



**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK  
KELOMPOK AI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
(BALAP KARUNG, KELERENG DAN LOMPAT TALI)  
DI TK DHARMA INDRIA II SUMBERSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

Oleh

**Tsalitsatul Mas'udah**

**NIM 120210205014**

**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 AI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
(BALAP KARUNG, KELERENG DAN LOMPAT TALI)  
DI TK DHARMA INDRIA II SUMBERSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

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

**SKRIPSI**

Oleh

**Tsalitsatul Mas'udah**

**NIM 120210205014**

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

**PERSETUJUAN**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK  
KELOMPOK AI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
(BALAP KARUNG, KELERENG DAN LOMPAT TALI)  
DI TK DHARMA INDRIA II SUMBERSARI JEMBER  
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 Mahasiswa : Tsalitsatul Mas'udah**  
**NIM : 120210205014**  
**Angkatan : 2012**  
**Daerah Asal : Lamongan**  
**Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 14 Mei 1994**  
**Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1 PG-PAUD**

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.**

NIP.19550813 198103 1 003

**Dra. Khutobah, M.Pd.**

NIP.19561003 198212 2 001

**PENGESAHAN**

Skripsi ini berjudul “Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok AI Melalui Permainan Tradisional (Balap karung, Lompat tali dan Kelereng) di TK Dharma Indria II Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari/Tanggal : Senin/30 Mei 2016

Jam : 08.00 – 09.00 WIB

Tempat : Ruang 35 H 109 Gedung 3 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

**Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.**

NIP.19610729 198802 2 001  
Anggota I,

**Dra. Khutobah, M.Pd.**

NIP.19561003 198212 2 001  
Anggota II,

**Drs. Svarifuddin, M.Pd.**

NIP: 19590520 198602 1 001

**Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.**

NIP.19550813 198103 1 003

Mengesahkan,

Dekan FKIP Universitas Jember

**Prof. Dr. Sunardi, M.Pd**

NIP 19540501 198303 1 005

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Taufiq, serta Hidayah-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Tidak lupa sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda besar Nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan jalan yang lurus. Karya ilmiah ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku ayahanda Asfandi dan ibunda tercinta Mahsunah atas segala doa, semangat, materi, dan kasih sayang yang telah diberikan kepada saya selama ini;
2. Keluarga besarku, terima kasih atas do'a, motivasi, materi, dan dukungan yang selama ini diberikan kepada saya selama ini;
3. Para guru dan dosen mulai dari Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi yang telah membimbing, mendidik, dan memberikan pendidikan yang bermanfaat di dunia dan di akhirat nanti;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

## MOTTO

Ketika Anda memiliki rasa percaya diri, maka Anda akan tahu bagaimana caranya harus hidup.

(Johann Wolfgang von Goethe)<sup>1</sup>

Tindakan dan perasaan berjalan beriringan, dan dengan mengatur tindakan, kita secara langsung mengatur perasaan.

(William James)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Minerva, T. 2010. *Koleksi Terbaik Kata-kata Bijak Membangun Pribadi Lebih Positif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

<sup>2</sup> Minerva, T. 2010. *Koleksi Terbaik Kata-kata Bijak Membangun Pribadi Lebih Positif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tsalitsatul Mas'udah

NIM : 120210205014

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok AI Melalui Permainan Tradisional (Balap karung, Lompat tali dan Kelereng) di TK Dharma Indria II Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali kutipan yang saya sudah sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab penuh atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 14 Mei 2016

Tsalitsatul Mas'udah

NIM 120210205014



**SKRIPSI**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK  
KELOMPOK AI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
(BALAP KARUNG, KELERENG DAN LOMPAT TALI)  
DI TK DHARMA INDRIA II SUMBERSARI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh:  
Tsalitsatul Mas'udah  
NIM 120210205014

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Drs. Misno A. Lathif, M.Pd  
Dosen Pembimbing II : Dra. Khutobah, M.Pd



## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Swt atas segala Rahmat, Taufiq, serta Hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok AI Melalui Permainan Tradisional (Balap karung, Lompat tali dan Kelereng) di TK Dharma Indria II Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, ingin menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak sebagai berikut.

1. Dirjen Dikti, atas beasiswa yang telah diberikan selama perkuliahan;
2. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember
3. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan selaku dosen pembahas;
5. Dra.Khutobah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Jember serta sebagai Dosen Pembimbing Akademik (DPA) dan dosen pembimbing II;
6. Drs. Misno A. Lathif, M.Pd selaku dosen pembimbing I;
7. Drs. Syarifuddin, M.Pd selaku dosen penguji;
8. Seluruh dosen Program Studi PG-PAUD Universitas Jember;
9. Bapak Mursyid, selaku pengelola program studi PG PAUD
10. Kepala Sekolah, seluruh guru, dan anak-anak kelompok AI TK Dharma Indria II Sumbersari Jember;
11. Ayah Asfandi dan Ibunda tercinta Mahsunah;
12. Saudaraku Nur Qomariyah, Moh. Mahrus, Muhimmatul Afiyah, Moh. Nasikhuddin, Moh. Thoriqul Ihsan dan Moh. Aflah Al Faruq;

13. Keluarga besarku Bani Haji Shofwan, yang telah memberiku semangat, motivasi dan materi;
14. Keluargaku UKM Teater Tiang FKIP Universitas Jember, Ramang, Tacik, Isnein, Zuhris, Lisa, Leli dan Fauzan, terima kasih atas pengalaman organisasi dan rasa kekeluargaannya, semoga ilmu yang ku dapatkan dapat berguna;
15. Keluarga Villa Brantas XXI No 183, Mbak Rina, Inayah, Iin, Cetar, lisa, dita, terima kasih telah menjadi saudara selama 2 tahun terakhir ini;
16. Teman-teman KKMT 2012, Umud, Puji, Dewi, Cendikia, Triya, Suci, Windri, lisa dan Ariza;
17. Teman-teman seperjuangan Anna Rahman, Fida, Merinda, Dewi, Yanti, Hanum;
18. Teman-teman mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012;
19. Saudaraku di jember Lisabet dan Lucy, terima kasih atas segala bantuan dan kerjasama yang telah diberikan.
20. Teman-teman alumni RM, Imas, Nisa, Yuli, Ji'un, Izuddin, Mufid, Taqin, Emi, di Jember;
21. Dan semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi yang mereka berikan mendapatkan balasan dari Allah Swt. Saya menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari berbagai kekurangan. Berkenaan dengan hal tersebut, dengan kerendahan hati saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya akademisi di lingkungan Universitas Jember tercinta.

Jember, 14 Mei 2016

Penulis

## RINGKASAN

**Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok AI Melalui Permainan Tradisional (Balap karung, Lompat tali dan Kelereng) di TK Dharma Indria II Sumebrsari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.** Tsalitsatul Mas'udah; 120210205014; 75 halaman; Program Studi S1 PG-PAUD; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kemampuan sosial dan emosional merupakan kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan sesama teman. Anak kelompok AI seharusnya sudah mampu bersosialisasi, berbagi, bekerjasama dan tidak bergantung kepada orangtua. Selain itu anak juga seharusnya sudah mampu mengendalikan perasaannya terhadap temannya, anak bisa merasa gembira jika sedang bermain bersama temannya dan anak tidak merasa cemburu dengan temannya yang lebih baik dari dirinya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi di TK Dharma Indria II Sumebrsari Jember ditemukan bahwa kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang melatarbelakanginya, yaitu anak masih merasa malu dan tidak mau bersosialisasi dengan teman dan gurunya sehingga anak hanya bergantung pada orang tuanya. Penyebab yang lain adalah masih ada anak yang tiba-tiba menangis dan marah ketika pembelajaran berlangsung, sehingga bisa mengganggu proses pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan sebuah perbaikan untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II Sumebrsari Jember yaitu dengan menerapkan permainan tradisional (balap karung, lompat tali dan kelereng). Permainan tradisional dipilih karena dengan permainan tradisional anak bisa belajar untuk bersosialisasi, bekerjasama, dan berbagi dengan sesama temannya. Dengan bermain anak bisa merasa gembira, sehingga kemampuan sosial dan emosional anak dapat meningkat dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimanakah penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan

kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI di TK Dharma Indria II sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?, 2) bagaimanakah peningkatan kemampuan sosial anak kelompok AI melalui permainan tradisional (balap karung, lompat tali dan kelereng) di TK Dharma Indria II Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016? dan 3) bagaimanakah peningkatan kemampuan emosional anak kelompok AI melalui permainan tradisional (balap karung, lompat tali dan kelereng) di TK Dharma Indria II Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?.

Tujuan penelitian adalah: 1) mendeskripsikan penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok AI di TK Dharma Indria II Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. 2) meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok AI melalui permainan tradisional (balap karung, lompat tali dan kelereng) di TK Dharma Indria II Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. 3) meningkatkan kemampuan emosional anak kelompok AI melalui permainan tradisional (balap karung, lompat tali dan kelereng) di TK Dharma Indria II Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 4 tahap tindakan. Subjek penelitian adalah anak kelompok AI TK Dharma Indria II Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian dilakukan pada semester genap. Penelitian ini menggunakan penerapan permainan tradisional (balap karung, lompat tali dan kelereng) dilakukan dalam 2 siklus.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional (balap karung, lompat tali dan kelereng) dapat meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II Sumpersari Jember. Nilai rata-rata hasil tes unjuk kerja pada siklus I kemampuan sosial mencapai 68 dan pada siklus II 79, sedangkan kemampuan emosionalnya pada siklus I 73 dan pada siklus II 77. Saran bagi guru kelompok AI, hendaknya menerapkan permainan tradisional agar kemampuan sosial dan emosional anak meningkat secara berkelanjutan. Bagi kepala sekolah, hendaknya memberi dukungan dan memfasilitasi segala kebutuhan pembelajaran.

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	vii
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	ix
<b>RINGKASAN</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xix
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	6
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	6
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
<b>2.1 Perkembangan Kemampuan Sosial</b> .....	9
2.1.1 Pengertian Sosial.....	9
2.1.2 Karakteristik dan Ciri Perkembangan Sosial Anak .....	10
2.1.3 Pola-pola Perilaku Sosial Anak .....	11



2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi dan Menghambat Perkembangan Sosial Anak.....	12
<b>2.2 Perkembangan Kemampuan Emosional .....</b>	<b>13</b>
2.2.1 Pengertian Emosi .....	13
2.2.2 Karakteristik dan Ciri Emosi Anak .....	14
2.2.3 Pola-pola Emosi Anak.....	15
2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi Anak.....	16
<b>2.3 Bermain dan Permainan .....</b>	<b>17</b>
2.3.1 Pengertian Bermain.....	17
2.3.2 Jenis - jenis Bermain .....	18
2.3.3 Manfaat dan Fungsi Bermain .....	19
2.3.4 Permainan Anak.....	21
<b>2.4 Permainan Tradisional .....</b>	<b>22</b>
2.4.1 Hakikat Permainan Tradisional .....	22
2.4.2 Jenis Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak .....	25
<b>2.5 Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran .....</b>	<b>28</b>
<b>2.6 Penelitian Yang Relevan.....</b>	<b>30</b>
<b>2.7 Kerangka Berfikir .....</b>	<b>32</b>
<b>2.8 Hipotesis Penelitian .....</b>	<b>33</b>
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
<b>3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>34</b>
<b>3.2 Subjek Penelitian .....</b>	<b>34</b>
<b>3.3 Definisi Operasional .....</b>	<b>34</b>
3.3.1 Kemampuan Sosial .....	35
3.3.2 Kemampuan Emosional .....	35
3.3.3 Permainan Tradisional.....	35
<b>3.4 Desain Penelitian.....</b>	<b>35</b>

<b>3.5 Prosedur Penelitian</b> .....	37
3.5.1 Pra Siklus.....	37
3.5.2 Siklus I.....	39
3.5.3 Siklus II.....	41
<b>3.6 Metode Pengumpulan Data</b> .....	43
3.6.1 Metode Observasi.....	43
3.6.2 Metode Wawancara.....	44
3.6.3 Metode Dokumentasi.....	44
3.6.4 Metode Tes Unjuk Kerja.....	45
<b>3.7 Teknik Analisis Data</b> .....	45
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	48
<b>4.1 Gambaran Umum Sekolah</b> .....	48
<b>4.2 Jadwal Penelitian</b> .....	49
<b>4.3 Pelaksanaan Penelitian</b> .....	49
4.3.1 Pra siklus.....	49
4.3.2 Siklus I.....	51
4.3.3 Siklus II.....	56
<b>4.4 Hasil Penelitian</b> .....	60
4.4.1 Hasil Penilaian Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok AI Pra Siklus.....	60
4.4.2 Hasil Penilaian Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok AI pada Siklus I.....	62
4.4.3 Hasil Penilaian Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok AI pada Siklus II.....	64
<b>4.5 Temuan Penelitian</b> .....	69
4.5.1 Temuan siklus I.....	69
4.5.2 Temuan siklus II.....	70
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	71
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	71



<b>5.2 Saran</b> .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	73
<b>LAMPIRAN</b> .....	76

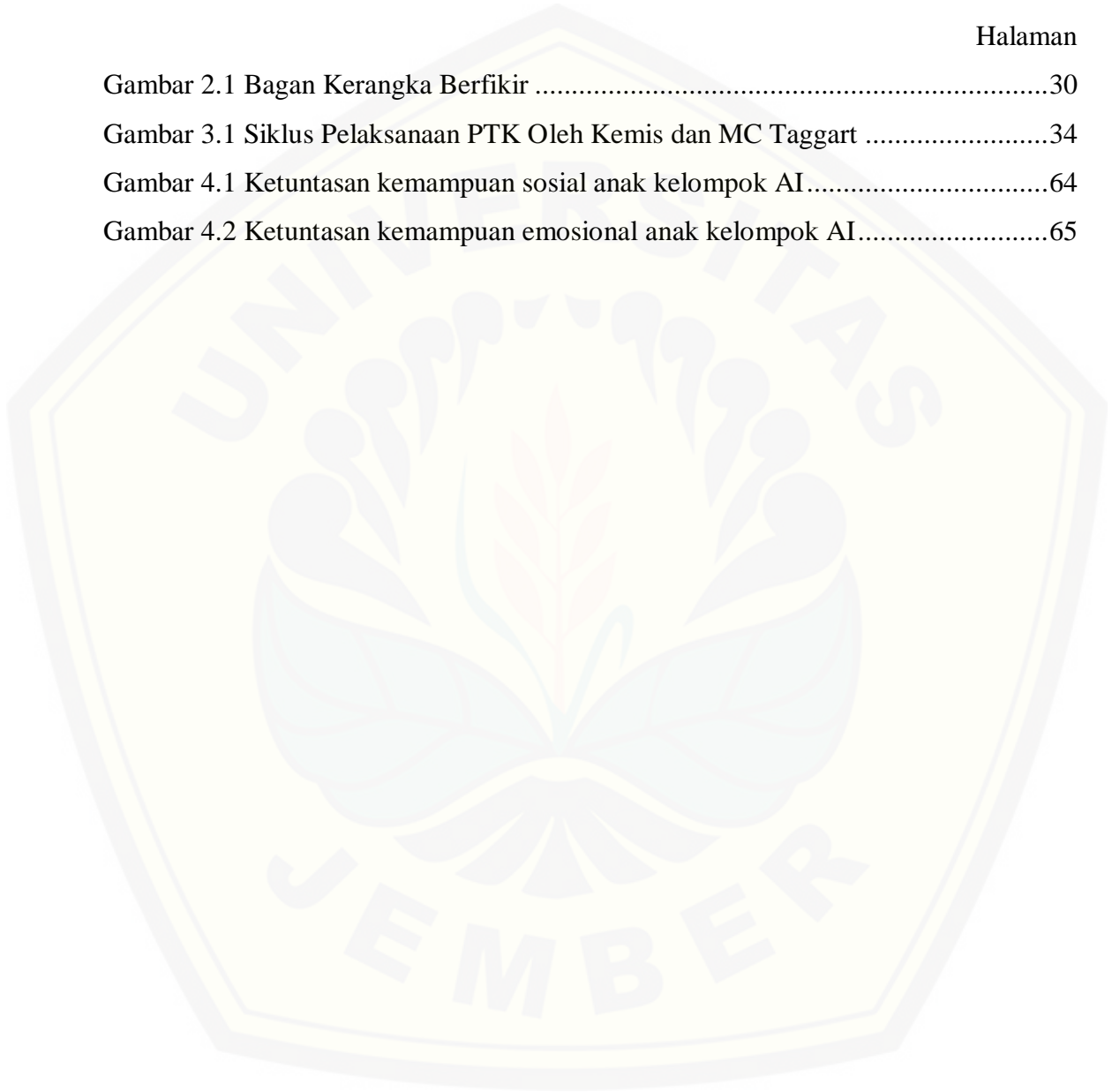


**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 1.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 2 - < 4 Tahun (kelompok A).....	3
Tabel 2.1 Pola Emosi Positif dan Emosi Negatif .....	14
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Kemampuan Sosial dan Emosional Anak .....	44
Tabel 4.1 Jadwal pelaksanaan penelitian di TK Dharma Indria II .....	46
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Kemampuan Sosial Pra Siklus .....	57
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Kemampuan Emosional Pra Siklus.....	58
Tabel 4.4 Hasil Tes Unjuk Kerja Kemampuan Sosial Anak pada Siklus I.....	59
Tabel 4.5 Hasil Tes Unjuk Kerja Kemampuan Emosional Anak pada Siklus I.....	60
Tabel 4.6 Hasil Tes Unjuk Kerja Kemampuan Sosial Anak Siklus II.....	61
Tabel 4.7 Hasil Tes Unjuk Kerja Kemampuan Emosional Anak pada Siklus II .....	61
Tabel 4.8 Hasil Komparatif Tes Unjuk Kerja Kemampuan Sosial Anak .....	62
Tabel 4.9 Hasil Komparatif Tes Unjuk Kerja Kemampuan Emosional Anak .....	63

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir .....	30
Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan PTK Oleh Kemis dan MC Taggart .....	34
Gambar 4.1 Ketuntasan kemampuan sosial anak kelompok AI.....	64
Gambar 4.2 Ketuntasan kemampuan emosional anak kelompok AI.....	65

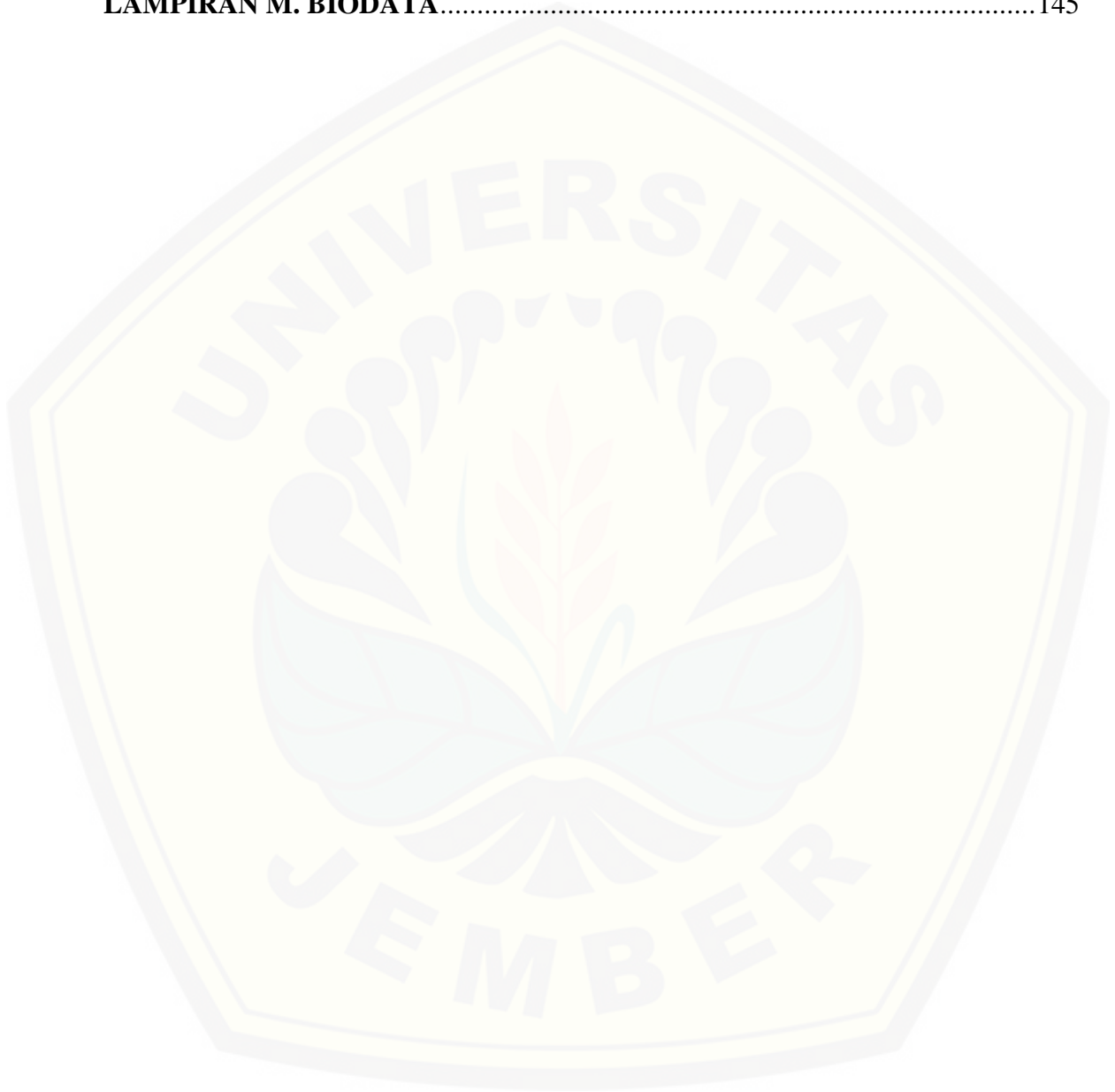


**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
<b>LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA .....</b>	<b>74</b>
B.1 Pedoman Observasi.....	74
B.2 Pedoman Wawancara .....	74
B.3 Pedoman Tes Unjuk Kerja.....	74
B.4 Pedoman Dokumentasi.....	74
<b>LAMPIRAN C. PEDOMAN OBSERVASI .....</b>	<b>75</b>
C.1 Lembar Observasi Kegiatan Guru .....	75
C.2 Lembar Observasi Kegiatan Anak .....	76
C.2 Kriteria PenilaianKegiatan Anak .....	78
<b>LAMPIRAN D. HASIL OBSERVASI .....</b>	<b>79</b>
D.1 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I .....	79
D.2 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II .....	81
D.3 Lembar Observasi Kegiatan Anak Siklus I.....	83
D.4 Lembar Observasi Kegiatan Anak Siklus II.....	86
<b>LAMPIRAN E. PEDOMAN WAWANCARA.....</b>	<b>89</b>
E.1 Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan .....	89
E.2 Pedoman Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan .....	90
<b>LAMPIRAN F. HASIL WAWANCARA.....</b>	<b>91</b>
F.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan.....	91
F.2 Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus I.....	92
F.3 Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus II .....	94
<b>LAMPIRAN G. INSTRUMEN PENILAIAN .....</b>	<b>95</b>
G.1 Instrumen Penilaian Tes Unjuk KerjaKemampuan Sosial Anak .....	95

G.2 Kriteria Pedoman Penilaian Kemampuan Sosial Anak .....	98
G.3 Instrumen Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Emosional Anak .....	99
G.4 Kriteria Pedoman Penilaian Kemampuan Emosional Anak .....	102
<b>LAMPIRAN H. HASIL TES UNJUK KERJA ANAK KELOMPOK AI .....</b>	<b>103</b>
H.1 Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Sosial Anak Siklus I .....	103
H.2 Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Sosial Anak Siklus II .....	106
H.3 Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Emosional Anak Siklus I .....	109
H.4 Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Emosional Anak Siklus II .....	112
<b>LAMPIRAN I. PEDOMAN DOKUMENTASI .....</b>	<b>115</b>
I.1 Daftar Nama Anak Kelompok AI .....	115
I.2 Daftar Nama Guru .....	115
I.3 Profil Sekolah .....	116
I.4 RPPH Pra Siklus .....	117
I.5 Daftar Nilai Kemampuan Sosial Anak Kelompok AI Pra Siklus .....	119
I.6 Daftar Nilai Kemampuan Emosional Anak Kelompok AI Pra Siklus .....	122
I.7 Foto Kegiatan Penelitian Siklus I .....	125
I.8 Foto Kegiatan Penelitian Siklus II .....	128
<b>LAMPIRAN J. PERANGKAT PEMBELAJARAN .....</b>	<b>132</b>
J.1 Rencana Kegiatan Mingguan Siklus 1 .....	132
J.2 Rencana Kegiatan Harian Siklus I .....	133
J.3 Lembar Kerja Anak Siklus I .....	137
J.4 Rencana Kegiatan Mingguan Siklus II .....	138
J.5 Rencana Kegiatan Harian Siklus II .....	139

<b>LAMPIRAN K. SURAT IJIN PENELITIAN.....</b>	<b>143</b>
<b>LAMPIRAN L. SURAT BUKTI PENELITIAN .....</b>	<b>144</b>
<b>LAMPIRAN M. BIODATA.....</b>	<b>145</b>



## BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; (4) manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

### 1.1 Latar Belakang

Setiap anak yang terlahir ke dunia ini pada dasarnya mempunyai potensi yang sama. Hanya saja melalui proses pendidikan di lingkungan yang berbeda, menyebabkan potensi manusia yang satu dengan yang lain mengalami perbedaan. Semua tergantung pada bagaimana lingkungan dan keluarga yang mendidik dan mengarahkannya. Rasulullah Saw, telah bersabda bahwa “Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, kedua orangtuanyalah yang akan menjadikannya sebagai seorang Yahudi, Nasrani, dan Majusi” (HR Bukhari dan Muslim dalam Fadlillah, 2012:17), oleh karena itu sangat penting bagi orangtua atau keluarga untuk memberikan pendidikan awal yang baik sebelum anak mengenal masyarakat luar yang akan bersosialisasi dengan anak secara langsung.

Pendidikan anak usia dini sangat penting, mengingat bahwa anak berada pada masa “*golden age*”, yaitu masa dimana anak tumbuh dan berkembang dengan cepat (Montessori dalam Sujiono, 2009:54). Bagaimana anak dididik dan dibesarkan kelak akan terlihat pada kemampuannya dalam menjalani kehidupan. Untuk itu sangatlah penting memberikan pendidikan sejak usia dini agar anak dapat belajar mempersiapkan dirinya untuk menjadi bagian dari kehidupannya baik sebagai pribadi yang utuh maupun sebagai bagian dari kehidupan sosial masyarakat. Taman kanak-kanak sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan yang bertugas melakukan upaya pembinaan melalui rangsangan pendidikan dalam bentuk pembelajaran. Sari (dalam Perdani, 2013:340). mengungkapkan bahwa :

“Sesuai istilah yang digunakan untuk anak-anak usia empat sampai dengan enam tahun, yaitu anak prasekolah, maka meskipun sudah



sekolah di Taman Kanak-Kanak, namun sebenarnya mereka belum dapat dikatakan sudah sekolah. Taman Kanak-Kanak merupakan wadah anak belajar sambil bermain. Sekolah Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk belajar bersosialisasi melalui kegiatan bermain, dimana kegiatan ini dilakukan lebih pada situasi yang agak formal dan berstruktur sesuai dengan ukuran kurikulum yang berlaku dan sudah pasti kurikulum Taman Kanak-Kanak berbeda dengan kurikulum yang berlaku di Sekolah Dasar. Di Taman Kanak-Kanak anak secara bertahap diperkenalkan, diajarkan, dan dituntut untuk mengikuti berbagai keharusan yang kelak di Sekolah Dasar dia temui dengan sikap dan cara yang menarik yaitu sambil bermain”.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan yaitu aspek perkembangan sosial dan emosional. Perkembangan sosial dan emosional anak memegang peranan penting untuk dikembangkan sebagai bekal anak dalam bersosialisasi dengan sesama teman, lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga. Untuk menjadi individu yang mampu bermasyarakat dengan baik diperlukan proses sosialisasi yang baik juga. Muhibin (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:1.18) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya. Sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial.

Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri manusia, berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk dalam *World Book Dictionary* (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:1.3) emosi didefinisikan sebagai “berbagai perasaan yang kuat”. Perasaan benci, takut, marah, cinta, senang dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi yang dirasakan oleh setiap manusia dan masing-masing manusia dapat meluapkan emosinya dengan berbagai cara (positif dan negatif).

Menurut Boyd (dalam Soetjiningsih, 2012:213) perkembangan sosial dan emosional adalah perkembangan yang dimiliki anak untuk mengidentifikasi dan memahami perasaannya sendiri dalam menjalin hubungan dengan orang lain.

Sedangkan menurut Suyadi (2010:109) perkembangan sosial dan emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan sosial dan emosional anak akan berkembang jika anak diberikan kebebasan untuk bergaul dengan sesamanya dimanapun dia berada. Ketika anak berada di sekolah anak dapat bersosialisasi dengan guru dan temannya tapi ketika anak berada di rumah tidak semua anak diberikan kesempatan oleh orang tuanya untuk bermain dengan teman sebayanya sehingga kemampuan sosial anak terhambat untuk berkembang. Jika kemampuan sosial anak terhambat maka kemampuan emosi anak juga bisa terhambat karena anak tidak mendapatkan kesempatan untuk meluapkan emosinya dengan baik. Anak yang selalu mendapat kekangan dan larangan dari orang tua akan melampiaskan emosinya dengan emosi yang negatif dan perasaan itu akan diluapkan kepada teman bahkan gurunya di sekolah. Oleh karena itu sangatlah penting untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional sejak dini agar anak mampu membina hubungan yang baik dengan sesama dan mempersiapkan dirinya untuk menghadapi kehidupan di sekolah.

Dunia pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Meskipun anak sudah masuk dalam sebuah lembaga pendidikan anak masih belum disebut sekolah karena di sana anak-anak masih belajar dan bermain. Begitu banyak jenis permainan yang bisa dimainkan oleh anak yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Saat ini permainan tradisional semakin terpinggirkan karena banyaknya permainan modern yang bermunculan sehingga permainan tradisional tidak lagi dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran.

Sudibyo, B. (dalam Permendiknas, 2009:58) mengatakan bahwa tingkat pencapaian perkembangan sosial dan emosional anak usia 2 - < 4 tahun atau anak kelompok A yang harus dimiliki dan dikembangkan sejak dini yaitu:

Tabel 1.1 Tingkat pencapaian perkembangan sosial dan emosional anak usia 2 - < 4 tahun (Kelompok A)

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	2 – <3 tahun	3 – <4 tahun
Sosial dan Emosional	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mulai bisa mengungkapkan ketika ingin buang air kecil dan buang air besar.</li> <li>2. Mulai memahami hak orang lain (harus antri, menunggu giliran).</li> <li>3. Mulai menunjukkan sikap berbagi, membantu, bekerja bersama.</li> <li>4. Menyatakan perasaan terhadap anak lain (suka dengan teman karena baik hati, tidak suka karena nakal, dsb).</li> <li>5. Berbagi peran dalam suatu permainan (menjadi dokter, perawat, penjaga toko, dll)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan</li> <li>2. Bersabar menunggu giliran.</li> <li>3. Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.</li> <li>4. Mulai menghargai orang lain.</li> <li>5. Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar (marah apabila diganggu atau diperlakukan berbeda).</li> <li>6. Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan.</li> </ol>

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan sosial dan emosional anak seperti yang dijelaskan pada tabel di atas, anak kelompok A seharusnya sudah mampu mencapai perkembangan yang sesuai dengan usianya. Hal ini belum dimiliki oleh anak kelompok AI TK Dharma Indria II. Ketidaksesuaian tersebut disebabkan oleh beberapa hal yang terdapat dari dalam maupun dalam diri anak.

Hasil observasi pra penelitian yang dilakukan di kelompok A1 TK Dharma Indria II Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016, menunjukkan bahwa perilaku sebagian anak masih belum bisa bersosialisasi, berbagi dan peduli dengan temannya sehingga anak satu dengan anak lainnya saling berebut. Anak masih bergantung pada orangtua di dalam kelas dan tidak mau ditinggal untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa dampingan dari orangtuanya. Juga terdapat anak yang selalu keluar kelas disaat pembelajaran berlangsung dan sulit untuk diajak berkomunikasi. Anak belum mampu mengendalikan emosinya dengan baik hal itu disebabkan oleh sifat egosentris yang dimiliki oleh anak masih sangat besar. Dengan

keadaan yang demikian ini guru harus memberikan kegiatan-kegiatan yang bersifat kelompok dan memiliki nilai budaya karena di sekolah ini masih jarang menggunakan media pembelajaran yang mengandung nilai budaya. Alat yang digunakan untuk menanggulangi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan permainan tradisional karena permainan tradisional memiliki banyak nilai sosial juga emosional, dengan permainan tradisional anak akan belajar bekerjasama dengan anak lain dan menjalin hubungan antar sesama dengan baik sehingga kemampuan sosial dan emosional anak akan meningkat sesuai dengan harapan yang diinginkan.

Mengacu pada hasil observasi pra penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II masih tergolong kurang. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti tentang **“Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok AI Melalui Permainan Tradisional (Balap karung, Kelereng dan Lompat tali) Di TK Dharma Indria II Sumpalsari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.2.1 bagaimanakah penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI di TK Dharma Indria II Sumpalsari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?
- 1.2.2 bagaimanakah peningkatan kemampuan sosial anak kelompok AI melalui permainan tradisional (balap karung, lompat tali dan kelereng) di TK Dharma Indria II Sumpalsari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?
- 1.2.3 bagaimanakah peningkatan kemampuan emosional anak kelompok AI melalui permainan tradisional (balap karung, lompat tali dan kelereng) di TK Dharma Indria II Sumpalsari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

- 1.3.1 mendeskripsikan penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A1 di TK Dharma Indria II Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.
- 1.3.2 meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok A1 melalui permainan tradisional (balap karung, lompat tali dan kelereng) di TK Dharma Indria II Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 205/2016.
- 1.3.3 meningkatkan kemampuan emosional anak kelompok AI melalui permainan tradisional (balap karung, lompat tali dan kelereng) di TK Dharma Indria II Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

- 1.4.1 bagi guru
  - a. dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya
  - b. dapat mengembangkan kemampuan secara profesional (mampu mengembangkan diri maupun mengembangkan pengetahuan)
  - c. dapat memaksimalkan upaya peningkatan kemampuan sosial dan emosional anak melalui permainan tradisional
  - d. sebagai bahan kreatif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional
- 1.4.2 bagi anak
  - a. dapat meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak
  - b. dapat mengenalkan kebudayaan bangsa melalui permainan tradisional



- c. dapat mengenal macam-macam permainan tradisional (lompat tali, balap karung dan kelereng)

#### 1.4.3 bagi sekolah

- a. dapat mengetahui kemampuan guru dan anak dalam kegiatan belajar pembelajaran
- b. dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam mengajar
- c. membantu menyelesaikan masalah dalam perkembangan sosial emosional anak
- d. meningkatkan kebudayaan yang hampir hilang di sekolah

#### 1.4.4 bagi peneliti

- a. mendapatkan pengalaman langsung dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak
- b. dapat mengetahui bahwa metode permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi
- c. memperoleh pengetahuan untuk menghadapi kegiatan pembelajaran di lapangan
- d. meningkatkan kreativitas dalam diri sebagai calon guru PAUD
- e. sebagai acuan pelaksanaan kegiatan pembelajaran selanjutnya di sekolah yang berbeda
- f. memperoleh wawasan dan pengalaman dalam merumuskan masalah sampai melakukan penelitian sehingga dapat mengetahui proses penelitian yang baik dan benar
- g. dapat menerapkan metode permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak
- h. sebagai masukan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya

1.4.5 bagi peneliti lain

dapat dijadikan sebagai referensi penelitiannya dan menjadi acuan dalam penulisan karya tulis ilmiah yang sama dengan ini.





## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas tentang tinjauan pustaka yang berkaitan dengan judul penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi : (1) Perkembangan Kemampuan Sosial; (2) Perkembangan Kemampuan Emosional; (3) Bermain dan Permainan anak; (4) Permainan Tradisional; (5) Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran; (6) Penelitian yang Relevan; (7) Kerangka Berfikir; (8) Hipotesisi Penelitian.

### 2.1 Perkembangan Kemampuan Sosial

Menurut Bijau dan Baer (dalam Fadlillah, 2012:32) mengungkapkan perkembangan ialah perubahan progresif yang menunjukkan cara organisme bertingkah laku dan berinteraksi dengan lingkungan. Hurlock (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:1.18) mengutarakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Seefeldt dan Barbour (dalam Perdani, 2013:342) mengatakan bahwa kemampuan sosial meliputi kemampuan komunikasi, berbagi, bekerjasama, berpartisipasi dalam kelompok masyarakat. Pendapat lain diungkapkan oleh Suyadi (2010:108) perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial adalah interaksi yang dilakukan oleh anak untuk mendapatkan pengalaman dalam bertingkah laku di masyarakat.

#### 2.1.1 Pengertian Sosial

Menurut Syamsuddin (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:1.18) sosialisasi adalah proses belajar untuk menjadi makhluk sosial. Sedangkan dalam

kajian sosiologis, Soekanto (dalam Susanto, 2011:134) memberikan definisi sosial yang disebut dengan proses sosial yaitu:

“Proses sosial merupakan cara-cara berhubungan yang dilihat apabila perorangan dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan ini atau apa yang akan terjadi apabila ada perubahan-perubahan yang menyebabkan goyahnya pola-pola kehidupan yang telah ada”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sosial adalah kemampuan anak dalam halbersosialisasi dan berinteraksi dengan sesama untuk menghadapi kehidupan di masyarakat.

### 2.1.2 Karakteristik dan Ciri Perkembangan Sosial anak

Perkembangan sosial individu mengikuti suatu pola yaitu urutan perilaku sosial anak sesuai dengan periodenya masing-masing. Snowman (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:2.18) mengemukakan bahwa karakteristik perkembangan sosial pada anak pra sekolah yaitu a. Pada umumnya anak pada usia ini memiliki satu atau dua sahabat, akan tetapi sahabat ini cepat berganti karena anak usia dini mudah tertarik dengan yang baru. b. Pola bermain anak pra sekolah lebih bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender. c. Perselisihan sering terjadi akan tetapi sebentar kemudian mereka berbaikan kembali dan bermain bersama-sama.

Sedangkan menurut Paten (dalam Susanto, 2011:148) mengungkapkan bahwa ciri perkembangan sosial anak dapat dilihat ketika anak-anak sedang bermain bebas, ciri perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut:

- a. Tingkah laku *unoccupied*. Anak hanya melihat dan memandangi temannya yang sedang melakukan permainan.
- b. Tingkah laku *onlooker*. Anak menghabiskan waktu untuk mengamati temannya yang sedang bermain, terkadang memberi komentar tetapi tidak ada keinginan untuk bermain bersama.
- c. Ragam permainan yang bisa dilakukan anak-anak yaitu: bermain *soliter* (anak bermain sendiri dengan menggunakan alat yang berbeda dengan alat yang

digunakan temannya), bermain *parallel* (anak melakukan permainan secara bersamaan dan alat yang digunakan juga sama tetapi anak satu dengan yang lainnya tidak saling bergantung), bermain *asosiatif* (anak bermain dengan caranya masing-masing), bermain kooperatif (anak bermain secara bersama-sama).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dan ciri perkembangan sosial setiap anak itu berbeda dan dapat dilihat dari kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dengan temannya. Anak dikatakan baik kemampuan sosialnya jika anak mampu untuk bersosialisasi dan bermain bersama dengan temannya. Dan sebaliknya anak dikatakan belum baik kemampuan sosialnya jika anak masih malu untuk bermain dengan temannya, apalagi jika anak merasa tidak ingin bermain dengan temannya dan lebih memilih untuk bermain sendiri. Oleh karena itu sejak dini anak harus dibiasakan untuk bersosialisasi dengan teman, keluarga dan masyarakat sekitar untuk menghadapi kehidupan dengan masyarakat nantinya.

### 2.1.3 Pola-pola Perilaku Sosial Anak

Secara spesifik, Hurlock (1980:118) mengklasifikasikan pola perilaku sosial pada anak usia dini sebagai berikut:

#### a. Persaingan

Keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain pada saat melakukan pertandingan yang dilakukan oleh minimal 1-2 orang atau lebih.

#### b. Kerjasama

Mulai usia tahun ke tiga terakhir, anak mulai bermain secara bersama sehingga kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkatbaik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung.

#### c. Meniru

Anak meniru sikap dan perilaku orang yang dikagumi, anak mampu meniru perilaku guru yang diperagakan sesuai dengan tema/sub tema pembelajaran.

d. Mentaati peraturan permainan

Anak mampu mentaati peraturan permainan yang sudah ditentukan oleh guru, disaat anak melakukan permainan anak harus mendengarkan dan memahami peraturannya.

e. Membagi

Dari pengalaman bersama orang lain, anak mulai memahami bahwa salah satu cara untuk mendapatkan persetujuan adalah dengan cara membagi miliknya (berupa mainan, makanan, dll).

f. Dukungan sosial

Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting daripada persetujuan orang-orang dewasa. Sehingga anak merasa bahwa perilaku nakal juga mengganggu merupakan cara untuk memperoleh dukungan dari teman sebayanya.

Berdasarkan beberapa pola perilaku sosial yang ada maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pola perilaku sosial anak yang akan dikembangkan melalui permainan tradisional dalam penelitian ini adalah kemampuan kerjasama, persaingan dan mentaati peraturan permainan yang ada.

#### 2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi dan Menghambat Perkembangan Sosial Anak

Menurut Depkes (dalam Susanto, 2011:154) faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini yaitu:

- a. Faktor internal (dalam diri anak) yang meliputi: (a) hal-hal yang diturunkan dari orangtua, (b) unsur berpikir dan kemampuan intelektual, (c) keadaan kelenjar zat-zat dalam tubuh (unsur hormonal), (d) emosi dan sifat-sifat (tempramen) tertentu. dan
- b. Faktor eksternal (luar diri anak) yang meliputi: faktor keluarga, faktor gizi, budaya dan teman bermain atau teman di sekolah.

Pendapat lain dari Maryani Deliana (dalam Nugrahadan Rachmawati, 2011:4.22) mengungkapkan faktor penghambat perkembangan sosial anak pra sekolah adalah sebagai berikut:

a. Tingkah laku agresif

Tingkah laku ini dapat dilihat sejak anak berusia 2 taun, anak akan mengekspresikan kemampuan sosialnya dengan memukul, mendorong temannya juga bisa merusak barang atau benda yang dimiliki temannya.

b. Pemalu

Rasa malu biasanya sudah terlihat sejak anak sudah mengenal orang-orang di sekitarnya. Rasa malu tidak akan bisa berkurang jika anak tidak diberi kesempatan untuk bertemu dan bermain dengan orang lain.

c. Perilaku berkuasa

Perilaku ini mulai muncul sekitar usia 3 tahun dan semakin meningkat dengan bertambahnya kesempatan yang dimiliki anak, anak perempuan cenderung merasa lebih berkuasa daripada anak laki-laki. Tetapi pada kenyatannya terkadang anak laki-laki yang sangat berkuasa dan anak perempuan tergolong lemah.

Berdasarkan beberapa uraian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi dan menghambat perkembangan sosial di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang membuat perkembangan sosial anak kurang berkembang itu tidak hanya faktor dari dalam diri anak tetapi juga dari luar diri anak. Kedua faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak.

## 2.2 Perkembangan Kemampuan Emosional

Menurut Suyadi (2010:108) perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain.

### 2.2.1 Pengertian Emosi

Menurut teori *James* dan *Lange* (dalam Dahlan, 2014:118) emosi merupakan suatu perasaan yang timbul karena pengaruh perubahan jasmaniah atau kegiatan individu. Menurut Gunarti, W. dkk. (2010:1.18) istilah emosi berasal dari kata “*emotus*” atau “*emovere*” atau mencerca (*to stir up*) yang berarti sesuatu yang mendorong terhadap sesuatu, misalnya emosi gembira mendorong untuk tertawa. Teori lain yang menjelaskan pengertian emosi adalah teori *Activition Theory* (teori



pergerakan) yang diungkapkan oleh *Lindsley* (dalam Dahlan, 2014:118) emosi adalah suatu perasaan yang disebabkan oleh pekerjaan yang terlampau keras dari susunan syaraf terutama otak. Emosi juga dapat diartikan sebagai alat komunikasi anak ketika masih bayi, jika bayi menginginkan sesuatu maka ia akan memberikan isyarat melalui tangisan atau senyuman kepada orang sekelilingnya.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa emosi merupakan suatu perasaan yang dimiliki oleh setiap manusia, perasaan yang timbul karena hal-hal yang terjadi kepada anak.

### 2.2.2 Karakteristik dan Ciri Emosi Anak

Menurut Hurlock (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:2.3) mengatakan bahwa karakteristik reaksi emosi anak usia dini sangatlah bervariasi, anak belum bisa membedakan emosi yang sederhana maupun yang berat, emosi anak tiba-tiba muncul tanpa ada alasan yang jelas dan reaksinya mudah berubah dari satu kondisi ke kondisi yang lainnya, terkadang anak akan menangis untuk mengekspresikan emosinya, meskipun penyebab emosi tersebut sama namun reaksi setiap anak akan berbeda. Keadaan emosi anak dapat dikenali melalui gejala tingkah laku yang ditampilkan, pada dasarnya semua anak lebih mudah mengekspresikan emosinya melalui sikap dan perilaku, dibandingkan mengungkapkannya secara verbal. Karena anak masih memiliki sedikit pengalaman untuk mengekspresikan dirinya atau emosinya sendiri.

Susanto (2011:149) mengatakan bahwa ciri emosional anak usia dini adalah: Anak cenderung mengekspresikan emosinya secara bebas dan terbuka, sikap marah sering ditunjukkan oleh anak pada usia ini, sikap iri sering terjadi pada anak karena memperebutkan perhatian gurunya. Emosi anak yang tinggi pada umumnya disebabkan oleh masalah psikologis dibanding masalah fisiologis, contohnya anak merasa tertekan karena mendapat larangan dari orang tua maupun guru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakter dan ciri perkembangan sosial anak dapat dilihat dari keadaan emosi anak dan berapa lama

anak emosi, karena emosi seorang anak usia dini berlangsung tidak lama dan tidak stabil.

### 2.2.3 Pola-pola Emosi Anak

Hurlock (1980:116) mengemukakan pola-pola emosi umum pada awal masa kanak-kanak sebagai berikut:

- a. Takut, ingatan anak pada usia dini begitu kuat sehingga anak akan selalu mengingat pengalaman kurang menyenangkan yang telah terjadi pada dirinya, sehingga anak akan merasa takut untuk melakukan hal yang sama.
- b. Gembira, anak merasa gembira jika anak bisa melakukan apa yang diinginkan dengan baik sehingga mendapatkan *reward*. Anak mengungkapkan kegembiraannya dengan tertawa, tepuk tangan dan memeluk benda atau orang di sekitarnya.
- c. Sedih, anak-anak merasa sedih karena kehilangan segala sesuatu yang dicintai atau yang dianggap penting bagi dirinya. Anak mengungkapkan kesedihannya dengan menangis dan kehilangan minat terhadap kegiatan normalnya.
- d. Kasih sayang, anak-anak belajar mencintai orang lain, binatang, atau benda yang menyenangkan dan anak akan mengungkapkan kasih sayang secara lisan bila sudah besar.
- e. Cemburu, anak mudah merasa cemburu bila ia mengira bahwa perhatian orang yang dikasihinya beralih kepada orang lain, seperti perhatian seorang guru kepada muridnya atau orang tua kepada anaknya.

Pendapat lain dari Reynold (dalam Nugrahadan Rachmawati, 2011:1.11) Mengutarakan bahwa emosi dapat digolongkan menjadi 2 golongan yaitu emosi positif dan emosi negatif yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



Tabel 2.1 Pola emosi positif dan emosi negatif

<b>Emosi Positif</b>	<b>Emosi Negatif</b>
<i>Eagerness</i> (rela)	<i>Impatience</i> (tidak sabaran)
<i>Humor</i> (lucu)	<i>Uncertainty</i> (kebimbangan)
<i>Joy</i> (kegembiraan)	<i>Anger</i> (rasa marah)
<i>Pleasure</i> (kesenangan/kenyamanan)	<i>Suspicion</i> (kecurigaan)
<i>Curiosity</i> (rasa ingin tahu)	<i>Anxiety</i> (rasa cemas)
<i>Happiness</i> (kebahagiaan)	<i>Guilt</i> (rasa bersalah)
<i>Delight</i> (kesukaan)	<i>Jealousy</i> (rasa cemburu)
<i>Love</i> (rasa cinta/kasih sayang)	<i>Annoyance</i> (rasa jengkel)
<i>Excitement</i> (ketertarikan/takjub)	<i>Fear</i> (rasa takut)
	<i>Depression</i> (depresi)
	<i>Sadness</i> (kesedihan)
	<i>Hate</i> (rasa benci)

Berdasarkan uraian pola-pola emosi anak di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pola emosi anak sangatlah banyak, sehingga anak harus diajarkan untuk mengendalikan emosinya dengan baik agar emosi yang dirasakan oleh anak merupakan emosi yang positif yang bisa mengembangkan kemampuan emosinya dengan baik. Pola emosi yang akan dikembangkan melalui permainan tradisional dalam penelitian ini adalah perasaan takut, gembira dan cemburu.

#### 2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi Anak

Mengacu pada Setiawan (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:4.5) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi adalah sebagai berikut:

- a. Pengaruh keadaan individu sendiri  
Keadaan individu, seperti usia, keadaan fisik, intelegensi, peran seks dapat mempengaruhi perkembangan emosi individu.
- b. Konflik-konflik dalam proses perkembangan  
Di dalam menjalani fase-fase perkembangan, tiap anak harus melalui beberapa macam konflik yang pada umumnya dapat dilalui dengan sukses, anak yang tidak dapat mengatasi konflik-konflik tersebut biasanya mengalami gangguan-gangguan emosi.
- c. Sebab-sebab yang bersumber dari lingkungan  
Ada tiga lingkungan yaitu: lingkungan keluarga, lingkungan sekitarnya dan lingkungan sekolah.

Menurut Hurlock (dalam Susanto. 2011:158), sedikitnya ada dua faktor yang mempengaruhi emosi anak, yaitu: peran kematangan (kelenjar adrenalin yang memainkan peran utama pada emosi mengecil secara tajam segera setelah bayi lahir) dan peran belajar (dari segi perkembangan, anak harus siap untuk belajar sebelum tiba saatnya masa belajar).

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan emosi anak usia dini berasal dari berbagai penjur, baik dari individu (usia, keadaan fisik, peran seks dan intelegensi) anak maupun dari luar individu (lingkungan sekitar anak).

## **2.3 Bermain dan Permainan**

### **2.3.1 Pengertian Bermain**

Bermain merupakan aktivitas anak yang paling dominan dan paling banyak diinginkan oleh anak. Bermain erat kaitannya dengan tumbuh kembangnya kemampuan untuk menciptakan gagasan dan suatu keadaan baru. Karena itu Craft (dalam Suratno, 2005:78) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya. Sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor bagi tumbuhnya ide-ide baru dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjelma sebagai kreatifitas. Sedangkan menurut Soegeng Santoso (dalam Kamtini dan Tanjung. 2005:47) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Catron dan Allen (dalam Musfiroh, 2005:1) juga mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, berekspresi, dan mencipta sesuatu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menghasilkan kesenangan untuk anak, baik anak usia dini maupun

orang dewasa. Dengan bermain anak bisa mengekspresikan seluruh keinginannya juga perasaan yang dirasakannya.

### 2.3.2 Jenis - jenis bermain

Menurut Bergen (dalam Kamtini dan Tanjung. 2005:47) bermain terdiri dari beberapa jenis yaitu bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan bermain dengan arahan. Ada juga pembagian bermain ditinjau dari jumlah anak yang terlibat, yaitu bermain sendiri, berdua atau beramai-ramai. Bentuk-bentuk bermain tersebut dapat diterapkan dalam pendidikan di Taman Kanak-Kanak sebagai kegiatan belajar. Dalam kaitannya dengan perkembangan anak usia dini, bermain dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu: bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan pada anak yang dilakukan secara langsung oleh anak sehingga bermain aktif dapat melibatkan aktivitas tubuh anak. Sedangkan yang dimaksud dengan bermain pasif adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak tetapi anak maupun tubuh anak tidak berkontribusi secara langsung, karena pada permainan ini anak bisa melakukannya dengan melihat atau mendengarkan orang lain sehingga anak tidak terlibat secara langsung. Permainan yang tergolong pada permainan aktif adalah bermain bebas, bermain kelereng, bermain lompat tali, bermain balap karung dan permainan yang lainnya. Sedangkan permainan yang tergolong pada permainan pasif adalah menonton televisi, membaca komik, mendengarkan cerita dari orang lain.

Pendapat lain diungkapkan oleh Montolalu, dkk. (2011:7.29) bermain ada dua bentuk, yaitu :

- a. Bermain terpimpin (dalam kegiatan bermain terpimpin anak tidak bebas, melainkan terikat pada peraturan permainan atau kegiatan tertentu dan biasanya permainan juga alat permainan diciptakan oleh guru sendiri).
- b. Bermain bebas (dalam bermain bebas anak boleh memilih sendiri kegiatan yang diinginkannya serta alat-alat yang ingin digunakannya, bermain bebas merupakan bentuk bermain aktif

baik dengan alat maupun tanpa alat, di dalam maupun di luar ruangan).

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis bermain yang cocok untuk anak usia dini adalah bermain aktif, karena dengan bermain aktif anak akan lebih mengenali dirinya dan lingkungannya secara langsung tapi tetap dengan konteks yang menyenangkan.

### 2.3.3 Manfaat dan Fungsi Bermain

Bermain tidak hanya memberikan kesenangan untuk anak usia dini saja tetapi juga memberikan manfaat bagi perkembangan anak. Oleh karena itu alangkah baiknya jika bermain diaplikasikan disetiap pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Berikut adalah manfaat bermain bagi perkembangan anak (Fadlillah, 2011:170).

a. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Bermain berpengaruh sebagai sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

b. Belajar bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak-anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

c. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Dengan bermain bersama orang lain, anak akan belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Nakita (dalam Kamtini dan Tanjung. 2005:55) menyebutkan bahwa manfaat bermain ada tiga ranah, yaitu :

- a. Fisik-motorik. Anak akan terlatih motorik kasar dan halus, dengan bergerak anak akan memiliki otot-otot tubu yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik

- b. Sosial-emosional. Anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Di tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Hal ini membuatnya merasa disayang dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak juga belajar berkomunikasi dua arah.
- c. Kognisi. Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar-halus, rasa asam, manis dan asin. Anak juga belajar kata, bahasa, dan berkomunikasi timbal balik.

Menurut *Association for Childhood Education (ACEI)* dan *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)* dalam (Montolalu, dkk. 2011:1.13) mengemukakan manfaat bermain, sebagai berikut:

- a. memampukan anak menjelajah dunia
- b. mengembangkan pengertian sosial dan kultural
- c. membantu anak-anak mengungkapkan pikiran dari perasaan mereka
- d. memberikan kesempatan mengalami serta memecakan masalah
- e. mengembangkan keterampilan berbahasa dan melek uruf, serta mengembangkan pengertian atau konsep.

Wolfgang dan Wolfgang (dalam Sujiono dan Sujiono. 2010:36) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai dalam bermain (*the falue of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial dan emosional. Berikut adalah fungsi bermain:

- (1) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati).
- (2) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat cocok digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak, perkembangan sosial dan emosional yang penting untuk dikembangkan dengan



bermain yaitu rasa percaya diri, kerjasama, persaingan, mentaati peraturan dan mengendalikan perasaan.

#### 2.3.4 Permainan anak

Menurut Bettelheim (dalam Hidayati, 2014:37) mengatakan permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Fadlillah (2012:216) juga mengatakan bahwa permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Sedangkan menurut Soepandi (dalam Misbach, 2006:6) yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat.

Seorang guru sering mengalami kesulitan dalam memilih permainan untuk anak usia dini. Berikut adalah ciri-ciri permainan anak yang baik menurut Montolalu, dkk. (2011:2.7) yaitu:

- a. Anak-anak diberikan kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan. Mereka juga hendaknya mendapat banyak kesempatan yang menurut perasannya aman.
- b. Berbagai perbedaan dapat diakomodasikan. Tantangan yang bersifat positif dapat disertakan guna memungkinkan setiap anak untuk turut berpartisipasi.
- c. Berbagai hal yang menyangkut kemungkinan timbulnya masalah emosi, sosial dan fisik sudah diperhitungkan.
- d. Tujuan jelas, konsisten dan memungkinkan untuk dicapai.
- e. Evaluasi dilakukan baik secara formal maupun informal dengan pemahaman bahwa akan ada *trial and error* atau mencoba-coba dan membuat kesalahan.
- f. Kemungkinan adanya kesalahan diakui dan dapat dimaafkan serta ada kesempatan untuk mencoba lagi.
- g. Pengalaman diberikan dalam hal pengendalian diri akan rasa frustrasi sementara.
- h. Semua komponen permainan menumbuhkan kemampuan berinteraksi sosial secara positif.



Permainan untuk anak usia dini sangatlah banyak macamnya, diantaranya yaitu permainan individual, permainan bersama teman, permainan dalam ruangan, permainan beregu, dan permainan di luar ruangan (Mayke, dalam Hidayati, 2014:22). Memilih permainan yang cocok untuk perkembangan kemampuan sosial emosional anak sangat perlu diperhatikan, permainan yang cocok untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah permainan tradisional seperti: permainan balap karung, kelereng dan lompat tali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak. Tetapi tidak semua permainan cocok untuk dimainkan oleh anak-anak, jadi seorang pendidik maupun orangtua juga harus pandai dan cermat dalam memilih permainan untuk anak-anaknya.

## **2.4 Permainan Tradisional**

### **2.4.1 Hakikat Permainan Tradisional**

Jarahnita (dalam Ulfatun, 2014:18) menyatakan bahwa permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berrekreasi, berkreasi, berolah raga sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Menurut Yunus (dalam Hidayati, 2014:24) permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari zaman dahulu yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya. Pendapat lain dari James Danandjaja (dalam Misbach, 2006:5-6) mengatakan bahwa permainan tradisional adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan dari satu orang kepada orang yang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang ada pada zaman dahulu yang merupakan warisan dari nenek moyang dan dilestarikan oleh masyarakat dengan tujuan untuk

memperoleh kesenangan dan kegembiraan melalui permainan yang dimainkan secara bersama-sama dengan masyarakat sekitar.

Dalam pelaksanaannya, permainan tradisional dibutuhkan kata kunci yang dapat melancarkan pelaksanaan permainan dengan baik dan sesuai dengan peraturan, berikut adalah kata-kata kunci dalam permainan tradisional menurut Fad (2014:9) yaitu:

1. “sopo sing ‘dadi’ ?”

Kata lain dari sopo sing dadi adalah siapa yang jadi, dadi merupakan bahasa jawa yang artinya jadi, namun dalam permainan kata “dadi” lebi familiar dengan kata jaga. Pemain jaga karena kalah suit dari pemain lain dan baru mendapat giliran bermain saat pemain yang bermain pertama-tama “mati” atau melakukan kesalahan dalam aturan permainannya saat bermain yang dilakukan dan begitu seterusnya sampai ada yang kalah dan menjadi penjaga permainan lagi.

2. Pupuk bawang

Pupuk bawang adalah permainan yang pemainnya bergiliran atau menanti giliran, serta dikenakan segala aturan permainan, namun pemain pupuk bawang tidak bisa “dadi” , tidak bisa menang, dan tidak bisa kalah. Pemain pupuk bawang ini digunakan untuk anak yang dianggap di bawah umur dibandingkan kelompok anak yang memainkan permainan tersebut.

Suit adalah napas permainan, jika tidak ada suit maka akan sulit untuk masuk ke dalam permainan, umumnya urutan main atau menentukan pemain menjadi apa ditentukan berdasarkan suit, berikut adalah macam-macam suit dalam permainan tradisional menurut Fad (2014:7), yaitu:

1. Hompimpa

Hompimpah dilakukan minimal tiga orang yang bersama-sama mengibaskan tangan sambil bernyanyi “hompimpah alaihom gambren, mak ijah pakek baju rombeng”. Bersama selesainya lagu, semua anak mengulurkan tangan, ada yang

tangannya menelungkup atau menengadah. Anak yang tangannya menelungkup atau menengadah sendiri atau berdua di antara lainnya, dialah yang menang. Misalnya empat anak menengadah dan satu anak menelungkup maka dia yang menang.

## 2. Ping Suit

Ping suit dilakukan sebelum permainan dimulai dengan pemain hanya berjumlah 2 orang, jika pemain lebih dari 2 orang maka bukan ping suit yang digunakan tetapi hompimpa. Ping suit dilakukan dengan menggunakan tiga jari, ibu jari sebagai gajah, telunjuk sebagai manusia dan kelingking sebagai semut. Gajah mengalahkan manusia, manusia mengalahkan semut dan semut mengalahkan gajah. Ping suit dilakukan pada hasil akhir dari hompimpa jika pemain yang belum mendapat giliran tersisa dua orang. Ping suit dilakukan untuk menentukan orang terakhir atau pemenangnya,

Menurut Dharmamulya, dkk. (2008:35) permainan tradisional dikelompokkan menurut pola permainan, yaitu:

### a. Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog

Permainan dengan pola ini maksudnya adalah dalam pelaksanaan permainannya, permainan dimulai atau diselingi dengan nyanyian, dialog atau keduanya: nyanyian dan dialog menjadi inti dari permainan pola ini. Pola ini melatih anak dalam bersosialisasi juga berkomunikasi. Permainan ini banyak digemari oleh anak perempuan.

### b. Bermain dan olah pikir

Jenis permainan ini membutuhkan konsentrasi berpikir, ketenangan, ketenangan. Pada umumnya permainan ini bersifat kompetitif perorangan dan tidak memerlukan arena permainan yang luas. Permainan ini digemari oleh anak laki-laki.

### c. Bermain dan ketangkasan

Permainan ini membutuhkan ketahanan dan kekuatan fisik yang kuat. Permainan ini membutuhkan alat dan tempat yang luas untuk melaksanakannya. Permainan ini berakhir dengan menang kalah. Yang termasuk dalam permainan ini adalah permainan balap karung dengan menggunakan alat yang berupa karung, permainan kelereng dengan menggunakan alat berupa kelereng dan sendok, permainan lompat tali dengan menggunakan alat berupa karet gelang yang dirangkai.

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan lompat tali, kelereng dan balap karung. Ketiga permainan tersebut tergolong dalam pola permainan bermain dan ketangkasan. Sebelum permainan dimulai ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dilakukan oleh para pemain.

#### 1.4.2 Jenis Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak

Berikut adalah beberapa permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak usia dini yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak, yaitu:

##### a. Permainan Balap Karung

Menurut Wulandari (2012:68) permainan balap karung adalah jenis permainan rakyat yang dikenal di seluruh dunia dan cara bermainnya sangat mudah. Fad (2014:102) mengungkapkan cara bermain permainan balap karung yaitu : semua peserta siap di garis *start* yang ditandai dengan tali, kapur tulis atau sejenisnya, pemain sudah siap dengan menggunakan karung yang telah disediakan yang sesuai dengan ukuran anak, ketika aba-aba 1,2,3 terdengar maka para pemain yang mulai melompat menuju garis *finish* yang ditandai dengan tali, kapur tulis atau sejenisnya. Banyak cara yang bisa dipilih untuk mencapai garis *finish* yaitu bisa dengan melompat lurus atau melompat zig zag. Jika ada pemain yang terjatuh sebelum sampai garis *finish* maka pemain boleh berdiri dan melanjutkan

pertandingan, peserta yang paling cepat sampai garis *finish* maka dialah pemenangnya. Permainan minimal dilakukan oleh dua orang, alat yang digunakan adalah karung, permainan ini membutuhkan tempat yang luas bisa di luar ruangan maupun di dalam ruangan yang luas, permainan ini bisa dilakukan kapan saja (pagi hari, siang hari atau sore hari).

#### b. Permainan Kelereng

Menurut Nurjatmiko (2012:115) permainan kelereng adalah permainan yang biasa dimainkan oleh anak di sekitar rumah yang menggunakan alat berupa kelereng berbentuk bulat terbuat dari kaca. Sedangkan menurut Fad (2014:103) Permainan kelereng adalah permainan yang bisa dimainkan oleh siapa saja, karena permainan ini memiliki banyak jenis cara memainkannya. Cara bermain permainan ini disesuaikan dengan usianya. Fad (2014:103) mengungkapkan bahwa cara bermain kelereng untuk anak usia dini hingga kelas satu dapat dilakukan dengan lebih mudah yaitu menggunakan tangan dan mulut dengan berbantuan alat yang berupa sendok. Berikut cara bermain permainan kelereng adalah sebagai berikut:

##### 1. Menggunakan tangan

Pemain membawa sendok di tangan dan diisi dengan kelereng yang sudah disediakan, setelah sendok dan kelereng siap dipegang pemain mulai berjalan mulai dari garis *start* menuju garis *finish*. Pemain yang lebih cepat sampai pada garis *finish* maka dialah pemenangnya. Jika dalam perjalanan menuju garis *finish* kelereng terjatuh maka kelereng boleh diambil dan melanjutkan pertandingan. Permainan ini dilakukan sebanyak dua kali bolak balik dari garis *start* berjalan menuju garis *finish* dan kembali lagi berjalan menuju garis *start*.

##### 2. Menggunakan mulut

Pemain berdiri di garis *start* dan guru memberikan sendok juga kelereng kepada pemain, setelah semua siap untuk bertanding guru menginstruksikan dan mengarahkan pemain untuk menggigit sendok yang berisi kelereng dan permainan akan segera dimulai. Pemain akan mulai bertanding jika guru sudah memberi aba-



aba mulai, pemain yang kelerengnya jatuh ditengah-tengah perjalanan maka kelereng boleh diambil dan kembali mengikuti pertandingan. Pemain yang lebih dulu sampai pada garis *finish* maka dialah yang menjadi pemenangnya.

Permainan kelereng ini dilakukan oleh minimal 2 orang pemain, alat yang digunakan adalah sendok dan kelereng, permainan ini bisa dilakukan di luar maupun di dalam ruangan, permainan ini bisa dilakukan kapan saja (pagi, siang maupun sore hari).

Pendapat lain dari Wulandari (2012:51) cara bermain kelereng yaitu dengan membuat garis yang membentuk pola segitiga. Permainan ini biasanya dilakukan oleh minimal 3 orang pemain, pola yang dibuat sesuai dengan jumlah pemain, setelah pola garis segitiga selesai dibuat para pemain meletakkan kelereng di dalam garis yang telah dibuat. Semua pemain berdiri di belakang pola yang dibuat lalu semua pemain melemparkan kelereng secara bergantian ke arah pola segitiga, siapa yang kelerengnya paling jauh ia yang bermain terlebih dahulu. Ia harus menggunakan kelereng di luar lingkaran untuk menyerang kelereng di dalam pola. Kelereng yang keluar dari pola itulah yang menjadi miliknya. Pemenangnya adalah ia yang mendapatkan kelereng terbanyak.

Berdasarkan dua pendapat di atas maka dapat dipilih cara bermain yang pertama yaitu bermain dengan menggunakan tangan dan mulut. Pada siklus I menggunakan tangan dan pada siklus II menggunakan mulut.

Menurut Nurjatmiko (2012:116) manfaat dari permainan kelereng adalah untuk melatih konsentrasi dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak, berikut adalah beberapa manfaat dari permainan kelereng, yaitu: a. Mengatur emosi (rileks). Bermain kelereng sangat menyenangkan bagi anak, hal inilah yang menjadikan anak rileks. b. Melatih kemampuan motorik. Kegiatan-kegiatan dalam bermain kelereng dapat melatih keterampilan motorik halus dan kasar anak (memegang, berjalan, menggigit). c. Kemampuan sosial (menjalin pertemanan). Hal yang terpenting dalam sebuah permainan adalah menjalin pertemanan karena dengan



begitu anak akan belajar untuk bekerjasama, belajar mengatasi konflik yang terjadi pada saat bermain.

### c. Permainan Lompat Tali

Lompat tali adalah salah satu permainan yang banyak digemari oleh banyak orang karena mudah untuk dimainkan dan memiliki manfaat untuk kesehatan. Menurut Jannatia (2015) cara bermain permainan lompat tali yaitu: Permainan ini dibutuhkan minimal 3 – 4 anak. Pertama harus ada 2 anak yang memegang tali dan anak lainnya melompat begitu seterusnya sampai semua pemain mendapat giliran. Permainan ini memiliki beberapa ketentuan yang harus diperhatikan oleh pemainnya. Pemain yang mendapat giliran melompat akan digantikan dengan pemain lain jika ia sudah merasa lelah dan gagal mengikuti peraturan pada setiap lompatan. Permainan ini para pemain harus melompati beberapa posisi ketinggian tali yaitu: 1. posisi tali berada pada batas lutut pemegang tali, dan pada posisi ini pelompat tidak boleh mengenai tali. 2. berada sebatas pinggang pemegang tali, posisi ini pelompat juga tidak boleh mengenai tali. 3. posisi berada di dada pemegang tali, pelompat boleh mengenai tali. 4. posisi tali sebatas telinga. 5. posisi tali sebatas kepala. 6. posisi tali satu jengkal di atas kepala/kilan. 7. posisi tali dua jengkal di atas kepala/dua kilan. 8. posisi tali seacungan pemegang tali/posisi merdeka. Posisi ketinggian yang cocok digunakan untuk anak usia dini adalah posisi tali berada di tanah dan posisi berada pada lutut.

Permainan tradisional sangatlah banyak macamnya tetapi yang dipilih untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak adalah permainan balap karung, kelereng dan lompat tali karena ketiga permainan tersebut memiliki nilai-nilai sosial dan emosional sesuai dengan yang akan diteliti.

## 2.5 Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran

Sebelum melaksanakan pembelajaran guru harus mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus mempersiapkan

perangkat pembelajaran sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran. Setelah semua kelengkapan yang disiapkan oleh guru siap, guru bisa memulai proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak akan dilaksanakan pada hari yang telah direncanakan dan disesuaikan dengan jadwal sekolah. Langkah-langkah pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Anak baris di depan kelas
- b. Guru mengajak anak ke halaman untuk senam bersama (hari Sabtu)
- c. Guru langsung mengajak anak masuk kelas (hari Selasa – Jumat)
- d. Guru dan anak bernyanyi dan berdoa sebelum pembelajaran dimulai (hari Selasa – Jumat)
- e. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum senam
- f. Guru dan anak senam bersama
- g. Guru dan anak kembali masuk kelas dan minum
- h. Guru mengabsen dan menanyakan keadaan anak
- i. Guru mengapersepsi pembelajaran kemarin
- j. Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran hari ini (sesuai dengan tema/sub tema)
- k. Guru mengajak anak untuk mengerjakan tugas
- l. Guru mengenalkan macam-macam permainan tradisional (balap karung, kelereng dan lompat tali)
- m. Guru mengajak anak bermain (kelereng, lompat tali dan balap karung)
- n. Anak istirahat, cuci tangan, makan dan minum
- o. Guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan
- p. Guru mrngajak anak bersiap-siap untuk pulang
- q. Guru mengajak anak berdoa dan bernyanyi sebelum pulang
- r. Anak pulang dengan catatan dijemput oleh orang tua atau keluarga

Setelah pembelajaran selesai guru melakukan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan dengan cara observasi disaat anak melakukan permainan tradisional dengan mengikuti aturan permainan yang telah dijelaskan oleh guru dan guru menilai

kemampuan sosial anak (kerja sama, meniru, persaingan dan mentaati peraturan), kemampuan emosional (rasa takut, gembira dan cemburu). Guru menilai kinerja anak dibantu dengan tenaga pengamat.

## 2.6 Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian Perdani (2013) dengan judul penelitian Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B TK Nurul 'Ain Desa Gue Gajah Kabupaten Aceh Besar Tahun 2013 mengalami peningkatan setelah diberi stimulasi dengan menggunakan permainan tradisional (Galasin, Kriim dan Lompat karung). Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dimana keterampilan sosial yang dimiliki anak B3 secara keseluruhan sebesar 42,55. Setelah diberikan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 46,98 dan pada siklus II sebesar 51,98. Dan pada *posttest* yang dilakukan mendapatkan hasil sebesar 54,13. Data tersebut memberikan bukti bahwa permainan tradisional cukup efektif untuk dijadikan menu pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak di kelas B3 TK Nurul 'Ain.

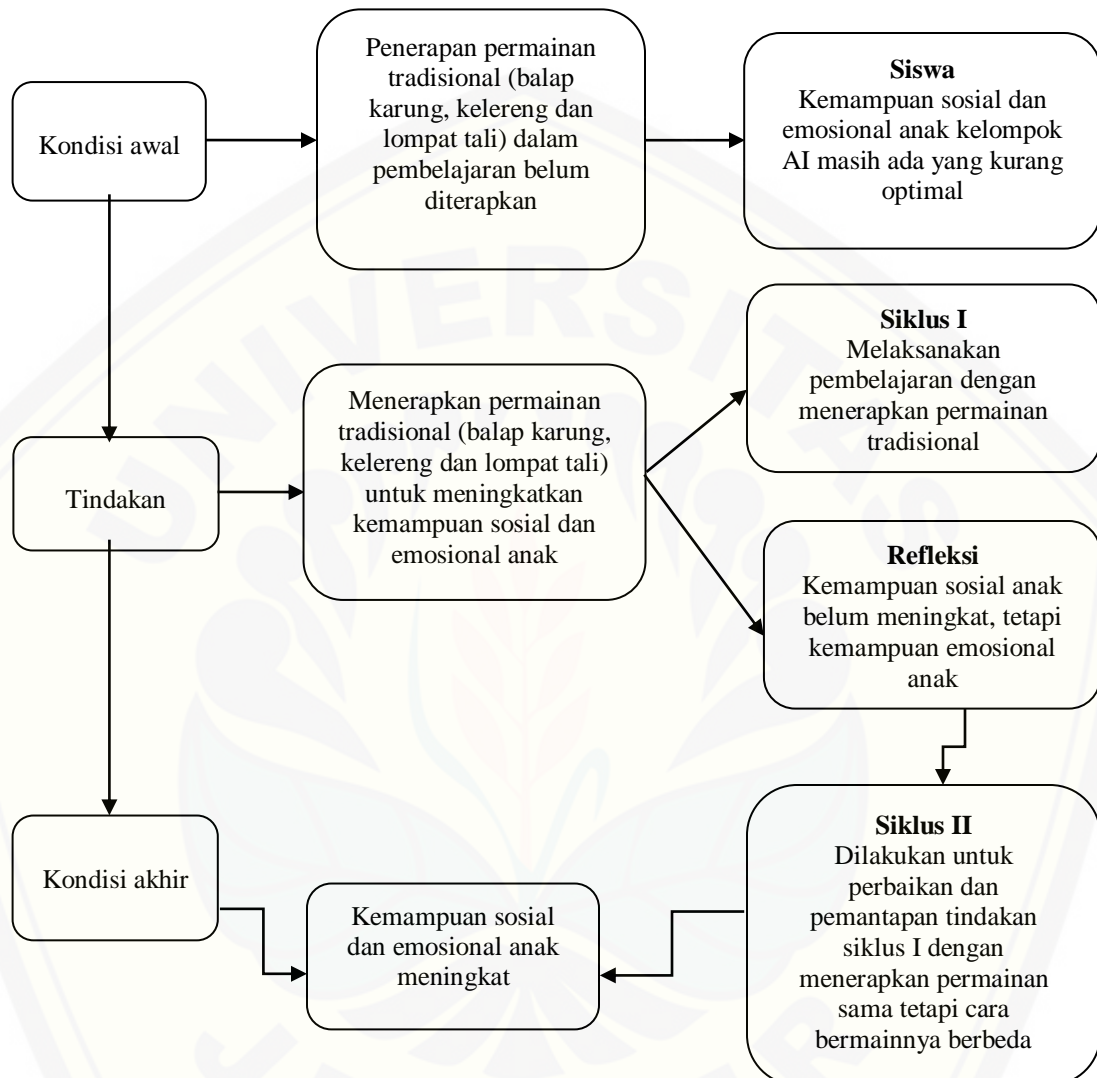
Hasil penelitian Endarwati (2014) dengan judul penelitian Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Kelompok B Di TK Aisyiyah 1 Sambirejo Sragen Tahun Ajaran 2014/2015 meningkat melalui permainan tradisional jirak penthil, betengan, dan cublak-cublak suweng. Peningkatan persentase rata-rata jumlah anak yang dapat melakukan sosialisasi kondisi awal 48 %, pada siklus I meningkat menjadi 75,1 %, dan pada siklus II meningkat semakin besar yaitu 83,6 %.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Hidayati (2014) dengan judul penelitian Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK Aba Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014 dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok A di TK Ledok I Lendah Kulon. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas bermain permainan tradisional dapat

dilihat melalui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan. Kondisi awal kemampuan kerjasama anak dapat diketahui bahwa anak dengan kriteria belum baik sebanyak 76,19%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 9,52%, dan anak pada kriteria baik sebanyak 14,28%. Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 9,52%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 38,09 %, anak dengan kriteria baik sebanyak 52,38%. Pada siklus II kemampuan kerjasama anak dengan kriteria belum baik sebanyak 4,76%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 14,28 %, sedangkan anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 80.95%.

Berdasarkan hasil ke tiga penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak dengan cukup baik.

## 2.7 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1: Bagan kerangka berfikir

Penjelasan dari bagan di atas adalah kondisi awal di kelompok AI, anak masih ada yang mengalami kendala dengan kemampuan sosial dan emosionalnya, langkah pertama yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak adalah dengan menerapkan permainan tradisional pada siklus I dengan menggunakan tiga jenis permainan tradisional yaitu balap karung, kelereng dan lompat tali, setelah dilakukan refleksi pada siklus I dan kemampuan anak masih



belum meningkat maka akan dilakukan tindakan pada siklus II dengan menggunakan permainan tradisional yang sama dengan siklus I tetapi cara bermainnya yang berbeda sehingga kemampuan sosial dan emosional anak meningkat.

### **2.8 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka dalam Bab 2 ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ini adalah jika guru menerapkan permainan tradisional (balap karung, kelereng dan lompat tali) maka kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI di TK Dharma Indria II Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 akan meningkat.



## **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan dibahas tentang komponen-komponen metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. Adapun komponen yang akan dibahas adalah: (1) Tempat dan Waktu Penelitian; (2) Subjek Penelitian; (3) Definisi Operasional; (4) Desain Penelitian; (5) Prosedur Penelitian; (6) Metode Pengumpulan Data; (7) Teknik Analisis Data.

### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Sekolah yang menjadi tempat penelitian ini adalah TK Dharma Indria II Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Beberapa pertimbangan yang mendasari memilih sekolah ini adalah sebagai berikut:

1. Ketersediaan TK Dharma Indria II sebagai tempat penelitian
2. Adanya permasalahan dalam perkembangan sosial dan emosional pada anak kelompok AI TK Dharma Indria II
3. Belum ada penelitian yang serupa di TK Dharma Indria II
4. Lokasi mudah dijangkau dan merupakan Laboratorium PG PAUD Universitas Jember

### **3.2 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok AI TK Dharma Indria II yang berjumlah 17 orang anak, terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan.

### **3.3 Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman pada hasil penelitian ini, maka diperlukan definisi operasional untuk mempermudah pemahaman tersebut, yaitu:

### 3.3.1 Kemampuan Sosial

Kemampuan sosial yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu kemampuan anak kelompok AI TK Dharma Indria II dalam kerjasama, meniru, persaingan dan mentaati aturan permainan.

### 3.3.2 Kemampuan Emosional

Kemampuan emosional yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuan anak kelompok AI TK Dharma Indria II dalam mengendalikan emosinya (takut, gembira dan cemburu) ketika pembelajaran dan permainan berlangsung.

### 3.3.3 Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah kegiatan bermain yang akan dilakukan oleh anak kelompok AI TK Dharma Indria II dengan menggunakan alat berupa karung (permainan balap karung), kelereng (permainan kelereng) dan karet gelang (permainan lompat tali).

## 3.4 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau biasa disebut dengan *Classroom action research*. Menurut Masyhud (2012:156) secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar di kelas. Setyosari (2010:4) secara sederhana dapat diungkapkan bahwa penelitian tindakan atau penelitian tindakan kelas adalah belajar sambil bekerja (*learning by doing*). Pendapat lain dari Carr & Kemmis (dalam Masyhud, 2014:172) mengemukakan definisi penelitian tindakan (*action research*) sebagai berikut:

Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelaahan atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu (misalnya guru, anak dan atau kepala sekolah) dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran serta keabsahan dari (a) praktek-praktek



### 3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan siklus yang terdiri atas empat tahapan, yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Jika pada siklus I hasilnya mencapai 70% maka penelitian cukup sampai pada siklus I, tetapi jika belum mencapai maka akan dilakukan penelitian pada siklus II untuk perbaikan siklus I. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan penelitian pada setiap siklus.

#### 3.5.1 Pra siklus

Penelitian ini diawali dengan perizinan kepada kepala sekolah TK Dharma Indria II dan guru kelas kelompok AI. Setelah mendapatkan izin penelitian langkah pertama adalah melakukan observasi pada kelompok AI untuk melihat bagaimana kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI. Setelah observasi langkah selanjutnya yang dilakukan adalah wawancara kepada guru kelas kelompok AI untuk mencari tahu kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI yang kurang dan menanyakan penyebab atau latar belakang mengapa kemampuan sosial anak tersebut bisa kurang. Setelah semua informasi didapatkan langkah selanjutnya yaitu meminta dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk menunjang penelitian ini, seperti: data nama anak kelompok AI, data nama guru, data profil sekolah, perangkat pembelajaran dan kurikulum yang dibuat acuan untuk menyusun perangkat pembelajaran. Sebelum melakukan tindakan pada siklus I dilakukan simulasi mengajar.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran yaitu membuat perencanaan, berikut adalah tahapan pelaksanaan tindakan pra siklus.

##### a. Perencanaan

1. Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari PROTA (program tahunan), PROMES (program semester), RKM (rencana kegiatan mingguan) RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian), LKS (lembar kerja siswa) dan lembar penilaian anak

## 2. Menyiapkan media pembelajaran

### b. Pelaksanaan

#### 1. Pembukaan

- a. Guru mengajak anak baris berbaris didepan kelas sebelum masuk kelas
- b. Guru menunjuk salah satu anak untuk memimpin baris
- c. Guru menunjuk anak yang baris dengan rapi untuk masuk kelas dan bersalaman pada guru
- d. Anak menempati tempat duduk
- e. Guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu wajib pembuka
- f. Guru menanyakan kabar anak dan mengabsen kehadiran anak
- g. Guru mengapersepsi pembelajaran kemarin

#### 2. Inti

- a. Guru mulai mengajak anak untuk bercakap-cakap tentang pembelajaran hari ini
- b. Guru menjelaskan tentang pakaian kepada anak
- c. Guru mengajak anak untuk bernyanyi tentang pakaian
- d. Guru meminta anak untuk maju ke depan dan menulis huruf B
- e. Guru memberikan LKS kepada anak

#### 3. Istirahat

- a. Anak mencuci tangan
- b. Anak mengambil bekal yang telah dibawa
- c. Anak berdoa sebelum makan dan minum
- d. Anak mulai makan dan minum dengan tenang
- e. Anak berdoa setelah makan dan minum
- f. Guru memberi kesempatan pada anak untuk bermain

#### 4. Penutup

- a. Guru melakukan refleksi dan evaluasi apa yang telah dilakukan hari ini
- b. Guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu wajib penutupan
- c. Guru memanggil anak yang sudah dijemput



#### c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan ketika pembelajaran mulai dilakukan dan ketika anak melakukan permainan saat istirahat. Pengamatan ini dilakukan oleh mahasiswa yang akan melakukan penelitian. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam kelompok AI TK Dharma Indria II Sumpalsari Jember.

#### d. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah pengamatan dilakukan, refleksi dilakukan untuk mencari solusi apa yang harus dilakukan agar permasalahan yang ada dapat terselesaikan.

### 3.5.2 Siklus I

Berdasarkan hasil observasi awal pada pra siklus, hasil yang didapat adalah rendahnya kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II, sehingga diterapkan siklus I untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional. Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan, yaitu:

#### a. Perencanaan

Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk perencanaan tindakan, yaitu:

1. Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari RKM (Rencana Kegiatan Mingguan), RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan, LKA (Lembar Kerja Anak) yang sesuai dengan tema dan sub tema
2. Menyiapkan alat permainan yang digunakan yaitu kelereng, sendok, karung dan tali (karet gelang)
3. Pembuatan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi guru dan anak, pedoman wawancara dan pedoman penilaian tes unjuk kerja kemampuan sosial dan emosional anak
4. Menyiapkan tenaga pengamat untuk membantu mengamati kegiatan belajar anak



5. Mengatur jadwal penelitian agar tindakan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan sesuai dengan harapan

b. Pelaksanaan

1. Pembukaan

- a. Guru menyiapkan anak di depan kelas
- b. Guru mengajak anak untuk masuk kelas
- c. Guru mengajak anak untuk bernyanyi dan berdoa sebelum memulai pembelajaran
- d. Guru mengabsen dan menanyakan keadaan anak
- e. Guru mengapersepsi pembelajaran kemarin

2. Inti

- a. Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran hari ini
- b. Guru menjelaskan tentang lambang negara kepada anak
- c. Guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu garuda pancasila
- d. Guru memberikan tugas untuk mewarnai gambar burung garuda kepada anak
- e. Guru mengenalkan macam-macam permainan tradisional (balap karung, kelereng dan lompat tali)
- f. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan
- g. Guru mengajak anak ke halaman sekolah untuk melakukan permainan tradisional

3. Istirahat

- a. Guru mengajak anak untuk cuci tangan
- b. Berdoa sebelum makan dan minum
- c. Makan dan minum
- d. Berdoa setelah makan dan minum

4. Penutup

- a. Guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan
- b. Guru mengajak anak bersiap-siap untuk pulang

c. Guru mengajak anak berdoa dan bernyanyi sebelum pulang

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan ketika anak melakukan permainan dibantu dengan guru dan pengamat yang telah ditunjuk, pengamatan dilakukan untuk menilai aktivitas guru dan anak serta untuk mengetahui kendala yang terjadi saat permainan berlangsung.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah siklus I dilaksanakan, hasil dari refleksi digunakan untuk acuan tindakan pada siklus II, siklus II dilakukan untuk perbaikan siklus I agar tujuan penelitian sesuai dengan harapan.

### 3.5.3 Siklus II

Siklus II dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial karena hasil yang didapat dari siklus I belum mencapai ketuntasan. Sedangkan untuk kemampuan emosional siklus II digunakan untuk pemantapan hasil pada siklus I karena pada siklus I hasil yang didapat sudah mencapai ketuntasan. Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, yaitu:

a. Perencanaan

Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk merencanakan tindakan siklus II, yaitu:

1. Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari RKM (Rencana Kegiatan Mingguan), RKH (Rencana Kegiatan Harian)
2. Menyiapkan alat permainan yang digunakan untuk bermain, yaitu kelereng, sendok, karung berukuran besar dan kecil, tali untuk lompat tali sebanyak 2 buah
3. Menyiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar observasi kegiatan anak dan guru, lembar penilaian tes unjuk kerja (sosial dan emosional)
4. Menyiapkan tenaga pengamat untuk membantu mengamati kegiatan anak saat belajar dan bermain

5. Mengatur jadwal penelitian yang sesuai dengan jadwal sekolah agar semua terlaksana dengan baik

b. Pelaksanaan

1. Pembukaan

- a. Guru menyiapkan anak baris di depan kelas
- b. Guru mengajak anak menuju ke halaman sekolah untuk senam bersama
- c. Anak baris di halaman dengan anak-anak kelompok lain
- d. Guru mengajak anak berdoa bersama sebelum melakukan senam
- e. Guru dan anak melakukan senam bersama dipimpin oleh guru kelompok BI
- f. Setelah selesai senam, anak kembali ke kelas masing-masing
- g. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk minum dan beristirahat sebentar
- h. Guru mengabsen dan menanyakan kabar anak
- i. Guru mengapersepsi pembelajaran kemarin

2. Inti

- a. Guru memulai bercakap-cakap tentang sub tema hari ini (hari-hari besar nasional)
- b. Guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu 17 Agustus
- c. Guru meminta anak untuk maju ke depan dan bernyanyi
- d. Guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional (lompat tali, kelereng dan balap karung)
- e. Sebelum permainan dimulai guru menjelaskan peraturan permainan yang harus diperhatikan dan ditaati
- f. Anak mulai bermain dan guru mengawasi permainan anak

3. Istirahat

- a. Anak cuci tangan
- b. Anak menyiapkan bekal yang telah dibawa
- c. Berdoa sebelum makan dan minum
- d. Anak mulai makan dan minum dengan tertib

- e. Anak merapikan tempat bekalnya
  - f. Anak berdoa sesudah makan dan minum
  - g. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain bebas
4. Penutup
- a. Guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang pembelajaran hari ini
  - b. Guru dan anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang
  - c. Anak dijemput dan pulang
- c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan ketika pembelajaran berlangsung dan ketika anak bermain permainan tradisional, pengamatan kegiatan anak dilakukan oleh tenaga pengamat yang telah ditunjuk, sedangkan pengamatan kegiatan guru dilakukan oleh guru kelompok AI TK Dharma Indria II. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui setiap kejadian pada pelaksanaan tindakan dan untuk perbaikan ke depannya.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan siklus II selesai. Refleksi digunakan untuk kendala atau kekurangan apa yang terjadi pada saat pelaksanaan tindakan.

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes unjuk kerja, yaitu:

#### **3.6.1 Metode Observasi**

Metode observasi adalah salah satu metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara mengamati objek yang diteliti. Metode observasi dipilih karena dapat dilaksanakan langsung dan mendapatkan data tanpa melibatkan subjek secara langsung. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati aktivitas guru dan anak pada saat proses pembelajaran dan mengetahui kendala apa

yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang akan diobservasi pada anak meliputi: kemampuan anak dalam bekerjasama, berpartisipasi, percaya diri, kemandirian, persaingan, mentaati aturan permainan dan mengendalikan perasaan anak. Sedangkan hal-hal yang diobservasi pada guru adalah ketepatan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Alat yang digunakan berupa lembar observasi dengan acuan pedoman lembar observasi yang telah dibuat.

### 3.6.2 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah salah satu metode untuk menghasilkan data dengan cara bertanya kepada guru sebagai narasumber. Metode ini dipilih karena dapat memperoleh data secara detail dan menyeluruh dari guru kelompok AI TK Dharma Indria II. Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara bebas terpimpin yaitu saat berwawancara hanya berpedoman pada garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan yang dianggap perlu dan sesuai dengan penelitian. Wawancara dilakukan pada saat sebelum penerapan permainan tradisional dan sesudah penerapan permainan tradisional, sebelum penerapan bertujuan untuk mengetahui upaya apa yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dan sesudah penerapan permainan tradisional bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru dalam penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II Sumbersari Jember.

### 3.6.3 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan sumber baik tertulis atau dokumen yang dimiliki responden. Metode dokumentasi ini dipilih karena membutuhkan data baik secara tertulis maupun berupa foto. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang dapat diperoleh dari dokumen-dokumen yang dimiliki sekolah dengan cara melihat dan mencatat kembali data yang dibutuhkan. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah daftar nama anak kelompok AI, data nama guru TK Dharma Indria II, profil



sekolah, lembar penilaian kemampuan sosial emosional anak kelompok AI dan perangkat pembelajaran (RKH).

#### 3.6.4 Metode Tes Unjuk Kerja

Tes unjuk kerja merupakan penilaian berdasarkan hasil pengamatan penilai terhadap kegiatan anak secara langsung. Penggunaan metode tes unjuk kerja karena penilaian dilakukan ketika penerapan permainan tradisional (balap karung, kelereng dan lompat tali). Tes unjuk kerja digunakan untuk menilai kemampuan sosial yang berupa kemampuan kerjasama, meniru, persaingan dan mantaati peraturan permainan. Juga menilai kemampuan emosional anak yang berupa rasa takut, cemburu dan gembira. Dalam melakukan setiap permainan anak dapat mengatur strategi untuk menjalin kersajama yang baik antar teman agar menghasilkan permainan yang sesuai sehingga anak dapat keluar sebagai pemenang jika permainannya dalam kategori persaingan.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan deskripsi kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil tes unjuk kerja anak. Cara mengolah data dari kedua teknik adalah dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

#### 1) analisis data individu/anak

Menurut Masyhud (2014:284), rumus data individu yaitu:

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

Keterangan:

*pi* : prestasi individual

*srt* : skor riil tercapai

$s_i$  : skor ideal yang dapat dicapai

100 : Konstanta

2) Rumus pengukur nilai rata-rata kelas

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

Ket :

M : Mean yang kita cari

$\sum X$  : Jumlah keseluruhan nilai

N : Banyaknya nilai

(Sumber: Lathif, 2013:26)

3) Rumus mengetahui ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal

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

Ket :

$fr$  : frekuensi relatif

$f$  : frekuensi yang didapatkan

$ft$  : frekuensi total

100% : Konstanta

(Sumber: Magsun, dkk. 1992)

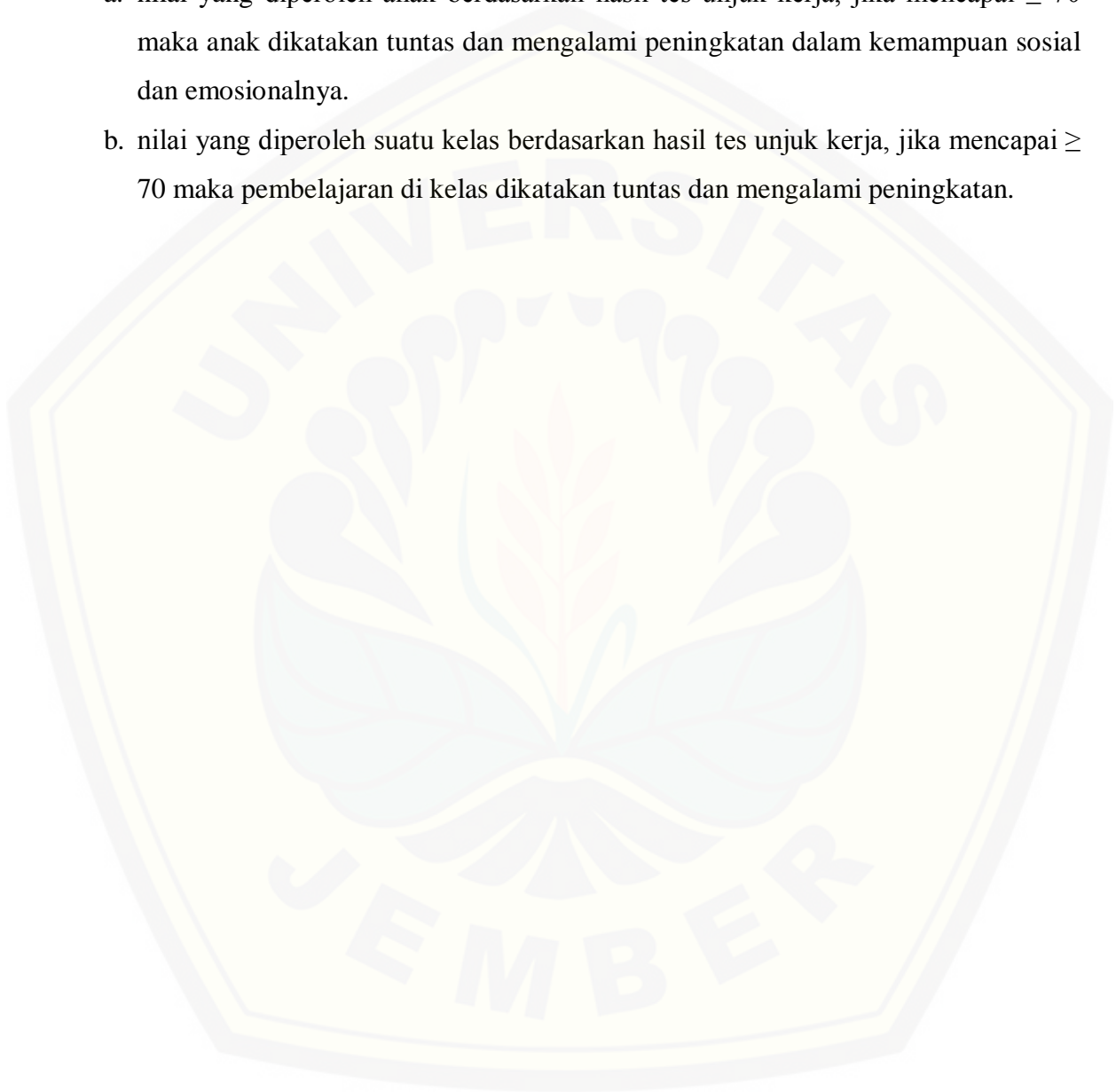
Berikut kriteria penilaian kemampuan sosial dan emosional anak dengan menggunakan persentase, baik secara individual maupun kelompok kelas (modifikasi Masyhud, 2014:289).

Tabel 3.1 Kriteria penilaian kemampuan sosial dan emosional anak

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 40
Sangat Kurang	0 – 20

Keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak melalui permainan tradisional ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu:

- a. nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes unjuk kerja, jika mencapai  $\geq 70$  maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam kemampuan sosial dan emosionalnya.
- b. nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes unjuk kerja, jika mencapai  $\geq 70$  maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan.



## BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang : 1) kesimpulan; dan 2) saran, berikut adalah masing-masing penjelasannya.

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 5.1.1 Penerapan permainan tradisional dalam peningkatan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II Sumbersari Jember dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dan siklus II dilakukan dengan menggunakan permainan yang sama yaitu permainan balap karung, lompat tali dan kelereng tetapi cara bermainnya yang berbeda. Yang membedakan adalah cara bermain permainan kelereng, pada siklus I permainan kelereng dilakukan menggunakan tangan dan pada siklus II menggunakan mulut. Untuk permainan lompat tali, pada siklus I anak melompat sendiri dan pada siklus II anak melompat bersama teman (2 orang). Untuk permainan balap karung, pada siklus I anak hanya melompat 1 kali putaran dan pada siklus II anak melompat 2 kali putaran.
- 5.1.2 Melalui permainan tradisional kemampuan sosial anak kelompok AI TK Dharma Indria II Sumbersari Jember dapat meningkat. Nilai rata-rata kelas pada siklus I 68, dan pada siklus II meningkat menjadi 79.
- 5.1.3 Melalui permainan tradisional kemampuan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II Sumbersari Jember dapat meningkat. Nilai rata-rata kelas pada siklus I 73, dan pada siklus II meningkat menjadi 77.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI melalui permainan tradisional (balap karung, lompat tali dan kelereng) di TK Dharma Indria II Sumpalsari Jember, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

### 5.2.1 Bagi guru kelas

- a. Hendaknya menerapkan permainan tradisional agar kemampuan sosial dan emosional anak meningkat secara berkelanjutan.
- b. Hendaknya kelompok lain juga menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan yang lain pada anak.

### 5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. Hendaknya memberikan motivasi kepada semua guru untuk menerapkan permainan tradisional sebagai salah satu usaha untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak.
- b. Hendaknya memberikan dukungan dan memfasilitasi apa yang dibutuhkan untuk menerapkan permainan tradisional pada setiap kelas.

### 5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. Hendaknya dapat menganalisis kelebihan dan kekurangan dari penelitian ini untuk dijadikan pertimbangan dan perbaikan dalam penelitian yang sejenis.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dahlan, D. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press Puri Arsita A-6.
- Endarwati, Sri. 2014. “Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Kelompok B Di TK Aisyiyah I Sambirejo Sragen Tahun Ajaran 2014/2015”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunarti, Winda. Suryani, Lilis dan Muis, Azizah. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hidayati, Wahyu. 2014. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hurlock, E. B. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Jannatia, F. A. 2015. *Permainan Tradisional “Lompat Tali”*. Makalah. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jember, Universitas. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Jember* edisi ketiga. Jember: Jember University Press.
- Kamtini & Tanjung, H. W. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

- Lathif, Misno, A. 2013. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Magsun, H, S, dan Lathif, M, A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Jember.
- Masyhud, Sulthon. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Minerva, T. 2010. *Koleksi Terbaik Kata-kata Bijak Membangun Pribadi Lebih Positif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Misbach. 2006. *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa*. Laporan Penelitian. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Montolalu. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Depdiknas.
- Nugraha, A. & Rachmawati, Y. 2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurjatmiko, Y. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Jogjakarta: DIVA press.
- Perdani. P. A. 2013. "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B". Tidak Diterbitkan. Jurnal. Jakarta. Universitas Negri Jakarta.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode penelitian pendidikandan pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soetjiningsih, C, H. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Denga Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.

- Sudiby, Bambang. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Y. N & Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengembangan Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Ulfatun, Siti. 2014. "Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Di TK ABA Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Wulandari, Ari. 2012. *Kisah 1001 Game/Permainan Paling Seru Di Dunia*. Jakarta: PT. Grasindo.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
Peningkatan Kemampuan Sosial Dan Emosional Anak Kelompok Ai Melalui Permainan Tradisional (Balap Karung, Kelereng Dan Lompat Tali) Di Tk Dharma Indria Ii Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimanakah penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI di TK Dharma Indria II Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?</li> <li>2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan sosial anak kelompok AI melalui permainan tradisional di TK Dharma Indria II Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 ?</li> <li>3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan emosional anak kelompok AI melalui permainan tradisional di TK Dharma Indria II Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penerapan Permainan Tradisional</li> <li>2. Peningkatan Kemampuan Sosial</li> <li>3. Peningkatan Kemampuan Emosional</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan Tradisional:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Balap karung</li> <li>b. Kelereng</li> <li>c. lompat tali</li> </ol> </li> <li>2. Kemampuan Sosial:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kerjasama</li> <li>b. Meniru</li> <li>c. Persaingan</li> <li>d. Mentaati aturan permainan</li> </ol> </li> <li>3. Kemampuan Emosional                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Takut</li> <li>b. Gembira</li> <li>c. Cemburu</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek : Siswa kelompok AI TK Dharma Indria II</li> <li>2. Informan :                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru Dharma Indria II</li> <li>b. Siswa Dharma Indria II</li> </ol> </li> <li>3. Referensi yang relevan</li> <li>4. Dokumen :                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Data siswa</li> <li>b. Data guru</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penentuan daerah: TK Dharma Indria II</li> <li>2. Jenis penelitian:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas</li> </ul> </li> <li>3. Metode pengumpulan data:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Wawancara</li> <li>c. Dokumentasi</li> <li>d. Tes unjuk kerja</li> </ol> </li> <li>4. Analisis data :                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Diskriptif Kualitatif</li> <li>b. Diskriptif Kuantitatif</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisis data individu</li> </ul> <p>Rumus :</p> <math display="block">Pi : \frac{Srt}{st} \times 100</math> <p>Ket :</p> <p>pi : prestasi individual</p> <p>srt : skor riil tercapai</p> <p>si : skor ideal yang dapat dicapai individu</p> <p>100 : Konstanta (Masyhud, 2014:284-286)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rumus mengukur nilai rata-rata kelas</li> </ul> <math display="block">M = \frac{\sum X}{N}</math> <p>Ket :</p> <p>M : Mean yang kita cari</p> </li> </ol>	<p>Jika guru menerapkan permainan tradisional (balap karung, kelereng dan lompat tali) maka kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI di TK Dharma Indria II Sumbersari Jember akan meningkat</p>

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
					<p><math>\sum X</math> : Jumlah keseluruhan nilai</p> <p>N : Banyaknya nilai (Sumber: Lathif, 2013:26)</p> <p>- Rumus mengetahui ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal</p> $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$ <p>Ket :</p> <p>fr: frekuensi relatif</p> <p>f: frekuensi yang didapatkan</p> <p>ft : frekuensi total</p> <p>100% : Konstanta (Sumber: Magsun, dkk. 1992)</p>	



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

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Aktivitas guru dalam penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional	Guru kelompok AI TK Dharma Indria II
2	Aktivitas anak dalam penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI	Pengamat

**B.2 Pedoman Wawancara**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Sebelum pelaksanaan penelitian	
a.	Informasi tentang perkembangan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II	Guru kelompok AI TK Dharma Indria II
b.	Informasi tentang kendala yang dialami anak kelompok AI TK Dharma Indria II dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional	Guru kelompok AI TK Dharma Indria II
c.	Upaya apa yang sudah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II	Guru kelompok AI TK Dharma Indria II
2.	Sesudah pelaksanaan penelitian	
a.	Tanggapan guru tentang penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II	Guru kelompok AI TK Dharma Indria II
b.	Kendala yang dialami dalam penerapan permainan tradisional	Guru kelompok AI TK Dharma Indria II

**B.3 Pedoman Tes Unjuk Kerja**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Hasil tes unjuk kerja anak selama proses penerapan permainan tradisional	Anak kelompok AI TK Dharma Indria II

**B.4 Pedoman Dokumentasi**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Daftar nama anak kelompok AI TK Dharma Indria II	Dokumen
2	Daftar nama guru TK Dharma Indria II	Dokumen
3	Profil sekolah TK Dharma Indria II	Dokumen
4	RKH pra siklus	Dokumen
5	Daftar nilai kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI pra siklus	Dokumen
6	Foto kegiatan selama pelaksanaan tindakan	Dokumen

**LAMPIRAN C. PEDOMAN OBSERVASI**

**C.1 Lembar Observasi Kegiatan Guru**

- Nama guru :  
 Tema/Sub tema :  
 Hari/Tanggal :  
 Petunjuk : - Berilah tanda (√) pada kolom “ya” dan “tidak” sesuai dengan aspek yang dinilai  
 - Jika jumlah pengamatan “Ya” ≥ 70% maka hasil aktivitas guru sudah sesuai dan jika jawaban “Tidak” ≥ 70% maka aktivitas guru tidak sesuai

No.	Aspek yang dinilai	Cek	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan awal/pembukaan		
	1. guru menyiapkan anak di depan kelas		
	2. guru mengajak anak ke halamn untuk senam bersama		
	3. guru mengajak anak untuk berdoa sebelum senam		
	4. guru dan anak senam bersama		
	5. guru mengajak anak kembali masuk kelas dan minum		
	6. guru mengabsen dan menanyakan keadaan anak		
	7. guru mengapersepsi pembelajaran kemarin		
II	Kegiatan Inti		
	8. guru bercakap-cackap tentang pembelajaran		
	9. guru mengenalkan macam-macam permainan tradisional		
	10. guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan		
	11. guru mengajak anak ke halaman sekolah untuk melaksanakan permainan		
III	Kegiatan penutup		
	12. guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan		
	13. guru mengajak anak bersiap-siap untuk pulang		
	14. guru mengajak anak berdoa dan bernyanyi sebelum pulang		
Jumlah			
Persentase			

$$\text{Hasil pengamatan Ya/Tidak} = \frac{\text{Jumlah Ya/Tidak}}{\text{Jumlah aspek yang dinilai}} \times 100\%$$

Jember, ..... 2016

Guru Kelompok AI

.....



No	Nama	Anak baris dengan rapi			Anak mengikuti pembelajaran dengan aktif			Anak mau mengikuti permainan			Anak sabar menunggu jempuran			Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan																
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K	T	TT															
<b>Nilai rata-rata kelas</b>																																				

Keterangan:

1) Rumus Individual

$$P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

2) Rumus rata-rata klasikal

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

3) Rumus mengetahui ketuntasan

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

Tabel kriteria aktivitas anak

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 40
Sangat Kurang	0 – 20

Jember.....2016

Pengamat

.....

## C.3 Kriteria Penilaian Kegiatan Anak

## Kriteria Penilaian Kegiatan Anak

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
1	Anak baris dengan rapi	Anak tidak mau baris dengan rapi	1
		Anak mau baris tetapi kurang rapi	2
		Anak mau baris dengan rapi	3
2	Anak mengikuti pembelajaran dengan aktif	Anak mengikuti pembelajaran dengan tidak aktif	1
		Anak mengikuti pembelajaran dengan kurang aktif	2
		Anak mengikuti pembelajaran dengan aktif	3
3	Anak mau mengikuti permainan	Anak tidak mau mengikuti permainan	1
		Anak mau mengikuti permainan tetapi tidak gembira	2
		Anak mau mengikuti permainan dengan gembira	3
4	Anak sabar menunggu jemputan	Anak tidak sabar menunggu jemputan di dalam kelas	1
		Anak kurang sabar menunggu jemputan di dalam kelas	2
		Anak sabar menunggu jemputan di dalam kelas	3



**LAMPIRAN D. HASIL OBSERVASI****D.1 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I**

Nama guru : Tsalitsatul Mas'udah  
 Tema/Sub tema : Tanah Airku/Lambang Negara  
 Hari/Tanggal : Rabu/06 April 2016  
 Petunjuk : - Berilah tanda (√) pada kolom “ya” dan “tidak” sesuai dengan aspek yang dinilai  
 - Jika jumlah pengamatan “Ya”  $\geq$  70% maka hasil aktivitas guru sudah sesuai dan jika jawaban “Tidak”  $\geq$  70% maka aktivitas guru tidak sesuai

No.	Aspek yang dinilai	Cek	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan awal/pembukaan		
	1. guru menyiapkan anak di depan kelas	√	
	2. guru mengajak anak ke halamn untuk senam bersama		√
	3. guru mengajak anak untuk berdoa sebelum senam		√
	4. guru dan anak senam bersama		√
	5. guru mengajak anak kembali masuk kelas dan minum		√
	6. guru mengabsen dan menanyakan keadaan anak		√
	7. guru mengapersepsi pembelajaran kemarin	√	
II	Kegiatan Inti		
	8. guru bercakap-cackap tentang pembelajaran	√	
	9. guru mengenalkan macam-macam permainan tradisional	√	
	10. guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan	√	
	11. guru mengajak anak ke halaman sekolah untuk melaksanakan permainan		√
III	Kegiatan penutup		
	12. guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan	√	
	13. guru mengajak anak bersiap-siap untuk pulang	√	
	14. guru mengajak anak berdoa dan bernyanyi sebelum pulang	√	
	Jumlah	9	5
	Persentase	64	36

$$\text{Hasil pengamatan Ya/Tidak} = \frac{\text{Jumlah Ya/Tidak}}{\text{Jumlah aspek yang dinilai}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil pengamatan "ya"} = \frac{9}{14} \times 100\% = 64\%$$

$$\text{Hasil pengamatan "tidak"} = \frac{5}{14} \times 100\% = 36\%$$

Catatan dari pengamat :

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru belum mencapai ketuntasan yang harus dicapai, pembelajaran dikatakan tuntas jika hasil mencapai  $\geq 70$  sedangkan pada siklus I ini kegiatan guru hanya mencapai 64. Untuk itu diperlukan perbaikan pada siklus II, jadi guru harus lebih memperhatikan lagi dengan apa yang telah dibuat dan dilaksanakan sesuai dengan pedomannya.

Jember, Rabu 06 April 2016

Guru Kelompok AI

Hastuti Eko Wardhani, S.Pd



**D.2 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II**

Nama guru : Tsalitsatul Mas'udah  
 Tema/Sub tema : Tanah Airku/Hari-hari Besar Nasional  
 Hari/Tanggal : Sabtu/09 April 2016  
 Petunjuk : - Berilah tanda (√) pada kolom “ya” dan “tidak” sesuai dengan aspek yang dinilai  
 - Jika jumlah pengamatan “Ya”  $\geq 70\%$  maka hasil aktivitas guru sudah sesuai dan jika jawaban “Tidak”  $\geq 70\%$  maka aktivitas guru tidak sesuai

No.	Aspek yang dinilai	Cek	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan awal/pembukaan		
	1. guru menyiapkan anak di depan kelas	√	
	2. guru mengajak anak ke halamn untuk senam bersama	√	
	3. guru mengajak anak untuk berdoa sebelum senam	√	
	4. guru dan anak senam bersama	√	
	5. guru mengajak anak kembali masuk kelas dan minum	√	
	6. guru mengabsen dan menanyakan keadaan anak	√	
	7. guru mengapersepsi pembelajaran kemarin	√	
II	Kegiatan Inti		
	8. guru bercakap-cackap tentang pembelajaran	√	
	9. guru mengenalkan macam-macam permainan tradisional	√	
	10. guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan		
	11. guru mengajak anak ke halaman sekolah untuk melaksanakan permainan	√	
			√
III	Kegiatan penutup		
	12. guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan	√	
	13. guru mengajak anak bersiap-siap untuk pulang	√	
	14. guru mengajak anak berdoa dan bernyanyi sebelum pulang	√	
	Jumlah	13	1
	Persentase	93	7

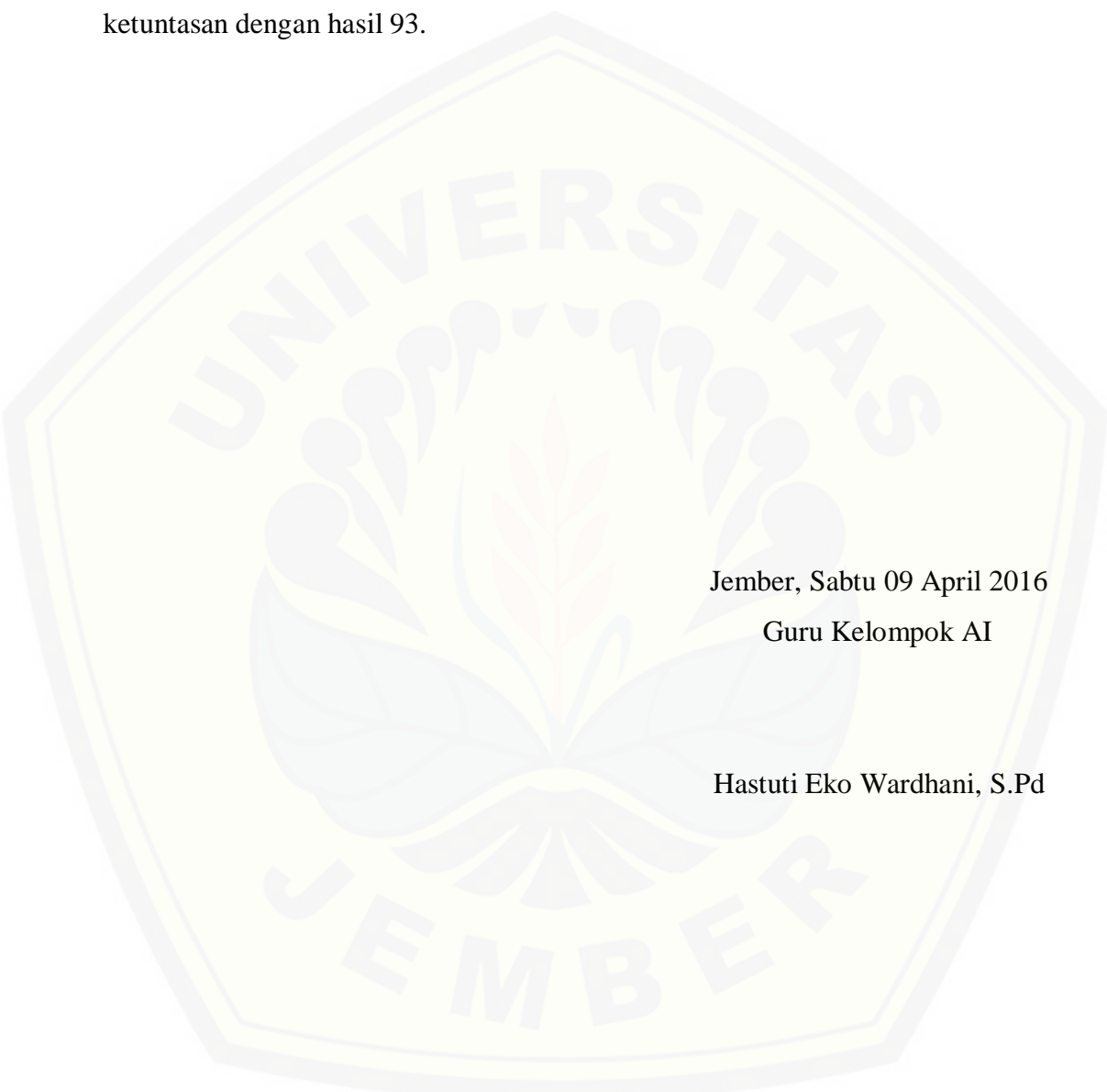
$$\text{Hasil pengamatan Ya/Tidak} = \frac{\text{Jumlah Ya/Tidak}}{\text{Jumlah aspek yang dinilai}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil pengamatan "ya"} = \frac{13}{14} \times 100\% = 93\%$$

$$\text{Hasil pengamatan "tidak"} = \frac{1}{14} \times 100\% = 7\%$$

Catatan dari pengamat :

Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini hasilnya jauh lebih baik dari siklus I, meskipun hasil yang didapat tidak 100% tetapi hasilnya sudah mencapai ketuntasan yang ditentukan yaitu  $\geq 70$ . Pada siklus II kegiatan guru mencapai ketuntasan dengan hasil 93.



Jember, Sabtu 09 April 2016  
Guru Kelompok AI

Hastuti Eko Wardhani, S.Pd

D.3 Lembar Observasi Kegiatan Anak Siklus I

Lembar Observasi Kegiatan Anak

No	Nama	Anak baris dengan rapi			Anak mengikuti pembelajaran dengan aktif			Anak mau mengikuti permainan			Anak sabar menunggu jempukan			Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K	T	TT
1	Najwa		√				√		√			√		9	75		√			√	
2	Lia		√			√			√			√		8	67		√				√
3	Risha			√		√			√			√		9	75		√			√	
4	Wahyu		√		√			√			√			5	42			√			√
5	Tyo	√			√				√		√			5	42			√			√
6	Nielson		√			√			√			√		8	67		√				√
7	Kayla			√		√			√			√		9	75		√			√	
8	Vio			√		√				√		√		10	83	√				√	
9	Aldi		√			√		√				√		7	58			√			√
10	Azka		√			√			√			√		8	67		√				√
11	Nayra			√		√				√		√		10	83	√				√	
12	Keyza		√			√			√			√		8	67		√				√
13	Vita			√		√				√		√		10	83	√				√	
14	Ilham	√			√				√		√			5	42			√			√
15	Nendra		√				√			√	√			9	75		√			√	
16	Aal	√			√				√		√			5	42			√			√
17	Callysta			√			√		√			√		10	83	√				√	



No	Nama	Anak baris dengan rapi			Anak mengikuti pembelajaran dengan aktif			Anak mau mengikuti permainan			Anak sabar menunggu jempuran			Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K	T	TT
<b>Jumlah</b>													130	1126	4	8	5	0	8	9	
<b>Nilai rata-rata kelas</b>														<b>66</b>		√					

Keterangan:

1) Rumus Individual

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

2) Rumus rata-rata klasikal

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

3) Rumus mengetahui ketuntasan

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

**Perhitungan berdasarkan kualifikasi**

$$\text{Sangat Aktif} = \frac{4}{17} \times 100 = 24\%$$

$$\text{Aktif} = \frac{8}{17} \times 100 = 47\%$$

$$\text{Cukup} = \frac{5}{17} \times 100 = 29\%$$

$$\text{Kurang} = \frac{0}{17} \times 100 = 0\%$$

**Perhitungan rata-rata klasikal**

$$M \frac{1126}{17} \times 100 = 66 \text{ (Aktif)}$$

**Perhitungan ketuntasan**

$$\text{Tuntas} = \frac{8}{17} \times 100\% = 47\%$$

$$\text{Tidak Tuntas} = \frac{9}{17} \times 100\% = 53\%$$

Catatan dari pengamat :

Kegiatan pembelajaran anak maupun secara klasikal dikatakan tuntas jika nilai yang didapat adalah  $\geq 70$ . Padatindakan siklus I ini anak yang mencapai ketuntasan sebanyak 8 orang atau 47%, dan anak yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 9 orang atau 53%. Sedangkan jika dilihat secara klasikal, nilai rata-rata kelas yang didapat adalah 66. Jika dilihat dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus I belum tuntas, sehingga perlu dilaksanakan tindakan pada siklus II.

Jember, Rabu 06 April 2016

Pengamat,

Iin Nur Inayah

D.4 Lembar Observasi Kegiatan Anak Siklus II

Lembar Observasi Kegiatan Anak

No	Nama	Anak baris dengan rapi			Anak mengikuti pembelajaran dengan aktif			Anak mau mengikuti permainan			Anak sabar menunggu jempukan			Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K	T	TT
1	Najwa			√		√				√		√		10	83	√				√	
2	Lia			√		√			√			√		10	83	√				√	
3	Risha			√		√		√				√		9	75		√			√	
4	Wahyu		√			√			√			√		8	67		√				√
5	Tyo		√			√				√	√			8	67		√				√
6	Nielson		√				√			√		√		10	83	√				√	
7	Kayla			√		√			√			√		9	75		√			√	
8	Vio			√		√				√		√		10	83	√				√	
9	Aldi			√		√		√				√		8	67		√				√
10	Azka		√			√			√				√	9	75		√			√	
11	Nayra			√		√			√			√		9	75		√			√	
12	Keyza		√			√				√			√	10	83	√				√	
13	Vita			√		√			√			√		10	83	√				√	
14	Ilham		√		√			√				√		6	50			√			√
15	Nendra		√				√			√		√		10	83	√				√	
16	Aal		√			√		√			√			6	50			√			√
17	Callysta			√		√			√			√		10	83	√				√	

No	Nama	Anak baris dengan rapi			Anak mengikuti pembelajaran dengan aktif			Anak mau mengikuti permainan			Anak sabar menunggu jempuran			Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K	T	TT
<b>Jumlah</b>													152	1265	8	7	2	0	12	5	
<b>Nilai rata-rata kelas</b>														<b>74</b>		√					

Keterangan:

1) Rumus Individual

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

2) Rumus rata-rata klasikal

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

3) Rumus mengetahui ketuntasan

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

**Perhitungan berdasarkan kualifikasi**

$$\text{Sangat Aktif} = \frac{8}{17} \times 100 = 47\%$$

$$\text{Aktif} = \frac{7}{17} \times 100 = 41\%$$

$$\text{Cukup} = \frac{2}{17} \times 100 = 12\%$$

$$\text{Kurang} = \frac{0}{17} \times 100 = 0\%$$

**Perhitungan rata-rata klasikal**

$$M = \frac{1265}{17} \times 100 = 74 \text{ (Aktif)}$$

**Perhitungan ketuntasan**

$$\text{Tuntas} = \frac{12}{17} \times 100\% = 71\%$$

$$\text{Tidak Tuntas} = \frac{5}{17} \times 100\% = 29\%$$

Catatan dari pengamat :

Kegiatan pembelajaran anak dan secara klasikal dikatakan tuntas jika hasil yang didapat  $\geq 70$ . Pada siklus II ini anak yang mencapai ketuntasan sebanyak 12 anak atau 71% dan anak yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 5 anak atau 29%. Sedangkan untuk nilai klasikal, nilai rata-rata yang didapat adalah 74. Dilihat dari hasil yang didapat pada siklus II ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan anak sudah mencapai ketuntasan.

Jember, Sabtu 09 April 2016

Pengamat,

Arizatul Hasanah



**LAMPIRAN E. PEDOMAN WAWANCARA**

**E.1 Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan**

- Tujuan : Untuk mengetahui upaya apa yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II
- Bentuk : Wawancara bebas
- Responden : Guru kelompok AI
- Nama : Hastuti Eko Wardhani S.Pd
- Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah perkembangan sosial dan emosional anak kelompok AI saat ini? apa ada anak yang kurang dalam kemampuan sosial emosionalnya?	
2	Jika ada, upaya apa yang sudah ibu lakukan untuk meningkatkan kemampuan anak tersebut?	
3	Apa yang melatar belakangi kurangnya kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI?	

Guru Kelompok A1  
 Jember,.....2015  
 Pewawancara

Hastuti Eko Wardhani, S.Pd

Tsalitsatul Mas'udah

**E.2 Pedoman Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan**

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru dalam penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II
- Bentuk : Wawancara bebas
- Responden : Guru kelompok AI
- Nama : Hastuti Eko Wardhani S.Pd
- Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu tentang penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional yang telah dilaksanakan?	
2	Menurut Ibu, apakah permainan tradisional cocok dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI?	
3	Bagaimanakah kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI setelah dilakukan tindakan?	

Guru Kelompok A1  
 Jember,.....2016  
 Pewawancara

Hastuti Eko Wardhani, S.Pd

Tsalitsatul Mas'udah

**LAMPIRAN F. HASIL WAWANCARA****F.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan**

Tujuan : Untuk mengetahui upaya apa yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok AI

Nama : Hastuti Eko Wardhani S.Pd

Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah perkembangan sosial dan emosional anak kelompok AI saat ini? apa ada anak yang kurang dalam kemampuan sosial emosionalnya?	Perkembangan sosial dan emosional anak kelompok AI belum begitu baik karena masih ada anak yang kemampuan sosial dan emosionalnya kurang dikarenakan beberapa hal.
2	Jika ada, upaya apa yang sudah ibu lakukan untuk meningkatkan kemampuan anak tersebut?	Untuk upaya yang khusus belum saya terapkan, karena kurangnya tenaga pendidik di kelompok AI sehingga jika akan diterapkan upaya atau teknik untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak yang masih kurang maka pembelajaran akan sedikit terhambat, tetapi secara tidak langsung dalam proses pembelajaran sudah ada upaya untuk hal tersebut.
3	Apa yang melatar belakangi kurangnya kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI?	Hal-hal yang melatar belakangi permasalahan tersebut itu bermacam-macam, karena hal yang menjadifaktornya itu berasal dari keluarga atau lingkungannya, karena tidak hanya dari lingkungan sekolah saja anak bergaul. Ada satu anak yang memang kemampuan sosial dan emosionalnya sangat kurang karena memiliki pengalaman yang menjadikannya trauma dan takut untuk sendiri.

Jember, 07 November 2015

Guru Kelompok A1

Pewawancara

Hastuti Eko Wardhani, S.Pd

Tsalitsatul Mas'udah

## F.2 Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus I

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru dalam penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II
- Bentuk : Wawancara bebas
- Responden : Guru kelompok AI
- Nama : Hastuti Eko Wardhani S.Pd
- Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu tentang penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI yang telah dilaksanakan?	Penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak sangat baik, karena semua anak merasa gembira dan semangat untuk melakukannya. Dengan bermain anak dapat mendapatkan banyak pengalaman bersama dengan temannya sehingga anak bisa meningkatkan kemampuan bersosialisasinya dengan baik dan seiring berjalannya waktu kemampuan sosial dan emosional anak akan meningkat. Pada siklus I ini anak masih ada yang malu dan tidak ikut bermain jadi harus ada tindakan lagi untuk menerapkan permainan tradisional ini.
2	Menurut Ibu, apakah permainan tradisional cocok dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI?	Menurut saya cocok, karena memang permainan tradisional merupakan permainan yang banyak melibatkan orang lain, sehingga dengan bermain tradisional anak dapat bekerjasama dengan sesama temannya, selain itu dengan bermain tradisional anak dapat mengembangkan kemampuan bersaing karena banyak cara untuk melakukan permainan ini. Permainan tradisional juga menjadikan anak lebih gembira dan senang untuk melakukannya karena permainan ini membuat anak menjadi sangat aktif.
3	Bagaimanakah kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI setelah dilakukan tindakan?	Kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI mulai meningkat, tetapi masih kurang maksimal dan belum mencapai ketuntasan yang diinginkan, karena penerapannya baru sekali jadi harus ada tindakan yang ke 2 untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II Summersari Jember.

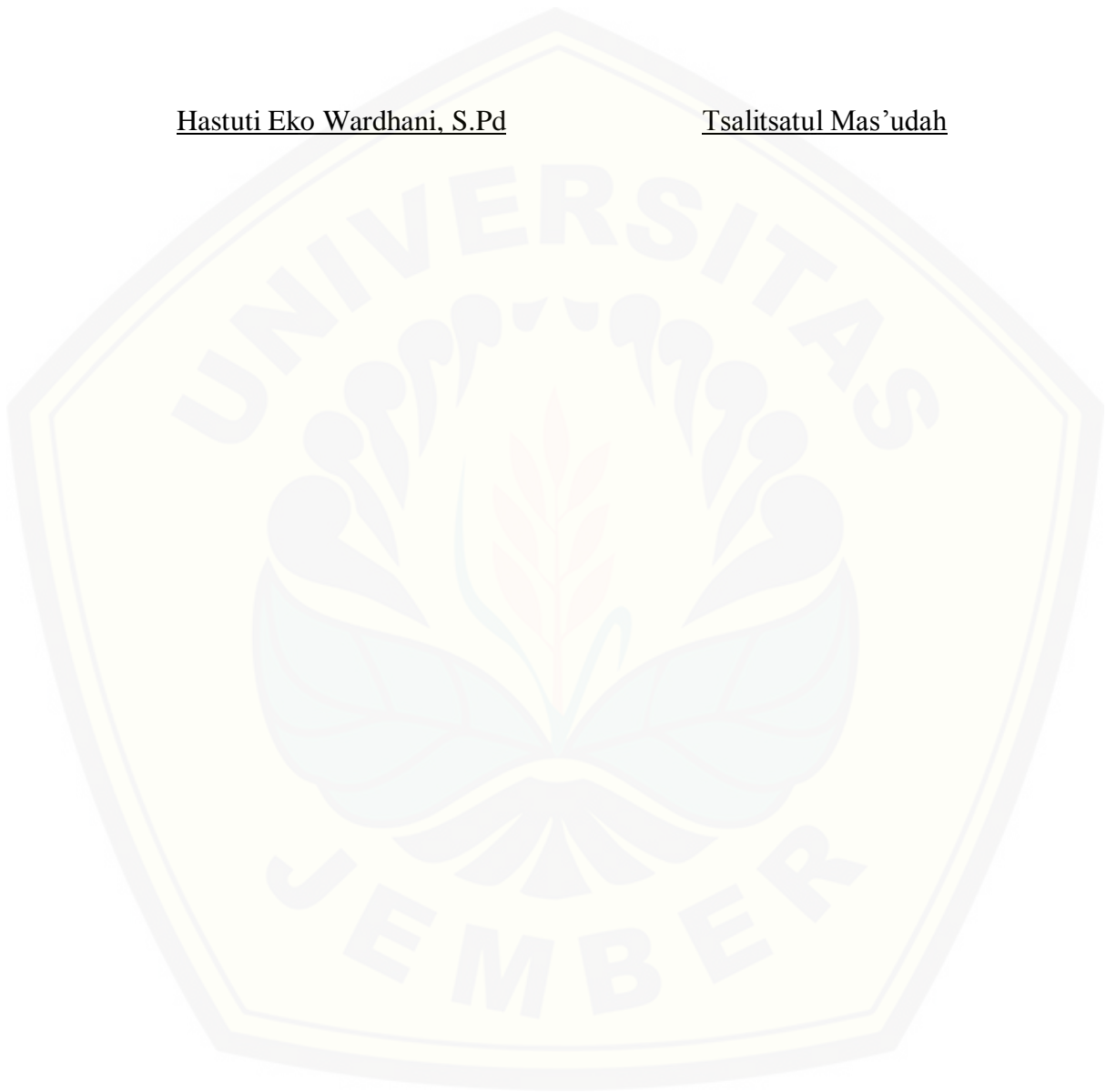
Jember, Rabu 06 April 2016

Guru Kelompok A1

Pewawancara

Hastuti Eko Wardhani, S.Pd

Tsalitsatul Mas'udah



**F.3 Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus II**

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru dalam penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II
- Bentuk : Wawancara bebas
- Responden : Guru kelompok AI
- Nama : Hastuti Eko Wardhani S.Pd
- Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu tentang penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional yang telah dilaksanakan?	Setelah dilakukan tindakan pada siklus II dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran kemampuan sosial dan emosional anak dapat meningkat hal ini dapat dilihat pada hasil nilai yang dicapai pada siklus II.
2	Menurut Ibu, apakah permainan tradisional cocok dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI?	Menurut saya sangat cocok, karena dengan permainan tradisional anak mudah untuk bekerjasama dengan temannya, selain itu anak juga dapat mengekspresikan emosionalnya hal ini dapat dilihat ketika anak melakukan permainan dengan sangat gembira. Untuk dapat disimpulkan bahwa dengan permainan tradisional kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II meningkat.
3	Bagaimanakah kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI setelah dilakukan tindakan?	Kemampuan sosial dan emosional anak kelompok AI meningkat setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan permainan tradisional pada pembelajaran.

Jember, Rabu 09 April 2016

Guru Kelompok A1

Pewawancara

Hastuti Eko Wardhani, S.Pd

Tsalitsatul Mas'udah





No	Nama	Indikator Penilaian Tes Unjuk Kerja Anak																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan		
		Kerjasama				Meniru				Persaingan				Mentaati peraturan permainan						SB	B	C	K	SK	T	TT	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4										
17	Callysta																										
<b>Jumlah</b>																											
<b>Nilai rata-rata kelas</b>																											

Keterangan :

1. Rumus pengukur tingkat keberhasilan anak secara individu

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

Ket:

*pi* : prestasi individual

*srt* : skor riil tercapai

*si* : skor ideal yang dapat dicapai

100 : Konstanta

(Masyhud, 2014:284)

3. Rumus mengetahui ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal

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

2. Rumus pengukur nilai rata-rata kelas

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

Ket :

M : Mean yang kita cari

$\sum X$  : Jumlah keseluruhan nilai

N : Banyaknya nilai

(Sumber: Lathif, 2013:26)

Ket :

$f_r$ : frekuensi relatif

$f$ : frekuensi yang didapatkan

$f_t$  : frekuensi total

100% : Konstanta

(Sumber: Magsun, dkk. 1992)

Berikut kriteria penilaian kemampuan sosial anak dengan menggunakan persentase, baik secara individual maupun kelompok/kelas (modifikasi Masyhud, 2014:289).

Tabel 3.1 Kriteria penilaian kemampuan sosial emosional anak

<b>Kualifikasi</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 40
Sangat Kurang	0 – 20

## G.2 Kriteria Instrumen Penilaian Kemampuan Sosial Anak

## Kriteria Penilaian Tes Unjuk Kerja Anak

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
1	Kerjasama	Anak tidak mampu bekerjasama	1
		Anak mampu bekerjasama tetapi kurang baik	2
		Anak mampu bekerjasama dengan lebih baik	3
		Anak mampu bekerjasama dengan sangat baik	4
2	Meniru	Anak tidak mau meniru apa yang dicontohkan guru	1
		Anak mau meniru tetapi tidak sama dengan yang dicontohkan	2
		Anak mau meniru apa yang dicontohkan guru tetapi kurang sama	3
		Anak mau meniru sesuai apa yang dicontohkan guru	4
3	Persaingan	Anak tidak mau bersaing dalam permainan	1
		Anak mau bersaing dalam permainan	2
		Anak mampu bersaing dengan baik	3
		Anak mampu bersaing dengan sangat baik	4
4	Mentaati aturan permainan	Anak tidak menaati peraturan permainan yang sudah ditentukan	1
		Anak mau menaati sebagian peraturan permainan	2
		Anak menaati peraturan dengan baik	3
		Anak menaati peraturan permainan dengan sangat baik	4



Keterangan :

1. Rumus pengukur tingkat keberhasilan anak secara individu

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

Ket:

$pi$  : prestasi individual

$srt$  : skor riil tercapai

$si$  : skor ideal yang dapat dicapai

100 : Konstanta

(Masyhud, 2014:284)

3. Rumus mengetahui ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal

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

Ket :

$fr$ : frekuensi relatif

$f$ : frekuensi yang didapatkan

$ft$  : frekuensi total

100% : Konstanta

(Sumber: Magsun, dkk. 1992)

2. Rumus pengukur nilai rata-rata kelas

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

Ket :

$M$  : Mean yang kita cari

$\sum X$  : Jumlah keseluruhan nilai

$N$  : Banyaknya nilai

(Sumber: Lathif, 2013:26)



Berikut kriteria penilaian kemampuan emosional anak dengan menggunakan persentase, baik secara individual maupun kelompok/kelas (modifikasi Masyhud, 2014:289).

Tabel 3.1 Kriteria penilaian kemampuan sosial emosional anak

<b>Kualifikasi</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 40
Sangat Kurang	0 – 20

#### G.4 Kriteria Instrumen Penilaian Kemampuan Emosional Anak

##### Kriteria Penilaian Tes Unjuk Kerja Anak

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
1	Takut	Anak merasa takut dan tidak mau untuk maju ke depan untuk bernyanyi	1
		Anak merasa sedikit takut tetapi mau maju ke depan untuk bernyanyi	2
		Anak tidak merasa takut tetapi tidak mau maju ke depan untuk bernyanyi	3
		Anak tidak merasa takut dan mau maju ke depan untuk bernyanyi	4
2	Gembira	Anak tidak merasa gembira ketika bermain bersama	1
		Anak sedikit gembira ketika bermain bersama temannya	2
		Anak merasa gembira ketika bermain bersama	3
		Anak merasa sangat gembira dan selalu ingin bermain bersama	4
3	Cemburu	Anak merasa selalu cemburu ketika temannya lebih diperhatikan	1
		Anak merasa sedikit cemburu kepada temannya	2
		Anak tidak cemburu dengan temannya	3
		Anak tidak pernah merasa cemburu dengan temannya	4

**LAMPIRAN H. HASIL TES UNJUK KERJA ANAK KELOMPOK AI**

**H.1 Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Sosial Anak Siklus I**

**Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Sosial Anak**

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Unjuk Kerja Anak																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kerjasama				Meniru				Persaingan				Mentaati peraturan permainan						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	Najwa			√				√				√				√		12	75		√				√	
2	Lia			√				√				√				√		12	75		√				√	
3	Risha			√			√						√			√		12	75		√				√	
4	Wahyu		√					√				√			√			10	62		√					√
5	Tyo			√			√					√				√		11	69		√					√
6	Nielson			√				√				√				√		12	75		√				√	
7	Kayla			√				√				√				√		12	75		√				√	
8	Vio			√				√				√				√		12	75		√				√	
9	Aldi		√				√				√				√			8	50			√				√
10	Azka			√			√				√					√		10	62		√					√
11	Nayra			√				√				√				√		12	75		√				√	
12	Keyza		√					√				√				√		11	69		√					√
13	Vita			√				√				√				√		12	75		√				√	
14	Ilham		√				√				√				√			8	50			√				√
15	Nendra			√				√				√				√		12	75		√				√	
16	Aal		√				√				√				√			8	50			√				√
17	Callysta			√				√				√				√		12	75		√				√	
<b>Jumlah</b>																		<b>186</b>	<b>1162</b>	<b>0</b>	<b>14</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>7</b>

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Unjuk Kerja Anak																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kerjasama				Meniru				Persaingan				Mentaati peraturan permainan						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
Nilai rata-rata kelas																	68		√							

Keterangan:

1) Rumus Individual

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

2) Rumus rata-rata klasikal

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

3) Rumus mengetahui ketuntasan

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

**Perhitungan berdasarkan kualifikasi**

Sangat Baik =  $\frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

Baik =  $\frac{14}{17} \times 100 = 82\%$

Cukup =  $\frac{3}{17} \times 100 = 18\%$

Kurang =  $\frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

Sangat Kurang =  $\frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

**Perhitungan rata-rata klasikal**

$M = \frac{1162}{17} \times 100 = 68$  (Baik)

**Perhitungan ketuntasan**

Tuntas =  $\frac{10}{17} \times 100\% = 59\%$

Tidak Tuntas =  $\frac{7}{17} \times 100\% = 41\%$

Berdasarkan hasil tes unjuk kerjakemampuan sosial anak kelompok AI TK Dharma Indria II dapat dilihat anak yang belum mencapai ketuntasan ( $< 70$ ) sebanyak 7 anak atau sebesar 41% dari total 17 anak. Sedangkan anak yang sudah mencapai ketuntasan ( $\geq 70$ ) sebanyak 10 anak atau 59% dari total 17 anak. Secara klasikal, nilai rata-rata anak kelompok AI TK Dharma Indria Summersari Jember adalah 68 dengan kualifikasi baik. Nilai rata-rata dikatakan tuntas jika nilai mencapai  $\geq 70$  dan jika dilihat hasil nilai rata-rata pada siklus I adalah 68 maka diperlukan tindakan pada siklus II untuk meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok AI TK Dharma Indria II Summersari Jember.

Jember, 06 April 2016

Pengamat,

Merinda Eka E

H.2 Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Sosial Anak Siklus II

Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Sosial Anak

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Unjuk Kerja Anak																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kerjasama				Meniru				Persaingan				Mentaati peraturan permainan						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	Najwa			√				√					√				√	14	87	√				√		
2	Lia				√			√			√					√		12	75		√			√		
3	Risha		√					√				√			√			10	62		√				√	
4	Wahyu		√					√					√			√		12	75		√			√		
5	Tyo		√						√				√			√		13	81	√				√		
6	Nielson			√				√					√			√		13	81	√				√		
7	Kayla			√				√				√					√	13	81	√				√		
8	Vio				√				√			√				√		14	87	√				√		
9	Aldi		√					√			√						√	10	62		√				√	
10	Azka			√				√					√			√		13	81	√				√		
11	Nayra				√				√			√				√		14	87	√				√		
12	Keyza			√				√					√			√		14	87	√				√		
13	Vita			√				√				√					√	13	81	√				√		
14	Ilham		√					√			√					√		10	62		√				√	
15	Nendra			√					√				√				√	15	94	√				√		
16	Aal		√					√			√					√		10	62		√				√	
17	Callysta				√				√				√			√		15	94	√				√		
<b>Jumlah</b>																		215	1339	11	6	0	0	0	13	4
<b>Nilai rata-rata kelas</b>																			<b>79</b>		√					



Keterangan:

1) Rumus Individual

$$P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

2) Rumus rata-rata klasikal

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

3) Rumus mengetahui ketuntasan

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

**Perhitungan berdasarkan kualifikasi**

$$\text{Sangat Baik} = \frac{11}{17} \times 100 = 65\%$$

$$\text{Baik} = \frac{6}{17} \times 100 = 35\%$$

$$\text{Cukup} = \frac{0}{17} \times 100 = 0\%$$

$$\text{Kurang} = \frac{0}{17} \times 100 = 0\%$$

$$\text{Sangat Kurang} = \frac{0}{17} \times 100 = 0\%$$

**Perhitungan rata-rata klasikal**

$$M = \frac{1339}{17} \times 100 = 79 \text{ (Baik)}$$

**Perhitungan ketuntasan**

$$\text{Tuntas} = \frac{13}{17} \times 100\% = 76\%$$

$$\text{Tidak Tuntas} = \frac{4}{17} \times 100\% = 24\%$$

Berdasarkan hasil tes unjuk kerja kemampuan sosial anak kelompok AI TK Dharma Indria II dapat dilihat anak yang belum mencapai ketuntasan ( $< 70$ ) sebanyak 4 anak atau 24% dari total 17 anak dan anak yang sudah mencapai ketuntasan ( $\geq 70$ ) sebanyak 13 anak atau 76% dari total 17 anak. Sedangkan secara klasikal, nilai rata-rata yang diperoleh anak pada siklus II ini adalah 79 dengan kualifikasi baik. Nilai rata-rata kelas dikatakan tuntas jika mencapai ( $\geq 70$ ) dan hasil yang didapat adalah 79 berarti pembelajaran secara klasikal dikatakan tuntas.

Jember, 09 April 2016

Pengamat,

Suci Ramdaeni

H.3 Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Emosional Anak Siklus I

Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Emosional Anak

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Unjuk Kerja												Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Takut				Gembira				Cemburu						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	Najwa			√					√			√		10	83	√				√		
2	Lia		√				√						√	8	67		√				√	
3	Risha		√					√					√	9	75		√			√		
4	Wahyu			√				√			√			8	67		√				√	
5	Tyo		√					√				√		8	67		√				√	
6	Nielson			√				√				√		9	75		√			√		
7	Kayla			√					√		√			9	75		√			√		
8	Vio				√			√				√		10	83	√				√		
9	Aldi	√					√						√	7	58			√			√	
10	Azka			√			√					√		8	67		√				√	
11	Nayra				√				√		√			10	83	√				√		
12	Keyza				√			√				√		10	83	√				√		
13	Vita		√						√			√		9	75		√			√		
14	Ilham		√				√					√		7	58			√			√	
15	Nendra				√			√				√		10	83	√				√		
16	Aal		√				√					√		7	58			√			√	
17	Callysta			√					√			√		10	83	√				√		
<b>Jumlah</b>														149	1240	6	8	3	0	0	10	7
<b>Nilai rata-rata kelas</b>															<b>73</b>		√					

Keterangan:

1) Rumus Individual    2) Rumus rata-rata klasikal    3) Rumus mengetahui ketuntasan

$$P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

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

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

**Perhitungan berdasarkan kualifikasi**

**Perhitungan rata-rata klasikal**

**Perhitungan ketuntasan**

Sangat Baik     $= \frac{6}{17} \times 100 = 35\%$

$M \frac{1240}{17} \times 100 = 73$  (Baik)

Tuntas     $= \frac{10}{17} \times 100\% = 59\%$

Baik     $= \frac{8}{17} \times 100 = 47\%$

Tidak Tuntas     $= \frac{7}{17} \times 100\% = 41\%$

Cukup     $= \frac{3}{17} \times 100 = 18\%$

Kurang     $= \frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

Sangat Kurang     $= \frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

Berdasarkan hasil tes unjuk kerja kemampuan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II dapat dilihat anak yang belum mencapai ketuntasan ( $< 70$ ) sebanyak 7 anak atau 41 % dan anak yang sudah mencapai ketuntasan ( $\geq 70$ ) sebanyak 10 anak atau 59%. Sedangkan jika dilihat secara klasikal, nilai rata-rata yang dicapai anak adalah 73. Pembelajaran secara klasikal dikatakan tuntas jika hasil yang didapat mencapai  $\geq 70$ , jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan emosional anak sudah dikatakan tuntas. Oleh karena itu pelaksanaan tindakan pada siklus II digunakan untuk pematapan.

Jember, 06 April 2016

Pengamat,

Arizatul Hasanah

H.4 Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Emosional Anak Siklus II

Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Emosional Anak

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Unjuk Kerja												Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Takut				Gembira				Cemburu						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	Najwa			√					√			√		10	83	√				√		
2	Lia		√					√					√	9	75		√			√		
3	Risha		√				√					√		7	58			√			√	
4	Wahyu			√				√				√		9	75		√			√		
5	Tyo		√					√				√		8	67		√				√	
6	Nielson			√					√			√		10	83	√				√		
7	Kayla			√					√			√		10	83	√				√		
8	Vio				√			√					√	11	92	√				√		
9	Aldi		√				√					√		7	58			√			√	
10	Azka			√				√					√	10	83	√				√		
11	Nayra				√			√				√		10	83	√				√		
12	Keyza			√					√			√		10	83	√				√		
13	Vita		√						√				√	10	83	√				√		
14	Ilham			√			√					√		7	58			√			√	
15	Nendra				√				√			√		11	92	√				√		
16	Aal			√			√					√		7	58			√			√	
17	Callysta				√			√					√	11	92	√				√		
<b>Jumlah</b>														157	1306	10	3	4	0	0	12	5
<b>Nilai rata-rata kelas</b>															77		√					



Keterangan:

1) Rumus Individual    2) Rumus rata-rata klasikal    3) Rumus mengetahui ketuntasan

$$P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

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

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

**Perhitungan berdasarkan kualifikasi**

**Perhitungan rata-rata klasikal**

**Perhitungan ketuntasan**

Sangat Baik     $= \frac{10}{17} \times 100 = 59\%$

$M \frac{1306}{17} \times 100 = 77$  (Baik)

Tuntas     $= \frac{12}{17} \times 100\% = 71\%$

Baik     $= \frac{3}{17} \times 100 = 18\%$

Tidak Tuntas     $= \frac{5}{17} \times 100\% = 29\%$

Cukup     $= \frac{4}{17} \times 100 = 238\%$

Kurang     $= \frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

Sangat Kurang     $= \frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

Berdasarkan hasil tes unjuk kerja kemampuan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II Sumpalsari Jember dapat dilihat bahwa anak yang belum mencapai ketuntasan ( $< 70$ ) sebanyak 5 anak atau 29% dari total 17 anak dan anak yang sudah mencapai ketuntasan ( $\geq 70$ ) sebanyak 12 anak atau 71% dari total 17 anak. Sedangkan jika dilihat secara klasikal, nilai rata-rata yang didapat adalah 77 dengan kualifikasi baik. Pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional dikatakan tuntas jika hasil yang didapat  $\geq 70$ . Dan jika dilihat dari hasil yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran secara klasikal pada siklus II ini dikatakan tuntas karena hasil yang didapat sudah mencapai ketuntasan, sehingga tidak perlu dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

Jember, 09 April 2016

Pengamat,

Tsalatsiyatur Rohmah

**LAMPIRAN I. PEDOMAN DOKUMENTASI****I.1 Daftar Nama Anak Kelompok A1****Daftar Nama Anak Kelompok A1 TK Dharma Indria II  
Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016**

No	No. Induk	Nama Anak	Jenis Kelamin	
			L	P
1	151643	Najwa Rahma Dwi Masruroh		√
2	151645	Dian Aprilia Puspitasari		√
3	151619	Ni Komang Farisha Triandana		√
4	151633	Wahyu Prakoso Wicaksono	√	
5	151640	Adnan Fawwas Putra Prasetyo	√	
6	151621	Nielson Dol Ove Benu	√	
7	151620	Kayla Alghisna Luaili		√
8	151630	Queen Vionalita		√
9	151622	Muhammad Aldi Dwi M P	√	
10	151628	Azka Maulana Putra Yulistio	√	
11	151631	Nayra Safitri		√
12	151637	Keyza Riza Izora		√
13	151627	Delvita Aprilia Putri		√
14	151639	Moh Ilham Habibilah F	√	
15	151647	Moch Rayhan Dynendar	√	
16	151652	Abdullah Al Watad	√	
17	151653	Callysta Zuhairina Salsabila		√
<b>Jumlah</b>			<b>8</b>	<b>9</b>

**I.2 Daftar Nama Guru****Daftar Nama Guru TK Dharma Indria II  
Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016**

No	Nama	NIP	Gol	Jabatan
1.	Elok Budi Mastutik, S.Pd	196208111987022001	IV a	Kepala Sekolah
2.	Misriwati, S.Pd	196803142007012017	III a	Guru
3.	Wiwik Susilowati, S.Pd	-	-	Guru
4.	Hastuti Eko Wardhani, S.Pd	-	-	Guru
5.	Miftah Fardiyah	-	-	Guru
6.	Sulastris (umi)	-	-	Guru
7.	Maryama	-	-	Guru

## I.3 Profil Sekolah

## Profil Sekolah TK Dharma Indria II

---

NAMA SEKOLAH	:	TK Dharma Indria II
ALAMAT	:	Jl. Permadi NO. 62 Kampus Tegal Boto Sumpersari Kabupaten Jember
NO SEKOLAH	:	002052423007
PROPINSI	:	Jawa Timur
OTONOMI DAERAH	:	Jember
KECAMATAN	:	Sumpersari
DESA/KELURAHAN	:	Sumpersari
JALAN DAN NOMOR	:	Jalan Permadi 62
KODE POS	:	68121
TELEPON	:	Kode Wilayah : 0331      Nomor: 335109
FAXIMILE/FAX	:	Kode Wilayah : --      Nomor: --
DAERAH	:	<input checked="" type="checkbox"/> Perkotaan <input type="checkbox"/> Pedesaan
STATUS SEKOLAH	:	<input type="checkbox"/> Negeri <input checked="" type="checkbox"/> Swasta
KELOMPOK SEKOLAH	:	<input checked="" type="checkbox"/> Inti <input type="checkbox"/> Model <input type="checkbox"/> Filial <input type="checkbox"/> Terbuka
AKREDITASI	:	A
SURAT KEPUTUSAN	:	Nomor : 000678      TGL : 14 Februari 2005
PENERBIT SK	:	Dinas Pendidikan Kab. Jember
TAHUN BERDIRI	:	Tahun : 1993
TAHUN PERUBAHAN	:	Tahun :
KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR	:	<input checked="" type="checkbox"/> Pagi <input type="checkbox"/> Siang <input type="checkbox"/> Pagi dan Siang
BANGUNAN SEKOLAH	:	<input checked="" type="checkbox"/> Milik Sendiri <input type="checkbox"/> Bukan Milik Sendiri
LOKASI SEKOLAH	:	Universitas Jember
JARAK KE PUSAT	:	1 KM
KECAMATAN	:	1 KM
JARAK KE PUSAT OTODA	:	1 KM
TERLETAK PADA LINTASAN	:	<input type="checkbox"/> Desa <input type="checkbox"/> Kecamatan <input checked="" type="checkbox"/> Kab/Kota Provinsi
ORGANISASI PENYELENGGARA	:	<input checked="" type="checkbox"/> Pemerintah <input type="checkbox"/> Organisasi

## I.4 RPPH Pra Siklus

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Minggu : 1/10

Hari/Tanggal : Kamis, 7 November 2015

Tema/Sub tema : Kebutuhanku/Pakaian

Waktu : 07;30 – 09;30 WIB

INDIKATOR	KBM	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN SISWA						
			ALAT	NAMA	NAM	F	K	B	SE
Nilai Agama dan Moral (1) Menyebut ciptaan Tuhan	<b>I. PEMBUKAAN</b>			Najwa	3	3	3	3	3
	a. Baris berbaris			Lia	3	2	3	1	2
	b. Salam dan do'a			Rissa	4	3	3	2	2
	c. Absensi								
Kognitif (16) Mengenal panjang pendek, berat ringan, banyak sedikit	d. Tanya jawab tentang pakaian dan cara memakainya	Miniatur gambar pakaian	Observasi	Wahyu	3	2	3	2	1
	<b>II. INTI</b>								
Bahasa (19) Meniru bentuk huruf, vocal dan konsonan.	a. Mengenal banyak sedikit jumlah pakaian	LKS, crayon, pensil	Unjuk kerja	Tyo	3	2	3	1	1
	b. Menulis bentuk huruf vocal dan konsonan			Niel	3	3	3	3	3
Fisik Motorik (21) Menggunting	c. Menjahit pakaian	Gambar pakaian, pita, kertas	Hasil karya	Kayla	4	3	3	3	3
	<b>III. ISTIRAHAT</b>			Vio	3	3	3	3	3

INDIKATOR	KBM	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN SISWA						
			ALAT	NAMA	NAM	F	K	B	SE
Sosial Emosional (2) Berpakaian sendiri	a. Cuci tangan, berdo'a, makan dan minum			Azka	3	3	4	3	2
	<b>IV. PENUTUP</b>			Nayra	3	4	4	4	3
	a. Berpakaian sendiri	Pakaian	Unjuk kerja	Keyza	3	3	3	2	3
	b. Evaluasi			Vita	4	4	3	2	1
	c. Penutup			Ilham	3	3	2	2	2
				Nendra	3	4	4	4	4
				Aal	3	3	4	2	1
				Callista	4	4	4	3	4
				Aldi	4	2	3	1	1

Catatan :

1. ☆ = Belum Berkembang ( BB )
2. ☆☆ = Mau Berkembang ( MB )
3. ☆☆☆ = Berkembang Sesuai Harapan ( BSH )
4. ☆☆☆☆ = Berkembang Sangat Baik ( BSB )

Mengetahui,  
Kepala Tk

Elok Budi Mastutik .S.Pd  
NIP .19620811 198702 2 001

Guru Kelompok AI

Hastuti Eko Wardani.S.Pd



**I.5 Daftar Nilai Kemampuan Sosial Anak Kelompok AI Pra Siklus**

**Lembar Penilaian Kemampuan Sosial Anak Kelompok AI TK Dharma Indria II  
Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016**

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Unjuk Kerja Anak																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kerjasama				Meniru				Persaingan				Mentaati peraturan permainan						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	Najwa			√					√			√			√			12	75		√				√	
2	Lia		√				√				√				√			8	50			√				√
3	Risha			√				√			√				√			10	62		√					√
4	Wahyu		√			√					√				√			7	44			√				√
5	Tyo	√					√				√				√			7	44			√				√
6	Nielson		√				√					√				√		10	62		√					√
7	Kayla		√				√				√				√			8	50			√				√
8	Vio			√				√			√				√			10	62		√					√
9	Aldi	√						√			√				√			7	44			√				√
10	Azka		√				√				√				√			8	50			√				√
11	Nayra			√				√				√				√		12	75		√				√	
12	Keyza			√			√				√				√			9	56			√				√
13	Vita		√				√				√				√			8	50			√				√
14	Ilham		√					√	√				√				√	7	44			√				√
15	Nendra			√				√				√				√		12	75		√				√	
16	Aal		√					√	√			√		√				7	44			√				√

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Unjuk Kerja Anak																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kerjasama				Meniru				Persaingan				Mentaati peraturan permainan						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
17	Callysta			√				√				√				√		12	75		√				√	
<b>Jumlah</b>																		154	962	0	7	10	0	0	4	13
<b>Nilai rata-rata kelas</b>																			<b>57</b>			√				

Keterangan:

- 1) Rumus Individual    2) Rumus rata-rata klasikal    3) Rumus mengetahui ketuntasan

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

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

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

**Perhitungan berdasarkan kualifikasi**

Sangat Baik =  $\frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

Baik =  $\frac{7}{17} \times 100 = 41\%$

Cukup =  $\frac{10}{17} \times 100 = 59\%$

Kurang =  $\frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

Sangat Kurang =  $\frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

**Perhitungan rata-rata klasikal**

M  $\frac{962}{17} \times 100 = 57$  (Cukup)

**Perhitungan ketuntasan**

Tuntas =  $\frac{4}{17} \times 100\% = 24\%$

Tidak Tuntas =  $\frac{13}{17} \times 100\% = 76\%$

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan sosial anak kelompok AI pra siklus, dapat diketahui bahwa kemampuan sosial anak kelompok AI masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian di atas yaitu anak yang belum mencapai ketuntasan ( $< 70$ ) sebanyak 13 anak atau 76% dari total 17 anak, sedangkan anak yang sudah mencapai ketuntasan ( $\geq 70$ ) sebanyak 4 anak atau 24% dari total 17 anak. Nilai rata-rata kelas yang didapat adalah 57 dengan kualifikasi cukup, tetapi pembelajaran dikatakan tuntas jika mencapai  $\geq 70$ . Oleh karena itu diperlukan adanya tindakan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok AI TK Dharma Indria II Sumpalsari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

Jember, 07 November 2015

Pengamat,

Tsalitsatul Mas'udah

I.6 Daftar Nilai Kemampuan Emosional Anak Kelompok AI Pra Siklus

Lembar Penilaian Kemampuan Emosional Anak Kelompok AI TK Dharma Indria II  
Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Unjuk Kerja												Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Takut				Gembira				Cemburu						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	Najwa			√				√			√			8	67		√					√
2	Lia		√				√					√		7	58			√				√
3	Risha		√					√				√		8	67		√					√
4	Wahyu			√			√				√			7	58			√				√
5	Tyo			√			√					√		8	67		√					√
6	Nielson			√				√				√		9	75		√			√		
7	Kayla			√				√			√			8	67		√					√
8	Vio			√				√				√		9	75		√			√		
9	Aldi		√				√					√		7	58			√				√
10	Azka			√				√				√		9	75		√			√		
11	Nayra			√				√			√			8	67		√					√
12	Keyza			√				√				√		9	75		√			√		
13	Vita		√					√				√		8	67		√					√
14	Ilham			√			√				√			7	58			√				√
15	Nendra			√				√				√		9	75		√			√		
16	Aal			√			√					√		8	67		√					√
17	Callysta			√				√				√		9	75		√			√		
<b>Jumlah</b>														138	1151	0	13	4	0	0	6	11

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Unjuk Kerja												Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Takut				Gembira				Cemburu						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
<b>Nilai rata-rata kelas</b>														<b>68</b>		√						

Keterangan:

- 1) Rumus Individual    2) Rumus rata-rata klasikal    3) Rumus mengetahui ketuntasan

$$P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

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

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

**Perhitungan berdasarkan kualifikasi    Perhitungan rata-rata klasikal    Perhitungan ketuntasan**

Sangat Baik     $= \frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

$M \frac{1151}{17} \times 100 = 68$  (Baik)

Tuntas     $= \frac{6}{17} \times 100\% = 35\%$

Baik     $= \frac{13}{17} \times 100 = 76\%$

Tidak Tuntas     $= \frac{11}{17} \times 100\% = 65\%$

Cukup     $= \frac{4}{17} \times 100 = 24\%$

Kurang     $= \frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

Sangat Kurang     $= \frac{0}{17} \times 100 = 0\%$

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan emosional anak kelompok AI pada pra siklus, dapat disimpulkan bahwa kemampuan emosional anak kelompok AI masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang didapat yaitu anak yang belum mencapai ketuntasan ( $< 70$ ) sebanyak 11 anak atau 65% dari total 17 anak, sedangkan anak yang sudah mencapai ketuntasan ( $\geq 70$ ) sebanyak 6 anak atau 35% dari total 17 anak. Nilai rata-rata kelas yang didapat adalah 68 dengan kualifikasi baik, pembelajaran dikatakan tuntas jika mencapai  $\geq 70$ . Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan emosional anak kelompok AI TK Dharma Indria II Sumpalsari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

Jember, 07 November 2015

Pengamat,

Tsalitsatul Mas'udah



**I.7 Foto Kegiatan Penelitian Siklus I**



G.1 Alat permainan tradisional



G.2 Pelaksanaan pembelajaran





G.3 Anak mengerjakan tugas mewarnai gambar sederhana



G.4 Anak melakukan permainan kelereng





G.5 Anak berlomba dalam permainan kelereng



G.6 Anak melakukan permainan balap karung



**I.8 Foto Kegiatan Penelitian Siklus II**



G.7 Anak berbaris sebelum masuk kelas



G.8 Anak berbaris menuju halaman sekolah





G.9 Anak melakukan senam bersama



G.10 Pelaksanaan pembelajaran





G.11 Anak melakukan permainan lompat tali



G.12 Anak melakukan permainan kelereng





G.13 Anak melakukan permainan balap karung



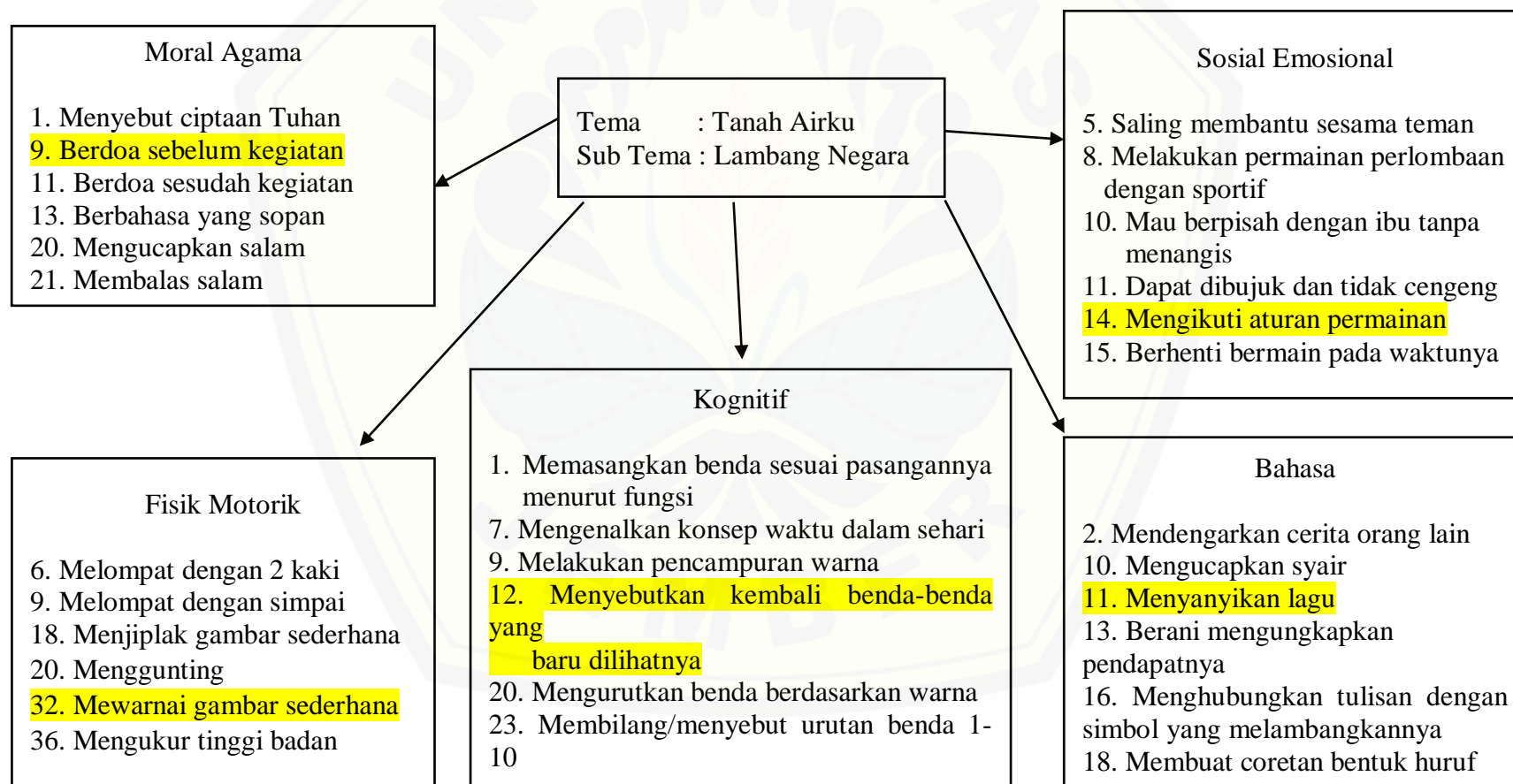
G.14 Alat permainan tradisional

LAMPIRAN J. PERANGKAT PEMBELAJARAN

J.1 Rencana Kegiatan Mingguan Siklus 1

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016

TK DHARMA INDRIA II SUMBERSARI JEMBER KELOMPOK A1



**J.2 Rencana Kegiatan Harian Siklus I**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**TK DHARMA INDRIA II SUMBERSARI JEMBER**

**KELOMPOK A1**

Kelompok : A.1  
Semester/ Minggu : II/15  
Tema : Tanah Airku  
Sub tema : Lambang Negara  
Hari/tanggal : Rabu/06 April 2016  
Alokasi Waktu : 07.30-10.00

**Pembukaan:**

- Salampagi hari rapi : menyambut kedatangan setiap anak dengan kehangatan dan cinta, anak baris di depan kelas dengan rapi dan tertib
- Ikrardanberdoa : anak bersama guru, boleh dipimpin oleh salah satu anak yang bersedia
- Jurnal pagi : menanyakan situasi dan kondisi anak pada pagi ini, membicarakan kegiatan kemarin dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini (appersepsi)

## Kegiatan Inti

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Pengalaman belajar dan urutan kegiatan	Assesment perkembangan anak
		Materi	Metode	Media		
Nilai Agama dan Moral (9) Berdoa sebelum kegiatan	Anak mampu mengucapkan doa sebelum kegiatan	Doa	Demonstrasi	Guru dan anak	Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum melakukan kegiatan	Lembar observasi
Bahasa (11) Menyanyikan lagu	Anak mampu menyanyikan lagu nasional	Lagu garuda pancasila	Demonstrasi	Guru dan anak	Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama	Lembar observasi
Kognitif (12) Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya	Anak mampu menyebutkan kembali benda yang telah dilihatnya	Gambar lambang negara	Demonstrasi	Guru dan anak	Guru mengajak anak untuk menyebutkan kembali benda yang telah dilihat oleh anak	Lembar observasi
Fisik Motorik (32) Mewarnai gambar sederhana	Anak mampu mewarnai gambar sederhana	Gambar burung garuda	Pemberian tugas	LKS	Guru memberi tugas untuk mewarnai gambar burung garuda	Unjuk kerja



Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Pengalaman belajar dan urutan kegiatan	Assesment perkembangan anak
		Materi	Metode	Media		
Sosial Emosional (14) Mengikuti aturan permainan	Anak mampu mengikuti aturan permainan yang ada	Permainan tradisional (kelereng, lompat tali dan balap karung)	Demonstrasi	Karet gelang, sendok, kelereng dan karung	Guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional dengan menggunakan alat di halaman sekolah, sebelum permainan dimulai guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan bersama	Unjuk kerja

### Penutup

- Jurnal siang : mengevaluasi kegiatan 1 hari ini, mengadakan umpan balik tentang apa yang telah dipelajari hari ini dan memberikan informasi untuk kegiatan besok
- Doa sebelum pulang
- Salam



Jember, 06 April 2016

Guru Kelompok AI

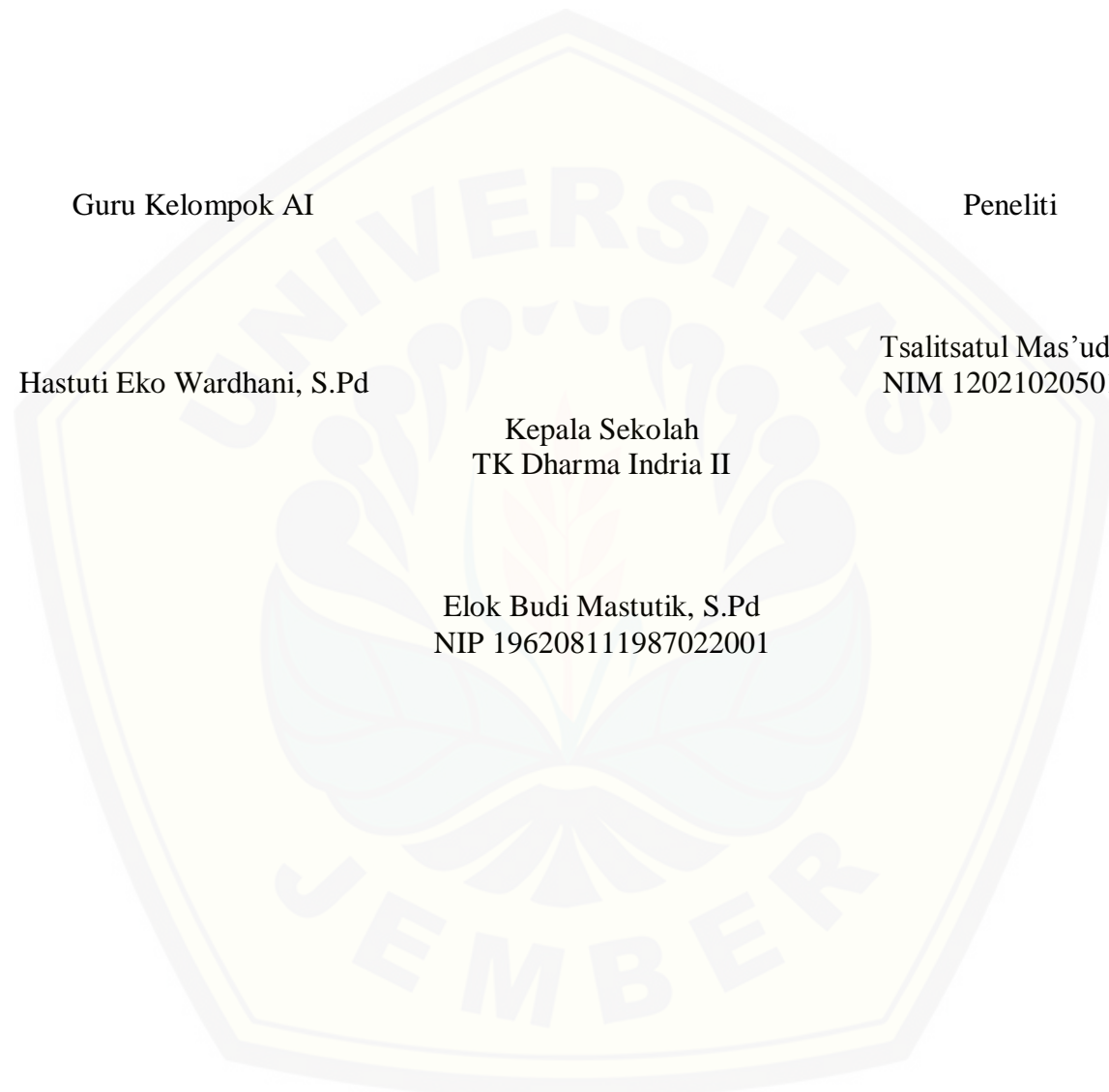
Peneliti

Hastuti Eko Wardhani, S.Pd

Tsalitsatul Mas'udah  
NIM 120210205014

Kepala Sekolah  
TK Dharma Indria II

Elok Budi Mastutik, S.Pd  
NIP 196208111987022001



**J.3 Lembar Kerja Anak Siklus I**

**LEMBAR KERJA ANAK**

Warnailah gambar burung garuda di bawah ini.

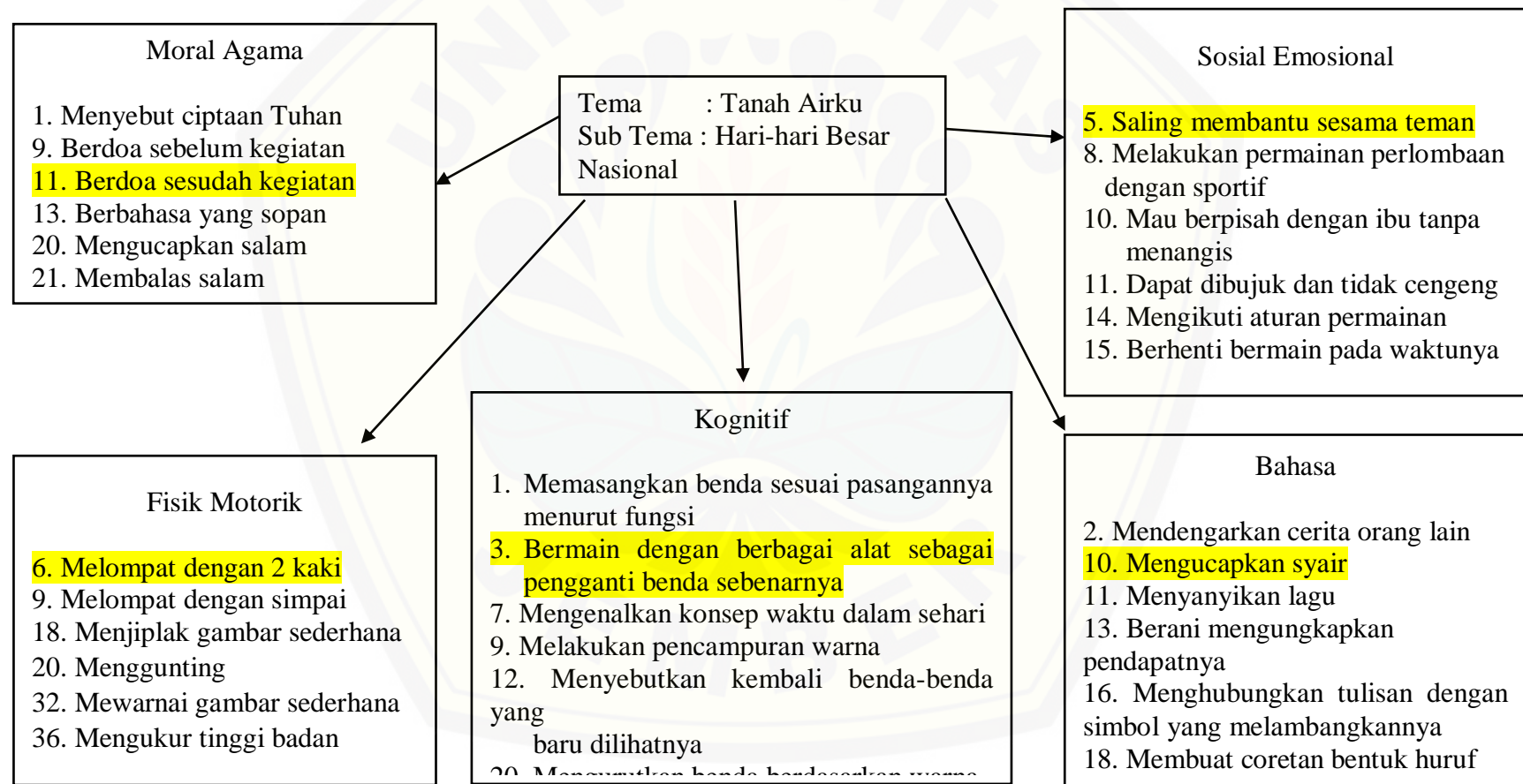


Hari/tanggal	:	
Nama	:	

**J.4 Rencana Kegiatan Mingguan Siklus 1I**

**RENCANA KEGIATAN MINGGUAN SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**TK DHARMA INDRIA II SUMBERSARI JEMBER KELOMPOK A1**



**J.5 Rencana Kegiatan Harian Siklus II**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**TK DHARMA INDRIA II SUMBERSARI JEMBER**

**KELOMPOK A1**

Kelompok : A.1  
Semester/ Minggu : II/15  
Tema : Tanah Airku  
Sub tema : Hari-hari Besar Nasional  
Hari/tanggal : Sabtu/09 April 2016  
Alokasi Waktu : 07.30-10.00

**Pembukaan:**

- Salampagi hari : menyambut kedatangan setiap anak dengan kehangatan dan cinta, anak baris di depan kelas dengan rapi dan tertib
- Ikrardanberdoa : anak bersama guru, boleh dipimpin oleh salah satu anak yang bersedia
- Jurnal pagi : menanyakan situasi dan kondisi anak pada pagi ini, membicarakan kegiatan kemarin dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini (appersepsi)

**Kegiatan Inti**

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Pengalaman belajar dan urutan kegiatan	Assesment perkembangan anak
		Materi	Metode	Media		
Nilai Agama dan Moral 11. Berdoa sesudah kegiatan	Anak mampu berdoa sesudah melakukan kegiatan	Doa	Demonstrasi	Guru dan anak	Guru mengajak anak untuk berdoa setiap selesai melakukan kegiatan	Lembar Observasi
Bahasa 10. Mengucapkan syair	Anak mampu mengucapkan syair sederhana	Syair sederhana	Demonstrasi	Guru dan anak	Guru mengajak anak untuk mengucapkan syair sederhana dan menyuruh anak untuk maju ke depan	Lembar observasi
Kognitif 3. Bermain dengan berbagai alat sebagai pengganti benda sebenarnya	Anak mampu mengikuti permainan dengan menggunakan alat yang sesuai	Bermain lompat tali, kelereng dan balap karung	Demonstrasi	Guru dan anak	Guru mengajak anak untuk ke halaman sekolah lalu bermain bersama secara bergiliran	Unjuk kerja
Fisik Motorik 6. Melompat dengan 2 kaki	Anak mampu melompat dengan 2 kaki	Lompat tali	Demonstrasi	Guru dan anak	Guru mengajak anak melompat dengan 2 kaki pada saat melakukan permainan lompat tali	Unjuk kerja



Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Pengalaman belajar dan urutan kegiatan	Assesment perkembangan anak
		Materi	Metode	Media		
Sosial Emosional 5.Saling membantu sesama teman	Anak mampu membantu sesama teman	Bermain	Demonstrasi	Guru dan anak	Guru mengajak anak untuk saling bekerjasama dengan sesama teman pada saat melakukan permainan yang berkelompok	Unjuk kerja

### Penutup

- Jurnal siang : mengevaluasi kegiatan 1 hari ini, mengadakan umpan balik tentang apa yang telah dipelajari hari ini dan memberikan informasi untuk kegiatan besok
- Doa sebelum pulang
- Salam

Guru Kelompok AI

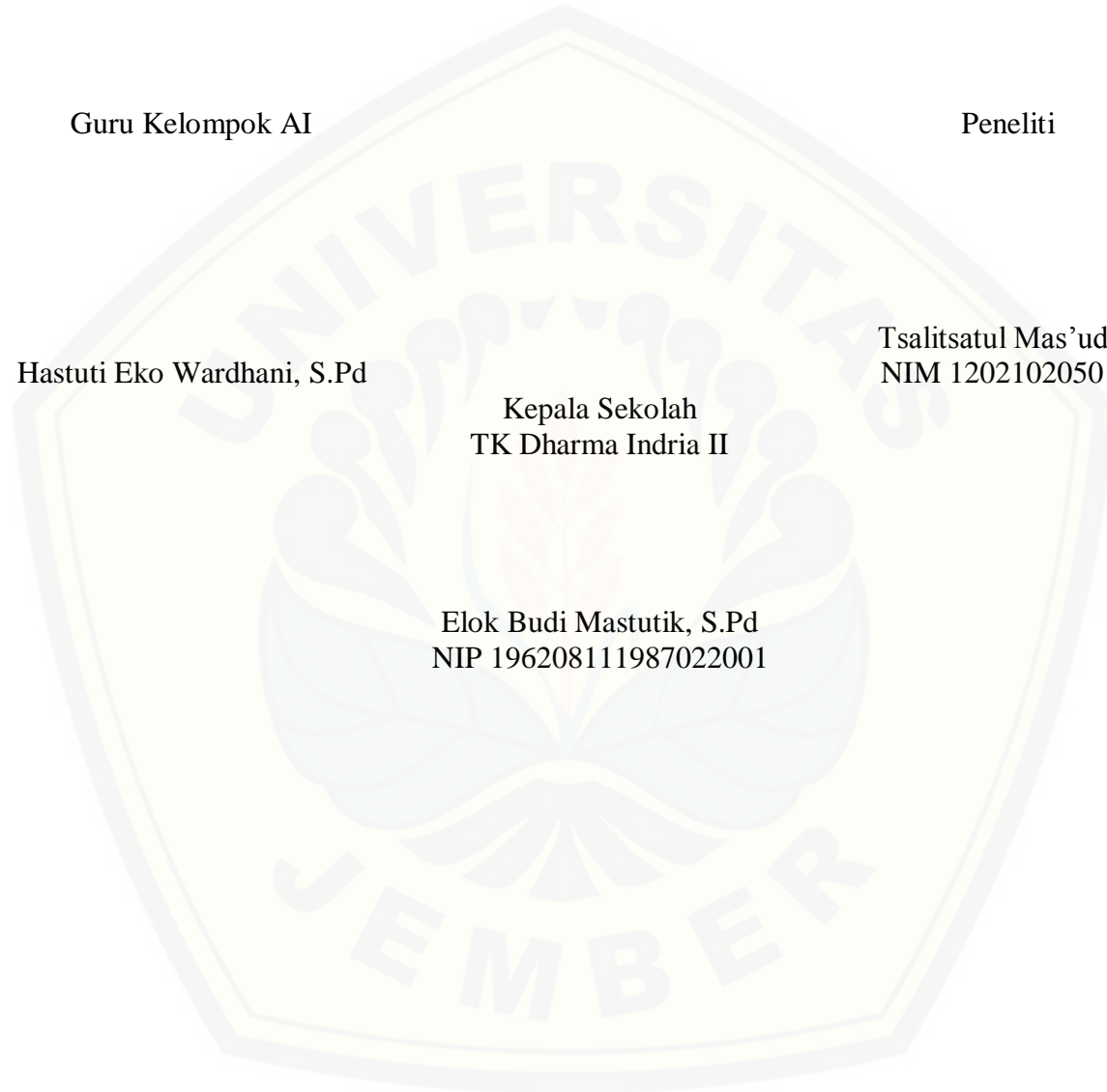
Peneliti

Hastuti Eko Wardhani, S.Pd

Kepala Sekolah  
TK Dharma Indria II

Tsalitsatul Mas'udah  
NIM 120210205014

Elok Budi Mastutik, S.Pd  
NIP 196208111987022001



## LAMPIRAN K. SURAT IJIN PENELITIAN



The image shows a scanned document titled "LAMPIRAN K. SURAT IJIN PENELITIAN" (Appendix K. Research Permission Letter). The document is from Universitas Jember, Faculty of Education and Teacher Education, and is addressed to the Head of TK Dharma Indria II. It contains personal details of the student Tsalitsatul Mas'udah and a request for research permission regarding social-emotional skills of children through traditional games. The letter is signed by Dr. Sukatman, M.Pd., the Assistant Dean I, with a stamp and NIP number.

 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

Number : 1338/UN25.1.5/LT/2016  
Date : 25 FEB 2016  
Subject : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah TK Dharma Indria II

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


Nama : Tsalitsatul Mas'udah  
NIM : 120210205014  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan Penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok AI Melalui Permainan Tradisional" di Sekolah yang Saudara/i 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.

a.n. Dekan,  
Pembantu Dekan I  
  
Dr. Sukatman, M.Pd.  
NIP. 196401231995121001

**LAMPIRAN L. SURAT BUKTI PENELITIAN**



**TK. DHARMA INDRIA II**  
NSTK : 00. 2. 05. 24. 27. 007

---

Jl. Permadi No. 62 Telp. (0331) 335109 Tegalboto Jember 68121

SURAT KETERANGAN  
Nomor: 670/430.316.27/TK-04/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elok Budi Mastutik, S.Pd  
NIP : 19620811 198702 2 001  
Jabatan : Kepala Sekolah TK Dharma Indria II

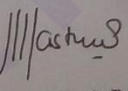
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:


Nama : Tsalitsatul Mas'udah  
NIM : 120210205014  
FAKULTAS : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melakukan penelitian di TK Dharma Indria II guna untuk penyusunan skripsi pada tanggal 28 Maret 2016 sampai tanggal 09 April 2016 yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok AI Melalui Permainan Tradisional (Balap karung, Lompat tali dan Kelereng) di TK Dharma Indria II Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016".

Demikian surat keterangan ini dibuat sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 Mei 2016  
Kepala sekolah TK Dharma Indria II

  
Elok Budi Mastutik, S. Pd  
NIP: 19620811 198702 2 001





**LAMPIRAN M. BIODATA****1. Identitas Diri**

Nama : Tsalitsatul Mas'udah  
Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 14 Mei 1994  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Nama Ayah : Asfandi  
Nama Ibu : Mahsunah  
Alamat Rumah : Blok Sawo, RT 001/RW 004 Desa Payaman  
Kecamatan Solokuro Kabupaten Lamongan

**2. Riwayat Pendidikan**

No	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1.	TK Muslimat Roudlotul Mutaabbidin	2000	Lamongan
2.	MI Roudlotul Mutaabbidin	2006	Lamongan
3.	SMP DR Musta'in Romly	2009	Lamongan
4.	MA Roudlotul Mutaabbidin	2012	Lamongan