

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (IMPROVING SOCIAL SKILLS THROUGH TRADITIONAL GAMES)

Ipah¹, Eneng Sri Susilawati², Suci Aprilyati Ruiyat³

^{1,2,3}Universitas Setia Budhi Rangkasbitung, Indonesia

Surel: ¹sitirukayah7751@gmail.com, ²enengsrisusilawati74@gmail.com,
³suci.aprilyati@usbr.ac.id

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 02-10-2024
Perbaikan: 10-10-2024
Diterima: 26-10-2024

Kata kunci:

Kemampuan Sosial,
Permainan Tradisional

Corresponding Author:

Ipah dkk.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial melalui permainan tradisional. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B PAUD Dwi Cahyani Kecamatan Jawilan kabupaten Serang Provinsi Banten tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 12 anak, 8 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk data kualitatif berupa hasil observasi dan catatan lapangan. Analisis data kuantitatif digunakan untuk data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengumpulan data dengan mengukur dan menghitung rekapitulasi persentase anak dari pra siklus-siklus I dan siklus II dari hasil hasil observasi peneliti. Penelitian ini dilakukan karena kemampuan sosial anak pada kelompok B PAUD Dwi Cahyani belum sepenuhnya berkembang. Hal ini terlihat dari sebagian besar anak belum mampu bersosialisasi dengan temannya. Sehubungan dengan hal itu telah dinyatakan faktor utama permasalahan yaitu bahwa pendidik masih terfokus dengan LKA, juga penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat monoton. Hasil analisis yang telah dilakukan selama 4 kali pertemuan di siklus I dan 4 kali pertemuan di siklus II menunjukkan bahwa mengalami peningkatan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata persentase pada aktivitas belajar anak, dengan presentase pada pra siklus sebesar 40 %, meningkat pada siklus I menjadi 59,5 % kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 86,5 %.

ABSTRACT

This study aims to improve the social skills through. This type of research is Classroom Action Research (PTK) according to Kemmis and Mc Taggart. The subjects in this study were children of the group B PAUD Dwi Cahyani, Jawilan District, Serang District, Banten Province for the 2023/2024 school year, which consisted of 12 children, 8 boys and 4 girls. This action research was conducted in two cycles. Data analysis techniques using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. Qualitative data analysis is used for qualitative data in the form of observations and field notes. Quantitative data analysis is used for quantitative data obtained from the results of data collection by measuring and calculating the recapitulation of the percentage of children from sra cycles I and II cycles from the results of the observations of researchers. This research was conducted because the character of the children in group B PAUD Dwi

Cahyani not yet able to socialize with friends. This can be seen from the fact that most of the children have not been able to carry out activities in collaboration. In this regard, it has been stated that the main factor of the problem is that educators are still focused on LKA, as well as the use of learning models which are still monotonous. The results of the analysis that has been carried out for 4 meetings in cycle I and 4 meetings in cycle II show that there has been an increase in increasing fine motor skills through. This can be seen from the results of the average percentage in children's learning activities, with a pre-cycle percentage of 40 %, an increase in cycle I it became 59,5% then it increased again in cycle II to 86,5 %.

© 2024: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya. Menurut NAEYC (*National Association Education for Young Child*) anak usia dini adalah “anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun”. Anak usia dini terbagi menjadi 4 (empat) tahapan yaitu masa bayi dari usia lahir sampai 12 bulan, masa kanak-kanak/balita dari usia 1 sampai 3 tahun, masa prasekolah dari usia 3-5 tahun dan masa sekolah dasar dari usia 6-8 tahun. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya. Pendidikan anak usia dini (PAUD) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan terus bertambahnya

jumlah lembaga PAUD. Taman kanak-kanak (TK), kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), dan PAUD sejenis lainnya dengan nama yang bervariasi banyak bermunculan. Hal ini juga sebagai bukti meningkatnya kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya PAUD.

Kegiatan bermain permainan tradisional merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak selain belajar anak juga dapat mengembangkan kreativitasnya. Disamping itu permainan tradisional juga dapat merangsang kemampuan berfikirnya dalam menyelesaikan permainan. Kegiatan yang dilakukan sambil bermain akan memberi pengalaman yang berharga dan pengalaman ini akan terus menempel dalam ingatan anak. Kemampuan sosial merupakan kemampuan membina hubungan dengan orang lain dan serangkaian pilihan yang dapat membuat seseorang untuk mampu berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Anak merupakan makhluk sosial, artinya sepanjang hidup manusia tidak lepas untuk saling berhubungan, dan saling membutuhkan dengan orang lain dalam menjalani

kehidupan. Seorang anak hendaknya memiliki kemampuan sosial untuk menjalani hubungan dengan orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal.

Berdasarkan observasi awal kemampuan sosial di PAUD Dwi Cahyani pada tanggal 8 Januari hari Senin Tahun 2024, ditemukan bahwa dari 12 peserta didik baru 55 % (6 peserta didik) yang belum muncul (BB) kemampuan sosialnya, hal ini teramati pada kegiatan pembelajaran secara berkelompok anak belum mampu bekerjasama dengan baik, sikap kepedulian terhadap sesama belum muncul secara alamiah dalam diri anak, tidak mau mengantri ketika bermain bersama. 33,3% (4 peserta didik) mulai berkembang kemampuan sosialnya (MB). 11,7 % (3 peserta didik) yang sudah mampu sesuai harapan (BSH) anak dapat bersosialisasi dengan baik ketika berkumpul dengan temannya, mereka mau berbaur ketika melakukan kegiatan yang bermain bersama, bermain secara bergantian, meminjamkan pensil kepada temannya, menolong temannya, dan mau mengantri ketika bermain menggunakan alat, 0 % (3 orang peserta didik) yang berkembang sangat baik (BSB) kemampuan sosialnya ketika anak teramati melakukan kegiatan antri agar bisa bermain secara bergantian, berbaur dengan temannya yang lain ketika bermain bersama dan meminjamkan pensil kepada temannya.

Rendahnya kemampuan sosial pada anak di PAUD Cahyani, hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode secara klasikal sehingga proses pembelajaran monoton. Agar anak dapat terstimulasi kemampuan sosialnya dengan baik, maka dibutuhkan suatu upaya rangsangan terhadap anak, salah satu upaya yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Cahyani adalah proses pembelajaran melalui permainan tradisional. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Akbari, dkk, (2012:124) dalam permainan tradisional terkandung nilai kemanusiaan, nilai budaya dan mengandung unsur kerjasama, toleransi, dan membuat anak lebih peduli dengan keadaan sekitarnya.

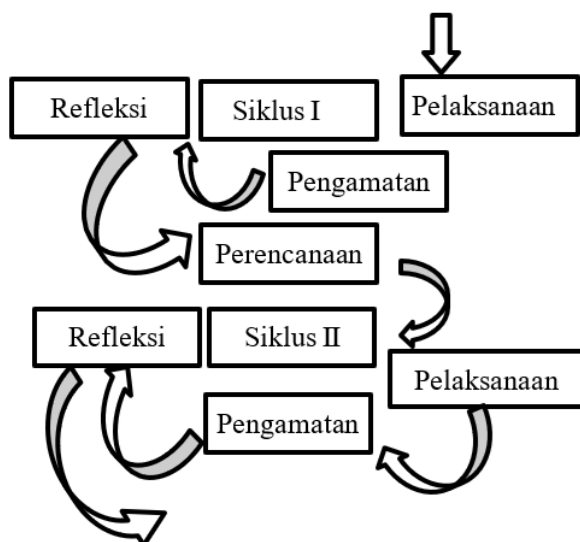
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional”. Di PAUD Dwi Cahyani Kampung Cikasantren Desa Pagintungan Kecamatan Jawilan Kabupaten Serang.

METODE PENELITIAN

Menurut Arikunto (2012: 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Sejalan

dengan itu Iskandar (2015:6) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti atas sebuah permasalahan nyata yang ditemui saat pembelajaran berlangsung guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan dan kualitas pendidikan dalam arti luas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus pada penelitian tindakan terdiri dari empat tahap, yaitu: 1) Perencanaan (*Planning*), 2) Pelaksanaan (*Acting*), 3) Observasi atau pengamatan, (*Observing*), 4) Refleksi (*Reflecting*) hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto (2012:137). Adapun model masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Tahap dalam Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Sumber: Model Siklus *Classroom Action Research* dari Arikunto (2013:137)

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Cahyani yang beralamat di Kp, Cikasantren, Desa Pagintungan, RT 17/RW 05,

Kecamatan Jawilan, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun (kelompok B), yang berjumlah 12 anak yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan mei sampai dengan bulan juni tahun ajaran 2023/2024

Pengumpulan data menjadi langkah utama dalam sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data adalah hal yang sangat penting dalam penelitian karena tujuan dari penelitian itu sendiri adalah untuk memperoleh data. Menurut Kusumah & Dwitagama (2012: 64) terdapat beberapa teknik dalam pengumpulan data yaitu pengamatan/observasi, interview, kuesioner, tes, jurnal siswa, tugas, pekerjaan siswa, *audio taping or videotaping*, catatan tingkah laku siswa, *attitude scales*, dan dokumentasi.

Instrumen dalam penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti pada saat melaksanakan penelitian karena instrumen dapat digunakan sebagai alat untuk memantau berbagai perkembangan anak yang harus tercatat secara autentik Kunandar (2015: 185). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini :

a. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat segala peristiwa selama

proses penelitian berlangsung sehubungan dengan tindakan yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Hal ini dikarenakan berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dan siswa, suasana sekolah, dan kegiatan lain yang dapat diketahui dari catatan lapangan.

b. Lembar observasi.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk menilai tingkat perkembangan sosial dengan menggunakan permainan tradisional. Berikut adalah kisi-kisi dari observasi terhadap kemampuan sosial melalui permainan tradisional:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional

Variabel	Indikator	No Butir	Jumlah
Kemampuan sosial melalui permainan tradisional	Bersikap Kooperatif dengan teman	1,2	2
	Menghargai keunggulan orang lain	3	1
	Memahami Peraturan	4,5	2
Jumlah		5	

(Permendiknas Nomor 137 tahun 2014)

Tabel 2. Lembar Observasi Kemampuan sosial Dengan Permainan Tradisional

Nama Anak :
 Umur :
 Tgl Observasi :

No	Kemampuan yang dinilai	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Anak mampu bermain secara berkelompok				
2	Anak mampu bermain secara bekerjasama				
3	Anak dapat menghargai keunggulan atau keberhasilan Teman				
4	Anak dapat mentaati peraturan permainan, sabar menunggu Giliran				
5	Anak dapat membantu teman				

Tabel 3. Rubrik Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional

Variabel	Indikator	Aspek Penilaian
Kemampuan sosial melalui permainan tradisional	Bersikap Kooperatif dengan teman	BB Anak belum mampu bermain secara berkelompok.
		MB Anak mulai mampu bermain secara berkelompok
		BSH Anak mampu bermain secara berkelompok

		BSB Anak mampu bermain secara berkelompok dengan sangat baik
Menghargai keunggulan orang lain	BB Anak belum mampu menghargai keunggulan atau keberhasilan teman MB Anak mulai mampu menghargai keunggulan atau keberhasilan teman BSH Anak mampu menghargai keunggulan atau keberhasilan teman BSB Anak mampu menghargai keunggulan atau keberhasilan teman dengan sangat baik	
Dapat mentaati peraturan	BB Anak belum mampu mentaati peraturan permainan	
permainan	MB Anak mulai mampu mentaati peraturan permainan BSH Anak mampu mentaati peraturan permainan BSB Anak mampu	

		mentaati peraturan permainan dengan sangat baik
Sabar menunggu giliran bermain	BB Anak belum mampu sabar dalam menunggu giliran bermain MB Anak mulai mampu sabar dalam menunggu giliran bermain BSH Anak mampu sabar dalam menunggu giliran bermain BSB Anak mampu sabar dalam menunggu giliran bermain dengan sangat baik	

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Arikunto (2010: 269) menjelaskan analisis data deskriptif kualitatif yaitu: Analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kualitatif memanfaatkan persentase merupakan langkah awal saja dari keseluruhan proses analisis. Persentase yang dinyatakan dalam bilangan sudah jelas merupakan ukuran yang bersifat kuantitatif, bukan kualitatif. Jadi pernyataan persentase bukan hasil analisis kualitatif. Analisis kualitatif tentu harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas. Analisis data ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi untuk

melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan sosial 5-6 tahun melalui permainan tradisional di PAUD Dwi Cahyani. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila presentase nilai rata-rata kemampuan sosial telah mencapai 75% dengan kata lain kemampuan sosial sejumlah 12 anak sudah berkembang dengan baik. hal ini dapat dilihat dari hasil kegiatan pembelajaran yang tersusun dalam lembar observasi kegiatan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan dalam (Djamarah, 2013: 108).

- (a) Apabila jumlah siswa yang mengikuti proses belajar melalui permainan tradisional dalam kemampuan sosial taraf keberhasilan di atas minimal 75%, maka penelitian dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran,
- (b) Apabila jumlah siswa yang mengikuti proses belajar melalui permainan tradisional dalam kemampuan sosial mencapai taraf keberhasilan kurang di bawah minimal 75%, maka proses belajar mengajar berikutnya bersifat perbaikan (*remedial*). Adapun rumus presentase menurut Sudjiono (2011: 3) sebagai berikut: $p = \frac{f}{N} \times 100\%$: N

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari presentasenya/jumlah anak dengan skor maksimal

N = Skor maksimal

p = angka presentase

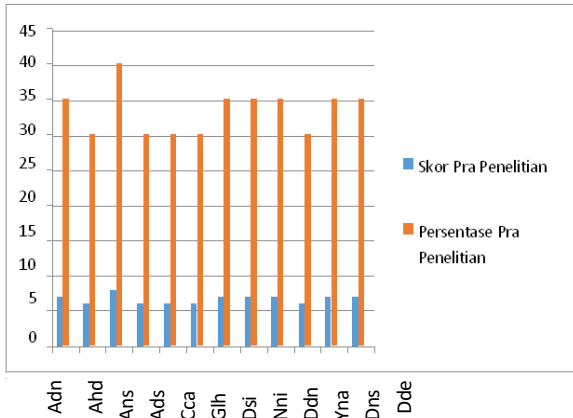
HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal. Observasi awal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan sosial pada anak di PAUD Dwi Cahyani melalui kegiatan permainan tradisional dapat ditingkatkan. Nilai yang diperoleh tindakan dari hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 15 Januari diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Pra-Tindakan Kemampuan sosial melalui permainan tradisional

No	Nama Responden	No Butir Instrumen					Jumlah Nilai/Skor	Presentase
		1	2	3	4	5		
1	Adn	1	2	1	2	1	7	35
2	Ahd	1	1	2	1	1	6	30
3	Ans	2	2	1	2	1	8	40
4	Ads	1	1	2	1	1	6	30
5	Cca	1	1	1	2	1	6	30
6	Glh	1	1	1	2	1	6	30
7	Dsi	2	1	1	1	2	7	35
8	Nni	1	2	1	2	1	7	35
9	Ddn	1	1	2	2	1	7	35
10	Yna	1	2	1	1	1	6	30
11	Dns	1	2	1	2	1	7	35
12	Dde	1	1	2	2	1	7	35
Jumlah							80	400
Jumlah Rata-rata							8,0	40

Grafik 4. Hasil Observasi Skor dan Persentase Pra-Penelitian



Berdasarkan hasil observasi terlihat kemampuan sosial anak belum berkembang secara optimal. Maka guru harus melakukan tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui permainan tradisional. Melalui permainan tradisional diharapkan kemampuan sosial anak akan meningkat.

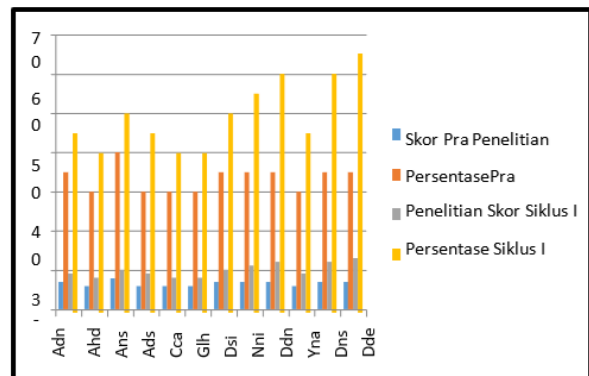
Setelah dilakukan berbagai kegiatan pada siklus I diperoleh hasil penelitian meningkatkan kemampuan sosial melalui kegiatan permainan tradisional berhasil meningkat dari sebelum tindakan sebesar 40 % dan menjadi sebesar 59,5 % di siklus I. Berikut peningkatan kemampuan anak dalam kemampuan sosial dari sebelum tindakan sampai siklus I:

Tabel 5. Hasil Analisis Data Pra Penelitian dan Siklus I

No	Koresponden	Skor		Persentase		Peningkatan
		Pra Penelitian	Siklus I	Pra Penelitian	Siklus I	
1	Adn	7	9	35	45	10

2	Ahd	6	8	30	40	10
3	Ans	8	10	40	50	10
4	Ads	6	9	30	45	15
5	Cca	6	8	30	40	10
6	Glh	6	8	30	40	10
7	Dsi	7	10	35	50	15
8	Nni	7	11	35	55	20
9	Ddn	7	12	35	60	25
10	Yna	6	9	30	45	15
11	Dns	7	12	35	60	25
12	Dde	7	13	35	65	30
Jumlah		80	119	400	595	195
Rata-Rata		8,0	11,9	40	59,5	19,5

Grafik 2. Hasil Analisis Data Skor dan Persentase pada Pra Penelitian dan Siklus I



Pada tahap siklus I hasil capaian kemampuan sosial pada anak kelompok B masih dalam kategori “mulai berkembang” dengan persentase nilai mencapai 59,5 %. Terdapat anak yang kemampuannya menunjukkan peningkatan pesat namun sebagian besar anak belum memenuhi indikator penilaian. Oleh karena itu dilakukan refleksi untuk menemukan kesalahan yang terjadi dan

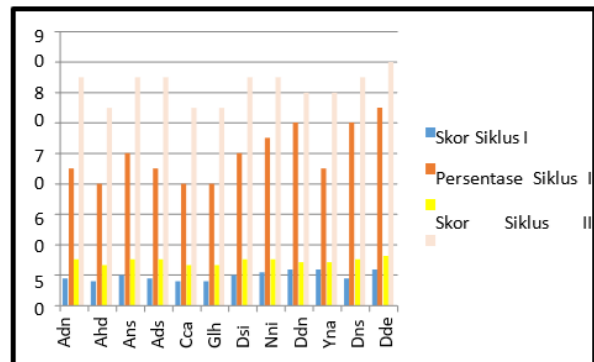
melakukan perbaikan untuk tahap pengembangan selanjutnya.

Setiap tahapan penelitian terjadi peningkatan, hal ini dikarenakan setiap tahap pengembangan selalu mengalami perubahan dan perbaikan baik dari segi alat dan bahan yang digunakan, aturan dan langkah-langkah pelaksanaan yang bertujuan untuk memudahkan anak dalam kemampuan sosial sehingga permainan tradisional menjadi suatu kegiatan pembelajaran yang menarik untuk dilaksanakan. Berikut ini data hasil pada kegiatan pembelajaran siklus II:

Tabel 6. Hasil Analisis Data Siklus I dan Siklus II

No	Koresponden	Skor		Persentase		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	
1	Adn	9	15	45	75	30
2	Ahd	8	13	40	65	25
3	Ans	10	15	50	75	25
4	Ads	9	15	45	75	30
5	Cca	8	13	40	65	25
6	Glh	8	13	40	65	25
7	Dsi	10	15	50	75	25
8	Nni	11	15	55	75	20
9	Ddn	12	14	60	70	10
10	Yna	12	14	45	70	25
11	Dns	9	15	60	75	15
12	Dde	12	16	65	80	25
Jumlah		119	173	595	865	280
		11,9	17,3	59,5	86,5	28

Grafik 3. Hasil Analisis Data Skor Dan Persentase Siklus I-Siklus II



Berdasarkan data pada tabel dan grafik diatas menggambarkan bahwa kemampuan sosial pada pra penelitian, siklus I, dan siklus II mengalami kenaikan dari setiap siklus. Sehingga kemampuan sosial anak dapat meningkat melalui permainan tradisional. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan siklus. Pra penelitian diperoleh sebesar 40%, kemudian meningkat di siklus I sebesar 59,5%, dan meningkat lagi di siklus II Sebesar 86,5%. Berdasarkan grafik persentase perkembangan sosial pada 12 orang anak didik di PAUD Dwi Cahyani pada setiap tahap mengalami peningkatan. Dan diperoleh data dari 12 orang anak yang diteliti, anak yang mengalami perkembangan paling tinggi adalah Ddi dengan nilai akhir sebesar 80% atau dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Adapun yang menyebabkan anak tersebut memiliki nilai tertinggi karena dapat mencapai skor tertinggi pada hampir setiap deskriptor, dan anak tersebut juga tidak hanya baik dalam perkembangan sosial tapi juga baik dalam aspek yang lain seperti kognitif, sosial emosional, seni dan kreativitasnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut (1) Permainan Tradisional di PAUD Dwi Cahyani dapat meningkatkan kemampuan sosial Anak Usia Dini. (2) Kemampuan sosial dapat meningkat melalui penggunaan permainan tradisional. Hal ini dapat dilihat dari persentase kemampuan sosial yang didapatkan pada tahap pra penelitian yaitu sebesar 40 %, kemudian pada tahap siklus I meningkat menjadi sebesar 59,5 %, dan pada tahap siklus II meningkat lagi menjadi Hasil 86,5 %. Kemampuan sosial yang mencapai 86,5 %, ini sudah melampauai capaian indikator keberhasilan yang ditargetkan yaitu sebesar 75%. Dalam penelitian ini kemampuan sosial meningkat sebanyak 27 % dari tahap siklus I hingga tahap siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok B di PAUD Dwi Cahyani tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan simpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada beberapa pihak diantaranya sebagai berikut: (1) Bagi Guru, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru-guru serta acuan sebagai salah satu alternatif atau referensi pembelajaran. Karena kegiatan ini sangat efektif, untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. (2) Bagi siswa, siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan

meningkatkan hasil belajarnya, selain pada penilaian kognitif tetapi juga pada penilaian afektif. (3) Bagi sekolah. Sekolah sebaiknya memfasilitasi berbagai alat dan media dalam kegiatan permainan tradisional sebagai sarana dan prasarana untuk meningkatkan dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, (2010). *Prosedur Penelitian Praktik*. Jakarta. Rineck Cipta
- Arikunto Suharsimi, (2012). *Prosedur Penelitian Praktik*. Jakarta. Rineck Cipta
- Cahyani Ni Putu Dian, (2014). *Permainan Tradisional: Media Pembelajaran di Kelas BIPA*. Bali: Asile 2014 Conference.
- Galuh Adi, Zuliyanti Sukma. (2019). *Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi*. LPPM UNNES.
- Hidoyoko Eko Putro. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. h. 213-214.
- Iskandar, (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Bandung. Ihya Media.
- Ismail Andang, (2011) *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, h.106. 31.
- Ismail Ismail, (2011) *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, h.106.
- Ismatul, Khasanah, dkk. (2011). *Permainan Tradisional sebagai Media*

- Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. 3
- Istianti, T. (2018). Pengembangan Kemampuan sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 32–38. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>
- Kunandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kurniati Euis, (2016), *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Kemampuan sosial Anak* Jakarta: prenadamedia Group, h. 9.
- Kurniati Euis, (2016), *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial, Anak* Jakarta: prenadamedia Group, h.2.
- Kurniawan, Ari Wibowo Dr. M.P. (2019). *Olahraga Dan Permainan, Tradisional*. Wineka Media Kusuma dan Dwitagama. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Kedua*. Jakarta: PT Indeks
- M Rahmawati. (2016). BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Kemampuan sosial (Social Skill) 2.1.1 Pengertian Kemampuan sosial (Social Skill).
- Musyarofah. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. *Interdisciplinary Journal of Communication*, hal 34.
- NAEYC, Position Statement. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*.
- Nugraha, Rachmawati (2014) *Metode Pengembangan Sosial Emosional, Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka* h. 14.
- Perdani Putri Admi, *Peningkatan Kemampuan sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak Tk B* (*Jurnal Pendidikan Usia Dini* Volume 7 Edisi 2, November 2013), h. 341-342
- Perdani Putri Admi, *Peningkatan Peterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*, (*Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 8 Edisi I, April 2014). h. 338-339.
- Permendiknas RI No 137 tahun 2014. *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*
- Putri Mentari, B. (2015). *Upaya Meningkatkan Kemampuan sosial Melalui Permainan Benteng Pada Anak Didik Kelompok B TK Aisyiyah XV Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan*.
- Putri, A. (2013). *Pengembangan Buku bergambar dalam mengenalkan permainan tradisional*. <Http://Repository.Unika.Ac.Id/24786/2/16.L1.0001,7823-7830>.
- Rachman, T. (2018). *Metode Role Play Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Kelompok Bermain yang Terdapat di Tk Fransiskus Xaverius 78 Salatiga*. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1995, 10–27.
- Sri Sumarni & Amelia. (2022). *Peran orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun* *Article Info Abstract. Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 171–180.
- Sudiran Ridwan Abdullah Sani, (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pengembangan Profesi Guru*. Tsmart. Tangerang

- Sugiyono, (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:Alfabet.
- Sugiyono, (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta). Susanto. (2011), Perkembangan Anak Usia Dini, Jakarta : Kencana Prenada Group. h. :78 Susanto. (2014), Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana Prenada Group. h 145-52
- Syafrina, M. (2014). Pembentukan Karakter (Santun dan Hormat pada Orang Lain) Melalui Pengkondisian dan Keteladanan. pembentukan-karakter-santun-dan 184 hormat-pada-orang-lain-melalui-pengkondisian-dan-keteladanan/).
- Wijayanti, T. A. (2020). Pengembangan permainan tradisional. 10–31.
- Wiyani, Ardy Novan, 2013 Bina Karakter Anak Usia Dini, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h. 144.
- Y, Akilasari. (2020). Faktor Keluarga, Sekolah Dan Teman Sebaya Pendukung Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. Pengaruh Penggunaan Pasta Labu Kuning (Cucurbita Moschata) Untuk Substitusi Tepung Terigu Dengan Penambahan Tepung Angkak Dalam Pembuatan Mie Kering, 3(1113054068), 274–282.