukan sebelum, selama, dan sesudah siklus penelitian berlangsung. Dalam kegiatan ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan guru kelas kelompok A RA Assalaam Wonorejo bertindak sebagai *observer*.

Observasi terhadap guru difokuskan pada kemampuan guru kelas kelompok A RA Assalaam Wonorejo (yang diperankan oleh peneliti) dalam mengelola dan menerapkan metode permainan tradisional dalam pembelajaran dinilai menggunakan pedoman dan lembar observasi. Observasi terhadap anak difokuskan pada perilaku atau kegiatan anak kelompok A RA Assalaam Wonorejo dalam menjalin interaksi sosial dengan teman.

3. Dokumentasi

Afifuddin dan Saebani (2009: 117) berpendapat bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik ini merupakan penelaahan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan fokus permasalahan penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang keterampilan sosial anak kelompok A RA Assalaam Wonorejo.

Data tersebut berupa dokumen diantaranya: Rencana Perencanaan Pelaksanaan Harian (RPPH), hasil penilaian, hasil observasi, dan nama responden penelitian pada anak kelompok A RA Assalaam Wonorejo. Selain itu, saat proses pembelajaran berlangsung dilakukan dokumentasi berupa foto dan video pada saat proses pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

Imam Ma'ruf, dkk (2011: 94) mengatakan bahwa teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas dengan cara membandingkan rata-rata keterampilan sosial anak sebelum dan sesudah pemberian tindakan, kemudian dihitung selisihnya. Adapun langkah-langkah dalam Analisa data adalah sebagai berikut:

1. Memberikan tes sebelum pemberian tindakan dan menghitung rata-rata hasil keterampilan sosial anak.
2. Memberikan tes sesudah pemberian tindakan dan menghitung rata-rata hasil keterampilan soail anak.
3. Menghitung selisih antara kedua rata-rata untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.
4. Membandingkan peningkatan hasil belajar dengan indicator keberhasilan tindakan.
5. Membuat keputusan tentang perbaikan pembelajaran:
 - a. Jika peningkatan hasil keterampilan sosial anak sama atau lebih tinggi dibandingkan indicator keberhasilan tindakan, maka dikatakan bahwa pembelajaran telah mengalami peningkatan dan siklus dihentikan.
 - b. Jika peningkatan hasil belajar di bawah indicator keberhasilan tindakan, maka dikatakan belum terjadi perbaikan pembelajaran dan harus diperbaiki pada siklus berikutnya.
6. Berdasarkan hasil Analisa data keterampilan sosial anak setelah dilakukan tindakan, maka dapat ditarik kesimpulan hasil penelitian.

F. Teknik Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah *Check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda bintang (☆) tentang aspek yang diobservasi. *Check list* merupakan alat observasi yang praktis untuk digunakan, sebab semua aspek yang akan diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu. Peneliti dalam penelitian ini berusaha memilih indikator yang ada dalam keterampilan yang harus dicapai oleh anak kelompok A. Panduan observasi bertujuan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan permainan tradisional. Data yang didapat dari observasi ini memberikan informasi tentang keterampilan sosial pada anak.

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Keterampilan sosial	Aturan	Anak memahami dan menaati aturan
	Kerja sama	Anak dapat bekerja sama dalam kelompok
	Komunikasi	Anak berkomunikasi dengan semua teman
	Pengendalian diri	Anak sabar menunggu giliran

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen keterampilan sosial

Berdasarkan kisi-kisi instrumen observasi untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional pada kelompok A RA Assalam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar,

maka kriteria penilaian diuraikan seperti pada indicator penilaian pada bab II yang telah peneliti paparkan.

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu PBM di kelas (Kunandar, 2010:27). Pada penelitian ini, indikator yang menjadi pedoman ketercapaian adalah meningkatnya keterampilan sosial anak kelompok A RA Assalaam Wonorejo Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017. Penerapan metode permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial dikatakan berhasil apabila 75% anak telah berada pada tingkat perkembangan sangat baik dari sejumlah 17 siswa kelompok A2 RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Kabupaten Karanganyar. Indikator keberhasilan ini ditandai dengan perubahan pada perkembangan sosial anak meningkat adanya perubahan ke arah perbaikan. Keberhasilan akan kelihatan apabila hasil kegiatan anak melalui permainan tradisional terjadi pada unsur mau bermain dengan teman dan mau bekerja sama. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila 75% dari jumlah anak mendapat nilai dengan kriteria baik (Suharsimi Arikunto, 2002: 43).

Berdasarkan kriteria kesesuaian diatas, maka untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian ini menggunakan rumus yang dari Anas Sudjiono (2007:88) sebagai berikut:

$$P = \frac{N \times 100\%}{F}$$

Keterangan :

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N= *Number of Cases* (Jumlah Frekuensi)

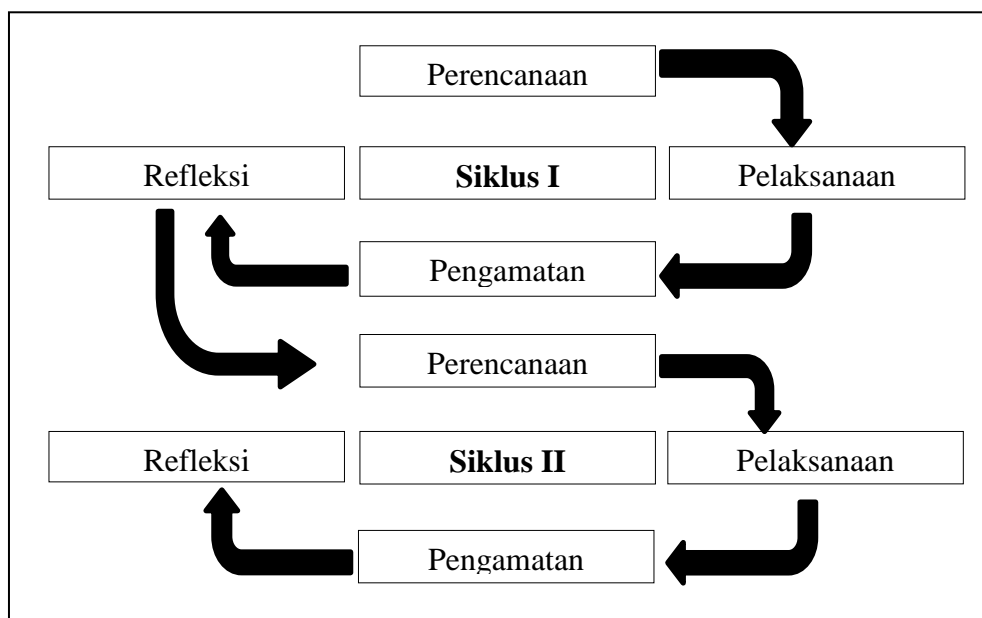
P = Angka Persentase

Indikator keberhasilan ini adalah ditandai meningkatnya keterampilan anak dilihat dengan hasil persentase mencapai 75% dari jumlah anak pada masing-masing indikator keterampilan sosial. Adapun indikator keterampilan sosial dalam penelitian ini adalah:

1. Memahami dan menaati aturan
2. Sabar menunggu giliran
3. Bekerja sama dalam kelompok
4. Berkomunikasi dengan teman sebaya

H. Prosedur Tindakan

Prosedur penelitian ini dilakukan melalui empat tahap (Suharsimi, 2006:16), yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Secara jelas langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 01.
Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan model penelitian tindakan kelas pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, dimana satu putaran kegiatan beruntun yang kembali kelangkah semula. Jadi, satu siklus adalah dari tahap penyusunan rencana sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evalasi. Prosedur tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

Siklus I terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Masing-masing tahap dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah:

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian
- 2) Mempersiapkan alat permainan yang akan digunakan.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran.
- 4) Menyusun instrument

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, kolaborasi atau guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan tradisional dengan langkah sesuai dengan perencanaan. Dalam hal ini, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam 2 kali pertemuan.

c. Tahap Observasi

Bersamaan dengan proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran untuk mencatat aktivitas guru dan anak, kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan perencanaan serta perkembangan. Selain itu, dalam tahap ini peneliti juga menilai hasil perkembangan nilai keterampilan sosial dengan angket yang telah disusun oleh peneliti dan pengumpulan data pendukung.

d. Tahap Refleksi

Tahap ini adalah upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi, apa yang telah dilakukan atau yang belum berhasil dituntaskan dengan tindakan yang dilakukan. Guru dan peneliti bersama-sama membahas hasil pembelajaran yang telah dicapai meliputi: hasil pembelajaran yang kurang maksimal, angket, RPPH dan memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi yang akan digunakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Pada siklus II ini juga terdapat empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing tahap tersebut:

a. Tahap Perencanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan ini sama dengan tahap pertama dengan melibatkan hasil refleksi, yaitu:

- 1) Menyusun RPPH
- 2) Mempersiapkan alat permainan yang akan digunakan
- 3) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran
- 4) Menyusun instrumen, meliputi:
 - a) Lembar observasi untuk mengukur kegiatan guru
 - b) Lembar observasi nilai keterampilan sosial anak
 - c) Kisi-kisi angket nilai keterampilan sosial

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilakukan pada siklus II ini berdasar pada hasil refleksi siklus I, peneliti memperbaiki tindakan sesuai dengan RPPH yaitu pembelajaran menggunakan permainan tradisional yang sudah diperbaiki dan disempurnakan sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tetapi dengan sub tema yang berbeda. Sub tema pada siklus II yang akan diajarkan adalah Identitas diri. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperbaiki tindakan sesuai dengan scenario pembelajaran yang telah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

- 2) Guru melaksanakan pembelajaran dengan tema alat komunikasi dengan sub tema majalah dan peluit dengan menggunakan metode permainan tradisional.
- 3) Anak memainkan permainan tradisional.
- 4) Guru memantau perkembangan keterampilan sosial pada anak.

c. Tahap Observasi

Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu mitra untuk mengamati jalannya proses pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan anak serta saat anak sedang bermain diluar kelas (istirahat). Selain itu, dalam tahap ini peneliti juga menilai hasil perkembangan nilai keterampilan sosial dengan angket yang telah disusun oleh peneliti dan pengumpulan data pendukung.

d. Tahap Refleksi

Setelah pembelajaran siklus II berakhir, maka dilakukan analisis semua data yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara, dan angket. Sasaran pada siklus II yaitu keterampilan sosial anak kelompok A RA Assalaam Wonorejo meningkat dan anak dikatakan tuntas atau berkembang secara baik sebanyak 75% dari 17 anak. Apabila hasil pada siklus ini menunjukkan bahwa indikator kinerja telah tercapai, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional untuk anak kelompok A telah berhasil meningkatkan nilai keterampilan sosial anak kelompok A RA Assalaam Wonorejo.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan kegiatan observasi awal untuk mengetahui keadaan sesungguhnya di lapangan. Berdasarkan hasil observasi peneliti di RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Karanganyar Tahun Ajaran 2016/2017 pada mengenai pelaksanaan pembelajaran pada bidang pengembangan social di kelompok A, ditemukan beberapa faktor, diantaranya yaitu: 1) anak selalu berbuat gaduh di dalam kelas dengan berteriak atau memukul-mukul meja; 2) anak mempunyai relasi dan sikap negatif terhadap anak lain, sikap itu misalnya, anak yang cenderung menarik diri dari lingkungan sekitarnya, belum mau bekerjasama dalam kelompok, belum mau bersosialisasi dengan anak lain dan juga belum mau berbagi dengan temannya; 3) ada anak yang cenderung suka mengganggu temannya, dan selalu berteriak-teriak kepada guru. Hasil observasi di atas dikuatkan dengan wawancara peneliti dengan guru pada 16 Maret 2017 mengenai pelaksanaan pembelajaran keterampilan sosial di kelompok A RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Tahun Ajaran 2016/2017 serta mengamati keadaan peserta didik melalui observasi keterampilan sosial, peneliti menemukan bahwa pembelajaran yang terjadi di kelas masih terpusat pada guru dan kurangnya komunikasi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya.

Dari data hasil observasi pratindakan yang sudah dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak di RA Assalam Wonorejo Gondnagrejo Karanganyar belum efektif. Metode penyampaian untuk meningkatkan keterampilan hanya menggunakan metode tanya-jawab dan metode bercakap-cakap yang biasanya digunakan sebagai metode rutinitas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan nilai observasi keterampilan sosial anak usia dini kelompok A di RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Karanganyar sebelum tindakan termasuk dalam kategori rendah terbukti dari 17 anak di kelompok A, hanya 4 anak (24%) yang sudah mampu bersosialisasi dengan baik dengan teman sebaya. Sedangkan 13 anak (77%) masih sering berteriak-teriak ketika berbicara dengan teman maupun guru dan juga enggan bergabung bersama temannya.

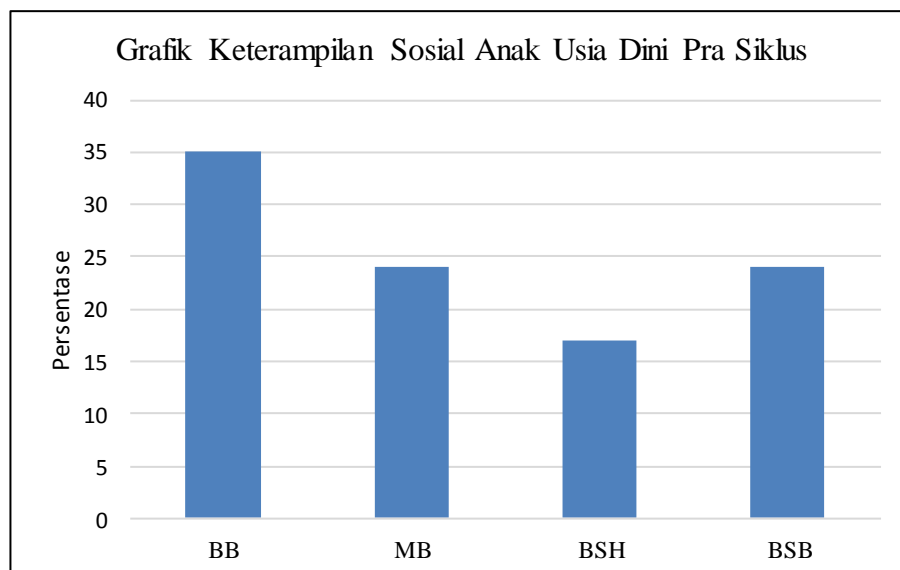
Lebih jelasnya frekuensi data awal keterampilan sosial anak usia dini kelompok A2 di RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Karanganyar pada kondisi awal dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	BB	6	35%
2	MB	4	24%
3	BSH	3	17%
4	BSB	4	24%

	Jumlah	17	100%
--	---------------	----	------

Tabel 1 Frekuensi Nilai Observasi Keterampilan Sosial Anak Pada Kondisi Awal di RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Karanganyar

Berdasarkan tabel 1 di atas, maka dapat disajikan dalam bentuk grafik keterampilan sosial anak A2 di RA Assalam Wonorejo Gondangrejo sebelum menggunakan metode permainan tradisional seperti gambar 3 :



Berdasarkan tabel 1 dan gambar 3 di atas dapat dilihat bahwa:

Presentase anak yang belum berkembang : 35%

Presentase anak yang mulai berkembang : 24%

Presentase anak yang berkembang sesuai harapan : 17%

Presentase anak yang berkembang sangat baik : 24%

Dari data yang telah ada dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial anak usia dini kelompok A di RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Karanganyar masih tergolong rendah, terbukti dari 17 anak, yang sudah

berkembang sangat baik sebanyak 4, berkembang sesuai harapan 3 anak, mulai berkembang 4 anak dan 6 anak lainnya belum berkembang.

Hal tersebut menjadi refleksi bagi peneliti untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan melaksanakan suatu inovasi pembelajaran, dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan tradisional yang diharapkan mampu membantu guru dalam meningkatkan keterampilan sosial anak di RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Karanganyar.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Deskripsi Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2017 mulai dari jam 07.00-08.30 WIB. Sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2017 dengan alokasi waktu yang sama pada pertemuan sebelumnya. Adapun waktu pelaksanaan dan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Siklus	Pertemuan	Hari/Tanggal	Kegiatan
I	1	Senin, 5 Juni 2017	<ul style="list-style-type: none"> – Mengenal permainan tradisional “Bakiak” – Memainkan bakiak secara berkelompok
	2	Jum’at, 9 Juni 2017	<ul style="list-style-type: none"> – Mengenal permainan ular naga – Mempraktekkan ular naga

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Adapun tahap perencanaan siklus I yaitu:

- 1) Memilih dan menetapkan Tema, Subtema, dan indikator.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), mendeskripsikan pembelajaran menggunakan metode permainan tradisional. RPPH disusun untuk dua kali pertemuan dengan tema Alam Semesta dan Subtema Bumi.
- 3) Menyiapkan lembar kerja siswa dengan tema Alam Semesta.
- 4) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang terdiri dari :
 - a) Alat permainan tradisional berupa bakiak dan holahop
 - b) Halaman sekolah di desain sesuai untuk bermain permainan tradisional.
- 5) Menyiapkan lembar pengamatan dan wawancara untuk melihat tingkat perkembangan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, peneliti berkolaborasi dengan guru menerapkan metode permainan tradisional. Peneliti dan guru kelas berkolaborasi dalam penelitian ini.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan sesuai RPPH pada hari Senin, 5 Juni 2017. Pada pertemuan pertama pembelajaran kelompok A materi yang diajarkan adalah tema Alam Semesta dan sub tema Bumi. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, sebelum memasuki ruang kelas guru membimbing anak untuk berbaris diluar kelas, melakukan gerakan ringan dan membaca doa di pagi hari. Setelah itu guru meminta anak masuk ke dalam kelas sambil berbaris rapi. Di dalam kelas guru membuka pelajaran dengan memberikan salam. Kemudian guru mengecek kehadiran anak dan mengkondisikan anak. Sebelum memasuki pembelajaran guru mengajak anak untuk bernyanyi untuk menambah semangat anak dalam belajar. Guru juga memberikan motivasi dan apersepsi kepada anak pembelajaran apersepsi bertujuan untuk menggali pengetahuan awal tentang subtema identitas. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b) Kegiatan Inti

Di lembaga RA Assalam proses belajar mengajar sudah mengacu pada saintifik. Pada kegiatan inti ini, permainan tradisional yang pertama untuk meningkatkan keterampilan anak adalah bakiak. Sebelum memulai permainan guru menerangkan nama permainan dan alat permainan. Guru juga memberikan penjelasan bagaimana cara bermain dan memberikan contoh bermain kepada anak.

Permainan dimulai dengan membuat kelompok bermain, masing-masing kelompok terdiri dari tiga anak. Setelah terbentuk kelompok, setiap kelompok berbaris kebelakang dengan rapi dan diberi nama kelompok 1-3. Sebelum memulai permainan, guru bertanya kepada anak tentang aturan yang harus dikerjakan oleh anak ketika permainan dimulai. Pada proses ini, guru meminta anak untuk saling bekerja sama dan mengutamakan kejujuran. Yang pertama memainkan bakiak adalah kelompok 1 dan 2. Tugas masing-masing kelompok adalah berjalan mengambil majalah dan berjalan lagi ke garis *finish*. Kelompok yang pertama kali sampai di garis *finish* itulah kelompok yang akan melanjutkan ke babak selanjutnya melawan kelompok ketiga. Setelah semua kelompok bermain, kelompok yang sampai di garis *finish* pertama kali terus yang akan menjadi pemenangnya.

c) Kegiatan Akhir

Pada tahapan ini, guru mengulas kembali materi yang diajarkan selama sehari. Guru memberikan pertanyaan kepada anak yang berkaitan dengan subtema yang dipelajari anak. Guru juga menyampaikan amanat-amanat dan pesan yang baik kepada anak. Sebelum pulang guru mengajak anak untuk bernyanyi dan diakhiri dengan salam penutup dan do'a pulang.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan sesuai RPPH pada hari Jumat, 9 Juni 2017. Pada pertemuan kedua pembelajaran kelompok A materi yang diajarkan adalah dengan tema Alam Semesta dan sub tema Bumi. Adapun langkah-langkah pembelajaran pada dasarnya hampir sama dengan pertemuan pertama hanya saja materi yang diajarkan yang berbeda. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, sebelum memasuki ruang kelas guru membimbing anak untuk berbaris diluar kelas, melakukan gerakan ringan dan membaca doa di pagi hari. Setelah itu guru meminta anak masuk ke dalam kelas sambil berbaris rapi. Di dalam kelas guru membuka pelajaran dengan memberikan salam. Kemudian guru mengecek kehadiran anak dan mengkondisikan anak. Sebelum memasuki pembelajaran guru mengajak anak untuk bernyanyi untuk menambah semangat anak dalam belajar. Guru juga memberikan motivasi dan apersepsi kepada anak. Pemberian apersepsi bertujuan untuk menggali pengetahuan awal anak tentang peluit, dengan menggunakan tanya jawab. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan

dilaksanakan

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti di pertemuan kedua ini, permainan yang akan digunakan adalah permainan ular naga. Pertama sebelum bermain ular naga guru mengajari anak lagu ular naga yang akan digunakan untuk bermain. Setelah anak mengenal lagu ular naga, permainan siap dimulai. Pertama-tama guru menunjuk dua anak untuk dijadikan ketua kelompok yang akan bertugas menjadi penjaga bagi anggota kelompok dari serangan musuh. Kemudian setelah ketua kelompok terpilih, ketua kelompok membuat terowongan yang akan dilewati oleh pemain lain sambil bernyanyi. Saat lagu habis dinyanyikan, pemain yang masuk dalam lingkaran pemain tersebut harus memilih mau bergabung ke kelompok mana.

Kegiatan bernyanyi sambil memilih kelompok dilakukan sampai semua pemain mendapatkan kelompok. Setelah selesai dan kelompok telah terbentuk permainan ular naga siap dimulai. Tugas dari permainan ini adalah mengambil slayer yang berada di pemain paling belakang dari masing-masing kelompok. Disini ketua kelompok dan anggota harus kompak supaya slayer tidak bisa diambil oleh lawan. Kelompok yang

menang adalah kelompok yang pertama kali mendapatkan slayer.

c) Kegiatan akhir

Pada tahapan ini, guru mengulas kembali materi yang diajarkan selama sehari. Guru memberikan pertanyaan kepada anak yang berkaitan dengan tema yang dipelajari anak. Guru juga menyampaikan amanat-amanat yang baik terdapat dalam permainan yang telah anak lakukan. Sebelum pulang guru mengajak anak untuk bernyanyi dan diakhiri dengan salam penutup dan do'a pulang.

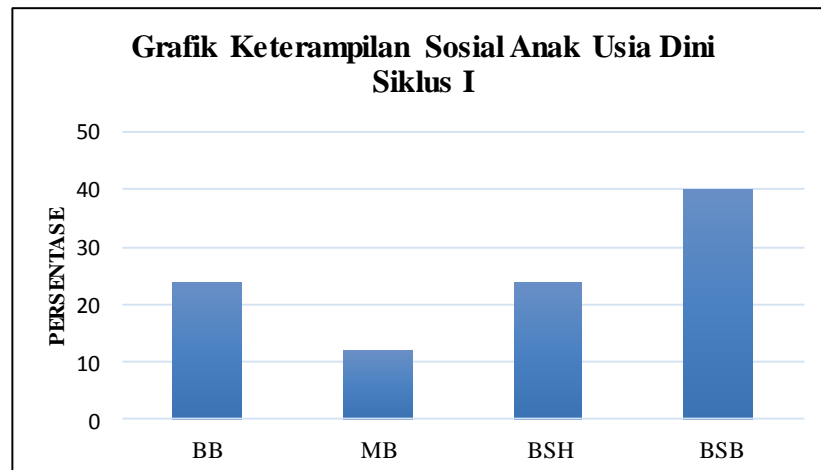
c. Observasi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan dan aktivitas yang dilakukan anak-anak kelompok A di RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Karanganyar dengan permainan tradisional adalah sebagai berikut :

Tabel 3: **Nilai Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini Pada Siklus I**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	BB	4	24%
2	MB	2	12%
3	BSH	4	24%
4	BSB	7	40%
	Jumlah	17	100%

Kemudian dari table tersebut dapat diperjelas dengan gambar berikut ini:



Berdasarkan tabel 3 dan gambar 4 di atas dapat dilihat bahwa:

Presentase anak yang belum berkembang: 24%

Presentase anak yang mulai berkembang : 12%

Presentase anak yang berkembang sesuai harapan: 24%

Presentase anak yang berkembang sangat baik: 40%

d. Refleksi

Kegiatan refleksi merupakan kegiatan evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan pengamatan dan diperoleh data-data untuk dikaji dan dianalisis. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan siklus I sehingga ketercapaian hasil yang belum dapat diperoleh kemudian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Data hasil observasi yang diperoleh dari kolaborasi dengan guru kelompok A2, peneliti memperoleh temuan bahwa: a) Masih

banyak peserta didik yang egois, belum mau bermain dalam satu kelompok, masih memilih-milih teman, b) Masih banyak peserta didik yang tidak mau bekerja sama dengan teman, c) Sebagian peserta didik belum mau bersedia membantu teman yang membutuhkan bantuan, dan d) Empati peserta didik masih belum terlihat. Maka perbaikannya pada siklus II

Pada siklus I, proses belajar masih kurang efektif sehingga perlu dilakukan siklus berikutnya. Hasil tindakan siklus I, dari 17 peserta didik diperoleh 8 peserta didik atau 47% sudah berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan sebanyak 3 peserta didik atau 17%, sedangkan lainnya perlu peningkatan lebih mendalam lagi. Nilai ketuntasan pada siklus I sebesar 47%. Nilai tersebut belum mencapai nilai ketuntasan yang ditargetkan yaitu 75%, maka peneliti mengambil tindakan selanjutnya yaitu siklus II ini dilakukan sebagai bahan masukan untuk perencanaan pada siklus II dari siklus I yang diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap pembelajaran dan hasil pada siklus II. Setelah dilakukan refleksi maka siklus I memberikan informasi bahwa kegiatan

2. Deskripsi Siklus II

Tindakan siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru pendamping dari guru kelompok A2 yang melaksanakan pembelajaran dengan permainan tradisional. Masing-

masing pertemuan dilaksanakan 2x180 menit. Adapun waktu pelaksanaan dan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Siklus	Pertemuan	Hari/Tanggal	Kegiatan
I	1	Senin, 12 Juni 2017	– Memainkan bakiak dan roda gelinding secara bergantian
	2	Rabu, 14 Juni 2017	– Bermain ular naga

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan pada siklus I telah diketahui adanya peningkatan dalam keterampilan sosial anak usia dini kelompok A2 meskipun belum maksimal. Berpedoman pada analisis dan hasil refleksi pada siklus I, maka tahap perencanaan pada siklus II meliputi:

- 1) Memilih dan menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Menyiapkan alat permainan tradisional
- 4) Membuat lembar observasi anak dan guru.
- 5) Mempersiapkan lembar penilaian keterampilan sosial peserta didik.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, peneliti berkolaborasi dengan guru menerapkan metode permainan tradisional. Peneliti bertindak sebagai guru pengajar dan guru kelas sebagai *observer* atau pengamat.

- 1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan sesuai RPPH pada hari Senin, 12 Juni 2017. Pada pertemuan pertama pembelajaran kelompok A materi yang diajarkan adalah dengan tema Alam Semesta dan sub tema Pegunungan. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, sebelum memasuki ruang kelas guru membimbing anak untuk berbaris diluar kelas, melakukan gerakan ringan dan membaca doa di pagi hari. Setelah itu guru meminta anak masuk ke dalam kelas sambil berbaris rapi. Di dalam kelas guru membuka pelajaran dengan memberikan salam. Kemudian guru mengecek kehadiran anak dan mengkondisikan anak. Sebelum memasuki pembelajaran guru mengajak anak untuk bernyanyi untuk menambah semangat anak dalam belajar. Guru juga memberikan motivasi dan apersepsi kepada anak pembelajaran apersepsi bertujuan untuk menggali pengetahuan awal tentang subtema panca indera. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini, permainan tradisional yang pertama untuk meningkatkan keterampilan anak adalah bakiak. Sebelum memulai permainan guru menerangkan

nama permainan dan alat permainan. Guru juga memberikan penjelasan bagaimana cara bermain dan memberikan contoh bermain kepada anak. Permainan dimulai dengan membuat kelompok bermain, masing-masing kelompok terdiri dari tiga anak. Setelah terbentuk kelompok, setiap kelompok berbaris kebelakang dengan rapi dan diberi nama kelompok 1-3. Sebelum memulai permainan, guru bertanya kepada anak tentang aturan yang harus dikerjakan oleh anak ketika permainan dimulai. Pada proses ini, guru meminta anak untuk saling bekerja sama dan mengutamakan kejujuran. Yang pertama memainkan bakiak adalah kelompok 1 dan 2. Tugas masing-masing kelompok adalah berjalan mengambil majalah dan berjalan lagi ke garis *finish*. Kelompok yang pertama kali sampai di garis *finish* itulah kelompok yang akan melanjutkan ke babak selanjutnya melawan kelompok ketiga. Setelah semua kelompok bermain, kelompok yang sampai di garis *finish* pertama kali terus yang akan menjadi pemenangnya.

c) Kegiatan Akhir

Pada tahapan ini, guru mengulas kembali materi yang diajarkan selama sehari. Guru memberikan pertanyaan kepada anak yang berkaitan dengan subtema yang dipelajari anak. Guru juga menyampaikan amanat-amanat dan pesan yang baik kepada anak. Sebelum pulang guru mengajak anak

untuk bernyanyi dan diakhiri dengan salam penutup dan do'a pulang.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan sesuai RPPH pada hari Rabu, 14 Juni 2017. Pada pertemuan kedua pembelajaran kelompok A materi yang diajarkan adalah dengan tema Alam Semesta dan sub tema Pegunungan. Adapun langkah-langkah pebelajaran pada dasarnya hampir sama dengan pertemuan pertama hanya saja materi yang diajarkan yang berbeda. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, sebelum memasuki ruang kelas guru membimbing anak untuk berbaris diluar kelas, melakukan gerakan ringan dan membaca doa di pagi hari. Setelah itu guru meminta anak masuk ke dalam kelas sambil berbaris rapi. Di dalam kelas guru membuka pelajaran dengan memberikan salam. Kemudian guru mengecek kehadiran anak dan mengkondisikan anak. Sebelum memasuki pembelajaran guru mengajak anak untuk bernyanyi untuk menambah semangat anak dalam belajar. Guru juga memberikan motivasi dan apersepsi kepada anak. Pemberian apersepsi bertujuan untuk menggali pengetahuan awal anak tentang peluit, dengan menggunakan tanya jawab. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang

akan dilaksanakan

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini di pertemuan kedua ini, permainan yang akan digunakan adalah permainan ular naga dan bakiak. Pertama sebelum bermain ular naga guru mengajarkan lagu ular naga yang akan digunakan untuk bermain. Setelah anak mengenal lagu ular naga, permainan siap dimulai. Pertama-tama guru menunjuk dua anak untuk dijadikan ketua kelompok yang akan bertugas menjadi penjaga bagi anggota kelompok dari serangan musuh. Kemudian setelah ketua kelompok terpilih, ketua kelompok membuat terowongan yang akan dilewati oleh pemain lain sambil bernyanyi. Saat lagu habis dinyanyikan, pemain yang masuk dalam lingkaran pemain tersebut harus memilih mau bergabung ke kelompok mana. Kegiatan bernyanyi sambil memilih kelompok dilakukan sampai semua pemain mendapatkan kelompok. Setelah selesai dan kelompok telah terbentuk permainan ular naga siap dimulai. Tugas dari permainan ini adalah mengambil slayer yang berada di pemain paling belakang dari masing-masing kelompok. Disini ketua kelompok dan anggota harus kompak supaya slayer tidak bisa diambil oleh lawan. Kelompok yang menang adalah kelompok yang pertama kali mendapatkan slayer.

c) Kegiatan akhir

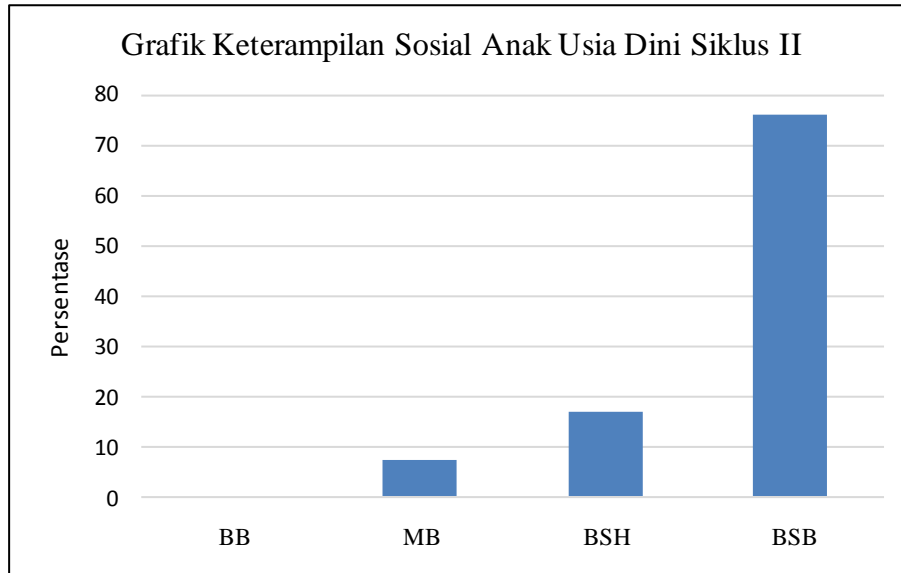
Pada tahapan ini, guru mengulas kembali materi yang diajarkan selama sehari. Guru memberikan pertanyaan kepada anak yang berkaitan dengan tema yang dipelajari anak. Guru juga menyampaikan amanat-amanat dan pesan yang baik kepada anak. Sebelum pulang guru mengajak anak untuk bernyanyi dan diakhiri dengan salam penutup dan do'a pulang.

d) Observasi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dan aktivitas yang dilakukan anak-anak kelompok A di RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Karanganyar dengan permainan tradisional adalah sebagai berikut :

Tabel 5: Nilai Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini Pada Siklus II

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	BB	0	0%
2	MB	1	7%
3	BSH	3	17%
4	BSB	13	76%
	Jumlah	17	100%



Berdasarkan tabel 5 dan gambar 5 di atas dapat dilihat bahwa:

Presentase anak yang belum berkembang: 0%

Presentase anak yang mulai berkembang : 7%

Presentase anak yang berkembang sesuai harapan: 17%

Presentase anak yang berkembang sangat baik: 76%

e) Refleksi

Refleksi siklus II pada penelitian ini adalah permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan social anak usia dini di RA Assalam dengan penjelasan pada table 5 dan gambar 5 diatas.

C. Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diuraikan pada subbab A sampai dengan B, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok A RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Karanganyar Tahun Ajaran 2016/2017.

1. Kondisi Awal

Dari hasil pengamatan aktivitas keterampilan sosial anak kelompok A RA Assalam Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar, sebelum dilakukan tindakan dapat diketahui bahwa keterampilan sosial anak masih rendah, karena hanya 4 peserta didik (23%) dari 17 peserta didik yang mendapat nilai tuntas, sedangkan sebanyak 13 peserta didik (77%) mendapat nilai tidak tuntas. Aspek-aspek yang masih perlu dikembangkan dalam penelitian ini antara lain, kerjasama, kepedulian, kemurahan hati, dan empati.

Bertolak dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial anak usia dini di RA Assalam Wonorejo Kabupaten Karanganyar termasuk kategori rendah dengan persentase ketuntasan kelas yang hanya mencapai 17% dari jumlah keseluruhan peserta didik.

2. Siklus I

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada siklus I dapat diketahui bahwa keterampilan sosial peserta didik mengalami peningkatan dari kondisi sebelumnya yaitu dari 23% menjadi 40% atau meningkat sebanyak 17%. Dari data dapat diketahui sebanyak 7 peserta didik atau 40% mendapat nilai tuntas, dan sisanya 60% atau 10 peserta didik masih belum berkembang.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial mengalami beberapa kendala. Adapun kendala berbeda pada setiap siklusnya yakni: kendala yang dijumpai pada siklus I sebagian anak masih kesulitan memainkan permainan tradisional, belum terjalin interaksi yang baik saat permainan

berlangsung, dan beberapa anak enggan untuk dikelompokkan. Adapun aspek yang perlu dikembangkan dalam siklus II yaitu aspek kepedulian, kemurahan hati, dan empati.

3. Siklus II

Berdasarkan tabel pada siklus II dapat diketahui bahwa keterampilan sosial peserta didik meningkat dari siklus I yaitu dari 40% meningkat menjadi 76% atau mengalami peningkatan sebesar 26%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa sebanyak 13 peserta didik atau 76% sudah berkembang sangat baik dan sisanya sebanyak 3 peserta didik atau 17% berkembang sesuai harapan dan sebanyak 7% atau 1 peserta didik masih dalam kriteria mulai berkembang.

Bertolak dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial anak usia dini kelompok A2 RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Kabupaten Karanganyar termasuk kategori tinggi dan mengalami peningkatan menjadi 76% dari jumlah keseluruhan peserta didik dan telah mencapai indikator ketercapaian yaitu 75%.

Pada siklus II hampir semua aspek mengalami peningkatan dan dapat dikatakan berkembang sangat baik, namun masih ada 3 peserta didik yang aspek keterampilan sosialnya masih harus dikembangkan. Peneliti melakukan pendekatan bimbingan terhadap 3 peserta didik tersebut, diharapkan seiring berjalannya waktu aspek keterampilan dari ketiga peserta didik dapat berkembang sangat baik. Setelah dilakukan pendekatan bimbingan dan mengevaluasi maka selanjutnya diserahkan

kepada guru kelas kelompok A2 RA Assalam Wonorejo Gondangrejo
Kabupaten Karanganyar.

BAB V

HASIL PENELITIAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti disimpulkan bahwa keterampilan sosial anak mengalami peningkatan sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dengan berdasarkan pada aspek penilaian yang tertera pada instrument penelitian. Hasil penelitian dapat diketahui dari pengamatan perkembangan pada tiap siklus yaitu kondisi Pra Tindakan sebesar 6,67% dan masih berada belum berkembang dari indikator keberhasilan yang ditentukan.

Hasil tindakan penelitian Siklus I sebesar 53,33% dengan peningkatan sebesar 46,66% dan sudah mulai menunjukkan peningkatan dan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Hasil tindakan penelitian Siklus II sebesar 75,67% dan meningkat sebesar 33,33%, sudah berada pada kriteria berkembang sangat baik berdasarkan pada indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

Keberhasilan penelitian pada Siklus II dapat mencapai hasil yang diinginkan ketika dilaksanakan sebelum istirahat, anak-anak kelompok A2 dibagi menjadi beberapa kelompok dan anak-anak selalu diingatkan dengan aturan yang berlaku. Kegiatan bermain dilakukan dengan senang sehingga anak-anak dapat bermain optimal. Dari hasil yang telah didapatkan melalui pengamatan sebanyak 4 kali pertemuan menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial dengan unsur memahami

dan menaati aturan, sabar menunggu giliran, berkomunikasi dengan teman sebayanya serta mampu bekerja sama dalam suatu kelompok.

B. Saran

Sesuai dengan simpulan hasil penelitian, maka beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan kedepannya antara lain:

1. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengupayakan pelatihan bagi guru agar dapat menerapkan metode pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga terdapat inovasi dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Hendaknya guru mengupayakan tindak lanjut terhadap pembelajaran dengan semua metode pembelajaran.
- b. Hendaknya guru dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta. Javalitera.
- Afifudin & Beni, A. Saebani. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia

- Ariani, C., Munawaroh, S., Hartoyo, Wahyono, T.T & Maharkesti. 1998. *Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
- Danandjaja, J. 1997. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Fatimah, E. 2006. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Hurlock, E. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Gramedia
- Hamzah, N. 2011. *Peningkatan Keterampilan Sosial AUD Melalui Program Outubound*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 20-35
- Ismail, A. 2006. *Education Game: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Jarolimek, J. 1977. *Social Competencies and skill: Learning to Teach as an Intern*. New York: McMillan Publishing
- Larasati, T.A., Galba, S., Isyanti. 2009. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Lexy, J. M. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Lynch, S dan Simpson, C. 2010. *Social Skills: Laying the Foundation for Success*. *Dimensions of Early Childhood*, 38 (2), 3-12
- Maimunah, H. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press
- Makruf, Imam dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis bagi Guru Profesional*. Surakarta: Tarbiyah IAIN Surakarta
- Matthew B. Miles dan A. M. Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Pers
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Morrison, G. 2008. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- McIntyre. 2003. *Teaching Social Skill to Kids who don't have them*. Diperoleh 27 Maret 2017 dari <http://www.Idonline.org/article/14545>

- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Mutiah, D. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press
- Nugraha, A. 2009. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nyota, S. dan Mapara J. 2008. *Shona Traditional Children's Games and Play: Songs as Indigeneous Ways of Knowing*. *The Journal of Pan African Studies*, 2(4), 189-202
- Pujiati, D. 2013. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 235-244
- Poerwandarminto. W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sujiono, Y.N. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Syafuddin Azwar. 2001. *Manajemen Pendidikan Nasional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra M.S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo
- Zainal Arifin. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENELITIAN
Pedoman Wawancara Untuk Guru

1. Nama Guru :
 2. Tempat Pelaksanaan :
 3. Waktu Pelaksanaan :
- A. Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini
1. Bagaimana perkembangan keterampilan sosial anak sekarang ini?
 2. Apa kegiatan yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di kelompok A?
 3. Apa metode yang digunakan dalam pembelajaran untuk bidang pengembangan sosial?
 4. Bagaimana komunikasi yang terjalin antar anak dalam pembelajaran?
 5. Bagaimana kerja sama anak dalam menyelesaikan tugas dalam kelompok?
 6. Dalam pembelajaran dengan metode tersebut, bagaimana rasa empati yang dimiliki anak?
 7. Apakah dengan metode tersebut, anak sudah mampu bertanggungjawab terhadap apa saja yang dikerjakan oleh anak?
- B. Permainan Tradisional
1. Apakah yang anda ketahui tentang permainan tradisional?
 2. Apakah di kelompok atau lembaga ini melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional?
 3. Setelah menggunakan permainan tradisional, apakah keterampilan sosial anak mengalami perubahan?
 4. Apakah kendala-kendala yang dihadapi selama pembelajaran dalam bidang pengembangan sosial melalui permainan tradisional?

Lampiran 02

**PEDOMAN WAWANCARA GURU
SEBELUM DITERAPKAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL**

I. Identitas Narasumber

Nama :

II. Tempat Pelaksanaan :

III. Waktu Pelaksanaan :

No	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1	Bagaimana perkembangan keterampilan sosial anak selama ini?	
2	Bagaimanakah kegiatan pengembangan sosial emosional khususnya dalam keterampilan sosial selama ini?	
3	Apakah melalui kegiatan tersebut keterampilan sosial peserta didik dapat berkembang secara maksimal?	
4	Bagaimanakah hasil belajar (nilai) yang diperoleh peserta didik dengan kegiatan tersebut?	

Lampiran 03

**PEDOMAN WAWANCARA GURU
SETELAH DITERAPKAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL**

I. Identitas Narasumber

Nama :

II. Tempat Pelaksanaan :

III. Waktu Pelaksanaan :

No	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1	Apakah yang anda ketahui tentang permainan tradisional?	
2	Apakah di kelompok atau lembaga ini pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional?	
3	Setelah menggunakan permainan tradisional, apakah keterampilan sosial anak mengalami perubahan?	
4	Apakah kendala-kendala yang dihadapi selama pembelajaran dalam bidang pengembangan sosial melalui permainan tradisional?	

Lampiran 04

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU MENGAJAR

1. Nama Guru :
2. Tempat Pelaksanaan :
3. Waktu Pelaksanaan :

NO	ASPEK YANG DIAMATI	BAIK	SEDANG	KURANG
I. KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN				
1.	Membuat RPP			
2.	Memeriksa kesiapan anak			
3.	Melakukan kegiatan pembiasaan			
4.	Melakukan kegiatan apersepsi			
II. KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN				
A.	Penguasaan Materi Pelajaran			
5.	Menjelaskan materi dengan petunjuk yang jelas			
6.	Memberikan contoh sesuai dengan kehidupan anak			
B.	Pendekatan/strategi pembelajaran			
7.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut			
8.	Memberikan kesempatan setiap murid untuk tanya jawab			
9.	Melatih anak untuk menarik makna dari pengetahuan yang diperoleh sesuai			

	dengan materi yang diberikan			
C.	Pemanfaatan media pembelajaran			
10.	Menggunakan media secara efektif dan efisien			
11.	Menghasilkan pesan yang menarik			
12.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media			
13.	Memberikan arahan dan bimbingan mengenai media pembelajaran			
III. KEGIATAN AKHIR				
14.	Memberitahu anak sisa waktu bermain			
15.	Mengajak anak untuk membereskan alat main			
16.	Melakukan recalling			
17.	Memberikan kesempatan anak untuk menyampaikan pendapatnya			
18.	Memberitahukan materi esok hari			
19.	Memberi salam dan doa sesudah kegiatan			

**PEDOMAN OBSERVASI
ASPEK KETRAMPILAN SOSIAL**

1. Aspek yang diukur 1: Peserta didik mampu bekerja sama dengan teman dalam kelompok dengan baik

Indikator	Deskriptor	Skor
Bekerja sama	Jika anak dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dengan baik dan tidak membeda-bedakan teman	4
	Jika anak mau bekerja sama tetapi terkadang masih enggan bergabung dengan kelompok lain	3
	Jika anak mulai dapat bekerja sama tetapi cenderung terlihat ingin menang sendiri	2
	Jika anak tidak bersedia bekerja sama dan berkelompok dengan teman yang lain	1

2. Aspek yang diukur 2: Peserta didik mampu berbagi dengan temannya

Indikator	Deskriptor	Skor
Kemurahan Hati	Jika anak memiliki kemauan untuk berbagi sesuatu dengan orang lain secara sukarela	4
	Jika anak bersedia berbagi apabila diperintah guru	3
	Jika anak mau berbagi apabila diperintah guru dan memberikannya dengan terpaksa	2
	Jika anak tidak bersedia berbagi sesuatu dengan temannya dalam kegiatan	1

3. Aspek yang diukur 3: Peserta didik mampu membantu teman

Indikator	Deskriptor	Skor
Kepedulian	Jika anak memiliki kemauan untuk membantu teman yang membutuhkan bantuan secara sukarela	4

	Jika anak mau membantu teman yang membutuhkan bantuan,tetapi masih diperintah guru	3
	Jika anak mau membantu teman yang membutuhkan apabila diperintah guru dan menolongnya dengan terpaksa	2
	Jika anak tidak bersedia membantu teman yang membutuhkan bantuan	1

4. Aspek yang diukur 4: Peserta didik dapat menunjukkan rasa empati dengan baik

Indikator	Deskriptor	Skor
Empati	Jika anak dapat peka terhadap perasaan anak lain (gembira, sedih, kecewa) dan dapat menunjukkannya atau meresponnya dengan baik	4
	Jika anak dapat peka terhadap perasaan anak lain (gembira, sedih, kecewa) dan dapat menunjukkannya atau meresponnya dengan cukup baik	3
	Jika anak mulai peka terhadap perasaan anak lain tetapi masih ragu untuk menunjukkannya	2
	Jika anak tidak peka terhadap perasaan anak lain	1

Keterangan kriteria Observasi Ketrampilan Sosial Anak

Skor	Kategori Observasi Ketrampilan Sosial Anak
4	Berkembang sangat baik
3	Berkembang sesuai harapan
2	Mulai Berkembang
1	Belum berkembang

**LEMBAR OBSERVASI KETRAMPILAN SOSIAL
SIKLUS PERTEMUAN**

Petunjuk Pengisian :

- A. Amatilah dengan seksama semua aktivitas siswa dalam pembelajaran
- B. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati																Jumlah Skor	Keterangan
		Kerjasama (A)				Kemurahan Hati (B)				Kepedulian (C)				Empati (D)					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																			
2																			
3																			
4																			

5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			

Keterangan Penilaian:

Jumlah skor 1-3 : Belum Berkembang (BB)

Jumlah skor 4-6 : Mulai Berkembang (MB)

Jumlah skor 7-9 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Jumlah skor 10-12 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**PEDOMAN WAWANCARA GURU
SEBELUM DITERAPKAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL**

I. Identitas Narasumber

Nama : Eny Rusdiatun, S.PdI

II. Tempat Pelaksanaan : Kelas B1 RA Assalam Wonorejo

III. Waktu Pelaksanaan :

No	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1	Bagaimana perkembangan keterampilan sosial anak selama ini?	Perkembangan sosial peserta didik masih rendah, banyak anak yang masih bermain sendiri, tidak mau mengajak teman bermain bersama, banyak juga yang masih egois, tidak mau mengalah dengan teman yang lain.
2	Bagaimanakah kegiatan pengembangan sosial emosional khususnya dalam keterampilan sosial selama ini?	Biasanya dengan kegiatan bercerita, guru menyampaikan pesan moral atau nasihat dalam isi cerita, lalu Tanya jawab dengan anak.
3	Apakah melalui kegiatan tersebut keterampilan sosial peserta didik dapat berkembang secara maksimal?	Belum begitu maksimal, hanya beberapa anak saja yang saat di observasi sudah terlihat perkembangan aspek sosialnya baik.
4	Bagaimanakah hasil belajar (nilai) yang diperoleh peserta didik dengan kegiatan tersebut?	Masih banyak anak yang mendapat nilai belum tuntas dan masih perlu bimbingan guru agar anak benar-benar memiliki keterampilan sosial yang baik.

Kesimpulan hasil wawancara :

Dengan pembelajaran yang diterapkan guru kelompok A2 selama ini, aspek keterampilan sosial peserta didik masih rendah dan interaksi dalam proses pembelajaran masih belum multi arah, hanya terjadi antara guru dengan peserta

didik, belum ada interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Selain itu, guru juga kurang mampu memvariasi metode pembelajaran dan media pembelajaran. Guru masih menggunakan pendekatan konvensional, dimana peserta didik hanya mengandalkan guru saat proses pembelajaran berlangsung ataupun hanya mendengarkan ceramah dari guru saja.

PEDOMAN WAWANCARA GURU
SETELAH DITERAPKAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL

I. Identitas Narasumber

Nama :

II. Tempat Pelaksanaan :

III. Waktu Pelaksanaan :

No	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1	Apakah yang anda ketahui tentang permainan tradisional?	
2	Apakah di kelompok atau lembaga ini pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional?	
3	Setelah menggunakan permainan tradisional, apakah keterampilan sosial anak mengalami perubahan?	
4	Apakah kendala-kendala yang dihadapi selama pembelajaran dalam bidang pengembangan sosial melalui permainan tradisional?	

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU MENGAJAR

SIKLUS I PERTEMUAN I

1. Nama Guru : Eny Rusdiatun, S.PdI
2. Tempat Pelaksanaan : Kelas B1 RA Assalam Wonorejo
3. Waktu Pelaksanaan :

NO	ASPEK YANG DIAMATI	BAIK	SEDANG	KURANG
I. KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN				
1.	Membuat RPP	✓		
2.	Memeriksa kesiapan anak		✓	
3.	Melakukan kegiatan pembiasaan		✓	
4.	Melakukan kegiatan apersepsi		✓	
II. KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN				
A.	Penguasaan Materi Pelajaran			
5.	Menjelaskan materi dengan petunjuk yang jelas		✓	
6.	Memberikan contoh sesuai dengan kehidupan anak	✓		
B.	Pendekatan/strategi pembelajaran			
7.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓		
8.	Memberikan kesempatan setiap murid untuk tanya jawab		✓	
9.	Melatih anak untuk menarik makna dari pengetahuan yang diperoleh sesuai dengan materi yang diberikan		✓	

C.	Pemanfaatan media pembelajaran			
10.	Menggunakan media secara efektif dan efisien		✓	
11.	Menghasilkan pesan yang menarik		✓	
12.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media		✓	
13.	Memberikan arahan dan bimbingan mengenai media pembelajaran		✓	
III. KEGIATAN AKHIR				
14.	Memberitahu anak sisa waktu bermain		✓	
15.	Mengajak anak untuk membereskan alat main		✓	
16.	Melakukan recalling	✓		
17.	Memberikan kesempatan anak untuk menyampaikan pendapatnya		✓	
18.	Memberitahukan materi esok hari	✓		
19.	Memberi salam dan doa sesudah kegiatan	✓		

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU MENGAJAR

SIKLUS I PERTEMUAN II

1. Nama Guru : Eny Rusdiatun, S.PdI
2. Tempat Pelaksanaan : Kelas B1 RA Assalam Wonorejo
3. Waktu Pelaksanaan :

NO	ASPEK YANG DIAMATI	BAIK	SEDANG	KURANG
I. KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN				
1.	Membuat RPP	✓		
2.	Memeriksa kesiapan anak	✓		
3.	Melakukan kegiatan pembiasaan		✓	
4.	Melakukan kegiatan apersepsi		✓	
II. KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN				
A.	Penguasaan Materi Pelajaran			
5.	Menjelaskan materi dengan petunjuk yang jelas	✓		
6.	Memberikan contoh sesuai dengan kehidupan anak		✓	
B.	Pendekatan/strategi pembelajaran	✓		
7.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut		✓	
8.	Memberikan kesempatan setiap murid untuk tanya jawab	✓		
9.	Melatih anak untuk menarik makna dari pengetahuan yang diperoleh sesuai dengan materi yang diberikan		✓	

C.	Pemanfaatan media pembelajaran			
10.	Menggunakan media secara efektif dan efisien		✓	
11.	Menghasilkan pesan yang menarik	✓		
12.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media		✓	
13.	Memberikan arahan dan bimbingan mengenai media pembelajaran		✓	
III. KEGIATAN AKHIR				
14.	Memberitahu anak sisa waktu bermain		✓	
15.	Mengajak anak untuk membereskan alat main		✓	
16.	Melakukan recalling	✓		
17.	Memberikan kesempatan anak untuk menyampaikan pendapatnya		✓	
18.	Memberitahukan materi esok hari	✓		
19.	Memberi salam dan doa sesudah kegiatan	✓		

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU MENGAJAR

SIKLUS II PERTEMUAN I

1. Nama Guru : Eny Rusdiatun, S.PdI
2. Tempat Pelaksanaan : Kelas B1 RA Assalam Wonorejo
3. Waktu Pelaksanaan :

NO	ASPEK YANG DIAMATI	BAIK	SEDANG	KURANG
I. KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN				
1.	Membuat RPP	✓		
2.	Memeriksa kesiapan anak	✓		
3.	Melakukan kegiatan pembiasaan	✓		
4.	Melakukan kegiatan apersepsi		✓	
II. KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN				
A. Penguasaan Materi Pelajaran				
5.	Menjelaskan materi dengan petunjuk yang jelas	✓		
6.	Memberikan contoh sesuai dengan kehidupan anak		✓	
B. Pendekatan/strategi pembelajaran				
7.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓		
8.	Memberikan kesempatan setiap murid untuk tanya jawab	✓		
9.	Melatih anak untuk menarik makna dari pengetahuan yang diperoleh sesuai dengan materi yang diberikan		✓	

C.	Pemanfaatan media pembelajaran			
10.	Menggunakan media secara efektif dan efisien	✓		
11.	Menghasilkan pesan yang menarik	✓		
12.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	✓		
13.	Memberikan arahan dan bimbingan mengenai media pembelajaran		✓	
III. KEGIATAN AKHIR				
14.	Memberitahu anak sisa waktu bermain		✓	
15.	Mengajak anak untuk membereskan alat main	✓		
16.	Melakukan recalling	✓		
17.	Memberikan kesempatan anak untuk menyampaikan pendapatnya		✓	
18.	Memberitahukan materi esok hari	✓		
19.	Memberi salam dan doa sesudah kegiatan	✓		

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU MENGAJAR

SIKLUS II PERTEMUAN II

1. Nama Guru : Eny Rusdiatun, S.PdI
2. Tempat Pelaksanaan : Kelas B1 RA Assalam Wonorejo
3. Waktu Pelaksanaan :

NO	ASPEK YANG DIAMATI	BAIK	SEDANG	KURANG
I. KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN				
1.	Membuat RPP	✓		
2.	Memeriksa kesiapan anak	✓		
3.	Melakukan kegiatan pembiasaan	✓		
4.	Melakukan kegiatan apersepsi		✓	
II. KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN				
A. Penguasaan Materi Pelajaran				
5.	Menjelaskan materi dengan petunjuk yang jelas	✓		
6.	Memberikan contoh sesuai dengan kehidupan anak		✓	
B. Pendekatan/strategi pembelajaran				
7.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓		
8.	Memberikan kesempatan setiap murid untuk tanya jawab	✓		
9.	Melatih anak untuk menarik makna dari pengetahuan yang diperoleh sesuai dengan materi yang diberikan		✓	

C.	Pemanfaatan media pembelajaran			
10.	Menggunakan media secara efektif dan efisien	✓		
11.	Menghasilkan pesan yang menarik	✓		
12.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	✓		
13.	Memberikan arahan dan bimbingan mengenai media pembelajaran		✓	
III. KEGIATAN AKHIR				
14.	Memberitahu anak sisa waktu bermain		✓	
15.	Mengajak anak untuk membereskan alat main	✓		
16.	Melakukan recalling	✓		
17.	Memberikan kesempatan anak untuk menyampaikan pendapatnya	✓		
18.	Memberitahukan materi esok hari	✓		
19.	Memberi salam dan doa sesudah kegiatan	✓		

**LEMBAR OBSERVASI KETRAMPILAN SOSIAL
PRA SIKLUS**

Petunjuk Pengisian :

- A. Amatilah dengan seksama semua aktivitas siswa dalam pembelajaran
B. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati													
		Kerjasama (A)				Kemurahan Hati (B)				Kepedulian (C)					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	
1	Fauzan	✓				✓				✓				✓	
2	Farrel		✓				✓			✓				✓	
3	Diki		✓				✓					✓			
4	Icha			✓		✓					✓				
5	Queen	✓				✓				✓				✓	
6	Fira	✓				✓				✓				✓	
7	Rafa	✓				✓				✓				✓	
8	Galen		✓				✓					✓			
9	Rizqi		✓				✓			✓				✓	
10	Bima			✓			✓					✓			
11	Tia	✓						✓		✓					
12	Azqa	✓				✓				✓				✓	
13	Faiz	✓				✓				✓				✓	

14	Baim			✓			✓					✓		
15	Satriya	✓						✓				✓		
16	Siska		✓				✓					✓		
17	Anggi			✓				✓				✓		

Keterangan Penilaian:

Jumlah skor 1-4 : Belum Berkembang (BB)

Jumlah skor 5-8 : Mulai Berkembang (MB)

Jumlah skor 9-12 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Jumlah skor 13-16 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

LEMBAR OBSERVASI KETRAMPILAN SOSIAL
SIKLUS I

Petunjuk Pengisian :

- A. Amatilah dengan seksama semua aktivitas siswa dalam pembelajaran
B. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati												
		Kerjasama (A)				Kemurahan Hati (B)				Kepedulian (C)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Fauzan	✓				✓				✓				✓
2	Farrel		✓				✓			✓				✓
3	Diki		✓				✓					✓		
4	Icha			✓				✓				✓		
5	Queen	✓				✓					✓			
6	Fira	✓				✓				✓				✓
7	Rafa	✓				✓				✓				✓
8	Galen			✓					✓			✓		
9	Rizqi		✓				✓				✓			
10	Bima			✓					✓			✓		
11	Tia		✓				✓				✓			
12	Azqa	✓				✓				✓				✓

13	Faiz			✓				✓					✓	
14	Baim			✓			✓						✓	
15	Satriya	✓						✓					✓	
16	Siska		✓				✓						✓	
17	Anggi			✓				✓					✓	

Keterangan Penilaian:

Jumlah skor 1-4 : Belum Berkembang (BB)

Jumlah skor 5-8 : Mulai Berkembang (MB)

Jumlah skor 9-12 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Jumlah skor 13-16 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

LEMBAR OBSERVASI KETRAMPILAN SOSIAL
SIKLUS II

Petunjuk Pengisian :

- A. Amatilah dengan seksama semua aktivitas siswa dalam pembelajaran
B. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati													
		Kerjasama (A)				Kemurahan Hati (B)				Kepedulian (C)					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	
1	Fauzan	✓				✓					✓				
2	Farrel			✓				✓					✓		
3	Diki		✓				✓					✓			
4	Icha			✓				✓				✓			
5	Queen		✓				✓					✓			
6	Fira			✓				✓				✓			
7	Rafa		✓				✓					✓			
8	Galen			✓					✓			✓			
9	Rizqi			✓				✓					✓		
10	Bima			✓					✓			✓			
11	Tia			✓				✓					✓		
12	Azqa			✓					✓			✓			

13	Faiz			✓				✓					✓
14	Baim			✓			✓						✓
15	Satriya			✓					✓				✓
16	Siska		✓				✓						✓
17	Anggi			✓				✓					✓

Keterangan Penilaian:

Jumlah skor 1-4 : Belum Berkembang (BB)

Jumlah skor 5-8 : Mulai Berkembang (MB)

Jumlah skor 9-12 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Jumlah skor 13-16 : Berkembang Sangat Baik (BSB)