



**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK
KELOMPOK A1 MELALUI METODE BERMAIN DENGAN PERMAINAN
PETAK UMPET DI TK BINA ANAPRASA NURIS EJEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh

**Retno Ayu Kusuma Wardani
NIM 120210205092**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK
KELOMPOK A1 MELALUI METODE BERMAIN DENGAN PERMAINAN
PETAK UMPET DI TK BINA ANAPRASA NURIS EJEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

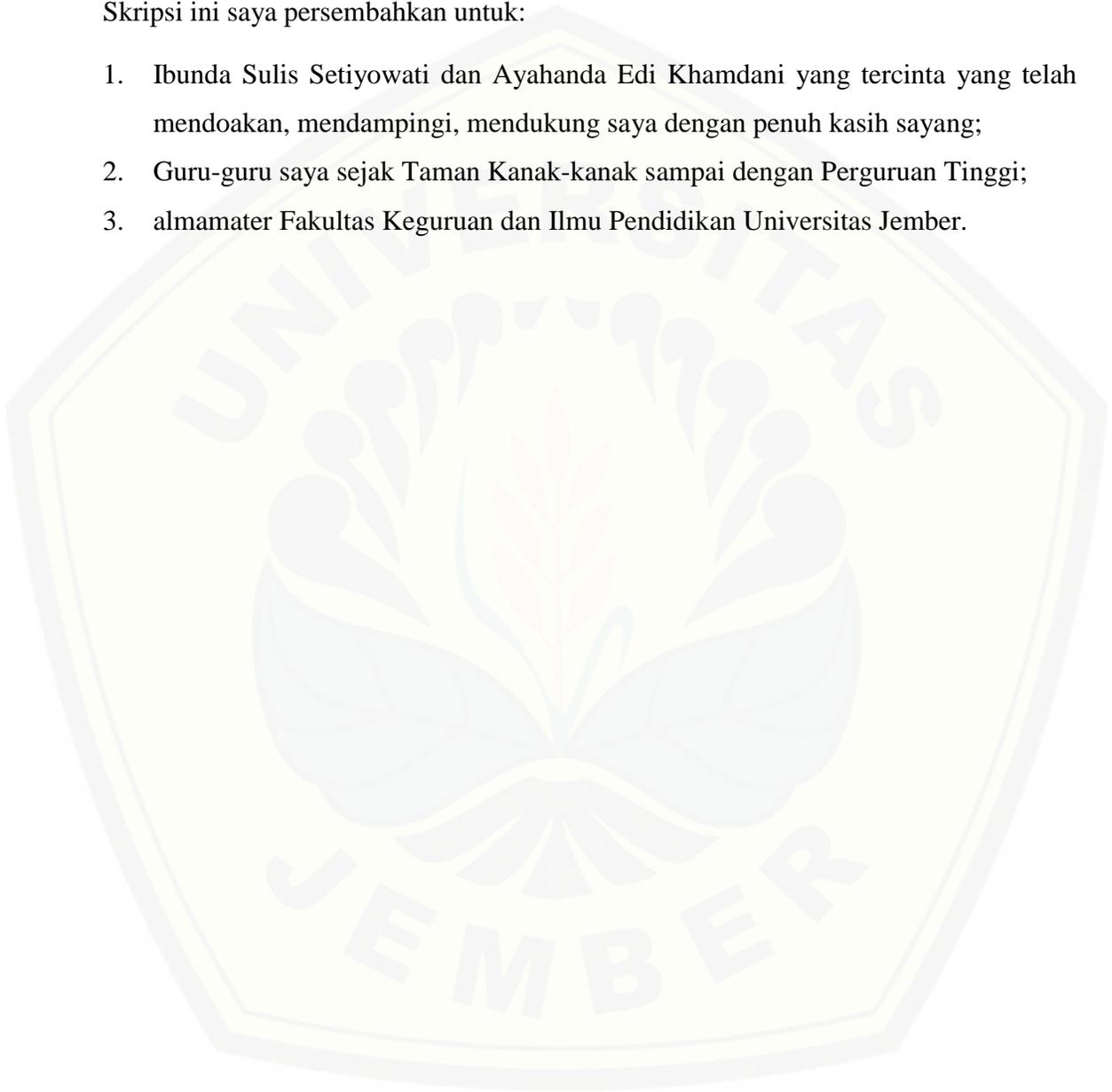
**Retno Ayu Kusuma Wardani
NIM 120210205092**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PEDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Sulis Setiyowati dan Ayahanda Edi Khamdani yang tercinta yang telah mendoakan, mendampingi, mendukung saya dengan penuh kasih sayang;
2. Guru-guru saya sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi;
3. almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



MOTTO

Kita Berdoa Kalau Kesusahan Dan Membutuhkan Sesuatu, Mestinya Kita Juga
Berdoa Dalam Kegembiraan Besar Dan Saat Rezeki Yang Melimpah
(Khalil Gibran)¹



¹Gibran, Khalil. 2015. <http://www.maribelajarbk.web.id/2015/03/ccontoh-motto-terbaru-dalam-skripsi.html>. [08 Mei 2016]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Retno Ayu Kusuma Wardani

NIM : 120210205092

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok A1 Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Petak Umpet di TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 16 Mei 2016
Yang menyatakan,

Retno Ayu Kusuma Wardani
NIM 120210205092

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK
KELOMPOK A1 MELALUI METODE BERMAIN DENGAN PERMAINAN
PETAK UMPET DI TK BINA ANAPRASA NURIS EJEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

**Retno Ayu Kusuma Wardani
NIM 120210205092**

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dra. Khutobah, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Dr. Nanik Yulianti, M.Pd

PENGAJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK
KELOMPOK A1 MELALUI METODE BERMAIN DENGAN PERMAINAN
PETAK UMPET DI TK BINA ANAPRASA NURIS EJEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Retno Ayu Kusuma Wardani
Nim : 120210205092
Angkatan : 2012
Daerah Asal : Jember
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 18 April 1993
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak
Usia Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP 195610031982122001

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP 196107291988022001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok A1 Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Petak Umpet di TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : 16 Mei 2016

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

NIP 19550813 198103 1 003

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

NIP 196107291988022001

Anggota I,

Anggota II,

Drs. Syarifuddin, M.Pd.

NIP 195905201986021001

Dra. Khutobah, M.Pd.

NIP 195610031982122001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok A1 Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Petak Umpet di TK Bina Anaprassa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016; Retno Ayu Kusuma Wardani; 120210205092; 73 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kemampuan sosial dan emosional anak mempunyai peranan sangat penting yang harus dikembangkan sejak usia dini. Kemampuan sosial dan emosional anak diharapkan dapat meningkat melalui permainan petak umpet, karena dalam permainan petak umpet anak diajarkan berkerjasama, berani tampil didepan umum, sportifitas, mengikuti aturan permainan, dan kemandirian anak. Secara keseluruhan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok A1 TK Bina Anaprassa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 masih rendah. Pembelajaran setiap hari guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan kurang menarik. Jadi anak mudah merasa bosan dengan kegiatan belajar sehari-hari dan anak cenderung tidak semangat dan memperhatikan guru .

Hasil perkembangan sosial dan emosional anak sebelum tindakan menunjukkan bahwa dari 23 anak hanya ada 8 anak yang kemampuan sosial dan emosionalnya baik, dan 15 anak kurang dan sangat kurang. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti akan menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet sehingga kemampuan sosial dan emosional anak meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah penerapan permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional pada anak kelompok A1 di TK Bina Anaprassa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016? (2) Bagaimanakah peningkatan kemampuan sosial anak kelompok A1 melalui kegiatan bermain petak umpet di TK Bina Anaprassa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016? dan (3) Bagaimanakah peningkatan kemampuan emosional anak kelompok A1 melalui kegiatan bermain petak umpet di TK Bina Anaprassa NURIS Jember Tahun Pelajaran

2015/2016? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini untuk: (1) Mendeskripsikan proses permainan petak umpet yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.(2) Meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 setelah melakukan kegiatan bermain petak umpet. dan (3) Meningkatkan kemampuan emosional anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS jember Tahun Pelajaran 2015/2016 setelah melakukan kegiatan bermain petak umpet.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan desain penelitian Hopkins. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, dokumentasi, wawancara. Penggunaan metode bermain dengan permainan petak umpet dilaksanakan dalam 2 siklus.

Penggunaan metode bermain dengan permainan petak umpet dengan cara mengajarkan kepada anak dengan praktek langsung di halaman sekolah. Melalui penggunaan metode bermain dengan permainan petak umpet kemampuan sosial anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember mengalami peningkatan, hasil perkembangan sosial siklus I meningkat yaitu 73.91% tuntas dan 26.08% anak tidak tuntas dengan nilai rata-rata 67.02, siklus II 91.30% tuntas dan 8.69% tidak tuntas dengan nilai rata-rata 75.72, dan kemampuan emosional anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS mengalami peningkatan. Siklus I 86.95% tuntas dan 13.04% tidak tuntas dengan nilai rata-rata 72.02, sedangkan siklus II yang tuntas 91.30% anak dan 8.69% anak tidak tuntas dengan nilai rata-rata 82.60.

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diberikan saran-saran sebagai berikut: (1) untuk guru: hendaknya menerapkan penggunaan metode bermain dengan permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak; (2) untuk kepala sekolah: hendaknya menyarankan kepada guru agar tidak memberikan terlalu banyak memberi penugasan kepada anak.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok A1 Melalui Metode Bercerita Berbantuan Media Audio Visual di TK Ilmu Al-Qur’an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama menjadi mahasiswa;
7. Ibu Halimatus Sya’diyah, S.Pd., selaku Kepala TK Bina Anaprasa NURIS Jember yang telah memberikan izin penelitian;
8. Ibu Uswatn Hasanah, selaku Guru Kelompok A1 yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;
9. Winda Neny, Yuni Asih, Retno Rafsanjani yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi observer dalam penelitian ini;

10. Adik saya Vike Elinda Sari terima kasih atas semangat dan dukungannya selama ini;
11. Kakek, Nenek saya yang senantiasa mendoakan saya;
12. Sahabat terbaik saya Yoffi Ariftian Zuhdy terima kasih telah membantu dan menemani saya kapanpun saya butuhkan;
13. Teman-teman terbaik saya Vivi Septia, Yuni Asih, Ita Wahyuni, Winda Neny, Dwi Rias, Ayu Rahmad, dan teman-teman emergency cost terima kasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama ini;
14. Teman-teman angkatan pertama PG-PAUD, terima kasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama masa kuliah ini;
15. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, terima kasih banyak.

Saya dapat menyelesaikan skripsi ini semata-mata karena pertolongan Allah melalui mereka. Hanya Allah lah yang mampu membalas dan sebaik-baiknya pemberi balasan.

Kritik dan saran dari semua pihak saya harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 16 Mei 2016

Penulis

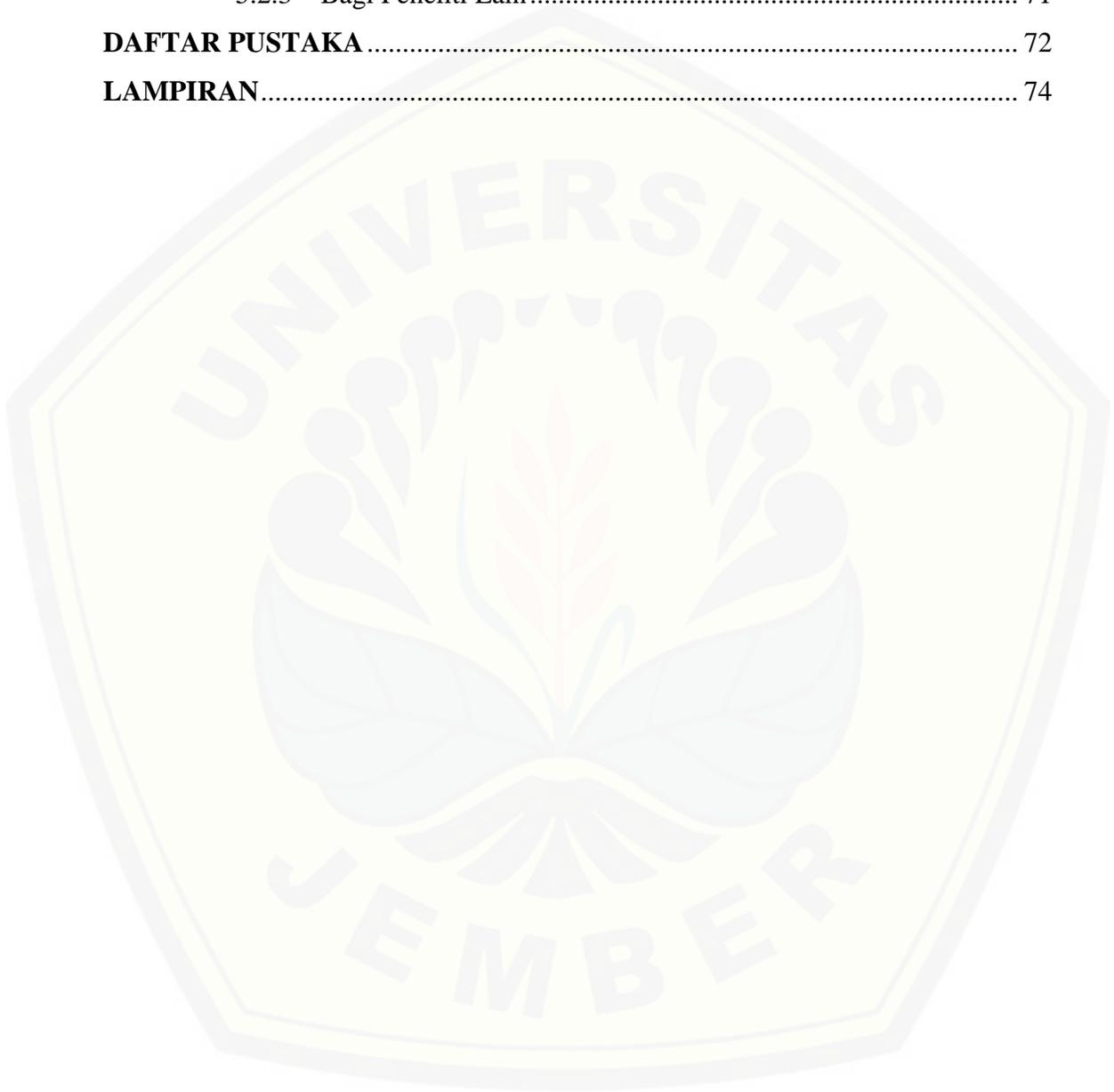
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN BIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGANTAR	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	ixx
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Perkembangan Sosial	8
2.1.1 Pengertian Sosial	8
2.1.2 Permasalahan-Permasalahan Perilaku Sosial.....	9
2.1.3 Pengertian Perkembangan Sosial	11
2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak	12
2.1.5 Strategi Pembelajaran Perkembangan Sosial	13

2.2 Hakikat Perkembangan Emosi	15
2.2.1 Pengertian Emosi.....	15
2.2.2 Fator-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi.....	15
2.2.3 Jenis-Jenis Emosi	17
2.2.4 Strategi Pembelajaran Perkembangan Emosi	19
2.3 Hakikat Permainan	20
2.3.1 Pengertian Bermain	20
2.3.2 Manfaat Bermain	21
2.3.3 Pengertian Permainan Tradisional.....	23
2.4 Hakikat Permainan Petak Umpet	24
2.4.1 Pengertian Permainan Petak Umpet.....	24
2.4.2 Cara Bermain Petak Umpet.....	26
2.4.3 Manfaat Bermain Petak Umpet.....	27
2.5 Indikator Hasil Belajar	28
2.6 Penerapan Permainan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Emosional	28
2.7 Penelitian yang Releven	29
2.8 Kerangka Berfikir	30
2.9 Hipotensis Tindakan	31
BAB 3. METODE PENELITIAN	32
3.1 Tempat, Waktu Dan Subjek Penelitian	32
3.2 Definisi Operasional	32
3.2.1 Permainan Petak Umpet	33
3.2.2 Kemampuan Sosial.....	33
3.2.3 Kemampuan Emosional	33
3.3 Jenis Dan Desain Penelitian	33
3.4 Prosedur Penelitian	35
3.4.1 Pra-siklus.....	36
3.4.2 Siklus I.....	36

3.4.3	Siklus II	38
3.5	Metode Pengumpulan Data	40
3.5.1	Metode Observasi.....	40
3.5.2	Metode Dokumentasi	41
3.5.3	Metode Wawancara.....	41
3.6	Teknik Analisis Data.....	42
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1	Proses Kegiatan Bermain Permainan petak Umpet Yang Dapat Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok A1 Di TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	44
4.1.1	Siklus I.....	45
4.1.2	Siklus II	49
4.2	Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A1 Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Petak Umpet di TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016..	54
4.2.1	Pra Siklus.....	54
4.2.2	Siklus I.....	56
4.2.3	Siklus II	59
4.2.4	Perbandingan Hasil Analisis Data Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok A1 pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	61
4.2.5	Hubungan Aktivitas Anak dan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Kelompok A1	64
4.3	Pembahasan	64
4.4	Temuan Penelitian.....	67
BAB 5.	PENUTUP.....	69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran.....	70

5.2.1	Bagi Guru	70
5.2.2	Bagi Kepala Sekolah.....	70
5.2.3	Bagi Peneliti Lain.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74



DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Strategi Pengembangan Sosial Usia 0-3 Tahun.....	14
2.2 Indikator Bermain Petak Umpet	27
2.3 Indikator Sosial dan Emosional	27
4.1 Jadwal Data di Sekolah.....	42
4.2 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I	45
4.3 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II	50
4.4 Hasil Analisis Data Kemampuan Sosial Anak Kelompok A1 pada Pra Siklus	51
4.5 Hasil Analisis Data Kemampuan Emosional Anak Kelompok A1 pada Pra Siklus	52
4.6 Hasil Analisis Data Kemampuan Sosial Anak Kelompok A1 Pada Siklus I Dalam Bentuk Presentase	53
4.7 Hasil Analisis Data Kemampuan Emosional Anak Kelompok A1 Pada Siklus I Dalam Bentuk Presentase	55
4.8 Hasil Analisis data Kemampuan Sosial Anak Kelompok A1 Pada Siklus II Dalam Bentuk Presentase.....	56
4.9 Hasil Analisis Data Kemampuan Emosional Anak Kelompok A1 Pada Siklus II Dalam Bentuk Presentase.....	57
4.10 Perbandingan Hasil Analisi Data Peningkatan Kemampuan Sosial Anak kelompok A1 Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	58
4.11 Perbandingan Hasil Analisis Data Peningkatan Kemampuan Emosional Anak kelompok A1 Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	59
4.12 Analisis Aktivitas Anak dan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Kelompok A1.....	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	29
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Oleh Hopkins.....	33
4.1 Diagram Persentase Perkembangan Sosial Pra Siklus	52
4.2 Diagram Persentase Perkembangan Emosional Pra Siklus.....	53
4.3 Diagram Persentase Perkembangan Sosial Siklus I.....	54
4.4 Diagram Persentase Perkembangan Emosional Siklus I.....	55
4.5 Diagram Persentase Perkembangan Sosial Siklus II.....	56
4.6 Diagram Persentase Perkembangan Emosional Siklus II.....	57
4.7 Diagram Perbandingan Hasil Analisis Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Kelompok A1 pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	58
4.8 Diagram Perbandingan Hasil Analisis Peningkatan Kemampuan Emosional Anak Kelompok A1 pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	59
4.9 Diagram Hubungan Aktivitas dan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Kelompok A1	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	74
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	76
C. Pedoman dan Hasil Wawancara.....	78
C.1 Pedoman Wawancara Guru	78
C.1.a Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan	78
C.1.b Pedoman Wawancara Guru Sesudah Tindakan.....	79
C.2 Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan	80
C.2.a Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan.....	80
C.2.b Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus I.....	81
C.2.c Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus II.....	82
D. Pedoman dan Hasil Observasi	83
D.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru Sesudah Tindakan.....	83
D.2 Pedoman Observasi Hasil Penilaian Perkembangan Sosial dan Emosional (Sesudah Tindakan).....	84
D.2.a Pedoman Observasi Hasil Penilaian Perkembangan Sosial.....	84
D.2.b Pedoman Observasi Hasil Penilaian Perkembangan Emosional	85
D.3 Pedoman Observasi Aktivitas Anak.....	87
D.3.a Alat Ukur Penilaian Aktivitas Anak.....	88
D.4 Hasil Observasi Kegiatan Guru Sesudah Tindakan	89
D.4.a Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I.....	89
D.4.b Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II	91
D.5 Hasil Penilaian Anak Secara Individu Silus I.....	93
D.6 Hasil Penilaian Anak Secara Individu Silus II.....	101
D.7 Hasil Observasi Perkembangan Sosial dan Emosional Siklus I.....	105

D.7.a Hasil Observasi Perkembangan Sosial Siklus I.....	105
D.7.b Hasil Observasi Perkembangan Emosional Siklus I	108
D.8 Hasil Observasi Perkembangan Sosial dan Emosional Siklus II	111
D.8.a Hasil Observasi Perkembangan Sosial Siklus II	111
D.8.b Hasil Observasi Perkembangan Emosional Siklus II.....	114
D.9 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I.....	117
D.10 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II.....	119
E. Dokumentasi	121
E.1 Profil Sekolah.....	121
E.2 Daftar Nama Anak Kelompok A1	122
E.3 Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Sebelum Tindakan.....	124
E.4 Data Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Sebelum Tindakan	126
F. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Sesudah Tindakan	128
F.1 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus I	128
F.2 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus II	131
G. Foto Kegiatan Pelaksanaan Tindakan	134
H. Lembar Konsultasi.....	142
I. Surat Ijin Penelitian.....	144
J. Daftar Riwayat Hidup.....	145

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu lembaga pendidikan yang ditujukan untuk anak mulai usia 0-6 tahun yang diberikan melalui pemberian rangsangan yang bersifat mendidik yang digunakan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Seperti yang di jelaskan oleh Hasan (2012:15) Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar yang memberikan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga 6 tahun dengan memberi rangsangan pendidikan. Berk (dalam Sujiono, 2009:6) menyatakan bahwa pada masa usia ini berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak sedang mengalami masa perkembangan yang sangat cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Usia dini juga sering disebut *golden age*, jadi usia dini merupakan masa yang sangat tepat untuk menanamkan dasar-dasar perkembangan anak sebagai salah satu upaya pemberian rangsangan terhadap aspek perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini mengembangkan semua aspek yang dimiliki anak, yaitu perkembangan moral, kognitif, sosial, emosional, bahasa, fisik motorik, dan daya imajinasi atau fantasi. Dengan adanya pendidikan ini, segala potensi maupun bakat yang dimiliki anak dapat dikembangkan dengan baik dan maksimal.

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagai mana diatur dalam Undang-undang nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

“Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa

terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan” (dalam Sujiono, 2009:8)

Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, informal (dalam Sujiono 2009:8) jalur pendidikan formal yaitu Taman Kanak-Kanak (TK). Jalur pendidikan nonformal yaitu Kelompok Bermain (KB) dan Taman Penitipan Anak (TPA) sedangkan informal yaitu posyandu. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar tetapi bukan prasarat untuk masuk pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini sering disebut sebagai masa prasekolah (4-6 tahun) saat itu anak mulai masuk taman kanak-kanak. Masa ini merupakan masa yang sangat penting bagi anak untuk mengembangkan perkembangannya sosialnya, pada masa ini anak sudah mulai memasuki lingkungan formal yang berbeda dengan lingkungan keluarga, yaitu anak sudah mulai memasuki dunia sekolah. Perubahan lingkungan dari lingkungan keluarga ke lingkungan sekolah tentu membutuhkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang baru, oleh karena itu perkembangan sosial sangat penting untuk dikembangkan di TK.

Keterampilan sosial perlu dipelajari oleh anak di TK karena untuk menciptakan hubungan baik dengan orang dewasa atau teman sebayanya. Masitoh, dkk. (2005:11) menyatakan bahwa perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak itu berada. Perkembangan sosial ini diperoleh anak melalui kematangan dan proses belajar yang diperoleh anak melalui berbagai respon terhadap dirinya.

Selain perkembangan sosial anak juga perlu mengembangkan kemampuan emosionalnya, kemampuan emosi merupakan suatu bentuk perasaan yang ada pada diri manusia. Masitoh, dkk. (2005:10) menyebutkan bahwa perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangannya anak. Pada tahap ini perkembangan emosi anak usia dini lebih rinci, dan anak sering mengekspresikan

emosinya dengan bebas dan terbuka. Kebanyakan anak akan bersikap lebih dewasa dan bertanggung jawab justru ketika ia sadar bahwa orang tuanya tidak berada di sisinya. Nur'aini (2008:22) berpendapat “Anak akan belajar mengendalikan diri dan bersifat lebih bijaksana terhadap teman-temannya”. Dalam berbagai permainan ia akan menjadi pribadi yang individual tanpa capur tangan orang tuanya. Ia akan menjadi dirinya sendiri dan tidak akan memerlukan bantuan orang tuanya. Dengan kesadaran ini, anak akan bersifat sabar, mengikuti aturan main dan kritis. Dalam permainan petak umpet misalnya anak harus bersabar menunggu semua temannya bersembunyi sesuai waktu kesepakatan. Ia akan dianggap curang bila membuka matanya sebelum waktu menghitung selesai. Bila tidak, temannya akan menganggap dia suka melanggar aturan permainan dan bukan teman yang asik, dari sinilah anak akan belajar mengelola emosinya.

Emosi yang ada dalam diri seseorang dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau perasaan buruk marah, cinta dan takut. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi. Goelman (dalam Nugraha, 2004:1.3) menyatakan bahwa “emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran dalam keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Kegiatan bermain tidak hanya dapat mengembangkan aspek sosial dan emosional anak saja melainkan semua aspek perkembangan dapat dikembangkan oleh anak melalui kegiatan bermain. Sebagai mana yang dijelaskan oleh Suharto (2005:80) bahwa kegiatan bermain memiliki manfaat bagi perkembangan fisik, motorik halus dan kasar, aspek sosial, aspek emosi dan kepribadian, aspek kognisi dan ketajaman indra.

Perilaku anak yang jarang bermain dengan temannya dimungkinkan kesalahan persepsi orang tua yang beranggapan bahwa bermain hanya menghabiskan waktu anak. Kenyataannya banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan bermain yang dilakukan anak, salah satunya mengembangkan aspek sosial dan emosional. Melalui bermain anak akan tumbuh dan berkembang, anak perlu mendapatkan kesempatan penuh untuk bermain dan berkreasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Bina Anaprasa NURIS Jember pada kelompok A1, dari 23 anak ada 15 anak yang mengalami kemampuan sosial dan emosional kurang, hal ini dapat dilihat dari perilaku anak pada saat pembelajaran yang selalu memilih-milih dalam berteman. Selain itu ada anak yang selalu pilih-pilih teman pada saat jam istirahat dan ada beberapa anak yang suka menyendiri di dalam kelas. Saat bermain di halaman sekolah masih banyak terlihat anak lebih senang bermain sendiri dari pada bermain dengan temannya. Penyebab lain rendahnya kemampuan sosial dan emosional anak dikarenakan pembelajaran yang dilakukan guru yang lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga membuat anak kurang bisa bersosialisasi dengan temannya. Upaya-upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak hanya dengan menjelaskan kepada anak pentingnya bersosialisasi dengan teman dan memotivasi anak untuk menjadi lebih aktif dan percaya diri tanpa adanya praktek langsung.

Sebenarnya banyak kegiatan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak. Salah satu kegiatan yang bisa dilakukan yaitu dengan melakukan kegiatan bermain permainan tradisional. Permainan tradisional yang dimaksud yaitu permainan petak umpet. Permainan tradisional atau permainan rakyat adalah suatu bentuk permainan yang saat ini sudah mulai di tinggalkan oleh anak-anak, bahkan permainan ini sudah mulai jarang di mainkan oleh anak-anak baik di perdesaan maupun di perkotaan. Permainan tradisional petak umpet selain dikenal sebagai permainan tradisional, permainan ini juga dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional bagi anak. Permainan tersebut dapat dimainkan oleh tiga orang atau lebih dan bertempat di mana saja asalkan ada tempat untuk bersembunyi, selain itu permainan petak umpet ini tidak membutuhkan biaya dan dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Dengan melakukan permainan petak umpet diharapkan kemampuan sosial dan emosional anak dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka diangkat judul penelitian “ Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Pada Anak

Kelompok A Melalui Permainan Petak Umpet di TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan maka dapat di rumuskan rumusan masalah dalam penelitian. Rumusan masalah yang di maksud adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional pada anak kelompok A1 di TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?
- 1.2.2 Bagaimanakah peningkatan kemampuan sosial anak kelompok A1 melalui kegiatan bermain petak umpet di TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?
- 1.2.3 Bagaimanakah peningkatan kemampuan emosional anak kelompok A1 melalui kegiatan bermain petak umpet di TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka PTK ini bertujuan untuk:

- 1.3.1 Mendeskripsikan proses permainan petak umpet yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.3.2 Meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 setelah melakukan kegiatan bermain petak umpet.

1.3.3 Meningkatkan kemampuan emosional anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS jember Tahun Pelajaran 2015/2016 setelah melakukan kegiatan bermain petak umpet.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini berupa informasi mengenai peningkatan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok A TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 setelah melakukan kegiatan bermain dalam pembelajaran. Manfaat yang di harapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagi guru

- a. Dapat mendorong para guru untuk berfikir kreatif dalam mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional petak umpet di dunia anak-anak usia dini,
- b. Dapat di jadikan acuan dalam menggunakan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran di TK.
- c. Dapat mendorong para guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak khususnya perkembangan sosial dan emosional anak.

1.4.2 Bagi Sekolah

- a. Dapat dijadikan alternatif pemilihan teknik pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bermain dan meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak.

- b. Hasil penelitian diharapkan dapat menumbuhkan suasana belajar yang efektif, inovatif dan menyenangkan.

1.4.3 Bagi peneliti

- a. Dapat menambah pengetahuan dan ketrampilan serta wawasan yang dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan.
- b. Dapat memotivasi peneliti untuk lebih kreatif untuk menentukan media pembelajaran.
- c. Dapat menambah pengalaman dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak melalui permainan petak umpet.

1.4.4 Bagi peneliti lain

- a. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi wahana pengetahuan mengenai pentingnya melestarikan permainan tradisional.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan pengembangan untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya dengan permasalahan sejenis
- c. Dapat digunakan sebagai refrensi untuk penelitian selanjutnya dengan permasalahan sejenis.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dalam bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut antara lain mencakup: (1) hakikat perkembangan sosial; (2) hakikat perkembangan emosional (3) hakikat permainan; (4) pengertian permainan petak umpet; (5) indikator hasil belajar (6) penerapan permainan petak umpet dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak; (7) kerangka berfikir; (8) hipotesis tindakan. Berikut ini masing-masing uraiannya.

2.1 Hakikat Perkembangan Sosial

Pembahasan hakikat sosial anak, berturut-turut dipaparkan mengenai: (1) pengertian sosial; (2) karakteristik perkembangan sosial; (3) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial. Berikut masing-masing uraiannya.

2.1.1 Pengertian Sosial

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisai dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain. Menurut susanto (2014:137) perilaku sosial pada anak usia dini di arahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerja sama, tolong-menolong, berbagi, empati, simpati dan saling membutuhkan satu sama lain.

Pendapat lain dari Bar-Tal dalam Susanto (2014:138) ialah perilaku sosial diartikan sebagai perilaku yang diartikan sebagai perilaku yang dilakukan secara sukarela yang dapat menguntungkan atau menyenangkan orang lain tanpa antisipasi *reward*. Perilaku sosial ini dilakukan dengan tujuan baik agar dapat bermanfaat bagi orang lain. Hurlock (dalam Khairani, 2013:123) mengatakan bahwa perkembangan

sosial merupakan pelenca kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Lorre (dalam Khairani, 2013:123) yaitu:

“Sosialisasi merupakan suatu proses individu (anak) melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan serta belajar bergaul dengan bertingkah laku seperti orang lain didalam lingkungan sosialnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sosial adalah segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang lain tanpa memperdulikan motif-motif penolong. Jadi aspek kesukarelaan dan maksud dalam melakukan suatu tindakan tertentu dalam melakukan sesuatu itu merupakan hal utama dalam perilaku sosial.

2.1.2 Permasalahan-permasalahan Perilaku Sosial

Menurut Santrok dalam Tirtayani (2014:64) ada beberapa permasalahan yang bisa dihadapi oleh anak usia dini adalah sebagai berikut:

a. Maladjustment

Individu yang penyesuaian dirinya buruk disebut maladjustment, ada dua jenis maladjustment yaitu anak puas terhadap tingkah lakunya, tetapi lingkungan sosial tidak dapat menerima. Yang kedua tingkah laku diterima lingkungan sosial tetapi menimbulkan konflik yang berkepanjangan bagi anak. Usaha yang paling mendasar dalam mencegah timbulnya masalah maladjustment adalah usaha meningkatkan pengenalan terhadap diri dan lebih realistik terhadap kemampuan sendiri.

b. Egosentrisme

Seseorang dikatakan egosentrisme bila lebih peduli terhadap dirinya sendiri dibandingkan dengan orang lain. Orang egosentrisme lebih banyak berfikir dan berbicara mengenai diri sendiri dan aksi mereka semata-mata untuk keuntungan pribadi.

c. Anak Yang Terisolasi

Anak yang mengalami masalah penerimaan sosial. Hal ini terjadi karena sikap dan tingkah laku anak tidak disukai oleh teman-temannya atau anak sendiri yang tidak suka melakukan interaksi sosial dan menjalin hubungan pertemanan.

d. Agresif

Agresif merupakan tingkah laku yang menyerang baik secara fisik maupun verbal. Agresif juga bisa berupa ancaman yang disebabkan adanya rasa permusuhan. Tingkah laku ini sering muncul sebagai reaksi terhadap frustrasi.

e. Negativisme

Merupakan perlawanan merupakan tekanan dari pihak lain untuk berperilaku tertentu. Perilaku ini biasanya dimulai pada anak usia dua tahun sampai enam tahun. Masa ini biasa juga disebut sebagai masa “berkata tidak” karena hampir semua permintaan dijawab anak dengan berkata “tidak”

f. Pertengkaran

Pertengkaran merupakan perselisian pendapat. Perilaku ini umumnya dimulai apabila seseorang melakukan penyerangan terhadap orang lain yang tidak beralasan.

g. Mengejek Dan Menggertak

Merupakan serangan secara lisan terhadap orang lain sedangkan menggertak merupakan serangan yang bersifat fisik.

h. Perilaku Sok Kuasa

Perilaku yang berkecenderungan untuk menjadikan orang lain menjadi bos. Perilaku ini pada umumnya tidak disukai oleh lingkungan sosial.

Pendapat-pendapat tersebut sama halnya dengan pendapat Nugraha dan Rachmawati (2011:11.18) yang mengemukakan bahwa ada beberapa penyebab permasalahan perilaku sosial, adalah sebagai berikut:

- a. Sikap perilaku orang tua yang *overprotected*, orang tua yang membatasi ruang gerak anak sehingga anak kehilangan kesempatan untuk mengembangkan ketrampilan sosialnya.
- b. Sikap orang tua yang pencela, membandingkan dan suka mencemooh anak.

- c. Sempitnya kesempatan bergaul dengan anak lain.
- d. Pola asuh otoriter.
- e. Lingkungan yang buruk.

Berdasarkan paparan tentang permasalahan-permasalahan yang mempengaruhi perkembangan sosial anak dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak adalah lingkungan keluarga setatus sosial keluarga dan keutuhan keluarga menjadi salah satu penyebab baik atau tidaknya perilaku sosial anak, lingkungan di luar rumah juga menjadi faktor. Dari luar rumah juga menjadi penentu bagi sikap sosial anak.

2.1.3 Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan merupakan suatu proses mutlak yang dialami oleh semua makhluk hidup. Menurut Susanto (2014:19) perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan tersebut bersifat kualitatif. Perubahan yang bersifat kualitatif disini yaitu perubahan menuju tingkat yang lebih matang dalam hal psikis. Mon dan Knoers (1982:1) menyatakan bahwa perkembangan merupakan suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali.

Sosial merupakan suatu proses interaksi antar individu sebagai upaya untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Wiyani (2014:18) mendefinisikan sosial sebagai suatu hubungan yang dilakukan oleh individu dengan individu lainnya.

Setelah mengetahui pengertian perkembangan dan pengertian sosial kemudian perlu diketahui pengertian perkembangan sosial. Muhibin dalam Nugraha (2011:1.18) mengartikan perkembangan sosial sebagai proses pembentukan pribadi dalam masyarakat. yaitu pribadi dalam keluarga, budaya, negara, dan lain sebagainya. Wiyani (2014:20) juga mengartikan perkembangan sosial anak sebagai suatu perubahan yang terkait dengan kemampuan anak usia 0-6 tahun dalam menjalin relasi dengan dirinya sendiri atau orang lain untuk mendapatkan keinginannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial anak adalah proses perubahan menuju tingkat yang lebih

matang dalam menjalin interaksi dalam lingkungan guna memenuhi kebutuhan sosial yang sesuai dengan norma, nilai dan harapan sosial.

Bimbingan dan sikap orang tua terhadap anaknya sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak, karena hal tersebut akan dijadikan contoh bagi anak baik dari segi sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat. Bimbingan orang tua terhadap anaknya ini sering di sebut sebagai sosialisasi (Susanto, 2014:40)

Lore dalam Nugraha (2011:1.18) mengemukakan bahwa sosialisasi adalah suatu proses dimana individu (terutama anak) melatih kepekaan terhadap rangsangan sosial dan bergaul dengan bertingkah laku seperti orang lain dalam kehidupan sosialnya.

Menurut Sujarwo (2015) sosialisasi merupakan proses belajar seseorang menuju pembentukan kepribadian melalui pemahaman mengenai kesadaran terhadap peran yang sedang dia jalani dan orang lain jalani. Syamsudin dalam Khairani (2013:123) juga mengartikan sosialisasi sebagai proses belajar untuk menjadi makhluk sosial.

Berdasarkan pengertian sosialisasi diatas dapat disimpulkan bahwa sosialisasi merupakan proses interaksi antar individu untuk mempelajari kehidupan bermasyarakat. Selain belajar mereka juga melakukan proses pengembangan dan pendewasaan terhadap dirinya. Orang tua dan guru harus senantiasa mengawasi dengan cermat dan teliti agar dalam proses sosialisasi yang dilakukan oleh anak sesuai dengan norma dan harapan lingkungan sosialnya.

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial

Anak usia dini memiliki perkembangan yang sangat unik. Setiap anak memiliki pola perkembangan yang sama, akan tetapi sebagian dari pola perkembangan yang dialami anak juga terjadi secara bervariasi. Hal ini disebabkan perkembangan pada dasarnya merupakan suatu proses perubahan yang kompleks dengan melibatkan faktor-faktor yang mempengaruhi satu sama lain. Hurlock dalam

Nugraha & Rachmawati (2011:4.15) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial sebagai berikut:

- a. Faktor lingkungan keluarga, Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial anak.
- b. Faktor dari luar rumah, pengalaman sosial di dalam rumah melengkapi pengalaman di dalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak.
- c. Faktor pengaruh pengalaman sosial anak, pengalaman sosial awal sangat menentukan perilaku kepribadian selanjutnya, banyaknya pengalaman awal yang menyenangkan bagi anak akan mendorong anak mencari pengalaman seperti itu lagi pada perkembangan sosial selanjutnya.

Sehubungan dengan pendapat Hurlock di atas, pendapat lain dari Susanto (2014:156) yaitu:

- a. Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dengan berbagai usia dan latar belakang.
- b. Adanya minat dan motivasi untuk bergaul.
- c. Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain yang biasanya menjadi model untuk anak.
- d. Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak.

Berdasarkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak utamanya perkembangan sosial adalah faktor lingkungan. Apabila lingkungan sosialnya baik, maka perkembangan sosial anak akan menjadi baik dan apabila lingkungan sosial anak buruk maka perkembangan sosial anak juga buruk. Oleh karena itu langkah baiknya jika orang tua dan guru sebagai lingkungan yang paling dekat dengan anak memberikan tauladan baik terhadap mereka.

2.1.5 Strategi Pembelajaran Pengembangan Sosial

Dasarnya perubahan manusia dari *egocentric* menjadi *socialized* sangat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu kesempatan bergaul yang diberikan orang tua terhadap anak. Kemampuan anak untuk berkomunikasi, motivasi yang dimiliki anak untuk bersosialisasi, serta metode latihan yang dimilikinya.

Menurut Stoppard (dalam Nugraha, 2011: 9.1) strategi yang digunakan dalam pengembangan ketrampilan sosial anak mulai bayi sampai 3 tahun dalam setiap tahapan berbeda-beda, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Strategi Pengembangan Sosial Usia 0-3 Tahun

No	Usia	Strategi Pengembangan Sosial
1	Bayi baru lahir	Seorang ibu hendaknya memperkuat ikatan ibu dan anak melalui interaksi yang perhatian, intensif, dan penuh kehangatan (<i>establish bonding</i>)
2	12 minggu	Kontak mata ibu dan anak saat menyusui
3	16 minggu	Menonjolkan respon kita terhadap perilaku bayi
4	20 minggu	Menangkap perhatian mereka, misalnya memberikan mainan gantung yang berwarna warni atau menyayikan lagu dan bermain ciluk ba
5	24 minggu (6 bulan)	Memotivasi munculnya <i>gesture</i> baru, misalnya menutup wajah dengan tangannya
6	28-36 minggu	Berilah banyak sentuhan afeksi, seperti sapaan penuh kasih, sentuhan, ciuman, dan dekapan sayang
7	37-1 tahun	Mendemostrasikan kebiasaan-kebiasaan sosial, seperti mencium tangan orang yang lebih dewasa, mengucapkan salam, menolong orang lain, dan lain sebagainya
8	12-15 bulan	Mengajak anak untuk memusatkan perhatian pada sesuatu, misalnya mulai mengajak ia membaca buku
9	15-18	Mengajak anak untuk mengespresikan cinta, misalnya mengajak anak untuk memeluk dan mencium
10	18-2 tahun	Membantu anak untuk memahami <i>sharing</i> atau berbagi dengan anak lain
11	2-2,5 tahun	Membuat anak untuk melakukan permainan yang mengharuskan dia untuk <i>sharing</i> (berbagi dengan anak lain)
12	3 tahun	Mendorong anak untuk bermain dengan anak lain

Berdasarkan penjelasan di atas telah kita ketahui bahwa strategi pengembangan sosial anak usia 0-3 tahun dimulai dengan memperkuat ikatan orang tua dan anak lewat interaksi yang penuh perhatian, intensif, dan *establish bonding*. Selanjutnya mengajak anak untuk mendemostrasikan kebiasaan sosial seperti

menolong orang, mengespresikan cinta, dan mengajak dia untuk berbagi dengan anak-anak yang lain.

2.2 Hakikat Perkembangan Emosional

Pembahasan hakikat emosional anak, berturut-turut dipaparkan mengenai: (1) pengertian emosional; (2) karakteristik emosional anak; (3) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi. Berikut masing-masing uraiannya.

2.2.1 Pengertian Emosi

Goleman (dalam Nugraha, 2011:1.3) “emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran yang khas, suatu kejadian biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”.Selanjutnya menurut Khairani (2013:114) “emosi adalah suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan atau pikiran yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang”.Hal ini sependapat dengan Syamsuddin yang dikutip oleh Khairani (2013:114) menyatakan bahwa “emosi merupakan suatu suasana yang kompleks dan getaran jiwa yang menyertai atau muncul sebelum atau sesudah terjadinya perilaku”.

Pendapat-pendapat tersebut sama halnya dengan pendapat Wiyani (2008:82) “emosi adalah warna efektif yang kuat dan ditandai oleh perubahan-perubahan fisik manusia”. Hal ini juga selaras dengan pendapat Nugraha (2011:1.3) “emosi adalah perasaan yang ada dalam diri kita, dapat berupa senang atau tidak senang, perasaan baik atau perasaan buruk”.

Berdasarkan pendapat dari beberapa pakar tersebut, maka dapat disimpulkan tentang makna emosi. Emosi adalah perasaan batin seseorang, baik berupa pergolakan pikiran, nafsu, keadaan mental dan fisik yang dapat muncul atau termenifestasi kedalam bentuk atau gejala-gejala seperti takut, cemas, marah, murung, kesal, iri, senang, kasih sayang dan rasa ingin tahu.

2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi

Mengacu kepada Setiawan dalam Tirtayani (2013:18) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak, bahkan hingga mampu menimbulkan gangguan yang mencemaskan para pendidik dan orang tua, faktor-faktor tersebut meliputi:

a. Pengaruh keadaan individu sendiri

Hal ini cukup menonjol terutama berupa cacat tubuh atau apapun yang dianggap oleh diri anak sebagai sesuatu kekurangan pada dirinya dan akan sangat mempengaruhi perkembangan emosinya.

b. Konflik-konflik dalam proses perkembangan

Didalam menjalani fase-fase perkembangan tiap anak harus melalui beberapa konflik yang pada umumnya dapat dilalui dengan sukses, tetapi ada juga anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam menghadapi konflik-konflik ini.

c. Sebab-sebab lingkungan

Anak hidup dalam tiga macam lingkungan yaitu: lingkungan keluarga, lingkungan sekitar dan lingkungan sekolah. Apabila pengaruh dari lingkungan ini tidak baik maka perkembangan kepribadianya akan terpengaruh juga.

Pendapat lain dari Reynold (dalam Tirtayani, 2013:64) mengemukakan beberapa faktor yang dapat menyebabkan permasalahan emosi utamanya pada anak sebagai berikut:

- a. Latar belakang keluarga yang kasar.
- b. Perasaan terlontak secara fisik atau emosional oleh pihak orang tua.
- c. Orang dewasa yang belum dewasa dan memiliki kematangan yang cukup untuk melakukan pengasuhan anak.
- d. Kehilangan terlalu dini untuk merasakan kedekatan dengan orang yang disayangi.
- e. Orang tua yang tidak mampu mencintai anaknya, disebabkan mereka pun tidak pernah merasakan kasih sayang.
- f. Perasaan cemburu yang terlalu berlebihan dan tidak ditangani dengan baik.
- g. Situasi baru dimana anak belum siap dalam menghadapi dan tidak menemukan pasangan yang cocok untuk menemaninya.

- h. Mendapat gertakan, gangguan dan ketidakmampuan dari anak lain.
- i. Cacat fisik atau memiliki postur tubuh yang berbeda dengan anak lain.

Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penyebab permasalahan emosional masih banyaknya latar belakang keluarga yang kasar yang mempengaruhi perkembangan emosi anak. Lingkungan sekitar juga sangat berpengaruh terhadap tingkah laku dan perkembangan emosi pada anak. Oleh karena itu pantauan dan bimbingan orang tua sangat diperlukan.

2.2.3 Jenis-jenis Emosi

Jenis emosi anak usia dini sering terlihat seperti emosi anak berlangsung singkat lalu tiba-tiba berhenti. Emosi anak usia dini sifatnya mendalam, tetapi mudah berganti, dan selain sifatnya terbuka juga lebih sering terjadi. Sebagai contoh, anak kalau sedang marah dia akan menangis keras atau berteriak-teriak, tetapi kalau kemaunya dituruti atau terpenuhi maka tiba-tiba tangisnya berhenti dan biasanya langsung tertawa.

Emosi pada masa usia dini fase ini merupakan saat ketidakseimbangan dimana anak mudah terbawa ledakan-ledakan emosional sehingga sulit dibimbing dan diarahkan. Hurlock (dalam Khairani, 2013:120) adalah sebagai berikut:

- a. Reaksi emosi anak sangat kuat.
- b. Reaksi emosi sering kali muncul pada setiap peristiwa dengan cara yang diinginkannya.
- c. Reaksi emosi anak mudah berubah dari satu kondisi ke kondisi lain.
- d. Reaksi emosi bersifat individual.
- e. Keadaan emosi anak dapat dikenali melalui gejala tingkah laku yang ditampilkan.

Pada umumnya bentuk reaksi emosi anak tidak sama dengan orang dewasa. Perbedaan hanya terletak pada penyebab terdapatnya reaksi emosi dan cara untuk mengespresikan. Hurlock (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:2.5) adalah sebagai berikut:

- a. **Amarah**
Sering terjadi sebagai reaksi terhadap frustrasi, sakit hati dan merasa terancam,frstasi atau keinginan yang tidak terpenuhi merupakan hal paling sering menimbulkan kemarahan pada tiap usia.
- b. **Takut**
Reaksi takut sering diperhatikan dengan gejala fisik yaitu: mata membelak, menangis, sembunyi, da memegang orang, dan tidak bergerak.
- c. **Cemburu**
Merupakan reaksi normal terhadap hlangnya kasih sayang, baik kehilangan secara nyata terjadi maupun yang hanya sekedar dugaan.
- d. **Ingin tahu**
Rasa ingin tahu yang besar merupakan perilaku khas anak pra sekolah, bagi anak usia dini kehidupan ini sangatlah ajaib dan menarik untuk dieksplorasi.
- e. **Iri hati**
iri hati pada saat anak merasa tidak memperoleh perhatian yang diharapkan sebagaimana yang diperoleh temanya, perasan iri hati muncul lebih bersifat negatif dari pada sifat yang positif.
- f. **Senang**
Adalah emosi yang menyenangkan, anak-anak mengekspresikan rasa gembira dengan cara yang bervariasi.
- g. **Sedih**
Perasaan sedih adaah perasaan yang didorong oleh perasaan negatif yang kehilangan orang yang disayanginya, perasaan sedih juga muncul karena anak merasa kecewa atas kegagalan yang menimpanya.
- h. **Kasih sayang**
Merupakan emosi positif yang sangat penting keberadaannya, ia menjadi dasar berbagai macam perilaku emosi dan kepribadian yang sehat, kekurangan kasih sayang pada masa kanak-kanak dapat berdampak buruk untuk masa kedepannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang jenis emosi anak dapat disimpulkan bahwa reaksi emosi anak akan tampak pada amarah yang muncul, ekspresi rasa takut yang terlihat dari rasa malu, khawatir atau cemas, cemburu dan rasa ingin tahu yang kuat. Perasaan emosi yang mudah berubah-ubah dan bersifat individual.

2.2.4 Strategi Pembelajaran Perkembangan Emosi

Setelah kita mengetahui pentingnya pengembangan emosi pada anak, kita perlu melakukan proses pembentukan emosi. Menurut Salovry dan Mayer dalam (Nugraha, 2011:8.4) mengemukakan bahwa terdapat lima cara yang dapat kita lakukan untuk membina emosi yang sehat pada anak.

Berikut adalah penjelasan dari strategi pengembangan emosi pada anak

a. Kemampuan untuk mengenali emosi diri

Untuk membantu anak mengenali emosinya, dapat dilakukan dengan cara mengajarkan anak untuk memahami perasaan-perasaan yang dialaminya, orang tua atau guru dapat mengajak anak untuk mendiskusikan mengenai berbagai emosi yang dirasakan berdasarkan perasaannya.

b. Kemampuan untuk mengelola dan mengekspresikan emosi secara tepat

Anak dapat dibiasakan untuk berfikir realistis sehingga anak dapat menanggapi suatu kejadian dengan perilaku yang tepat.

c. Kemampuan untuk memotivasi diri

Pengembangan kemampuan untuk memotivasi diri didorong oleh kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah. Oleh sebab itu, orang tua dan guru diharapkan tidak mengabaikan kemampuan anak untuk memecahkan masalah. Karena dengan penyelesaian masalah ini anak dapat belajar banyak hal.

d. Kemampuan untuk memahami perasaan orang lain

Untuk mengembangkan ketrampilan anak dalam memahami perasaan orang lain maka upaya pengembangan empati dan kepedulian terhadap orang lain menjadi sangat penting. Anak sebaiknya mendapatkan pengalaman langsung dalam

kehidupan nyata untuk merasakan perasaan tersebut guru dan orang tua dapat melatihnya dengan mengunjungi panti asuhan, menengok orang sakit dll.

e. Kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain

Latihlah anak untuk bergabung dengan anak lain, bermain kelompok dan berkerja sama. Pengalaman ini akan sangat berarti bagi anak untuk kehidupannya di kemudian hari.

Berdasarkan penjelasan di atas telah kita ketahui ada beberapa cara yang dapat guru dan orang tua lakukan untuk membantu proses pengembangan emosi anak, yaitu kemampuan untuk mengenali emosi diri, kemampuan untuk mengola dan mengespresikan emosi yang tepat, kemampuan untuk memotivasi diri, kemampuan untuk memahami perasaan orang lain. Materi pembelajaran di taman kanak-kanak meliputi rasa cinta dan kasih sayang, empati serta pengendalian emosi.

2.3 Hakikat Permainan

Pembahasan hakikat bermain berturut-turut dipaparkan mengenai: (1) pengertian bermain; (2) manfaat bermain; (3) pengertian bermain tradisional. Berikut masing-masing uraiannya.

2.3.1 Pengertian Bermain

Dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setia anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit jasmani ataupun rohani. Menurut Muntolalu (2011:1.2) bermain sangat penting bagi anak, karena anak adalah makhluk aktif dan dinamis. Kebutuhan jasmani dan rohaninya anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bermain bersama-sama dengan temannya, jadi bermain merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi anak.

Mutiah (2010:91) mengatakan “bermain adalah kegiatan yang paling penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak”. Nur’aini (2008:10) juga berpendapat“

bermain adalah dunia tawa dan canda, bermain tidak hanya dibutuhkan oleh anak kecil orang dewasa pun akan tenggelam dalam gelak tawa bila masuk dunia permainan". Riskiyanti (dalam Lindawatingingsih, 2014:11) mengungkapkan bermain sebagai berikut:

- a. Bermain adalah suatu kegiatan yang serius namun mengasikan.
- b. Bermain adalah kegiatan yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan.
- c. Bermain adalah alat utama yang menjadikan pelatihan pertumbuhannya.
- d. Bermain adalah medium dimana anak mencoba diri, bukan saja dalam fantasinya tapi benar nyata dan aktif.
- e. Bermain adalah kegiatan utama yang dilakukan anak dalam melakukan interaksi untuk membangun pengetahuannya.
- f. Bermain dilakukan atas inisiatif dan keputusan anak dengan dukungan guru atau orang tua.

Berdasarkan dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kesempatan memiliki kegiatan yang disukainya, bereksprimen dengan macam-macam alat dan bahan, berimajinasi, memecahkan masalah, bercakap-cakap dengan bebas, berperan dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

2.3.2 Manfaat Bermain

Anak membutuhkan waktu yang lama untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Bermain mempunyai arti yang sangat penting, karena dengan bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, sosial emosionalnya daya khayal dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek yang dimilikinya. Kegiatan-kegiatan bermain memiliki banyak manfaat yang positif misalnya anak belajar bergaul dengan teman sebayanya, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan dan baik untuk perkembangan fisiknya. Menurut Montolalu (2011:1.19) manfaat-manfaat bermain ada 7 yaitu sebagai berikut:

- a. Bermain memicu kreativitas
Susana bermain yang aman dan menyenangkan, memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Saat anak menggunakan daya khayalnya saat bermain dengan atau tidak menggunakan alat mereka akan lebih kreatif.
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
Bermain memberikan kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan berbagai pengalaman-pengalaman yang telah dilakukan dapat memperkaya daya berfikir mereka.
- c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
Pada anak usia dini tingkah laku yang sering diperlihatkan adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerja sama, egois, simpatik, marah dan berkeinginan untuk di terima di lingkungan sosialnya. Melalui bermain dalam kelompok besar maupun kelompok kecil dapat mengurangi konflik yang terjadi.
- d. Bermain bermanfaat melatih empati
Dengan mengembangkan empati anak dapat menempatkan dirinya dan perasaanya pada posisi yang dialami orang lain. Melalui bermain sandiwara atau bermain peran sikap empati anak akan dikembangkan.
- e. Bermain bermanfaat mengasah panca indra
Dengan bermain dapat mengasah perkembangan panca indra seperti bermain “kotak aroma” dapat mengasah indra penciuman, permainan “suara apa” melatih indra pendengaran, “gambar-gambar” untuk melatih indra penglihatan, permainan “rasa apa” dapat melatih indra pengecap, dan masih banyak lagi permainan yang lainnya.
- f. Bermain sebagai media terapi (Pengobatan)
Melalui bermain anak dapat melupaka atau mengatasi konflik yang ada dalam dirinya.
- g. Bermain itu melakukan penemuan

Bermain dapat menciptakan sesuatu yang baru, misalnya dalam bermain petak umpet, anak-anak akan mengganti nama mereka menjadi nama-nama binatang saat bermain. Hal ini tentu saja menjadi hal baru yang belum pernah mereka lakukan tanpa bermain.

Menurut Tedjasaputra (dalam Inovia, 2009:19) menjelaskan beberapa manfaat permainan sebagai berikut:

- a. Untuk perkembangan aspek fisik
- b. Untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus
- c. Untuk perkembangan aspek sosial
- d. Untuk perkembangan aspek emosional
- e. Untuk perkembangan aspek kognitif
- f. Untuk mengasah ketajaman pengindraan
- g. Untuk mengembangka ketrampilan

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki banyak manfaat yang dapat menunjang segala aspek perkembangan anak yang meliputi aspek sosial, emosional, kognitif, moral, fisik dan kreativitas. Bermain juga dapat bermanfaat untuk mengurangi konflik, mengasah panca indra dan sebagai media terapi atau pengobatan.

2.3.3 Pengertian Permainan tradisional

Permainan tradisional adalah suatu permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang mempunyai budaya yang sudah di amalkan oleh masyarakat. Permainan tradisioanal adalah permainan yang berasal dari zaman dulu yang telah tumbuh dan hidup sampai sekarang dengan masyarakat penduduknya. Permainan tradisional ini adalah suatu budaya yang besar nilainya yang benar-benar hasil budaya anak-anak dalam usaha mereka untuk berfantasi, berkreasi serta berolahraga.

Menurut Yunus dalam Hidayati (2014:39) permainan tradisional memiliki unsur lain selain unsur kegunaan sebagai penghibur, menyegarkan pikiran serta sarana berolahraga. Permainan tradisional juga sarana untuk mengenalkan anak-anak

pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat. Siagawati dalam Hidayati (2014:40) juga berpendapat permainan tradisional memiliki unsur yang beragam yang membedakan dengan jenis permainan lain.

Unsur-unsur tersebut antara lain latar belakang permainan tradisional yang bercorak kreatif, kompetitif, petagogis bahkan religius. Unsur-unsur tersebut akan menjadi ciri khas dalam permainan tradisional, serta akan menjadi daya tarik tersendiri bagi para pemain permainan tradisional itu sendiri. Permainan tradisional adalah aktivitas yang menyenangkan dimana di dalamnya terdapat ciri khas yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Endraswara dalam Hidayati (2014:41) berpendapat bahwa permainan tradisional mengutamakan kepuasan batin serta sering memanfaatkan lirik atau lagu ringan untuk mengiringinya.

Berdasarkan pendapat-pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh satu daerah, yang umumnya berasal dari latar belakang tujuan atau dari legenda yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Permainan tradisional juga dapat diartikan sebagai permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu sebagai warisan turun menurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya.

2.4 Hakikat Permainan Petak Umpet

Pembahasan untuk hakikat permainan petak umpet, berturut-turut akan diuraikan mengenai: (1) pengertian petak upet; (2) manfaat permainan petak umpet; (3) cara-cara bermain petak umpet. Berikut masing-masing uraiannya.

2.4.1 Pengertian Permainan Petak Umpet

Menurut Jatmika (2012:94) “permainan petak umpet dalam bahasa inggris di sebut *hide and seek* adalah permainan yang sangat terkenal di dalam dan di luar negri, untuk memainkannya kita membutuhkan minimal empat sampai lima orang”.

Pendapat yang senada juga di disampai oleh Tilong (2014:88) yang mengemukakan “permainan petak umpet tidak hanya di mainkan di indonesia saja banyak negara yang memainkannya, permainan ini dimainkan minimal dua anak namun lebih banyak anak akan menjadi lebih seru”. Pendapat lain dari Sujarno, dkk (2011:107) Selain tidak memerlukan biaya permainan petak umpet ini juga tidak membatasi jumlah peserta, semua anak bisa bermain bersama.

Permainan petak umpet merupakan permainan tradisional yang saat ini masih sering kita temui dikalangan anak-anak. Dari namanya saja kita sudah tahu bahwa permainan ini memiliki ciri-ciri khusus yaitu bersembunyi dan mencari. Permainan petak umpet ini tidak selalu dimainkan dilapangan tetapi bisa juga dimainkan di dalam rumah asalkan ada tempat untuk bersembunyi. Cara memainkan permainan petak umpet ini tidaklah sulit dan pasti sangat menyenangkan. Permainan petak umpet ini bisa dimainkan oleh dua orang anak, tetapi biasanya lebih banyak anak lebih seru dan menantang.

Permainan petak umpet dimulai dari hompimpa untuk menentukan siapa yang menang dan yang kalah. Yang kalah akan menjadi “kucing” yang akan mencari teman-temannya yang bersembunyi. “Si kucing akan memejamkan mata dan berbalik ke pohon atau ke tembok sambil berhitung satu sampai sepuluh. Saat si kucing berhitung anak-anak lain segera mencari tempat persembunyian. Tempat-tempat ini harus sudah di sepakati di dalam area permainan, setelah hitungan berakhir sampai angka sepuluh, si kucing akan membuka mata dan meninggalkan daerah jaga untuk mencari teman-temannya yang bersembunyi.

Jika si kucing berhasil menemukan temannya, dia harus berteriak memanggil nama temannya dan berlari ke arah tempat jaga tadi dan menyentuhnya. Jika si kucing hanya berteriak dan tidak menyentuh maka si kucing di anggak kalah dan temannyalah yang menang. Jika si kucing berhasil menemukan temannya, anak pertama yang di temukan si kucing itulah calon pengganti dirinya untuk menjadi kucing. Anak-anak lain yang masih belum tertangkap dapat menyelamatkan dirinya dengan berendap-endap menuju tempat jaga dan menyentuhnya. Jika dia berhasil,

maka semua anak yang ditemukan dan disandra si kucing akan bebas. Si kucing posisinya tidak berubah dia tetap menjadi kucing dan memulai permainan dari awal lagi.

2.4.2 Cara Bermain Permainan Petak Umpet

Jatmika (2012:94) mengemukakan ada beberapa peraturan dalam melakukan permainan petak umpet, diantaranya sebagai berikut:

- a. Kita harus menentukan seseorang yang kalah dan bertugas mencari pemain lain yang mengumpat. Biasanya pemilihan dilakukan dengan *hompimpa*.
- b. Setelah dipilih seseorang yang kalah, kita menentukan tempat yang digunakan sebagai “benteng”. Benteng ini bisa berupa tembok, pohon. Selain itu yang kalah harus menghitung sampai angka yang ditentukan sambil menutup matanya menghadap benteng. Saat yang kalah berhitung pemain harus cepat-cepat bersembunyi di tempat yang aman dan tidak mudah terlihat.
- c. Setelah hitungan selesai, yang kalah harus mencari semua pemain yang bersembunyi sampai ketemu.
- d. Bila telah menemukan seseorang yang bersembunyi, yang kalah harus cepat-cepat berlari dan menepuk “beteng” sambil menyebut nama pemain yang ketahuan tersebut. Jangan sampai yang bersembunyi menepuk “benteng” terlebih dahulu. Menyebut nama sangat penting karena jika lupa menyebut nama pemain saat menepuk “benteng” maka pemain yang kalah harus mengulang menghitung dan mebiarkan pemain lain bersembunyi lagi.
- e. Setelah semua sudah di temukan maka yang kalah kembali menutup mata mengadap “benteng” dan pemain lain berdiri berbaris di belakang pemain yang menutup mata. Sang pencari atau yang kalah bertugas menyebut salah satu nomor secaa acak. Pemain yang berada di urutan nomor tersebut adalah pemain yang harus menjadi pencari selanjutnya, namun jika pemain yang berada di urutan nomor itu merupakan pemain yang lebih dahulu menepuk “benteng” saat

ketahuan tempat persembunyiannya, maka sang pencari tetap diposisi kalah, dan permainan pun dilanjutkan kembali.

2.4.3 Manfaat Permainan Petak Umpet

Sujarno (2011:109) mengatakan “permainan petak umpet berfungsi untuk membangaun semangat kebersamaan, kemandirian, kepercayaan diri, keceriaan, ketrampilan fisik dan kreativitas para pemainnya. Tilong (2014:89) “ permainan yang satu ini sangat baik untuk melatih motorik anak, yakni membuat anak menjadi aktif bergerak dan berfikir”. Sehingga dapat mengasah daya pikir anak dan memupuk keinginan anak untu terus mencari tahu. Pendapat lain dari Jatmika (2012:96) menjabarkan ada lima manfaat permainan petak umpet diantaranya sebagai berikut:

- a. Pintar berhitung, permainan ini mengharuskan anak bisa berhitung ketika ia sebagai pencari
- b. Melatih ketahanan fisik, saat mencari dan menemukan tempat persembunyian pemain lain, maka pencari dan pemain di tuntut berlomba untuk berlarisampai ke tempat jaga atau benteng. Sehingga hal ini dibutuhkan energi dan ketahanan fisik saat berlari.
- c. Mengasah ketelitian dan kepekaan anak. Ini dilakkan saat ia mencari lawan yangsedang bersembunyi.
- d. Melatih kesabaran dan emosi, manfaat ini sangat dirasakan oleh pencari, karena ia harus sabar menemukan semua pemain. Selain itu, jika sang pencari harus kembali kalah mak ia harus membutuhkan kesabaran untuk mengulang menghitung, dan mencari pemain lain.
- e. Melatih ingatan, dengan bermain sang pencari dituntut bisa mengingat nama dan menyebutkannya saat memanggil lawan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat bermain petak umpet adalah anak akan belajar memahami peraturan-peraturan sederhana, menikmati permainan bersama anak-anak lain. anak juga akan belajar berhitung, melatih daya ingat dan akan dapat mengontrol emosi yang ada saat bermain.

2.5 Indikator Hasil Belajar

Bagian ini menjelaskan tentang indikator dari bermain petak umpet dan indikator sosial dan emosional. Berikut uraian lebih jelasnya:

Tabel 2.2 Indikator Bermain Petak Umpet

No	Indikator
1	Kelincahan anak saat bermain
2	Keaktifan anak
3	Belajar berhitung

(Sumber: Sumarni, 2014)

Tabel 2.3 Indikator Sosial dan Emosional

No	Indikator	
	Sosial	Emosional
1	Mengikuti aturan permainan	1 Berani tampil di depan umum
2	Sportifitas anak	2 Kemandirian anak
3	Kerja sama	

(Sumber: Kurikulum, 2010)

2.6 Penerapan Permainan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Emosional

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan petak umpet ini dapat meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak. Misalnya pada anak saat bermain, dari awal mereka akan berkerja sama dan membuat satu kesepakatan yang harus dipatuhi. Contoh-contoh peningkatan sosial dan emosional yang dapat kita ambil adalah:

- a. Diawali dengan hompimpa (menentukan pencari) dari sinilah jelas adanya sportifitas, siapapun yang kalah akan menjadi pencari, pada permulaan ini emosi anak juga dapat dikembangkan untuk bisa menerima kekalahan.

- b. Saat akan bersembunyi “pencari” harus menutup mata, disinilah kejujuran berperan.
- c. Saat pencarian, anak yang pertama ditemukandan “pencari” haru berjuang untuk mencapai benteng. Sportifitas dan ketangkasan dibutuhkan pada saat ini.
- d. Saat harus ada yang kalah, disinilah karakter mau menerima kekalahan harus ada.
- e. Dalam permainan ini juga ada peraturan-peraturan yang harus di patuhi. nilai sosial dan emosional ada dalam permainan ini.

Jelas sekali permainan petak umpet ini akan dituntut untuk mentaati aturan permainan dan sportif dalam bermain. Nilai sosial emosional seperti inilah yang akan di kembangkan dalam penelitian.

2.7 Penelitian Yang Releven

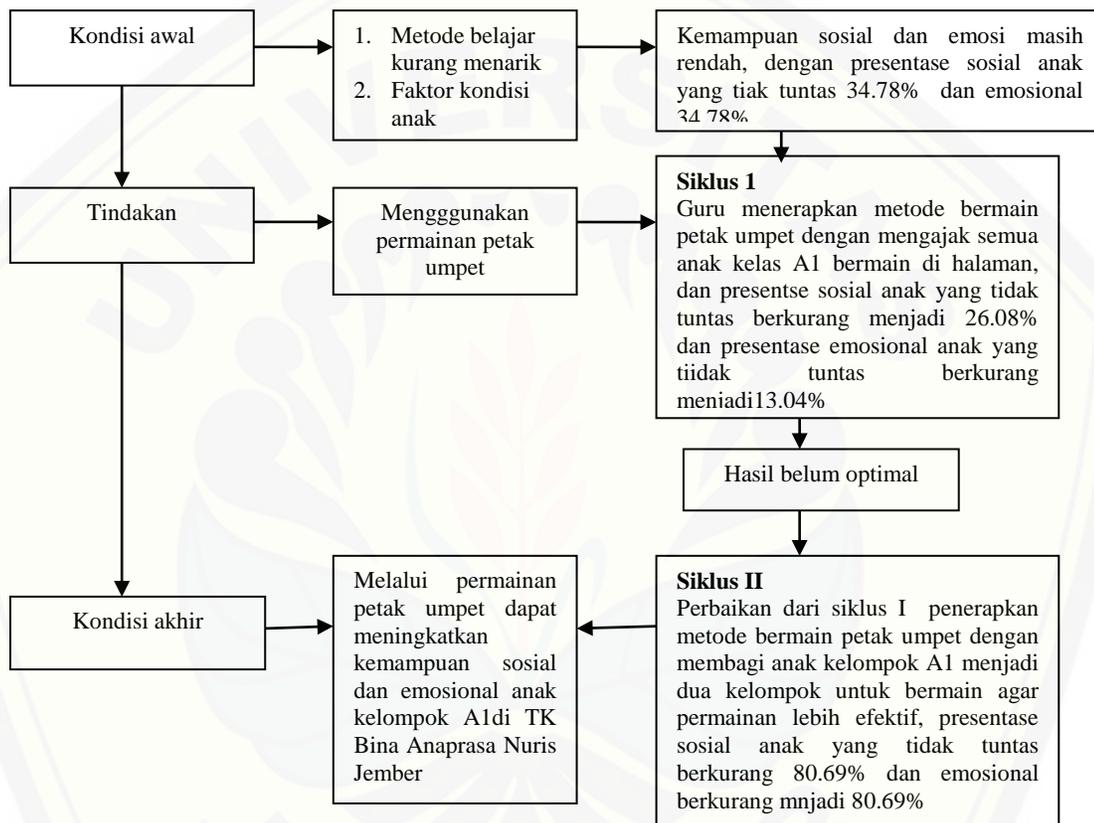
Fauziah, Siti Nailul (2015) Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah Universitas Jember telah melakukan penelitian yang berjudul Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode *Beyond Centers and Cirlel Time*(BCCT) di POS PAUD Catelya 60 Jember On 2015. Hasil penelitian dari pra siklus 26,3% dan 29,1%, siklus I 37,5% dan 46%, siklus II 54,2% dan 67%, dan siklus ke III 82% dan 94,4%, menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional meningkat dan mencapai indikator keberhasilan.

Sulistiyowati, Sri (2012) Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta telah melakukan penelitian yang berjudul Penggunaan Metode Bermain Kooperatif dalam Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Pada Kelompok b di TK Aisyiyah Alastuwo Kebakkramat Tahun Ajaran 2012/2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan sosial emosional sebelum dilakukan tindakan sampa siklus II menunjukkan peningkatan. Sebelum tindakan 38%, siklus I mencapai 69%, dan siklus II mencapai 83%.

Berdasarkan dua penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini bukan hanya melalui

metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* dan bermain kooperatif saja, melainkan dapat melalui berbagai metode dan kegiatan yang dapat memicu perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak.

2.8 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Kemampuan sosial dan emosional anak kelompok A1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan guru selama ini kurang bervariasi. Kondisi tersebut dianggap satu masalah yang harus diatasi. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional pada anak kelompok A1. Kerangka berfikir untuk meningkatkan

kemampuan sosial dan emosional melalui permainan petak umpet dapat dilihat pada gambar di atas.

2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan di atas maka didapatkan hipotesis penelitian sebagai berikut:

2.5.1 Jika guru menerapkan kegiatan permainan petak umpet sebagai strategi pengembangan sosial maka perkebangan sosial anak kelompok A1 di TK Bina Anaprasa Nuris jember akan meningkat.

2.5.2 Jika guru menerapkan kegiatan permainan petak umpet sebagai strategi pengembangan emosional maka perkebangan emosional anak kelompok A1 di TK Bina Anaprasa Nuris jember akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, dalam bab ini iuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian. Metode penelitian yang dimaksud mencakup: (1) tempat, waktu dan subjek penelitian; (2) definisi operasional; (3) jenis penelitian dan desain penelitian; (4) prosedur penelitian; (5) metode pengumpulan data; (6) teknik analisis data.

3.1 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di TK BINA ANAPRASA NURIS dengan alamat jln. Pangandaraan No. 48, Kelurahan Antirogo, Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Alasan memilih tempat penelitian ini karena belum pernah diadakan penelitian di TK BINAANAPRASA NURIS Antirogo Sumbersari Jember dengan menggunakan permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak.

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A1 TK BINA ANAPRASA NURIS Antirogo Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016. Jumlah anak kelompok A1 adakah 23 anak, yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

3.2 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran istilah atau kata yang terkait dengan judul atau kajian dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan terkait definisi operasional dalam penelitian. Definisi operasional yang dimaksud adalah sebagai berikut:

3.2.1 Permainan Petak Umpet

Permainan petak umpet adalah suatu permainan tradisional yang di lakukan oleh beberapa anak satu anak menjaga pos dan anak yang lain bersembunyi yang akan dilakukan oleh anak kelompok A1 TK BINA ANAPRASA NURIS Antirogo Sumpersari Jember.

3.2.2 Kemampuan Sosial

Yang di maksud dengan kemampuan sosial adalah kemampuan yang di miliki anak kelompok A1 TK BINA ANAPRASA NURIS Antirogo Sumpersari Jember dalam berkerja sama, berbagi, tanggung jawab, dan saling membutuhkan satu sama lain yang harus dirangsang dan dikembangkan oleh orang tua atau pendidik.

3.2.3 Kemampuan Emosional

Yang di maksud dengan kemampuan emosional adalah kemampuan yang dimiliki anak kelompok A1 TK BINA ANAPRASA NURIS Antirogo Sumpersari Jember dalam mengkspresikan perasaan takut, cemas, marah, kesal, senang, kasih sayang dan rasa ingin tahu.

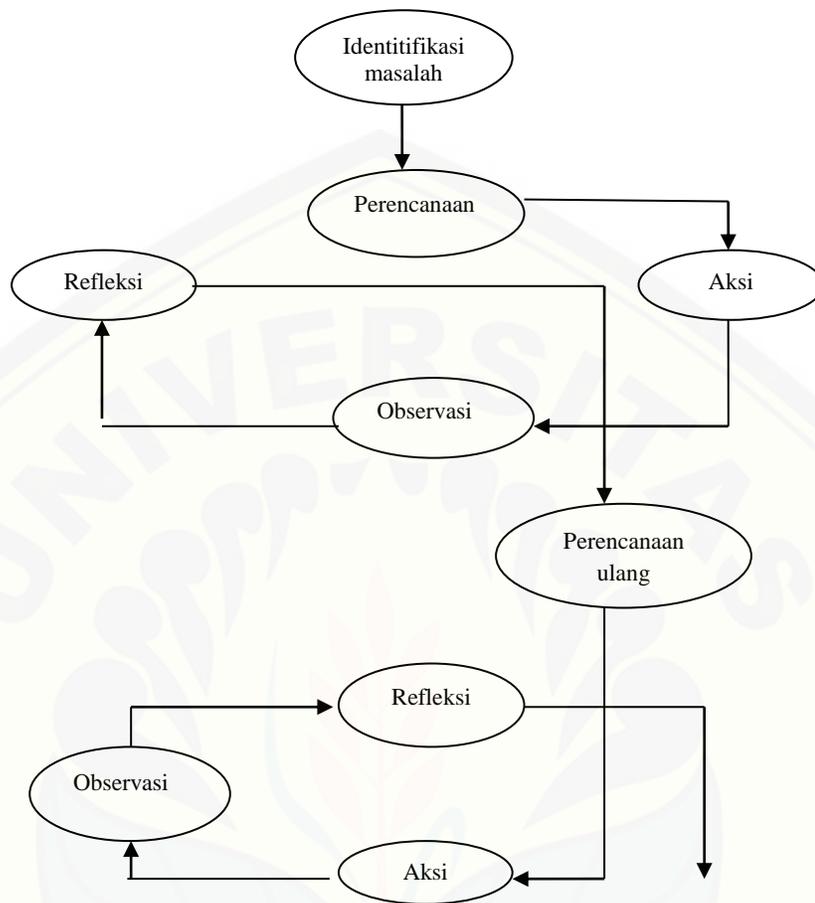
3.3 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemis penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka (dalam Sanjaya, 2009:24). Suhardjono memebrikan pengartian penelitian tindakan kelas sebagai penelitian yang langsung menerapkan perlakuan dengan cara hati-hati, seraya mengikuti proses serta dampak pelakuan yang dimaksud (dalam Dimiyati, 2013:116). Pendapat lain dari Burns yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penerapan berbagai fakta yang ditemukan untuk memecahkan masalah dalam situasi sosial untuk meningkatkan kualitas

tindakan yang dilakukan dengan melibatkan kolaborasi dan kerja sama para peneliti dan praktisi (dalam Sanjaya, 2009:25).

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai penelitian tindakan kelas (PTK) di atas, maka dapat di simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yaitu pengkaji untuk memecahkan suatu masalah melalui tindakan-tindakan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas kegiatan hasil belajar-mengajar. Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok A1 melalui bermain permainan petak umpet di TK Bina Anaprasa Nuris Jember tahun pelajaran 2015/2016. Diharapkan dengan menggunakan jenis penelitian ini, permasalahan yang terjadi di kelas dapat diperbaiki dan kemampuan anak menjadi meningkat.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Hopskin (dalam Sanjaya, 2009:53). Model ini dilakukan membentuk spiral yang di mulai indentifikasi masalah, menyusun perencanaan, melakukan tindakan, melakukan observasi, mengadakan refleksi. Berikut ini adalah gambar yang menunjukkan model Hopskin.



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Hopkins (Sanjaya,2009)

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh beberapa siklus. Jika dalam pelaksanaan siklus pertama, tindakan yang dilakukan belum mencapai hasil yang diharapkan dapat dilakukan pada siklus selanjutnya. Tiap-tiap siklus yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap, yaitu (1) tahanan perencanaan (*planning*); (2) tahap pelaksanaan (*action*); (3) tahap observasi; dan (4) analisis dan refleksi.

3.4.1 Pra-siklus

Pra siklus dilaksanakan sebelum melakukan tindakan, dengan meminta izin terlebih dahulu kepada pihak sekolah yakni kepada kepala sekolah dan guru kelompok A1 TK BINA ANA PRASA NURIS Jember. Langkah selanjutnya yaitu observasi pada kelompok A1 untuk mengetahui kegiatan belajar dan mengajar guru kelompok A1 di dalam kelas. Kegiatan selanjutnya yaitu wawancara terhadap guru kelompok A1, wawancara dilakukan untuk menggali informasi tentang penggunaan permainan petak umpet di luar kelas dan perkembangan sosial dan emosional. Sedangkan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa daftar nama anak, nilai perkembangan anak kelompok A1 TK BINA ANAPRASA NURIS Jember yang berkaitan dengan kemampuan sosial dan emosional anak, profil sekolah, dan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Kegiatan Harian (RKH).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh kenyataan bahwa kemampuan sosial dan emosional anak kelompok A1 masih kurang. Hal tersebut dikarenakan kurang menariknya pembelajaran dan permainan yang digunakan. Hasil wawancara dengan guru kelas A1 mengatakan bahwa 13 dari 23 anak mengalami kemampuan sosial dan emosional anak masih kurang maka perlu adanya perbaikan praktik pembelajaran.

3.4.2 Siklus I

Siklus I merupakan pelaksanaan tindakan yang dilakukan yaitu meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak melalui permainan petak umpet. Pada siklus ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan pelaksanaan yang dikemukakan oleh Hopkins yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis dan refleksi. Berikut uraian dari 4 tahapan di atas.

a. Perencanaan

Tahap ini peneliti mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilaksanakan, antara lain:

1. Menyusun jadwal tindakan dengan melakukan diskusi bersama guru kelas.
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
3. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
4. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak yang akan digunakan saat pelaksanaan siklus I.

b. Pelaksanaan

Tahap ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan siswa emosional anak melalui metode bermain dengan permainan petak umpet di TK BINA ANAPRASA NURIS Antirogo Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016. Siklus I ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

- a. Guru menyiapkan anak berbaris di halaman sekolah (Senam Pagi)
- b. Guru mengkondisikan anak (meletakkan sepatu dan duduk)
- c. Guru mengucapkan salam, dan anak menjawab salam
- d. Guru menanyakan kabar anak dan mengabsen
- e. Guru mengajak anak berdoa sebelum kegiatan dilaksanakan, dan anak berdoa bersama-sama
- f. Guru memberikan apersepsi, dan
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan inti

- a. Guru mengkondisikan anak
- b. Guru mengenalkan kepada anak macam-macam permainan tradisional
- c. Guru menjelaskan aturan permainan petak umpet kepada anak
- d. Guru mengajukan pertanyaan klasikal dan individu tentang aturan permainan
- e. Guru mengajak anak bermain petak umpet di halaman sekolah
- f. Guru mengamati anak yang sedang bermain di halaman

3) Kegiatan bebas

- a. Makan dan minum (berdoa sebelum dan sesudah makan)
- b. Bermain bebas (di luar dan di dalam kelas)

4) Kegiatan penutup

- a. Review kegiatan satu hari
- b. Menyampaikan pesan atau informasi tentang kegiatan esok hari
- c. Berdo'a dan mengucapkan salam

c. Observasi

Pada tahap pelaksanaan (action) berlangsung, dilaksanakan observasi sesuai dengan lembar observasi guru dan anak. Kaitanya dengan hal tersebut, guru kelompok A1 dan teman sejawat yang akan bertindak sebagai observer.

d. Analisis dan Refleksi

Hasil observasi kegiatan guru dan anak kelompok A1 dalam proses pembelajaran meningkat kemampuan sosial dan emosional melalui permainan petak umpet, data hasil observasi dan tes lisan anak dianalisis kemudian dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I. hasil refleksi adalah gambaran hasil keseluruhan tindakan. Artinya berdasarkan hasil refleksi, tindakan yang telah dilakukan pada siklus I ini berhasil atau tidak dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional pada anak kelompok A1, hasil analisis dan refleksi pada siklus I ini yang kemudian dijadikan sebagai acuan dalam merencanakan pelaksanaan siklus berikutnya.

3.4.3 Siklus II

Siklus II merupakan siklus lanjutan dari siklus I. siklus ini dilakukan jika masih ada kekurangan dan perbaikan pada siklus I. Pelaksanaan pada siklus II juga terdiri 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Tahap ini peneliti mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilaksanakan, antara lain:

1. Menyusun jadwal tindakan dengan melakukan diskusi bersama guru kelas.
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
3. Menyiapkan meia yang akan digunakan dalam pembelajaran.
4. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak yang akan digunakan saat pelaksanaan siklus II

b. Pelaksanaan

Tahap ini peneliti sebagai guru yang melaksanakan pembelajarn meningkatkan kemampuan sosial daan emosional melalui metode bermain dengan permainan petak umpet di TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. Siklus II ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal
 - a. Guru menyiapkan anak berbaris di halaman sekolah (senam pagi)
 - b. Guru mengkondisikan anak (meletakkan sepatu dan duduk di tempatnya)
 - c. Guru mengucapkan salam dan mengapsen anak
 - d. Guru mengajak anak berdoa sebelum kegiatan dilaksanakan dan anak berdoa bersama-sama
 - e. Guru memberikan apresiasi kepada anak
- 2) Kegiatan inti
 - a. Guru mengkondisikan anak
 - b. Guru menjelaskan aturan permainan kepada anak
 - c. Guru mengajukan pertanyaan secara klasikal dan individu tentang aturan permainan yang sudah dijelaskan
 - d. Guru membagi anak dalam dua kelompok
 - e. Guru mengajak anak kelompok satu bermain petak umpet di halaman sekolah sampai waktu yang disediakan, sedangkan anak yang kelompok dua mengerjakan tugas di dalam kelas
 - f. Guru mengamati anak yang sedang bermain di halaman
- 3) Kegiatan bebas
 - a. Makan dan minum (berdoa sebelum dan sesudah tindakan)

- b. Bermain bebas (di luar ataupun di dalam kelas)
- 4) Kegiatan penutup
 - a. Guru mereview kegiatan satu hari
 - b. Guru menyampaikan pesan atau informasi tentang kegiatan esok hari
 - c. Guru mengajak anak berdoa dan anak berdoa bersama-sama
 - d. Guru mengucapkan salam dan anak menawab salam

c. Observasi

Tahap pelaksanaan (*action*) berlangsung dilaksanakan observer sesuai dengan lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi aktivitas anak dan lembar observasi kemampuan sosial dan emosional. Kaitanya dengan dengan hal tersebut, guru kelompok A1 akan mengamati kegiatan guru dan 2 temannya sejawat akan mengamati aktivitas dan kemampuan sosial dan emosional anak.

d. Analisis dan Refleksi

Hasil observasi kegiatan guru dan anak kelompok A1 dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan sosial dan emosional melalui metode bermain dengan permainan petak umpet, data hasil observasi anak dianalisis kemudian dibandingkan dengan siklus I.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode observasi, dokumentasi, wawancara. Berikut masing-masing uraian mengenai metode pengumpulan data.

3.5.1 Observasi

Menurut Masyhud (2012:194) “observasi merupakan kegiatan mengobservasi aktivitas baik sebelum PTK, maupun selama PTK berlangsung. observasi dilakukan karena dapat mengamati pembelajaran yang berlangsung. dan dapat mengamati kekurangan dalam pembelajaran sehingga dapat menentukan tindakan yang sesuai.

Teknik observasi dilakukan untuk mendapatkan data aktivitas anak dan guru dalam pembelajaran.

3.5.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, leger nilai, agenda (Dimiyati, 2013:97-98). Dokumentasi digunakan dalam penelitian karena membutuhkan data baik secara tertulis maupun berupa foto. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai sumber informasi penelitian. Data-data tersebut diantaranya daftar nama anak, profil sekolah, perangkat pembelajaran (RPPH), nilai hasil perkembangan anak kelompok A1 di TK Bina Anaprasa Nuris yang berkaitan dengan kemampuan sosial dan emosional anak sebelum dan sesudah tindakan.

3.5.3 Wawancara

Wawancara adalah teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu (Sanjaya, 2009:96). Metode wawancara digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan secara detail dan menyeluruh. Metode wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data secara langsung dan lebih detail dari narasumber mengenai proses pembelajaran kemampuan sosial dan emosional yang dilaksanakan oleh guru kelompok A1 selama ini. Wawancara dalam penelitian dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara sebelum tindakan bertujuan untuk memperoleh data sejauh mana pembelajaran kemampuan sosial dan emosional yang dilaksanakan guru kelompok A1 selama ini serta untuk memperoleh tanggapan guru kelompok A1 mengenai kegiatan yang pernah dilakukan sebelumnya. Wawancara setelah tindakan bertujuan untuk memperoleh tanggapan guru kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember tahun pelajaran 2015/2016 mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data deskriptif kualitatif diperoleh dari lembar wawancara sebelum dan sesudah tindakan, selain itu diperoleh dari lembar observasi pada saat pelaksanaan tindakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pengolahan Skor hasil observasi secara individu dalam penelitian ini menggunakan rumus:

$$P_i = \frac{\sum S_{rt}}{\sum S_i} \times 100$$

Keterangan :

P_i = Prestasi individu

S_{rt} = Skor riil tercapai

S_i = Skor ideal yang dapat dicapai individu

(sumber: Masyud, 2014)

Selanjutnya untuk mengetahui skor hasil observasi anak secara klasikal di gunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{1535}{21} =$$

M = Mean

X = Jumlah Nilai Anak

N = Jumlah anak

Berikut ini adalah kriteria penelitian kemampuan sosial dan emosional anak dengan menggunakan persentase, baik secara individu maupun kelompok

Tabel 3.1 Kriteria penelitian

Kualifikasi	Kreteria Skor
Sangat baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat kurang	0-20

(Sumber: Masyud, 2014)

Kriteria keberhasilan dalam penelitian kemampuan sosial dan emosional berdasarkan hasil perolehan skor setelah melakukan penilaian baik secara individu dan klasikal. Hasil skor yang diperoleh secara individu dan klasikal, jika telah mencapai nilai ≥ 61 maka dikatakan berhasil sebaliknya jika mencapai ≤ 61 maka dikatakan belum berhasil.



BAB 5. PENUTUP

Bab ini di uraikan mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember tahun pelajaran 2015/2016. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada pembelajaran melalui metode bermain dengan permainan petak umpet selama 2 siklus terakhir, serta hasil analisis dan refleksi maka dapat diperoleh kesimpulan yang menggambarkan keseluruhan hasil penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. Kesimpulan sebagaimana yang dimaksud antara lain sebagai berikut:

- 5.1.1 Penggunaan metode bermain dengan permainan petak umpet dilakukan dua siklus. Untuk siklus I guru mengajak semua anak bermain petak umpet di halaman sekolah, namun hasilnya tidak efektif. Karena anak yang ikut bermain terlalu banyak. Dan masih banyak anak yang tidak mengikuti aturan permainan, maka pada siklus II guru melakukan perbaikan dengan cara membagi anak menjadi dua kelompok, untuk kelompok yang pertama bermain di halaman sekolah sampai waktu yang disediakan dan kelompok yang kedua tetap di dalam kelas untuk mengerjakan tugas begitupun sebaliknya. Sehingga permainan petak umpet lebih efektif dan kemampuan sosial dan emosional anak meningkat.
- 5.1.2 Melalui metode bermain dengan permainan petak umpet kemampuan sosial anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS mengalami peningkatan. Hasil pada siklus I meningkat yaitu yang tuntas 73,91% dan yang tidak tuntas 26,08%

anak dengan nilai rata-rata 67.02. sedangkan pada siklus II yang tuntas 91.30% dan yang tidak tuntas 8.69% dengan nilai rata-rata 75.72.

5.1.3 Melalui metode bermain dengan permainan petak umpet kemampuan emosional anak kelompok A1 TK Bina Anaprassa NURIS mengalami peningkatan. Hasil pada siklus I meningkat yaitu 86.95% anak yang tuntas dan 13.04% anak tidak tuntas dengan nilai rata-rata 72.02, sedangkan pada siklus II 91.30% anak tuntas dan 8.69% anak tidak tuntas dengan nilai rata-rata 82.60.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan sebagaimana dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran-saran. Saran-saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

5.2.1 untuk guru

- a. Hendaknya menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional pada anak.
- b. Hendaknya menggunakan permainan dan menerapkan pembelajaran yang bervariasi agar aspek perkembangan anak dapat berkembang khususnya perkembangan sosial dan emosional.

5.2.2 Untuk kepala sekolah

- a. Hendaknya menyarankan kepada guru agar tidak memberikan terlalu banyak memberi penugasan kepada anak;
- b. Hendaknya menyarankan kepada guru untuk selalu melakukan variasi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional.
- c. Hendaknya memberikan fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran agar semua aspek pembelajaran dapat berkembang.

5.2.3 Untuk peneliti lain

- a. Hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang sejenis; dan
- b. Hendaknya dapat dijadikan sebagai acuan pula dalam pengembangan penelitian yang tidak sejenis.



LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Pada Anak Kelompok A1 Melalui Permainan Petak Umpet di TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	1. Bagaimanakah penerapan permainan petak umpet dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional pada siswa kelompok A1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2015/2016? 2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan sosial anak kelompok A1 melalui kegiatan bermain petak umpet di TK Bina Anaprasa Nuris Jember	1. Kemampuan Sosial 2. Kemampuan Emosional 3. Permainan Petak Umpet	1. Kemampuan sosial - Mengikuti aturan permainan - Sportifitas anak - Kerjasama 2. Kemampuan Emosional - Berani tampil di depan umum - Kemandiri anak 3. Permainan Petak Umpet - Kelincahan anak saat bermain - Keaktifan anak	1. Subjek penelitian: Seluruh siswa kelompok A TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. 2. Informan : Guru kelas A TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. 3. Dokumen Literatur/ Kepustakaan.	1. Penentuan daerah penelitian: TK Bina Anaprasa Nuris Jember. 2. Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas. 3. Metode Pengumpulan Data : - Observasi - Dokumentasi - wawancara. 4. Analisis Data: a. Diskriptif Kualitatif b. Diskriptif Kuantitatif - analisis data individu/ anak - Analisis data individu/ anak $Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$ Keterangan: Pi : Prestasi individu Srt : Skor riil tercapai individu	Jika guru menerapkan kegiatan bermain petak umpet maka kemampuan sosial dan emosional anak kelompok A1 di TK Bina Anaprasa Nuris jember akan meningkat

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
	Tahun Pelajaran 2015/2016?		- Belajar berhitung		Si :Skor ideal individu - Analisis data klasikal	
	3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan emosional anak kelompok A1 melalui kegiatan bermain petak umpet di TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?				$M = \frac{\sum x}{N}$ M= Mean X= Jumlah Nilai Anak N= Jumlah anak	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****1. Metode Observasi**

No	Data yang diperoleh	Sumber Data
1	Kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan sosial dengan menerapkan metode pembelajaran yang di gunakan guru di kelas	Anak Kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember
2	Kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan emosional dengan menerapkan metode pembelajaran yang di gunakan guru di kelas	Anak Kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember
3	Kegiatan guru selama proses pembelajaran di kelas	Guru Kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember

2. Metode Wawancara

No	Data yang diperoleh	Sumber Data
1	Metode dan media yang di gunakan guru dalam meningkatkan kemampuan sosial anak selama proses belajar mengajar (sebelum tindakan)	Guru Kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember
2	Metode dan media yang di gunakan guru dalam meningkatkan kemampuan emosional anak selama proses belajar mengajar (sebelum tindakan)	Guru Kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember
3	Kemampuan anak dalam mengembangkan aspek sosial dan emosional (sebelum tindakan)	Guru Kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember
4	Kendala yang terjadi dalam pembelajaran (sebelum tindakan)	Guru Kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember

3. Metode Dokumentasi

No	Data yang diperoleh	Sumber Data
1	Profil sekolah TK Bina Anaprasa NURIS Jember	Dokumen
2	Daftar nama guru TK Bina Anaprasa NURIS Jember	Dokumen
3	Daftar nama anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember	Dokumen
4	Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) TK Bina Anaprasa NURIS Jember	Dokumen
5	Foto kegiatan bermain petak umpet selama proses belajar mengajar	Dokumen

LAMPIRAN C. PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA**C.1 Pedoman Wawancara Guru****C.1.a Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan**

Tujuan : 1. Untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran meningkatkan kemampuan sosial emosional anak yang dilaksanakan guru kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS selama ini;
2. Untuk mengetahui tanggapan guru tentang kegiatan yang pernah dilaksanakan sebelumnya.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama : Uswatu Hasanah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran di dalam kelas?	
2	Apakah kegiatan yang dilakukan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak?	
3	Apakah perkembangan sosial dan emosional anak dapat berkembang dengan optimal dengan menggunakan kegiatan belajar yang anda gunakan?	
4	Apa saja yang di alami dalam mengembangkan aspek perkembangan sosial dan emosional anak?	
5	Solusi apa yang anda lakukan ketika mengalami kendala tersebut?	

Guru Kelompok A1
Jember, 12 Januari 2016
Pewawancara,

Uswatun Hasanah

Retno Ayu Kusuma Wardani
NIM 120210205092

C.1.b Pedoman Wawancara Guru Sesudah Tindakan

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru tentang penggunaan permainan petak umpet dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.
- Jenis : Wawancara Bebas
- Responden : Guru Kelompok A1 Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016
- Nama : Uswatun hasanah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu tentang permainan petak umpet yang di terapkan dalam kegiatan belajar mengajar?	
2	Menurut ibu apa saja kekurangan menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet yang telah dilaksanakan?	
3	Menurut ibu apa saja kelebihan menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet yang telah dilaksanakan?	
4	Apa saran ibu kaitanya dengan menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS yang telah dilaksanakan?	

Guru Kelompok A1 Jember,
Pewawancara,

Uswatun Hasanah

Retno Ayu Kusuma Wardani
NIM 120210205092

C.2 Hasil Wawancara Guru

C.2.a Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan

- Tujuan : 1. Untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran meningkatkan kemampuan sosial emosional anak yang dilaksanakan guru kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS selama ini;
2. Untuk mengetahui tanggapan guru tentang kegiatan yang pernah digunakan sebelumnya.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama : Uswatun Hasanah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran di dalam kelas?	Kegiatan yang di lakukan di dalam kelas yaitu mengerjakan LKS yang di berikan dari sekolah, jikaada kegiatan yang harus di lakukan dengan praktik maka kegiatan praktek tersebut di lakukan dengan singkat.
2	Apakah kegiatan yang dilakukan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak?	Semua kegiatan yang di lakukan dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, tetapi hasilnya kurang optimal.
3	Apakah perkembangan sosial dan emosional anak dapat berkembang dengan optimal dengan menggunakan kegiatan belajar yang anda gunakan?	Kalau menggunakan kegiatan di atas sosial dan emosional anak kurang optimal, karena seringnya mengerjakan LKS yang di lakukan secara individu sehingga anak jarang sekali berinteraksi dan berkerja sama dengan temannya.
4	Apa saja yang di alami dalam mengembangkan aspek perkembangan sosial dan emosional anak?	Kendala yang di hadapi dalam pengembangan sosial dan emosional yaitu sumber belajar yang kurang memadai, kurangnya guru dan terdapat beberapa anak yang sangat aktif sehingga sulit jika menerapkan kegiatan yang dapat mengembangkan aspek sosial dan emosional anak dengan optimal.
5	Solusi apa yang anda lakukan ketika mengalami kendala tersebut?	Guru melakukan kegiatan-kegiatan sederhana dan memberikan pengertian dari sikap sosial dan emosi anak.

Guru Kelompok A1

Jember, 12 januari 2016
Pewawancara,

Uswatun Hasanah

Retno Ayu Kusuma Wardani
NIM 120210205092

C.2.b Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus I

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru tentang penggunaan metode bermain dengan permainan petak umpet dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak.
- Jenis : Wawancara Bebas
- Responden : Guru Kelompok A1 TK BinaAnaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016
- Nama : Uswatun Hasanah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu tentang permainan petak umpet yang di terapkan dalam kegiatan belajar mengajar?	Tanggapan ibu Uswatun mengenai permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional sangat baik, karena seluruh anak senang sekali mengikuti permainan, tetapi masih ada anak yang bingung mengenai aturan.
2	Menurut ibu apa saja kekurangan menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet yang telah dilaksanakan?	Penerapan metode bermain dengan permainan petak umpet sudah bagus, hanya saja suara guru kurang lantang dan ada beberapa anak masih belum bisa dikondisikan
3	Menurut ibu apa saja kelebihan menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet yang telah dilaksanakan?	Menurut ibu Uswatun kelebihan tentang bermain petak umpet ini antara lain menarik perhatian anak, meningkatkan kemampuan sosial terhadap temanya, melatih emosi pada anak, mengembangkan motorik kasar saat anak berlari
4	Apa saran ibu kaitanya dengan menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS yang telah dilaksanakan?	Saran dari guru kelompok A1 adalah suara guru saat menjelaskan aturan-aturan bermain petak umpet kurang keras dan lantang, sehingga masih ada anak yang tidak memperhatikan

Guru Kelompok A1

Jember, 26 April 2012
Pewawancara,

Uswatun Hasanah

Retno Ayu Kusuma Wardani
NIM 120210205092

C.2.c Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus II

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru tentang penggunaan metode bermain dengan permainan petak umpet dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak.
- Jenis : Wawancara Bebas
- Responden : Guru Kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016
- Nama : Uswatun Hasanah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu tentang permainan petak umpet yang di terapkan dalam kegiatan belajar mengajar?	Tanggapan ibu Uswatun tentang penggunaan metode bermain dengan permainan petak umpet dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan sosial dan emosional sangat baik, dengan bermain anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya tanpa memilih-milih teman, perkembangan emosi anak saat bermain juga dapat dikembnagkan
2	Menurut ibu apa saja kekurangan menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet yang telah dilaksanakan?	Pengunaan strategi pembelajaran sudah bagus, guru sudah mampu bersuara lebih lantang, penjelasan materi sudah baik, anak sudah bisa dikondisikan meski masih ada satu anak yang belum bisa dikondisikan
3	Menurut ibu apa saja kelebihan menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet yang telah dilaksanakan?	Menurut ibu Uswatun kelebihan metode bermain dengan permainan petak umpet dalam pembelajaran antara lain: menarik perhatian anak, mengembangkan kemampuan sosial dan emosi anak saat bermain dan melatih motorik kasar anak saat berlari
4	Apa saran ibu kaitanya dengan menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS yang telah dilaksanakan?	Saran dari guru kelompok A1 Ibu Uswatun yaitu tetap mempertahankan dan dapat meningkatkan lagi kreatifitasnya jika kelak sudah terjun langsung menjadi guru.

Guru Kelompok A1
Jember, 27 April 2016
Pewawancara,

Uswatun Hasanah

Retno Ayu Kusuma Wardani
NIM 120210205092

LAMPIRAN D. PEDOMAN DAN HASIL OBSERVASI

D.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru Sesudah Tindakan

Lembar Observasi Kegiatan Guru

No.	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan awal			
2.	Mempersiapkan anak (berbaris dan senam)		
3.	Mengkondisikan anak		
4.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam		
5.	Berdo'a sebelum memulai kegiatan		
6.	Memberikan apersepsi		
7.	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
Kegiatan inti			
8.	Guru menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran		
9.	Guru mengenalkan kepada anak macam-macam permainan tradisional		
10.	Guru memberikan penjelasan tentang cara bermain petak umpet		
11.	Guru mengajukan pertanyaan secara klasikal tentang aturan permainan		
12.	Guru memberikan pujian/penghargaan kepada anak		
Kegiatan penutup			
13.	Review kegiatan selama satu hari		
14.	Menyampaikan tema esok hari		
15.	Berdo'a sesudah belajar		
Jumlah			

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria 'ya' jika aspek yang diamati muncul dan kriteria 'tidak' jika aspek yang diamati tidak muncul.

$$\text{Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (fr)} = \frac{f}{ft} \times 100\% = \dots$$

Keterangan:

- fr : frekuensi relatif
- f : frekuensi yang didapatkan
- ft : frekuensi total
- 100% : konstanta

Jember,.....
Pengamat,

Uswatu Hasanah

D.2 Pedoman Observasi Hasil Penilaian Perkembangan Sosial dan Emosional (Sesudah Tindakan)

D.2.a Pedoman Observasi Hasil Penilaian Perkembangan Sosial

Lembar Observasi Aspek Perkembangan Sosial Anak

No.	Nama	Penilaian Indikator Perkembangan Sosial Anak			Jumlah skor anak	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Mengikuti aturan permainan	Kerja sama	Sportifitas anak			SB	B	C	K	SK	T	TT
1													
2													
3													
4													
5													
Jumlah (f)													
		Nilai rata-rata											
		Persentase (%)											

Keterangan:

1) Rumus memasukkan nilai anak

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Ket:

pi = prestasi individu
srt = Skor riil tercapai
si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

2) Nilai rata-rata Kelas

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Ket:

M = mean/rata-rata kelas
X = nilai anak
N = jumlah anak

3) Persentase Ketuntasan Anak

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Ket:

Fr = frekuensi relatif
F = frekuensi yang didapatkan
Ft = frekuensi total
 100% = konstanta

D.2.b Pedoman Observasi Hasil Penilaian Perkembangan Emosional

Lembar Observasi Aspek Perkembangan Emosional Anak

No.	Nama	Penilaian Indikator Perkembangan Emosional Anak		Jumlah skor anak	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Berani	Kemandirian Anak			SB	B	C	K	SK	T	TT
1												
2												
3												
4												
5												
Jumlah (f)												
Nilai rata-rata												
Persentase (%)												

Keterangan:

1) Rumus memasukkan nilai anak

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Ket:

pi = prestasi individu
srt = Skor riil tercapai
si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

2) Nilai rata-rata Kelas

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Ket:

M = mean/rata-rata kelas
X = nilai anak
N = jumlah anak

3) Persentase Ketuntasan Anak

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Ket:

Fr = frekuensi relatif
F = frekuensi yang didapatkan
Ft = frekuensi total
 100% = konstanta

D.2.c Alat Ukur Penilaian Perkembangan Sosial dan Emosional Anak

Alat Ukur Penilaian Kemampuan Sosial Anak

Indikator kemampuan sosial	Skor	Kriteria Penilaian
1. Kerja sama	1	Anak belum mau bekerjasama
	2	Anak mampu bekerjasama dengan bantuan guru
	3	Anak mampu bekerjasama dengan baik
	4	Anak bekerjasama dengan sangat baik
2. Mengikuti aturan permainan	1	Anak anak belum mampu mengikuti aturan permainan
	2	Anak mau mengikuti aturan permainan dengan bimbingan guru
	3	Anak mau mengikuti aturan permainan
	4	Anak mau mengikuti aturan permainan dengan baik
3. Sportifitas Anak	1	Anak belum bisa bermain dengan sportif
	2	Anak bisa bermain dengan sportif dengan bimbingan guru
	3	Anak bisa bermain sportif
	4	Anak bisa bermain sportif dengan baik

Alat Ukur Penilaian Kemampuan Emosional Anak

Indikator kemampuan emosional	Skor	Kriteria Penilaian
4. Berani	1	Anak belum berani bermain dengan temannya
	2	Anak berani bermain dengan temannya dengan bimbingan guru
	3	Anak berani bermain dengan temannya
	4	Anak berani bermain dengan temannya dengan aktif
5. Kemandirian Anak	1	Anak belum bisa mandiri
	2	Anak bisa mandiri dengan bimbingan guru
	3	Anak bisa mandiri
	4	Anak mandiri dengan baik

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Kriteri Skor
Sangat Baik	75-100
Baik	51-75
Cukup	26-50
Kurang	0-25

Pengamat 1,

Jember,.....

Pengamat 2,

D.3 Pedoman Observasi Aktivitas Anak

Lembar Observasi Aktivitas Anak

No.	Nama	Aspek Aktivitas Anak			Skor	Nilai Aktivitas anak	Kategori			
		Menjawab salam	Berdoa dengan baik	Mengikuti aturan permainan			SA	A	C	K
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
dst.										
Jumlah										
Nilai rata-rata										
Persentase (%)										

Keterangan:

- 1) Rumus memasukkan nilai aktivitas anak 2) Nilai rata-rata 3) Perhitungan persentase anak berdasarkan kriteria

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Ket:

pi = prestasi individu
srt = Skor riil tercapai
si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Ket:

M = mean/rata-rata kelas
X = nilai anak
N = jumlah anak

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Ket:

Fr = frekuensi relatif
F = frekuensi yang didapatkan
Ft = frekuensi total
 100% = konstanta

D.3.a Alat Ukur Penilaian Aktivitas Anak**Alat Ukur Penilaian Aktivitas Anak**

Indikator Penilaian	Aktivitas Anak	Skor
Menjawab salam	Anak belum mampu menjawab salam	1
	Anak sudah mulai mampu menjawab salam	2
	Anak sudah baik dalam menjawab salam	3
	Anak sudah dengan baik menjawab salam	4
Berdoa dengan baik	Anak belum mampu berdoa dengan benar	1
	Anak sudah mulai mampu berdoa dengan bimbingan guru	2
	Anak sudah bisa berdoa	3
	Anak bisa berdoa dengan baik	4
Mengikuti aturan permainan	Anak belum mau mengikuti aturan permainan	1
	Anak mau mengikuti aturan permainan dengan bimbingan guru	2
	Anak mau mengikuti aturan permainan	3
	Anak mampu bermain dengan baik	4

Kriteria Penilaian

Kategori keaktifan	Kriteria skor
Sangat aktif	75-100
Aktif	51-75
Cukup aktif	26-50
Kurang aktif	0-25

Pengamat 1,

Jember,.....

Pengamat 2,

D.4 Hasil Observasi Kegiatan Guru Sesudah Tindakan

D.4.a Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria 'ya' jika aspek yang diamati muncul dan kriteria'tidak' jika aspek yang diamati tidak muncul.

No.	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	✓	
Kegiatan awal			
2.	Mempersiapkan anak (berbaris dan senam)	✓	
3.	Mengkondisikan anak	✓	
4.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓	
5.	Berdo'a sebelum memulai kegiatan	✓	
6.	Memberikan apersepsi	✓	
7.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
Kegiatan inti			
8.	Guru menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran	✓	
9.	Guru mengenalkan kepada anak macam-macam permainan tradisional	✓	
10.	Guru memberikan penjelasan tentang cara bermain petak umpet	✓	
11.	Guru mengajukan pertanyaan secara klasikal tentang aturan permainan	✓	
12.	Guru memberikan pujian/penghargaan kepada anak	✓	
Kegiatan penutup			
13.	<i>Review</i> kegiatan selama satu hari	✓	
14.	Menyampaikan tema esok hari		✓
15.	Berdo'a sesudah belajar	✓	
Jumlah		14	1

$$\text{Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (fr)} = \frac{f}{ft} \times 100\% = \dots$$

$$\text{Untuk jawaban "ya"} \quad fr = \frac{14}{15} \times 100\% = 93.33\%$$

$$\text{Untuk jawaban "tidak"} \quad fr = \frac{1}{15} \times 100\% = 6.66\%$$

Keterangan:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

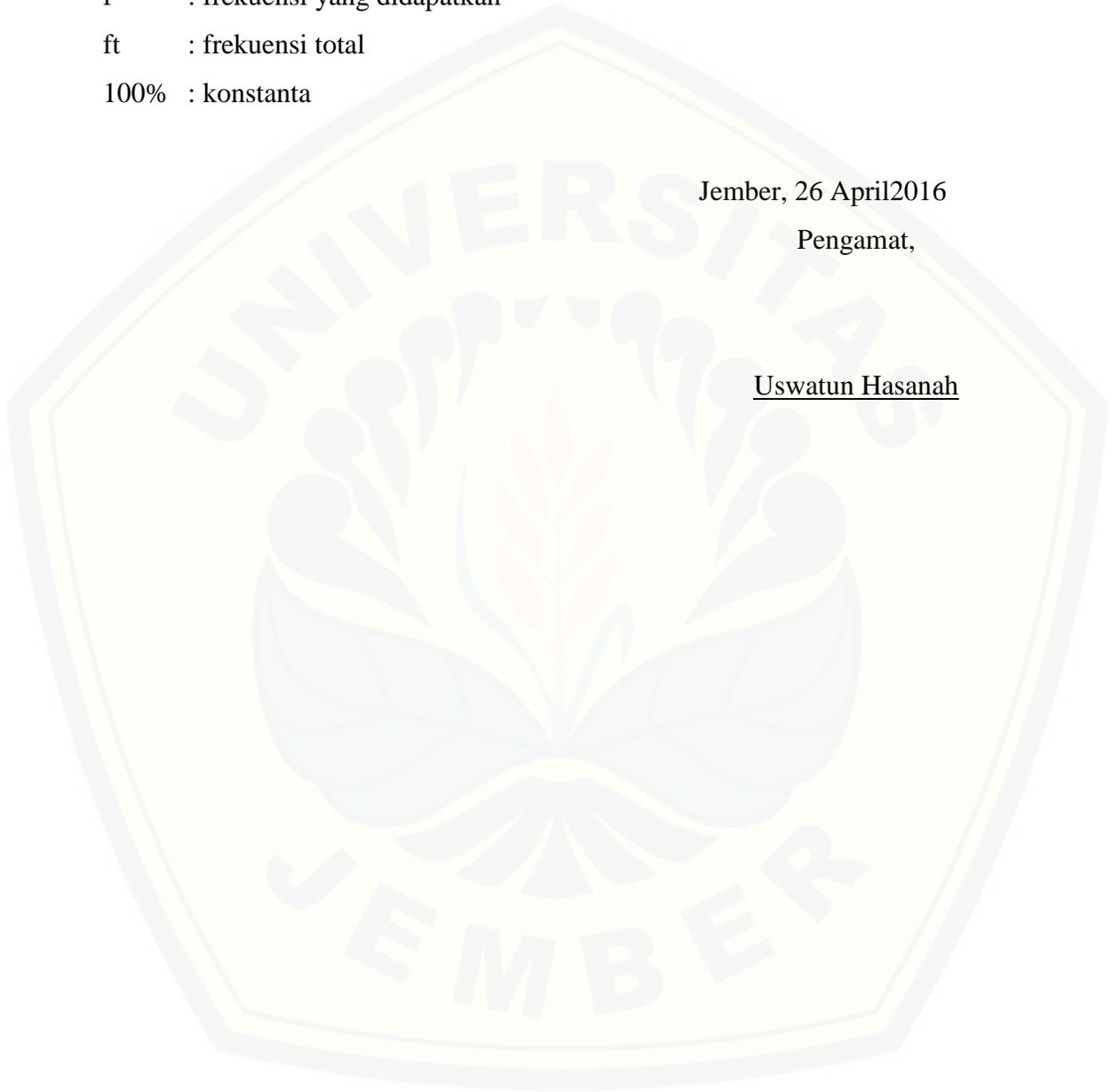
ft : frekuensi total

100% : konstanta

Jember, 26 April 2016

Pengamat,

Uswatun Hasanah



D.4.b Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria ‘ya’ jika aspek yang diamati muncul dan kriteria ‘tidak’ jika aspek yang diamati tidak muncul.

No.	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	✓	
Kegiatan awal			
2.	Mempersiapkan anak (berbaris dan senam)	✓	
3.	Mengkondisikan anak	✓	
4.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓	
5.	Berdo'a sebelum memulai kegiatan	✓	
6.	Memberikan apersepsi	✓	
7.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
Kegiatan inti			
8.	Guru menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran	✓	
9.	Guru mengenalkan kepada anak macam-macam permainan tradisional	✓	
10.	Guru memberikan penjelasan tentang cara bermain petak umpet	✓	
11.	Guru mengajukan pertanyaan secara klasikal tentang aturan permainan	✓	
12.	Guru memberikan pujian/penghargaan kepada anak	✓	
Kegiatan penutup			
13.	Review kegiatan selama satu hari	✓	
14.	Menyampaikan tema esok hari	✓	
15.	Berdo'a sesudah belajar	✓	
Jumlah		15	0

$$\text{Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (fr)} = \frac{f}{ft} \times 100\% = \dots$$

$$\text{Untuk jawaban "ya"} \quad fr = \frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Untuk jawaban "tidak"} \quad fr = \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$$

Keterangan:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

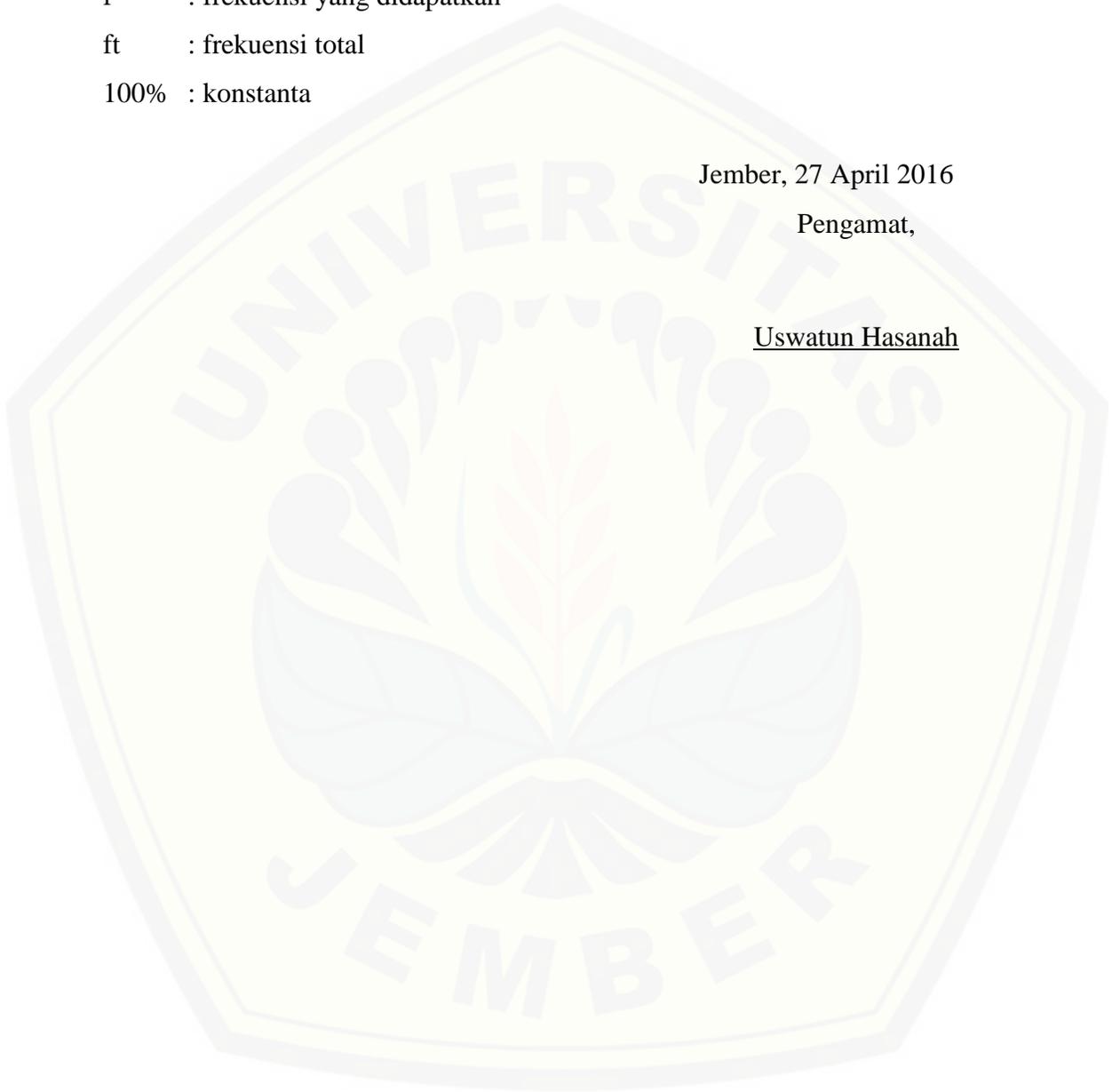
ft : frekuensi total

100% : konstanta

Jember, 27 April 2016

Pengamat,

Uswatun Hasanah



D.5 Hasil Penilaian Anak Secara Individu Siklus I

D.5.a Hasil Penilaian Anak Yang Tuntas

Lembar Observasi Penilaian Sosial Anak Secara individu

Nama Anak	Indikator Kemampuan Sosial	Alat Ukur Penilaian	Bobot	Skor	Kualifikasi				Ketuntasan	
					SB	B	C	K	Ya	Tidak
Gallant	Mengikuti Aturan Permainan	Anak anak belum mampu mengikuti aturan permainan	1	4	√				√	
		Anak mau mengikuti aturan permainan dengan bimbingan guru	2							
		Anak mau mengikuti aturan permainan	3							
		Anak mau mengikuti aturan permainan dengan baik	4							
	Kerja Sama	Anak belum mau bekerjasama	1	4	√					
		Anak mampu bekerjasama dengan bantuan guru	2							
		Anak mampu bekerjasama dengan baik	3							
		Anak bekerjasama dengan sangat baik	4							
	Sportivitas Anak	Anak belum bisa bermain dengan sportif	1	4	√					
		Anak bisa bermain dengan sportif dengan bimbingan guru	2							
		Anak bisa bermain sportif	3							
		Anak bisa bermain sportif dengan baik	4							
Jumlah				12	3	0	0	0	1	0
Nilai rata-rata				100	Sangat Baik					

Lembar Observasi Penilaian Emosional Anak Secara individu

Nama Anak	Indikator Perkembangan Emosional	Alat Ukur Penilaian	Bobot	Skor	Kualifikasi				Ketuntasan	
					SB	B	C	K	Ya	Tidak
Gallant	Berani	Anak belum berani bermain dengan temannya	1	3	√				√	
		Anak berani bermain dengan temannya dengan bimbingan guru	2							
		Anak berani bermain dengan temannya	3							
		Anak berani bermain dengan temannya dengan aktif	4							
	Kemandirian Anak	Anak belum bisa mandiri	1	4	√					
		Anak bisa mandiri dengan bimbingan guru	2							
		Anak bisa mandiri	3							
		Anak mandiri dengan baik	4							
Jumlah				7	2	0	0	0	1	0
Nilai rata-rata				87.5	Sangat Baik					

D.5 Hasil Penilaian Anak Secara Individu Siklus I

D.5.b Hasil Penilaian Anak Yang Cukup

Lembar Observasi Penilaian Sosial Anak Secara individu

Nama Anak	Indikator Kemampuan Sosial	Alat Ukur Penilaian	Bobot	Skor	Kualifikasi				Ketuntasan	
					SB	B	C	K	Ya	Tidak
Jovin	Mengikuti Aturan Permainan	Anak anak belum mampu mengikuti aturan permainan	1	3		√			√	
		Anak mau mengikuti aturan permainan dengan bimbingan guru	2							
		Anak mau mengikuti aturan permainan	3							
		Anak mau mengikuti aturan permainan dengan baik	4							
	Kerja Sama	Anak belum mau bekerjasama	1	3		√				
		Anak mampu bekerjasama dengan bantuan guru	2							
		Anak mampu bekerjasama dengan baik	3							
		Anak bekerjasama dengan sangat baik	4							
	Sportivitas Anak	Anak belum bisa bermain dengan sportif	1	2		√				
		Anak bisa bermain dengan sportif dengan bimbingan guru	2							
		Anak bisa bermain sportif	3							
		Anak bisa bermain sportif dengan baik	4							
Jumlah				8	0	3	0	0	1	0
Nilai rata-rata				66.66	Baik					

Lembar Observasi Penilaian Emosional Anak Secara individu

Nama Anak	Indikator Perkembangan Emosional	Alat Ukur Penilaian	Bobot	Skor	Kualifikasi				Ketuntasan	
					SB	B	C	K	Ya	Tidak
Jovin	Berani	Anak belum berani bermain dengan temannya	1	3		√			√	
		Anak berani bermain dengan temannya dengan bimbingan guru	2							
		Anak berani bermain dengan temannya	3							
		Anak berani bermain dengan temannya dengan aktif	4							
	Kemandirian Anak	Anak belum bisa mandiri	1	3		√				
		Anak bisa mandiri dengan bimbingan guru	2							
		Anak bisa mandiri	3							
		Anak mandiri dengan baik	4							
Jumlah				6	0	2	0	0	1	0
Nilai rata-rata				75	Baik					

D.5 Hasil Penilaian Anak Secara Individu Siklus I

D.5.c Hasil Penilaian Anak Yang Tidak Tuntas

Lembar Observasi Penilaian Sosial Anak Secara individu

Nama Anak	Indikator Kemampuan Sosial	Alat Ukur Penilaian	Bobot	Skor	Kualifikasi				Ketuntasan	
					SB	B	C	K	Ya	Tidak
Rani	Mengikuti Aturan Permainan	Anak anak belum mampu mengikuti aturan permainan	1	1			√		√	
		Anak mau mengikuti aturan permainan dengan bimbingan guru	2							
		Anak mau mengikuti aturan permainan	3							
		Anak mau mengikuti aturan permainan dengan baik	4							
	Kerja Sama	Anak belum mau bekerjasama	1	4			√			
		Anak mampu bekerjasama dengan bantuan guru	2							
		Anak mampu bekerjasama dengan baik	3							
		Anak bekerjasama dengan sangat baik	4							
	Sportivitas Anak	Anak belum bisa bermain dengan sportif	1	1			√			
		Anak bisa bermain dengan sportif dengan bimbingan guru	2							
		Anak bisa bermain sportif	3							
		Anak bisa bermain sportif dengan baik	4							
Jumlah				6	0	0	3	0	0	1
Nilai rata-rata				50	Cukup					

Lembar Observasi Penilaian Emosional Anak Secara individu

Nama Anak	Indikator Perkembangan Emosional	Alat Ukur Penilaian	Bobot	Skor	Kualifikasi				Ketuntasan	
					SB	B	C	K	Ya	Tidak
Rani	Berani	Anak belum berani bermain dengan temannya	1	1			√			√
		Anak berani bermain dengan temannya dengan bimbingan guru	2							
		Anak berani bermain dengan temannya	3							
		Anak berani bermain dengan temannya dengan aktif	4							
	Kemandirian Anak	Anak belum bisa mandiri	1	2			√			
		Anak bisa mandiri dengan bimbingan guru	2							
		Anak bisa mandiri	3							
		Anak mandiri dengan baik	4							
Jumlah				3	0	0	2	0	0	1
Nilai rata-rata				37.5	Cukup					

D.6 Hasil Penilaian Anak Secara Individu Siklus II

D.6.a Hasil Penilaian Anak Yang Tuntas

Lembar Observasi Penilaian Sosial Anak Secara individu

Nama Anak	Indikator Kemampuan Sosial	Alat Ukur Penilaian	Bobot	Skor	Kualifikasi				Ketuntasan		
					SB	B	C	K	Ya	Tidak	
Gallant	Mengikuti Aturan Permainan	Anak anak belum mampu mengikuti aturan permainan	1	3	√						
		Anak mau mengikuti aturan permainan dengan bimbingan guru	2								
		Anak mau mengikuti aturan permainan	3								
		Anak mau mengikuti aturan permainan dengan baik	4								
	Kerja Sama	Anak belum mau bekerjasama	1	4	√						√
		Anak mampu bekerjasama dengan bantuan guru	2								
		Anak mampu bekerjasama dengan baik	3								
		Anak bekerjasama dengan sangat baik	4								
	Sportivitas Anak	Anak belum bisa bermain dengan sportif	1	4	√						
		Anak bisa bermain dengan sportif dengan bimbingan guru	2								
		Anak bisa bermain sportif	3								
		Anak bisa bermain sportif dengan baik	4								
Jumlah				11	3	0	0	0	1	0	
Nilai rata-rata				91.66	Sangat Baik						

Lembar Observasi Penilaian Emosional Anak Secara individu

Nama Anak	Indikator Perkembangan Emosional	Alat Ukur Penilaian	Bobot	Skor	Kualifikasi				Ketuntasan	
					SB	B	C	K	Ya	Tidak
Gallant	Berani	Anak belum berani bermain dengan temannya	1	4	√				√	
		Anak berani bermain dengan temannya dengan bimbingan guru	2							
		Anak berani bermain dengan temannya	3							
		Anak berani bermain dengan temannya dengan aktif	4							
	Kemandirian Anak	Anak belum bisa mandiri	1	4	√					
		Anak bisa mandiri dengan bimbingan guru	2							
		Anak bisa mandiri	3							
		Anak mandiri dengan baik	4							
Jumlah				8	2	0	0	0	1	0
Nilai rata-rata				100	Sangat Baik					

D.6 Hasil Penilaian Anak Secara Individu Siklus II

D.6.b Hasil Penilaian Anak Yang Cukup

Lembar Observasi Penilaian Sosial Anak Secara individu

Nama Anak	Indikator Kemampuan Sosial	Alat Ukur Penilaian	Bobot	Skor	Kualifikasi				Ketuntasan	
					SB	B	C	K	Ya	Tidak
Devan	Mengikuti Aturan Permainan	Anak anak belum mampu mengikuti aturan permainan	1	3		√			√	
		Anak mau mengikuti aturan permainan dengan bimbingan guru	2							
		Anak mau mengikuti aturan permainan	3							
		Anak mau mengikuti aturan permainan dengan baik	4							
	Kerja Sama	Anak belum mau bekerjasama	1	3		√				
		Anak mampu bekerjasama dengan bantuan guru	2							
		Anak mampu bekerjasama dengan baik	3							
		Anak bekerjasama dengan sangat baik	4							
	Sportivitas Anak	Anak belum bisa bermain dengan sportif	1	3		√				
		Anak bisa bermain dengan sportif dengan bimbingan guru	2							
		Anak bisa bermain sportif	3							
		Nak bisa bermain sportif dengan baik	4							
Jumlah				9	0	3	0	0	1	0
Nilai rata-rata				75	Baik					

Lembar Observasi Penilaian Emosional Anak Secara individu

Nama Anak	Indikator Perkembangan Emosional	Alat Ukur Penilaian	Bobot	Skor	Kualifikasi				Ketuntasan	
					SB	B	C	K	Ya	Tidak
Devan	Berani	Anak belum berani bermain dengan temannya	1	3		√			√	
		Anak berani bermain dengan temannya dengan bimbingan guru	2							
		Anak berani bermain dengan temannya	3							
		Anak berani bermain dengan temannya dengan aktif	4							
	Kemandirian Anak	Anak belum bisa mandiri	1	3		√				
		Anak bisa mandiri dengan bimbingan guru	2							
		Anak bisa mandiri	3							
		Anak mandiri dengan baik	4							
Jumlah				6	0	2	0	0	1	0
Nilai rata-rata				75	Baik					

D.6 Hasil Penilaian Anak Secara Individu Siklus II

D.6.c Hasil Penilaian Anak Yang Tidak Tuntas

Lembar Observasi Penilaian Sosial Anak Secara individu

Nama Anak	Indikator Kemampuan Sosial	Alat Ukur Penilaian	Bobot	Skor	Kualifikasi				Ketuntasan	
					SB	B	C	K	Ya	Tidak
Rani	Mengikuti Aturan Permainan	Anak anak belum mampu mengikuti aturan permainan	1	2			√			√
		Anak mau mengikuti aturan permainan dengan bimbingan guru	2							
		Anak mau mengikuti aturan permainan	3							
		Anak mau mengikuti aturan permainan dengan baik	4							
	Kerja Sama	Anak belum mau bekerjasama	1	2			√			
		Anak mampu bekerjasama dengan bantuan guru	2							
		Anak mampu bekerjasama dengan baik	3							
		Anak bekerjasama dengan sangat baik	4							
	Sportivitas Anak	Anak belum bisa bermain dengan sportif	1	2			√			
		Anak bisa bermain dengan sportif dengan bimbingan guru	2							
		Anak bisa bermain sportif	3							
		Anak bisa bermain sportif dengan baik	4							
Jumlah				6	0	0	3	0	0	1
Nilai rata-rata				50	Cukup					

Lembar Observasi Penilaian Emosional Anak Secara individu

Nama Anak	Indikator Perkembangan Emosional	Alat Ukur Penilaian	Bobot	Skor	Kualifikasi				Ketuntasan	
					SB	B	C	K	Ya	Tidak
Rani	Berani	Anak belum berani bermain dengan temannya	1	2			√			√
		Anak berani bermain dengan temannya dengan bimbingan guru	2							
		Anak berani bermain dengan temannya	3							
		Anak berani bermain dengan temannya dengan aktif	4							
	Kemandirian Anak	Anak belum bisa mandiri	1	2			√			
		Anak bisa mandiri dengan bimbingan guru	2							
		Anak bisa mandiri	3							
		Anak mandiri dengan baik	4							
Jumlah				4	0	0	2	0	0	1
Nilai rata-rata				50	Cukup					

D.7 Hasil Observasi Perkembangan Sosial dan Emosional Siklus I

D.7.a Hasil Observasi Perkembangan Sosial Siklus I

Lembar Observasi Perkembangan Sosial Anak

No	Nama	Penilaian Perkembangan Sosial Anak			Skor	Nilai	kualifikasi				ketuntasan	
		Mengikuti turan permainan	Kerja sama	Sportifitas anak			SB	B	C	K	Ya	Tidak
1.	Alif	3	3	3	9	75		√			√	
2.	Aisyah	3	3	3	9	75		√			√	
3.	Bagas	2	2	1	5	41,66			√			√
4.	Gilang	1	1	1	3	25				√		√
5.	Resta	3	3	3	9	75		√			√	
6.	Devan	3	3	2	8	66,66		√			√	
7.	Fadhil	3	3	3	9	75		√			√	
8.	Felisha	2	2	2	6	50			√			√
9.	Adit	3	3	2	8	66,66		√			√	
10.	Gallant	4	4	4	12	100	√				√	
11.	Jovin	3	3	2	8	66,66		√			√	
12.	Risky	3	3	3	9	75		√			√	
13.	Kevindra	3	2	3	8	66,66		√			√	
14.	Najla	2	2	1	5	41,66			√			√
15.	Imel	3	3	3	9	75		√			√	
16.	Caca	3	1	3	7	58,33			√			√
17.	Rani	1	4	1	6	50			√			√
18.	Izam	4	3	4	11	91,66	√					
19.	Cahya	3	3	2	8	66,66		√			√	
20.	Yovi	3	3	3	9	75		√			√	
21.	Kevin	3	3	3	9	75		√			√	
22.	Nanda	3	3	3	9	75		√			√	
23.	Afril	3	3	3	9	75		√			√	
Jumlah					185	1541.61	2	15	5	1	17	6
Nilai rata-rata						67.02	Cukup Baik					
Presentase (%)							8,69	65,21	21,73	4,34	73,91	26,08

Alat Ukur Penilaian Perkembangan Sosial Anak

Indikator kemampuan sosial	Skor	Kriteria Penilaian
Kerja sama	1	Anak belum mau bekerjasama
	2	Anak mampu bekerjasama dengan bantuan guru
	3	Anak mampu bekerjasama dengan baik
	4	Anak bekerjasama dengan sangat baik
Mengikuti aturan permainan	1	Anak anak belum mampu mengikuti aturan permainan
	2	Anak mau mengikuti aturan permainan dengan bimbingan guru
	3	Anak mau mengikuti aturan permainan
	4	Anak mau mengikuti aturan permainan dengan baik
Sportifitas Anak	1	Anak belum bisa bermain dengan sportif
	2	Anak bisa bermain dengan sportif dengan bimbingan guru
	3	Anak bisa bermain sportif
	4	Anak bisa bermain sportif dengan baik

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Kriteri Skor
Sangat Baik	75-100
Baik	51-75
Cukup	26-50
Kurang	0-25

Berdasarkan analisis data hasil observasi anak pada siklus I, diketahui nilai anak secara individu dan persentase ketuntasan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1) Nilai Anak

$$Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

Keterangan:

Pi = prestasi individu

Srt = skor rill tercapai

Si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 = konstanta

2) Persentase Ketuntasan

a. Persentase anak tuntas

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

$$fr = \frac{17}{23} \times 100\% = 73,91$$

Keterangan:

b. Persentase anak tidak tuntas

Fr = frekuensi Relatif

belajar

F= frekuensi yang didapatkan

$$fr = \frac{6}{23} \times 100 \% = 26,08$$

Fr= frekuensi total

100%= konstanta

3) Nilai rata-rata anak

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{\quad}{21} = 60.11$$

M = mean

x = jumlah nilai anak

N = jumlah anak

Dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan kemampuan sosial melalui metode bercerita berbantuan media audio visual secara individu maupun klasikal, yaitu:

- a. Secara individu terdapat 14 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan presentase 66.66% dan terdapat 7 anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan memperoleh presentase sebesar 33.33%; dan
- b. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 60.11 dengan kualifikasi cukup dan belum sesuai dengan target kriteria keberhasilan kelas yaitu ≥ 61 , maka akan dilakukan siklus II.

Pengamat 1,

Jember, 26 April 2016

Pengamat 2,

Retno Rafsanjani
120210205001

Yuni Asih
120210205082

D.7.a Hasil Observasi Perkembangan Emosional Siklus I

Lembar Observasi Perkembangan Emosional Anak

No	Nama	Penilaian Indikator Perkembangan Emosional Anak		Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		Berani	Kemandirian Anak			SB	B	C	K	Ya	Tidak
1.	Alif	3	3	6	75		√			√	
2.	Aisyah	3	3	6	75		√			√	
3.	Bagas	2	3	5	62.5		√			√	
4.	Gilang	1	1	2	25				√		√
5.	Resta	3	3	6	75		√			√	
6.	Devan	3	2	5	62.5		√			√	
7.	Fadhil	3	3	6	75		√			√	
8.	Felisha	2	2	4	50			√			√
9.	Adit	3	2	5	62.5		√			√	
10.	Gallant	3	4	7	87.5	√				√	
11.	Jovin	3	3	6	75		√			√	
12.	Risky	3	2	5	75		√			√	
13.	Kevindra	2	3	5	62.5		√			√	
14.	Najla	2	3	5	62.5		√			√	
15.	Imel	3	3	6	75		√			√	
16.	Caca	3	2	5	62.5		√			√	
17.	Rani	1	2	3	37.5			√			√
18.	Izam	3	4	7	87.5	√				√	
19.	Cahya	3	3	6	75		√			√	
20.	Yovi	3	2	5	62.5		√			√	
21.	Kevin	3	2	5	62.5		√			√	
22.	Nanda	3	3	6	75		√			√	
23.	Afril	3	3	6	75		√			√	
Jumlah				122	1656.5	2	18	2	1	20	3
Nilai rata-rata					72.02	Baik					
Presentase (%)						8.69	78.26	8.69	4.34	86.95	13.04

Alat Ukur Penilaian Perkembangan Emosional

Indikator kemampuan emosional	Skor	Kriteria Penilaian
Berani	1	Anak belum berani bermain dengan temannya
	2	Anak berani bermain dengan temannya dengan bimbingan guru
	3	Anak berani bermain dengan temannya
	4	Anak berani bermain dengan temannya dengan aktif
Kemandirian Anak	1	Anak belum bisa mandiri
	2	Anak bisa mandiri dengan bimbingan guru
	3	Anak bisa mandiri
	4	Anak mandiri dengan baik

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Kriteri Skor
Sangat Baik	75-100
Baik	51-75
Cukup	26-50
Kurang	0-25

Berdasarkan analisis data hasil observasi anak pada siklus I, diketahui nilai anak secara individu dan persentase ketuntasan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1) Nilai Anak

$$Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

Keterangan:

Pi = prestasi individu

Srt = skor rill tercapai

Si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 = konstanta

2) Persentase Ketuntasan

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi Relatif

F= frekuensi yang didapatkan

Fr= frekuensi total

100%= konstanta

3) Nilai rata-rata anak

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{1656.5}{23} = 72.02$$

M = mean

x = jumlah nilai anak

N = jumlah anak

Dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan dari kemampuan emosional melalui metode bercerita berbantuan media audio visual secara individu maupun klasikal, yaitu:

- c. Secara individu terdapat 20 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan presentase 86.95% dan terdapat 3anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan presentase sebesar 13.4%; dan
- d. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 72.02 dengan kualifikasi baik dan sesuai dengan target kriteria keberhasilan kelas yaitu ≥ 61 , untuk mendapatkan nilai yang lebih maksimal akan dilakukan siklus II.

Pengamat 1,

Jember, 26 April 2016

Pengamat 2,

Retno Rafsanjani.
120210205001

Yuni Asih
120210205082

D.8 Hasil Observasi Perkembangan Sosial dan Emosional Siklus II

D.8.a Hasil Observasi Perkembangan Sosial Siklus II

Lembar Observasi Perkembangan Sosial Anak

No	Nama	Penilaian Perkembangan Sosial Anak			Skor	Nilai	kualifikasi				ketuntasan	
		Mengikuti turan permainan	Kerja sama	Sportifitas anak			SB	B	C	K	Ya	Tidak
1.	Alif	4	2	3	9	75		√			√	
2.	Aisyah	3	4	4	11	91.66	√				√	
3.	Bagas	4	4	4	12	100	√				√	
4.	Gilang	2	2	2	6	50			√			√
5.	Resta	4	3	3	10	83.33	√				√	
6.	Devan	3	3	3	9	75		√			√	
7.	Fadhil	3	2	4	9	75		√			√	
8.	Felisha	3	3	3	9	75		√			√	
9.	Adit	3	3	3	9	75		√			√	
10.	Gallant	3	4	4	12	100	√				√	
11.	Jovin	4	4	2	10	83.33	√				√	
12.	Risky	4	3	3	10	83.33	√				√	
13.	Kevindra	3	4	2	9	75		√			√	
14.	Najla	3	4	4	11	91.66	√				√	
15.	Imel	4	3	4	11	91.66	√				√	
16.	Caca	4	4	2	10	83.33	√				√	
17.	Rani	2	2	2	6	50			√			√
18.	Izam	4	4	3	11	91.66	√				√	
19.	Cahya	3	3	3	9	75		√			√	
20.	Yovi	3	3	3	9	75		√			√	
21.	Kevin	3	2	3	8	66.66		√			√	
22.	Nanda	4	2	2	8	66.66		√			√	
23.	Afril	4	4	2	10	83.33	√				√	
Jumlah						1741.61	11	10	2	0	21	2
Nilai rata-rata						75.72	Baik					
Presentase (%)							47.82	43.47	8.69	0	91.30	8.69

Alat Ukur Penilaian Perkembangan Sosial Anak

Indikator kemampuan sosial	Skor	Kriteria Penilaian
Kerja sama	1	Anak belum mau bekerjasama
	2	Anak mampu bekerjasama dengan bantuan guru
	3	Anak mampu bekerjasama dengan baik
	4	Anak bekerjasama dengan sangat baik
Mengikuti aturan permainan	1	Anak anak belum mampu mengikuti aturan permainan
	2	Anak mau mengikuti aturan permainan dengan bimbingan guru
	3	Anak mau mengikuti aturan permainan
	4	Anak mau mengikuti aturan permainan dengan baik
Sportifitas Anak	1	Anak belum bisa bermain dengan sportif
	2	Anak bisa bermain dengan sportif dengan bimbingan guru
	3	Anak bisa bermain sportif
	4	Anak bisa bermain sportif dengan baik

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Kriteri Skor
Sangat Baik	75-100
Baik	51-75
Cukup	26-50
Kurang	0-25

Berdasarkan analisis data hasil observasi anak pada siklus II, diketahui nilai anak secara individu dan persentase ketuntasan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1) Nilai Anak

$$Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

Keterangan:

Pi = prestasi individu

Srt = skor rill tercapai

Si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 = konstanta

2) Persentase Ketuntasan

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

a. Persentase anak tuntas

$$fr = \frac{21}{23} \times 100\% = 91.30$$

b. Persentase anak tidak tuntas belajar

Fr = frekuensi Relatif

$$fr = \frac{2}{23} \times 100 \% = 8.69$$

F= frekuensi yang didapatkan

Fr= frekuensi total

100%= konstanta

3) Nilai rata-rata anak

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{1741.61}{23} = 75.72$$

M = mean

x = jumlah nilai anak

N = jumlah anak

Dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan kemampuan sosial melalui metode bercerita berbantuan media audio visual secara individu maupun klasikal, yaitu:

- a. Secara individu terdapat 21 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan presentase 91.30% dan terdapat 2 anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan presentase 8.69%; dan
- b. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 75.72 dengan kualifikasi baik sesuai dengan target kriteria keberhasilan kelas yaitu ≥ 61 , hal ini menunjukkan adanya peningkatan perkembangan sosial melalui metode bermain dengan permainan petak umpet.

Jember, 27 April 2016
 Pengamat 1, Pengamat 2,

Winda Neny
120210205066

Retno Rafsanjani
120210205001

D.8.a Hasil Observasi Perkembangan Emosional Siklus II

Lembar Observasi Perkembangan Emosional Anak

No	Nama	Penilaian Indikator Perkembangan Emosional Anak		Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		Berani	Kemandirian Anak			SB	B	C	K	Ya	Tidak
1.	Alif	4	3	7	87.5	√				√	
2.	Aisyah	4	3	7	87.5	√				√	
3.	Bagas	3	3	6	75		√			√	
4.	Gilang	2	2	4	50			√			√
5.	Resta	4	4	8	100	√				√	
6.	Devan	3	3	6	75		√			√	
7.	Fadhil	4	4	8	100	√				√	
8.	Felisha	3	3	6	75		√			√	
9.	Adit	3	4	7	87.5	√				√	
10.	Gallant	4	4	8	100	√				√	
11.	Jovin	4	4	8	100	√				√	
12.	Risky	3	3	6	75		√			√	
13.	Kevindra	4	3	7	87.5	√				√	
14.	Najla	3	3	6	75		√			√	
15.	Imel	3	4	7	87.5	√				√	
16.	Caca	4	3	7	87.5	√				√	
17.	Rani	2	2	4	50			√			√
18.	Izam	3	4	7	87.5	√				√	
19.	Cahya	4	3	7	87.5	√				√	
20.	Yovi	3	3	6	75		√			√	
21.	Kevin	2	4	6	75		√			√	
22.	Nanda	4	3	7	87.5	√				√	
23.	Afril	3	4	7	87.5	√				√	
Jumlah					1,900	14	7	2	0	21	2
Nilai rata-rata					82.60	Sangat Baik					
Presentase (%)						60.86	30.43	8.69	0	91.30	8.69

Alat Ukur Penilaian Perkembangan Emosional

Indikator kemampuan emosional	Skor	Kriteria Penilaian
Berani	1	Anak belum berani bermain dengan temannya
	2	Anak berani bermain dengan temannya dengan bimbingan guru
	3	Anak berani bermain dengan temannya
	4	Anak berani bermain dengan temannya dengan aktif
Kemandirian Anak	1	Anak belum bisa mandiri
	2	Anak bisa mandiri dengan bimbingan guru
	3	Anak bisa mandiri
	4	Anak mandiri dengan baik

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Kriteri Skor
Sangat Baik	75-100
Baik	51-75
Cukup	26-50
Kurang	0-25

Berdasarkan analisis data hasil observasi anak pada siklus I, diketahui nilai anak secara individu dan persentase ketuntasan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1) Nilai Anak

$$Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

Keterangan:

Pi = prestasi individu

Srt = skor rill tercapai

Si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 = konstanta

2) Persentase Ketuntasan

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi Relatif

F= frekuensi yang didapatkan

Fr= frekuensi total

100%= konstanta

3) Nilai rata-rata anak

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{1,900}{23} = 82.60$$

M = mean

x = jumlah nilai anak

N = jumlah anak

Dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan dari kemampuan emosional melalui metode bercerita berbantuan media audio visual secara individu maupun klasikal, yaitu:

- e. Secara individu terdapat 21 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan presentase 91.30% dan terdapat 2 anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan presentase sebesar 8.69%; dan
- f. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 82.60 dengan kualifikasi sangat baik dan sesuai dengan target kriteria keberhasilan kelas yaitu ≥ 61 , hal ini menunjukkan adanya peningkatan perkembangan emosional melalui metode bermain dengan permainan petak umpet.

Pengamat 1,

Jember, 27 April 2016

Pengamat 2,

Winda Neny
120210205066

Retno Rafsanjani
120210205001

D.9 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I

Lembar Observasi Aktivitas Anak

No.	Nama	Aspek Aktivitas Anak			Skor	Nilai Aktivitas anak	Kategori				
		Berdoa dengan baik	Menjawab Prtanyan guru	Mengikuti Aturan Permainan			SA	A	C	K	SK
1	Alif	2	3	2	7	77,7		√			
2	Aisyah	2	2	2	6	66,6		√			
3	Bagas	2	1	2	5	55,5			√		
4	Gilang	2	2	3	7	77,7		√			
5	Resta	2	2	2	6	66,6		√			
6	Devan	2	2	2	6	66,6		√			
7	Fadhil	2	3	2	7	77,7		√			
8	Felisha	1	2	2	5	55,5			√		
9	Adit	2	2	2	6	66,6		√			
10	Gallant	2	3	2	7	77,7		√			
11	Jovin	2	2	2	6	66,6		√			
12	Risky	2	2	2	6	66,6		√			
13	Kevindra	2	2	2	6	66,6		√			
14	Najla	2	1	2	5	55,5			√		
15	Imel	2	2	2	6	66,6		√			
16	Caca	3	2	3	8	88,8	√				
17	Rani	1	1	1	3	33,3				√	
18	Izam	2	2	3	7	77,7		√			
19	Cahya	2	2	2	6	66,6		√			
20	Yovi	2	2	2	6	66,6		√			
21	Kevin	2	2	2	6	66,6		√			
22	Nanda	2	2	2	6	66,6		√			
23	Afril	2	2	2	6	66,6		√			
Jumlah						1,554	1	18	3	1	0
Nilai rata-rata						67,56	Aktif				
Persentase (%)							4.34	78.26	13.04	4.34	0

1) Nilai aktivitas anak

$$Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

2) Nilai rata-rata aktivitas anak

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{1,554}{23} = 67.56$$

3) Perhitungan persentase anak berdasarkan kriteria

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

- a. Sangat Aktif $= \frac{1}{23} \times 100\% = 4.34$
 b. Aktif $= \frac{18}{23} \times 100\% = 78.26$
 c. Cukup $= \frac{3}{23} \times 100\% = 13.04$
 d. Kurang $= \frac{1}{23} \times 100\% = 4.34$
 e. Sangat Kurang $= \frac{0}{23} \times 100\% = 0$

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Kriteria skor
Sangat aktif	81-100
Aktif	61-80
Cukup aktif	41-60
Kurang aktif	21-40
Sangat kurang aktif	0-20

Berdasarkan hasil analisis data kegiatan anak dalam proses pembelajaran pada siklus I, menunjukkan nilai rata-rata keaktifan anak sebesar 67.56. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok A1 menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet pada siklus I masuk dalam kualifikasi Aktif.

Pengamat 1,

Jember, 26 April 2016

Pengamat 2,

Retno Rafsanjani
120210205001

Yuni Asih
120210205082

D.10 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II

Lembar Observasi Aktivitas Anak

No.	Nama	Aspek Aktivitas Anak			Skor	Nilai Aktivitas anak	Kategori				
		Berdoa dengan baik	Menjawab Prtanyan guru	Mengikuti Aturan Permainan			SA	A	C	K	SK
1	Alif	3	3	2	8	88,8	√				
2	Aisyah	2	2	3	7	77,7		√			
3	Bagas	2	2	2	6	66,6		√			
4	Gilang	3	2	3	8	88,8	√				
5	Resta	2	2	3	7	77,7		√			
6	Devan	2	2	3	7	77,7		√			
7	Fadhil	2	3	2	7	77,7		√			
8	Felisha	2	2	2	6	66,6		√			
9	Adit	2	2	3	7	77,7		√			
10	Gallant	2	3	3	8	88,8	√				
11	Jovin	2	2	3	7	77,7		√			
12	Risky	2	2	3	7	77,7		√			
13	Kevindra	3	2	3	8	88,8	√				
14	Najla	2	2	2	6	66,6		√			
15	Imel	3	2	3	8	88,8	√				
16	Caca	3	2	3	8	88,8	√				
17	Rani	2	1	2	5	55,5			√		
18	Izam	3	3	3	9	100	√				
19	Cahya	2	2	2	6	66,6		√			
20	Yovi	3	2	3	8	88,8	√				
21	Kevin	3	2	2	7	77,7		√			
22	Nanda	3	2	3	8	88,8	√				
23	Afril	3	2	3	8	88,8	√				
Jumlah						1842,7	10	12	1	0	0
Nilai rata-rata						80,11	Sangat Aktif				
Persentase (%)							43.47	52.17	4.34	0	0

1) Nilai aktivitas anak

$$Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

2) Nilai rata-rata aktivitas anak

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{1842,7}{23} = 80.11$$

3) Perhitungan persentase anak berdasarkan kriteria

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

- a. Sangat Aktif $= \frac{10}{23} \times 100\% = 43.47$
 b. Aktif $= \frac{12}{23} \times 100\% = 52.17$
 c. Cukup $= \frac{1}{23} \times 100\% = 4.34$
 d. Kurang $= \frac{0}{23} \times 100\% = 0$
 e. Sangat Kurang $= \frac{0}{23} \times 100\% = 0$

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Kriteria skor
Sangat aktif	81-100
Aktif	61-80
Cukup aktif	41-60
Kurang aktif	21-40
Sangat kurang aktif	0-20

Berdasarkan hasil analisis data kegiatan anak dalam proses pembelajaran pada siklus II, menunjukkan nilai rata-rata keaktifan anak sebesar 80.11. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok A1 menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan metode bermain dengan permainan petak umpet pada siklus II masuk dalam kualifikasi sangat aktif.

Pengamat 1,

Jember, 27 April 2016

Pengamat 2,

Winda Neny
120210205066

Retno Rafsanjani
120210205015



LAMPIRAN E. DOKUMENTASI**E.1 Profil Sekolah**

- | | | | |
|-----|--------------------------------------|---|--|
| 1. | Nama Lembaga | : | TK BINA ANAPRASA
NURIS |
| 2. | Jenis Program | : | Pendidikan TK |
| 3. | Tahun berdiri | : | 1988 |
| 4. | Alamat lengkap | : | |
| | Jalan | : | JlPangandaran 48 |
| | RT/RW/Dusun | : | |
| | Desa/Kelurahan | : | Antirogo |
| | Kecamatan | : | Sumpersari |
| | Kabupaten/Kota | : | Jember |
| | Propinsi | : | JawaTimur |
| 5. | Penanggung jawab
kelembagaan | : | |
| | Nama lengkap | : | KH. Muhyiddin
Abdusshomad |
| | Jabatan | : | Ketua Yayasan Nurul
Islam (NURIS) |
| | No. HP | : | 081332036436 |
| 6. | Penanggung jawab
Pengelola/Kepala | : | |
| | Nama Lengkap | : | Halimatus Sa'diyah S.Pd. |
| | Jabatan | : | Kepala Sekolah |
| | No. HP | : | 082140744978 |
| 7. | Ijin Kelembagaan/Yayasan | : | |
| | Dikeluarkan oleh | : | Dinas Pendidikan |
| | Nomor | : | 421.1/510/413/2014 |
| | Tgl/bulan/tahun | : | 05/02/2014 |
| 8. | NPWP Lembaga | : | |
| | Nomor | : | 03.181.088.0.626.000 |
| | Nama Lembaga yang
tertera di NPWP | : | TK BINA ANAPRASA
NURIS |
| 9. | Rekening Bank An.
Lembaga | : | |
| 10. | Nama Bank | : | BRI |
| 11. | No. Rekening | : | 6213-01-004939-53-5 |
| | | : | TK BINA ANAPRASA |
| 12. | Nama Lembaga yang ada
di Rekening | : | NURIS ANTIROGO
SUMBERSARI –
JEMBER |
| 13. | Alamat | : | Jl Pangandaran 48
Antirogo – Jember |

E.2 Daftar Nama Guru TK Bina Anaprasa NURIS

Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Jabatan
Halimatus Sa'diyah, S.Pd	Jember, 6 April 1966	SI PAUD	Kepala Sekolah
Uswatun Hasanah	Jember, 25 Desember 1971	PGAN	Guru
Rukmiati, S.Pd	Jember, 08 Juni 1975	SI PAUD	Guru
Supiana	Jember, 23 Juni 1969	PGAN	Guru
Wiwien H.P,S.P,S.Pd	Jember, 11 Mei 1971	SI PAUD	Guru
Mamnunah	Jember, 2 September 1983	SMK	Guru
Anita Dewi, A.Md	Jember, 5 Desember 1983	D III Ekonomi	Administrasi Keuangan

E.3 Daftar Nama Anak Kelompok A1 TK Bina Anaprasa NURIS

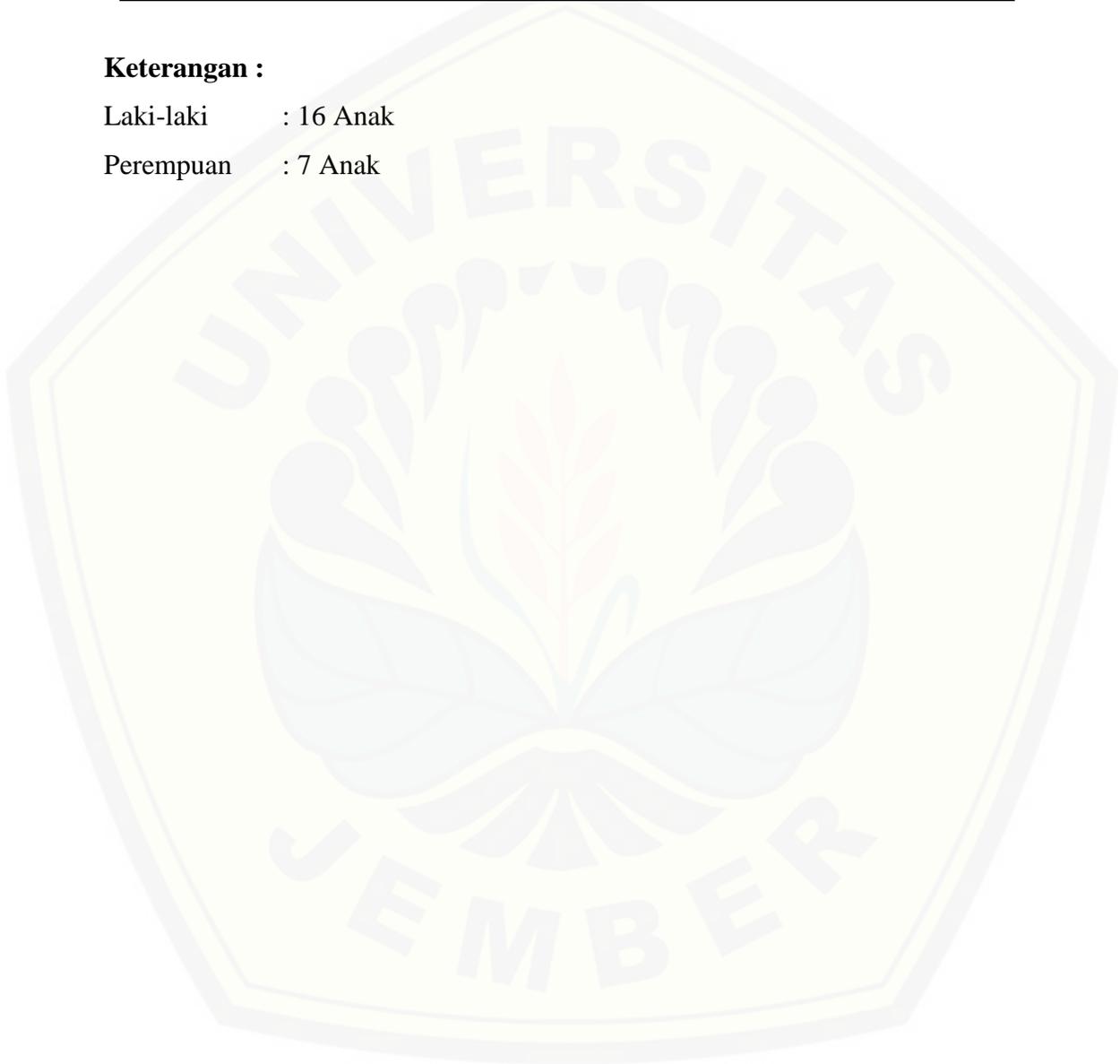
no	Namasiswa	Jenis Kelamin		Tempat, tanggal lahir
		L	P	
1	Alif Ramadhani	1		Jember, 27 Agustus 2010
2	Aisyah Firatul		1	Jember, 12 April 2011
3	Alif Bagaskara	1		Jember, 23 November 2010
4	Ananda Aditya Gilang	1		Jember, 7 April 2011
5	Claresta Azalya F		1	Jember, 1 Januari 2011
6	Devan Dwi A	1		Jember, 28 Oktober 2010
7	Fadhi Narendra	1		Jember, 30 Maret 2011
8	Fellisha Dzakiaturrafifah		1	Jember, 8 April 2011
9	Ghazy Aditya	1		Blitar, 12 Agustus 2010
10	Gallant Azka	1		Jember, 14 Maret 2011
11	M. Jovin Jaelani	1		Jember, 9 Juli 2010
12	M. Dava Rizkiansyah	1		Jember, 23 Desember 2010
13	Kevindra	1		Jember, 15 September 2010
14	Najla Mifzal	1		Jember, 8 November 2010
15	Safa Febriana Imelda		1	Jember, 3 Februari 2011
16	Siza Putri Balqis		1	Jember, 26 November 2011
17	Syabita Fajrani		1	Jember, 3 Oktober 2010
18	Syami Azizam	1		Jember, 4 April 2011
19	Prabu Cahya	1		Jember, 12 Agustus 2010
20	Yoviansyah	1		Banyuwangi, 6 Februari 2011
21	Kevin Ramadhani	1		Jember, 13 Mei 2009

no	Namasiswa	Jeniskelamin		Tempat, tanggalahir
		L	P	
22	AnandaFira		1	Jember 26 Maret 2011
23	Afriliansyah	1		Jember, 30 Juni 2011

Keterangan :

Laki-laki : 16 Anak

Perempuan : 7 Anak



E.4 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Sebelum Tindakan

KELOMPOK : A
 SMT/ MINGGU : I/8
 HARI/TGL : Senin, 05 Oktober 2015
 TEMA : Kebutuhanku
 SUB TEMA : Makanan dan Minuman
 WAKTU : 07.30- 10.30/ 180 MENIT

INDIKATOR	LANGKAH PEMBELAJARAN	MEDIA YANG DIGUNAKAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai Agama dan Moral <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan hari-hari besar agama (MA.4) ▪ Fisik Motorik <ul style="list-style-type: none"> - Lari bervariasi (Fsk.8) ▪ Kognitif <ul style="list-style-type: none"> - Bermain dengan berbagai alat sebagai pengganti benda sebenarnya (Kog.3) ▪ Bahasa <ul style="list-style-type: none"> - Menunjuk gambar-gambar yang berkaitan dengan kata sifat (Bhs.5) ▪ Sosial Emosional <ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti aturan permainan (Sos.14) 	<p>⌘ PEMBUKAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Senam - Masuk Kelas - Menanyakan kabar anak setelah hari libur - Melakukan observasi anak yang mau berpisah dengan ibunya tanpa menangis - Mengucapkan salam - Do'a sebelum belajar - Menanyakan kepada anak satu persatu hari-hari besar agama - Melakukan lari bervariasi (lari lurus dan zigzag) <p>⌘ INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membedakan gambar buah yang berkulit halus dan kasar - Mengaji <p>⌘ ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Do'a sebelum makan - Bermain bebas <p>⌘ PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> - Do'a sesudah makan - Bercerita 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Qiro'ati Jilid 1 ✓ Lembar kerja ✓ Buku cerita ✓ Macam-macam gambar buah

	<ul style="list-style-type: none">- Bermain bebas dengan menggunakan kaleng yang berisi batu- Evaluasi kegiatan- Do'a sesudah belajar- Pulang	
--	--	--

Mengetahui,
Kepala TK BinaAnaprasa NURIS

Guru Kelompok A1

(Halimatus Sya'diyah S.Pd)

(Uswatun H)

E.5 Data Perkembangan Sosial dan Emosional Anak (Sebelum Tindakan)**Lembar Penilaian Perkembangan Sosial Anak Kelompok A1****TK Bina Anaprasa NURIS**

No.	Nama	Kriteria Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1.	Alif Ramadhani		√			
2.	Aisyah Firatul				√	
3.	Alif Bagaskara		√			
4.	Ananda Aditya Gilang				√	
5.	Claresta Azalya F		√			
6.	Devan Dwi A			√		
7.	Fadhi INarendra				√	
8.	Fellisha Dzakiaturrafifah		√			
9.	Ghazy Aditya			√		
10.	Gallant Azka			√		
11.	M. Jovin Jaelani		√			
12.	M. Dava Rizkiansyah			√		
13.	Kevindra				√	
14.	Najla Mifzal				√	
15.	Safa Febriana Imelda				√	
16.	Siza PutriBalqis			√		
17.	Syabita Fajrani			√		
18.	Syamil Azizam				√	
19.	Prabu Cahya			√		
20.	Yoviansyah		√			
21.	Kevin Ramadhani			√		
22.	Ananda Fira		√			
23.	Afriliansyah				√	
Jumlah		0	7	8	8	0
Persentase (%)		0	30.43	34.78	34.78	0

Kesimpulan:

Berdasarkan data dokumentasi tentang penilaian kemampuan sosial anak menunjukkan bahwa kelompok A1 dari 23 anak, 7 orang atau 30.43% menunjukkan kategori baik, 8 orang atau 34.78% menunjukkan kategori cukup, 8 orang atau 34.78% menunjukkan kategori kurang, sehingga dilakukan tindakan pada siklus I agar kemampuan sosial anak meningkat.

Mengetahui,

Kepala TK Bina Anaprasa NURIS

Guru Kelompok A1

Halimatus Sya'diyah S.Pd.

Uswatun Hasanah

Lembar Penilaian Perkembangan Emosional Anak Kelompok A1
TK Bina Anaprasa NURIS

No.	Nama	Kriteria Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1.	Alif Ramadhani		√			
2.	Aisyah Firatul				√	
3.	Alif Bagaskara		√			
4.	Ananda Aditya Gilang				√	
5.	Claresta Azalya F		√			
6.	Devan Dwi A			√		
7.	Fadhil Narendra				√	
8.	Fellisha Dzakiaturrafifah		√			
9.	Ghazy Aditya			√		
10.	Gallant Azka			√		
11.	M. Jovin Jaelani	√				
12.	M. Dava Rizkiansyah			√		
13.	Kevindra				√	
14.	Najla Mifzal				√	
15.	Safa Febriana Imelda				√	
16.	Siza Putri Balqis			√		
17.	Syabita Fajrani			√		
18.	Syamil Azizam				√	
19.	Prabu Cahya			√		
20.	Yoviansyah		√			
21.	Kevin Ramadhani			√		
22.	Ananda Fira		√			
23.	Afriliansyah				√	
Jumlah		1	6	8	8	0
Persentase (%)		4.34	26.08	34.78	34.78	0

Kesimpulan:

Berdasarkan data dokumentasi tentang penilaian kemampuan emosional anak menunjukkan bahwa kelompok A1 dari 23 anak, 1 orang atau 4.34 % menunjukkan kategori sangat baik, 6 orang atau 26.08% menunjukkan kategori baik, 8 orang atau 34.78% menunjukkan kategori cukup, 8 orang atau 34.78 % menunjukkan kategori kurang, sehingga dilakukan tindakan pada siklus I agar kemampuan emosional anak meningkat.

Mengetahui,

Kepala TK Bina Anaprasa NURIS

Guru Kelompok A1

Halimatus Sya'diyah S.Pd.

Uswatun Hasanah

LAMPIRAN F. RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) Sesudah Tindakan

Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus I

RENCANA KEGIATAN HARIAN TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

TK BINA ANAPRASA NURIS JEMBER

KELOMPOK A1

Kelompok : A1
 Semester/ Minggu : II/
 Hari/ TGL : 26 April 2016
 Tema : Rekreasi
 Sub Tema :Pesisir
 Alokasi Waktu : 07.30-10.30/ 180 Menit

1. Pembukaan

- a. Salam pagihari : Menyambut kedatangan setiap anak dengan rasa kasih sayang dan senyuman
- b. Ikrar dan berdoa : anak dan guru melakukan kegiatan berdoa bersama
- c. Jurnal pagi : menanyakan situasi dan kondisi anak, menggerakkan badan dan bernyanyi dan membicarakan kegiatan yang akan dilakukan

2. Inti

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Pengalaman belajar dan urutan kegiatan		Penilaian
		Materi	Metode	Media	Guru	Anak	
Menyebutkan ciptaan tuhan (M.A 1)	Anak mampu menyebutkan macam-macam ciptaan tuhan Setelah guru memberikan penjelasan		Bercakap-cakap	Gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan macam-macam ciptaan tuhan • Guru menunjukan gambar ciptaan tuhan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mendengarkan guru saat guru menjelaskan • Anak memperhatikan guru saat menerangkan 	Observasi
Anak dapat menjawab pertanyaan: apa, siapa, di mana (Bhs. 8)	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang permainan petak umpet	Aturan dan cara bermain petak umpet	Bercakap-cakap		<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan tanya jawab dengan anak mengenai permainan petak umpet 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menjawab pertanyaan guru 	Observasi

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Pengalaman belajar dan urutan kegiatan		Penilaian
		Materi	Metode	Media	Guru	Anak	
					<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan tentang aturan permainan petak umpet 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mendengarkan guru saat guru menjelaskan 	
Mengenal lambang bilangan (K. 25)	Anak mampu berhitung 1-10 Setelah guru memberi contoh	Aturan permainan petak umpet	Demonstrasi & praktek langsung		<ul style="list-style-type: none"> Guru mencontohkan kepada anak untuk menghitung 1-10 ketika teman yang lain akan bersembunyi Guru memulai permainan petak umpet 	<ul style="list-style-type: none"> Anak memperhatikan guru saat mencontohkan Anak melakukan permainan petak umpet 	Observasi
Lari bervariasi (F.8)	Anak dapat melakukan gerakan lari bervariasi dalam permainan petak umpet	Bermain petak umpet	Praktek langsung		<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan permainan dengan anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> Anak melakukan kegiatan bermain sesuai dengan waktu yang ditentukan 	Unjuk kerja
Mengikuti aturan permainan (Sosemos. 14)	Setelah guru menjelaskan anak mampu melakukan kegiatan bermain sesuai dengan penjelasan guru	Bermain petak umpet	Praktek langsung		<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan observasi terhadap anak saat anak melakukan permainan petak umpet dan sekaligus menjadi wasit dalam proses permainan 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengikuti kegiatan bermain sesuai aturan permainan 	Observasi

3. Penutup

- a. Jurnal siang : Review kegiatan satu hari, umpan balik dan memberikan informasi mengenai kegiatan kegiatan yang akan dilakukan esok hari untuk memotivasi anak
- b. Berdoa sebelum pulangserta salam perpisahan kepada guru dan teman

Guru Kelompok A1,

Uswatun hasan

Jember,

Peneliti

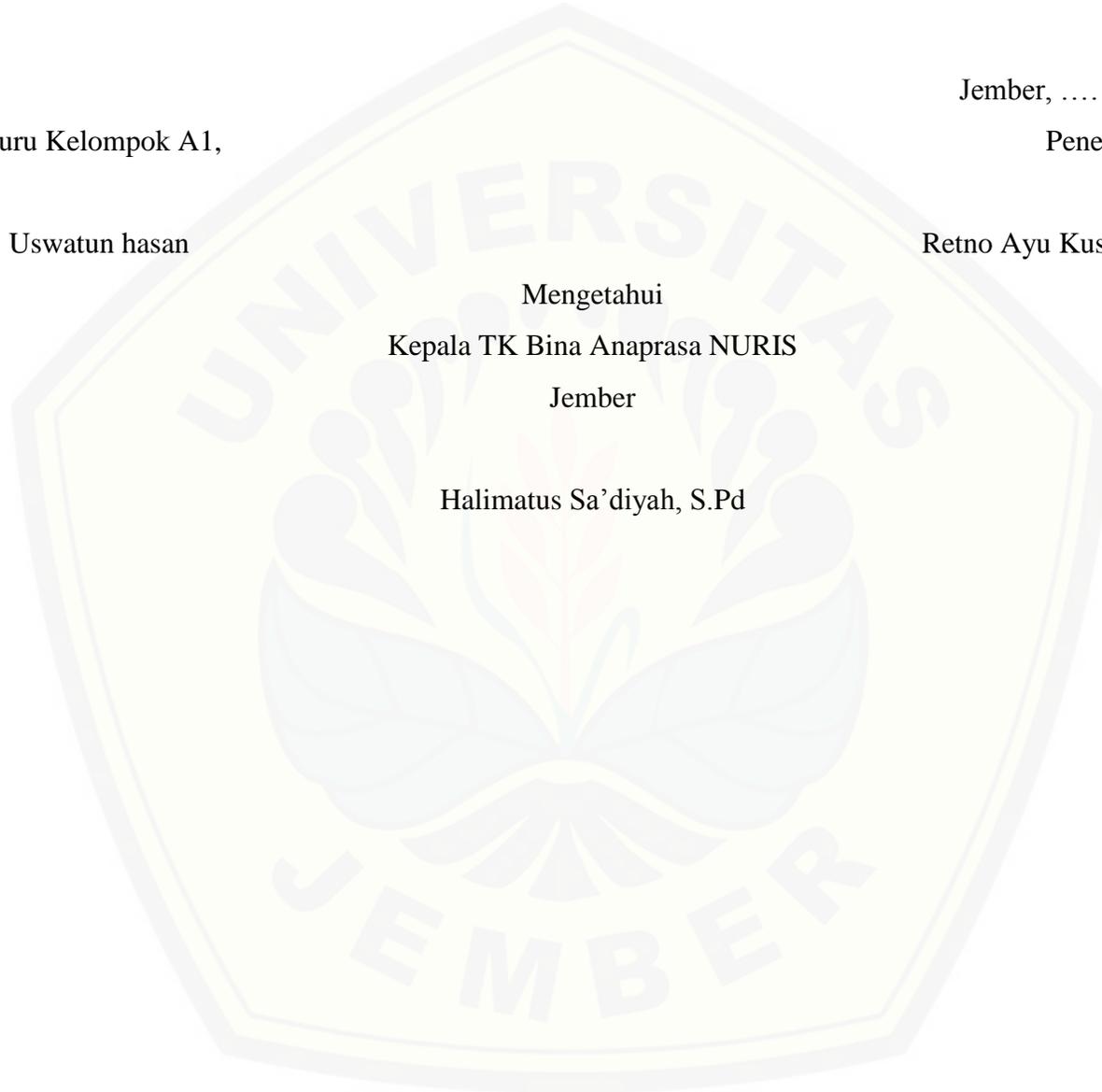
Retno Ayu KusumaWardani

Mengetahui

Kepala TK Bina Anaprasa NURIS

Jember

Halimatus Sa'diyah, S.Pd



Rencana Kegiatan Harian (RKH) SiklusII

RENCANA KEGIATAN HARIAN TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

TK BINA ANAPRASA NURIS JEMBER

KELOMPOK A1

Kelompok : A1
 Semester/ Minggu : II/
 Hari/ TGL : 27 April 2016
 Tema : Rekreasi
 Sub Tema :Pesisir
 AlokasiWaktu : 07.30-10.30/ 180 Menit

1. Pembukaan

- d. Salam pagi hari : Menyambut kedatangan setiap anak dengan rasa kasih sayang dan senyuman
- e. Ikrar dan berdoa : anak dan guru melakukan kegiatan berdoa bersama
- f. Jurnal pagi : menanyakan situasi dan kondisi anak, menggerakkan badan dan bernyanyi dan membicarakan kegiatan yang akan dilakukan

2. Inti

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Pengalaman belajar dan urutan kegiatan		Penilaian
		Materi	Metode	Media	Guru	Anak	
Menyebutkan ciptaan tuhan (M.A 1)	Anak mampu menyebutkan macam-macam ciptaan tuhan Setelah guru memberikan penjelasan		Bercakap-cakap	Gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan macam-macam ciptaan tuhan • Guru menunjukan gambar ciptaan tuhan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mendengarkan guru saat guru menjelaskan • Anak memperhatikan guru saat menerangkan 	Observasi
Anak dapat menjawab pertanyaan: apa, siapa, di mana (Bhs. 8)	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang permainan petak umpet	Aturan dan cara bermain petak umpet	Bercakap-cakap		<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan tanya jawab dengan anak mengenai permainan petak umpet • Guru menjelaskan tentang aturan permainan petak umpet 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menjawab pertanyaan guru • Anak mendengarkan guru saat guru menjelaskan 	Observasi

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Pengalaman belajar dan urutan kegiatan		Penilaian
		Materi	Metode	Media	Guru	Anak	
Mengenal lambang bilangan (K. 25)	Anak mampu berhitung 1-10 Setelah guru memberi contoh	Aturan permainan petak umpet	Demontrasi & praktek langsung		<ul style="list-style-type: none"> Guru mencontohkan kepada anak untuk menghitung 1-10 ketika teman yang lain akan bersembunyi 	<ul style="list-style-type: none"> Anak memperhatikan guru saat mencontohkan 	Observasi
Lari bervariasi (F.8)	Anak dapat melakukan gerakan lari bervariasi dalam permainan petak umpet	Bermain petak umpet	Praktek langsung		<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi anak menjadi dua kelompok, untuk kelompok yang pertama guru mengajak anak bermain di halaman sekolah sampai waktu yang ditentukan, dan kelompok kedua tetap di dalam kelas untuk mengerjakan tugas, begitupun sebaliknya Guru memulai permainan petak umpet 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengikuti aturan yang diberikan guru Anak melakukan kegiatan bermain sesuai dengan waktu yang ditentukan 	Unjuk kerja
Mengikuti aturan permainan (Sosemos. 14)	Setelah guru menjelaskan anak mampu melakukan kegiatan bermain sesuai dengan penjelasan guru	Bermain petak umpet	Praktek langsung		<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan observas iterhadap anak saat anak melakukan permainan petak umpet dan sekaligus menjadi wasit dalam proses permainan 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengikuti kegiatan bermain sesuai aturan permainan 	Observasi

3. Penutup

- c. Jurnal siang : Review kegiatan satu hari, umpan balik dan memberikan informasi mengenai kegiatan kegiatan yang akan dilakukan esok hari untuk memotivasi anak

d. Berdoa sebelum pulang serta salam perpisahan kepada guru dan teman

Jember,

Guru Kelompok A1,

Peneliti

Uswatun hasan

Retno Ayu KusumaWardani

Mengetahui

Kepala TK Bina Anaprasa NURIS

Jember

Halimatus Sa'diyah, S.Pd

LAMPIRAN G. FOTO PELAKSANAAN TINDAKAN

I.1 Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus I



Gambar 1. Anak saat melakukan Hom Pimpa



Gambar 2. Anak menentukan siapa yang menang dan yang kalah



Gambar 3. Anak yang kalah sedang berjaga



Gambar 4. Anak berlari mencari tempat sembunyi



Gambar 5. Anak sedang bersembunyi



Gambar 6. Guru menentukan siapa yang akan jadi calon pemain selanjutnya

LAMPIRAN G. FOTO PELAKSANAAN TINDAKAN

1.2 Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus II



Gambar 1. Guru menjelaskan aturan dan cara-cara bermain petak umpet



Gambar 2. Guru mengajak anak melakukan Hom Pimpa



Gambar 3. Anak menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah



Gambar 4. Anak yang kalah berjaga



Gambar 5. Anak sedang berlari mencari tempat persembunyian



Gambar 6. Anak sedang bersembunyi



Gambar 7. Guru menentukan siapa yang akan jadi calon pemain selanjutnya

JEMBER

LAMPIRAN H.

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI PEMBIMBING I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
 Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-334988
 Laman: www.fkip.unj.ac.id

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI
PEMBIMBING I

Nama Mahasiswa : Retno Ayu Kusuma Wardani
 NIM : 120210205092
 Jurusan / Program Studi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Pada Anak Kelompok A Melalui Permainan Pesak Umpet di TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama Dosen Pembimbing I : Dra. Hj. Khutobah, M. Pd.
 Nama Dosen Pembimbing II : Dr. Nanik Yulianti, M. Pd.

No.	Hari / Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Dosen
1	Rabu, 11-11-2015	Matrik	<i>[Signature]</i>
2	Kamis, 12-11-2015	Revisi Matrik ,	<i>[Signature]</i>
3	Jum'at, 18-12-2015	Bab I	<i>[Signature]</i>
4	Jum'at, 15-01-2016	Revisi bab I ,	<i>[Signature]</i>
5	Senin, 14-03-2016	Bab II - III ,	<i>[Signature]</i>
6	Senin, 28-03-2016	Lampiran ,	<i>[Signature]</i>
7	Rabu, 30-03-2016	dll Seminar	<i>[Signature]</i>
8	Jum'at, 29-04-2016	Bab 4 - 5	<i>[Signature]</i>
9	Selasa, 03-05-2016	Resipitensi	<i>[Signature]</i>
		<i>acc Ujirin</i>	<i>[Signature]</i>

Mengetahui,
 Ketua Komisi Bimbingan
[Signature]
 Dr. Nanik Yulianti, M. Pd.
 NIP 19610729198822001

LAMPIRAN H.

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI PEMBIMBING II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
 Telepon: 0331-334988, 330738 Faks: 0331-334988
 Laman: www.fkip.unej.ac.id

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI
PEMBIMBING II

Nama Mahasiswa : Retno Ayu Kusuma Wardani
 NIM : 120210205092
 Jurusan / Program Studi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Pada Anak Kelompok A Melalui Permainan Petak Umpet di TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama Dosen Pembimbing I : Dra. Hj. Khutobah, M. Pd.
 Nama Dosen Pembimbing II : Dr. Nanik Yuliati, M. Pd.

No.	Hari / Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Dosen
1	Jumat, 22-01-2016	Matrik, Bab 1	
2	Rabu, 23-03-2016	Bab I, II, III	
3	Senin, 28-03-2016	Lampiran	
4	Rabu, 30-03-2016	Lampiran	
5	Kamis, 31-03-2016	Lampiran	
6	Jumat, 29-04-2016	Bab 4-5	
7	Senin, 02-05-2016	Lampiran	
8	Selasa, 03-05-2016	Lampiran	
9	Rabu, 04-05-2016	Lampiran	

Mengetahui,
 Ketua Komisi Bimbingan

 Dr. Nanik Yuliati, M. Pd.
 NIP 19610729198822001

LAMPIRAN I. SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

18 APR 2016

Nomor : 2712/UN25.1.5/LT/2016
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala TK Bina Anaprasa NURIS
Antirigo - Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Retno Ayu Kusuma Wardani
NIM : 120210205092
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Pada Anak Kelompok A1 Melalui Permainan Petak Umpet di TK Bina Anaprasa NURIS Jember Tahun Pelajaran 2015/2016" di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Dr. Sekarman, M. Pd.
NIP 19640123 1998812 1 001

LAMPIRAN J. DAFTAR RIWAYAT HIDUP**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****1. Identitas Diri**

Nama : Retno Ayu Kusuma Wardani
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 18 April 1993
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Nama Ayah : Edi Khamdani
 Nama Ibu : Sulis Setiyowati
 Alamat : RT 01/RW 01 Desa Karetan Kecamatan Puger
 Kabupaten Jember.
 Email : Retno1423@gmail.com

2. Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1	TK Muslimat NU Dewi Masyitoh	1999	Jember
2	SD Negri Grenden VI	2005	Jember
3	SMP Negri 02 Puger	2008	Jember
4	SMK Negri 03 Jember	2011	Jember