

Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A

Novi Ade Suryani¹

noviade@unived.ac.id

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Dehasen Bengkulu

Received: June 21st 2019

Accepted: July 28th 2019

Published: July 28th 2019

Abstract: Kemampuan sosial emosional merupakan salah satu dari pendukung multiple intelligence. Skill ini mutlak diperlukan bagi setiap individu untuk menghadapi lingkungan masyarakat di sekitarnya. Sehingga lebih baik jika kemampuan ini di latih sejak usia dini. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional pada anak usia dini melalui bermain permainan tradisional raba-raba di PAUD IT Islamic Centre Bengkulu Tengah. Subjek penelitian ini adalah 10 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi anak dan guru berupa check-list. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kemampuan sosial emosional yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu sabar, mandiri, peduli, menghargai, tanggung jawab, dan sosialisasi mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi pada setiap pertemuan pada siklus I dan II. Pada siklus I 59,7% mengalami peningkatan 28,55% pada siklus II menjadi 88,25%. Ini berarti menggunakan metode bermain permainan tradisional raba-raba dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A PAUD IT Islamic Centre Bengkulu Tengah.

Keywords: Kemampuan Sosial Emosional; Permainan Raba-Raba; Pendidikan Anak Usia Dini

How to cite this article:

Suryani, N. A. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(2), 141-150. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.4.2.141-150>

PENDAHULUAN

Sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut Depdiknas dalam Halimah (2016).

Anak sebagai peserta didik dipersiapkan untuk menjadi jiwa yang tangguh, mandiri, dan kreatif dalam memasuki era globalisasi yang penuh persaingan dalam penyelenggaraan program pendidikan dan kegiatan belajar mengajar. Anak memerlukan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Bagi anak, bermain merupakan sarana belajar bagi mereka. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya dan merupakan cara untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya.

Bermain mendorong anak untuk meninggalkan pola berpikir egosentrisnya. Untuk dapat bermain dengan baik bersama orang lain, anak harus bisa mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Saat bermain bersama orang lain, anak juga berkesempatan belajar berorganisasi. Bermain memungkinkan anak mengembangkan kemampuan empatinya. Saat dunianya semakin luas dan kesempatan berinteraksi semakin sering dan bervariasi maka anak tumbuh kesadarannya akan makna persosial, persahabatan, perlunya menjalin hubungan serta perlunya strategi dan diplomasi dalam berhubungan dengan orang lain.

Menurut Octavia (2011) perkembangan sosial dan emosional pada dasarnya adalah perubahan pemahaman anak tentang diri dan lingkungannya kearah yang lebih baik. Perkembangan sosial yaitu perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat memiliki beberapa proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama lain tapi saling berkaitan, sehingga perkembangan aktivitas bermain seorang anak memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sebelum anak mulai bermain.

1. Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial emosional merupakan proses yang dialami anak dalam tahap perkembangan untuk merespon lingkungan di usia sebelumnya. Perkembangan sosial emosional ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dirinya berhubungan dengan orang lain, baik itu teman sebaya maupun orang yang lebih tuanya.

Menurut Yusuf (2011) menyatakan bahwa kemampuan sosialisasi anak diperoleh melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya, baik orang tua,

saudara, teman sebaya atau sepermainan, maupun orang dewasa lainnya. Adapun menurut Sujiono (2005) bahwa sosialisasi merupakan suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri. Menurut Harlock dalam Nugraha(2010) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sedangkan menurut Sunatro (2002), menyatakan bahwa adanya hubungan sosial (sosialisasi) disebabkan adanya hubungan antarmanusia yang saling membutuhkan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, bahwa kemampuan sosial anak dapat diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah dirasakan sejak usia dini, ketika anak sudah mampu mengenal lingkungannya.

a. Proses Perkembangan Sosial.

Untuk menjadi individu yang mampu bermasyarakat diperlukan tiga proses sosialisasi seperti yang dikemukakan oleh Harlock dalam Nugraha (2010), yaitu sebagai berikut;

- 1) Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima oleh masyarakat.
- 2) Belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat.
- 3) Mengembangkan sikap atau tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas yang ada dimasyarakat.

b. Pola Prilaku Sosial

Pada masa awal anak-anak bentuk prilaku sosialnya belum sedemikian berkembang sehingga belum memungkinkan bagi anak untuk menyesuaikan diri dalam bergaul dengan teman-temannya. Sujiono (2005)

menjelaskan bahwa terdapat beberapa alasan mengapa anak perlu mempelajari berbagai perilaku sosial, yaitu;

1) Untuk anak belajar bertingkah laku yang dapat diterima lingkungannya.

2) Untuk anak memainkan peran sosial yang dapat diterima kelompok bermainnya, misalnya bermain sebagai laki-laki dan perempuan.

3) Untuk anak mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungan yang merupakan model penting untuk sukses dalam kehidupan sosialnya kelak.

4) Untuk anak mampu menyesuaikan dirinya dengan baik, dan lingkungannya pun dapat menerima anak dengan senang hati.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak

Menurut Sunatro (2017) perkembangannya perilaku sosial, anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu;

1) Keluarga.

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian anak lebih banyak ditentukan oleh keluarga, pola pergaulan, dan etika berinteraksi dengan orang lain banyak ditentukan oleh keluarga.

2) Kematangan Diri

Untuk bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan diri baik fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasehat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional.

3) Status Sosial Ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak

memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.

4) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi yang rendah. Pada dasarnya pendidikan sebagai proses tentang baik buruknya perilaku anak, anak memberikan warna kehidupan sosial di dalam masyarakat.

5) Kapasitas Mental Emosi dan Intelektual

Kemampuan berpikir mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Perkembangan sosial emosional berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan berkemampuan bahasa dengan baik. Oleh karena itu, apabila perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat

menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

d. Pengembangan Sosial Melalui Tahapan Bermain Sosial.

Aktivitas bermain anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya. Sikap yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, antara lain sebagai berikut;

1) Sikap Sosial

Dalam melakukan kegiatan permainan anak belajar untuk bekerjasama dengan teman untuk mencapai tujuan yang bersama. Anak mempunyai kesempatan untuk belajar menunda kepuasan sendiri beberapa menit, misalnya saat menunggu giliran bermain dan saat mengantri cuci tangan. Anak pun terdorong untuk belajar berbagi, bersaing dengan jujur, bersaing

dengan sportif, peduli dengan milik orang lain.

2) Belajar Berkomunikasi

Untuk dapat bermain dengan baik bersama orang lain, anak harus bisa mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Hal ini mendorong anak untuk belajar bagaimana berkomunikasi dengan baik, bagaimana membentuk hubungan sosial, bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah-masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

3) Belajar Mengorganisasi

Bagai mana anak dapat membagi tugasnya dalam membagi peran dalam permainan, misalkan bermain dalam sentra peran siapa yang menjadi ibu, ayah dan menjadi anaknya.

4) Lebih Menghargai Orang Lain dan Perbedaan-Perbedaan

Bermain dapat membuat anak mengembangkan kemampuan empatinya terhadap orang lain. Permainan (permainan peran) membentuk anak membangun pemahaman yang lebih baik atas orang lain, lebih toleran, serta mampu berlapang dada terhadap perbedaan-perbedaan yang dijumpai.

5) Menghargai Harmoni dan Kompromi

Saat dunianya semakin luas dan kesempatan berinteraksi semakin sering dan bervariasi maka anak tumbuh kesadarannya akan makna peran sosial, persahabatan, perlunya menjalin hubungan serta perlu cara untuk berhubungan dengan orang lain.

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat di mana anak berada. Tingkah laku sosialisasi adalah sesuatu yang

dipelajari, bukan sekedar hasil dari kematangan.

Perkembangan sosial anak diperoleh selain dari proses kematangan juga melalui kesempatan belajar dari respon terhadap tingkah laku.

2. Pengertian emosi

Emosi merupakan perasaan yang ada dalam diri kita, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Menurut Mahmud (2010) Emosi adalah suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan atau pikiran yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang. Sedangkan Goleman dalam Ariyanti (2014) mengatakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan lebih yang dimiliki seseorang untuk memotivasi diri, ketahanan menghadapi kegagalan, mengendalikan emosi, dan menunda kepuasan serta mengatur keadaan jiwa.

Menurut Goleman dalam Nugraha (2010) bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Sementara Cooper dalam Ariyanti (2014) mengatakan kecerdasan emosional adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara selektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi dan pengaruh yang manusiawi.

3. Permainan Tradisional

Pada masa sekarang ini permainan tradisional sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak, kebanyakan anak-anak lebih sering memainkan gadget, seperti perang-perangan, play station dan masi banyak aplikasi yang lainnya yang dimainkan oleh satu atau dua orang anak saja, dengan bermain permainan tersebut anak lebih sering bermain didalam rumah dari pada bermain diluar rumah dengan

teman sebayanya sehingga tanpa disadari perlahan dapat menumpulkan kemampuan anak untuk bersosialisasi. Tidak hanya diperkotaan saja anak tidak pernah bermain permainan tradisional namun sekarang anak-anak di pedesaan juga sudah sangat jarang bermain permainan tradisional.

Padahal dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai edukasi dan sosial yang lebih tinggi dari pada bermain modern, sebab permainan tradisional banyak melibatkan aktivitas fisik, pengaturan strategi, kerja sama tim, kemampuan berbahasa dan interaksi sosial emosional Husna (2009).

Menurut Ismail (2006) permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang pada dasarnya merupakan warisan leluhur. Bishop dalam Hasanah (2016) menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan-permainan rakyat yang bersifat menyenangkan baik yang memiliki muatan-muatan verbal, imajinatif dan muatan fisik, yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Nurlaila (2004) mengungkapkan bahwa permainan tradisional adalah merupakan suatu permainan yang mirip dengan olah raga yang memberi kesenangan, relaksasi, kegembiraan, dan ketenangan. Menurut Taro dalam Darminiasih (2014) permainan tradisional adalah aktivitas budaya yang terdiri dari unsur-unsur gerak, seni nilai lokal dan budaya yang terbesar di masyarakat.

Jadi dari definisi beberapa para ahli bahwa permainan tradisional sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini yakni mengembangkan seluruh aspek pertumbuhan anak dan perkembangan jasmani, mental, emosional, sosial budaya yang selaras dengan upaya pembentukan serta mengembangkan kemampuan.

Permainan tradisional dapat mengembangkan sosial emosional anak

menjadi lebih meningkat, dengan penerapan permainan tradisional anak akan mampu berperilaku baik terhadap teman, tidak memilih-milih teman saat bermain, juga dapat bersikap empati antar sesama teman bermain.

Bermain permainan tradisional merupakan cermin perkembangan anak, tuntutan dan kebutuhan bagi anak. Karena melalui permainan tradisional anak akan dapat mengekspresikan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, emosi, sosial, nilai dan sikap emosionalnya. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan kordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan .

a. Manfaat Permainan Tradisional Untuk Anak

Sebagaimana permainan pada umumnya, permainan tentu memiliki manfaat yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain menjadi ciri khas budaya dan melestarikan nilai-nilai luhur didalamnya, permainan tradisional tetap dipilih dibeberapa kalangan masyarakat khususnya anak-anak yang membutuhkan permainan yang dapat mengeksplor kebutuhan mereka.

Permainan tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat yang hingga saat ini masih tetap dilestarikan keberadaannya, yaitu untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, dan berbahasa, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Seperti bermain menimbulkan kretivitas dan menemukan ide-ide serta menggunakan daya hayalnya, bermain juga dapat mencerdaskan otak bermanfaat menghindari konflik, bermain juga bermanfaat untuk melatih empati, bermain juga bermanfaat mengasah panca indra.

4. Permainan Tradisional Raba-Raba

Bentuk permainan anak sangat bervariasi antar daerah, antar etnis, dan antar bangsa berbeda-beda. Dewantara dalam Hasanah (2016) mengungkapkan bahwa Overbeck telah menghimpun ragam permainan dan nyanyian anak-anak yang ada di Indonesia yang jumlahnya lebih dari 690 macam. Padahal, setiap waktu permainan baru akan muncul sehingga jenis permainan senantiasa akan bertambah banyak.

Salah satu permainan tradisional adalah permainan tradisional raba-raba. Permainan tradisional raba-raba adalah permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak pada zaman dulu. Permainan raba-raba masih belum jelas berasal dari daerah mana. Permainan raba-raba hampir sama dengan permainan tradisional "BABUBUTAAN" yang berasal dari Banjar.

Permainan Babubutaan ini dilakukan minimal 3 orang dan maksimal 6 orang. Sedangkan permainan Tradisional Raba-raba tidak mempunyai batasan jumlah pemain. Permainan Raba-raba dilakukan dengan hompimpa terlebih dahulu. Untuk menentukan siapa yang jadi peraba (si buta).

Hompimpa merupakan sebuah cara untuk menentukan siapa yang menang dan kalah dengan menggunakan telapak tangan yang dilakukan oleh minimal tiga peserta secara bersama-sama, peserta mengucapkan kata hom-pim-pa. Setelah ditemukan pemain yang kalah maka ia yang menjadi si buta. Si buta harus menutup mata dengan sebuah penutup mata dan anak-anak yang lainnya membuat lingkaran ditengah-tengah si buta, disertai bernyanyi anak-anak berjalan mengelilingi si buta dan setelah lagu selesai dinyanyikan anak-anak berhenti dan tidak boleh membubarkan lingkaran.

Si buta meraba-raba mencari temannya, setelah mendapat teman si buta

harus menebak siapa yang ia pegang apabila tebakannya betul anak yang di pegang "Sibuta"lah menjadi pengganti si buta selanjutnya sampai anak lelah bermain.

Pada permainan raba-raba ini dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, karena pada saat bermain anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya, serta dalam kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota suatu kelompok atau masyarakat. Tidak ada batasan waktu dalam permainan raba-raba, namun jika dimasukkan dalam proses pembelajaran agar permainan ini dapat dimainkan secara efektif permainan ini dapat dilakukan dengan durasi 20-30 menit.

Pemain dalam permainan ini bisa dilakukan oleh laki-laki ataupun perempuan yang berusia 4-7 tahun. Dalam melakukan permainan ini alat yang dibutuhkan sangatlah sederhana yaitu kain penutup mata.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dalam penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Melalui penelitian tindakan kelas peneliti bermaksud untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan permainan tradisional raba-raba pada pesetra didik kelompok A PAUD IT Islamic Centre Bengkulu Tengah.

Peningkatan kemampuan sosial emosional melalui kegiatan permainan tradisional raba-raba dirancang peneliti melalui beberapa tahapan, sehingga didapatkan langkah-langkah terbaik dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pemberian siklus. Setiap siklus mempunyai empat kegiatan utama yang terdiri atas perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*refleking*).

Dalam penelitian ini guru dan peneliti bekerja sama dalam pembuatan Rencana Kegiatan Harian (RKH), selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sedangkan guru hanya mengamati kegiatan belajar selama berlangsung, guru dan peneliti berdiskusi untuk merefleksikan kekurangan dan kelebihan apa yang didapatkan dari pembelajaran yang berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui kegiatan bermain permainan tradisional raba-raba dapat meningkatkan keterampilan sosial emosional pada anak. Dalam penelitian permainan tradisional ini masing-masing anak mengalami peningkatan pada tiap indikator yang ingin dicapai, hal ini dapat dilihat pada siklus I dan siklus II keterampilan sosial anak mengalami peningkatan dan mencapai ketuntasan belajar. Dikarenakan anak sudah dibimbing dan dimotivasi sehingga membuat keterampilan sosial emosional anak semakin meningkat melalui kegiatan permainan tradisional raba-raba.

Pada kegiatan disiklus I nilai rata-rata keterampilan sosial emosional anak yang diperoleh yaitu 2,38 dengan kriteria mulai berkembang (MB) karena anak sudah bisa bersosialisasi dan bekerjasama dengan teman serta pada ketuntasan anak mendapat persentase 59,7% .

Keterampilan sosial emosional anak sudah lebih baik dibandingkan sebelum dilakukan pembelajaran permainan tradisional raba-raba karena pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat pada guru dan anak, setiap kegiatan hanya diberikan tugas berupa menulis dan buku majalah yang telah disediakan oleh guru. Sehingga keterampilan sosial emosional anak kurang berkembang dan anak hanya sibuk dengan kegiatannya masing-masing tanpa mau bersosialisasi dengan teman yang ada di lingkungan sekitarnya.

Pada siklus I dilakukan tiga kali pertemuan dalam permainan tradisional

raba-raba agar anak mengetahui langkah-langkah dalam kegiatan bermain. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat bahwa keterampilan sosial emosional anak sudah lebih baik dikarenakan guru dapat memperhatikan seluruh anak sehingga keterampilan sosial emosional anak dapat berkembang pada saat bermain permainan tradisional raba-raba serta anak juga dapat mengenal ciri-ciri teman disekitarnya. Pada siklus II anak mengalami peningkatan yang sangat baik pada ketuntasan belajar anak mengalami peningkatan 88,25% dari siklus pertama.

Pada siklus kedua nilai rata-rata keterampilan sosial emosional anak mengalami peningkatan karena anak sudah mengerti dan memahami kegiatan permainan tradisional raba-raba dan mengenal ciri-ciri melalui gambar yang ditempel pada masing-masing anak sesuai dengan tema membuat antusias dan menyenangkan saat kegiatan bermain. Hal ini sesuai dengan pernyataan Darminasih (2014) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu permainan yang mirip dengan permainan olah raga sehingga memberi kesenangan pada anak, relaksasi, kegembiraan serta ketenangan terhadap anak.

Dari hasil tersebut tampak pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini karena anak sudah terbiasa dengan bermain permainan tradisional raba-raba dan anak sudah memahami aturan dan cara bermain sehingga anak menyelesaikan permainan sehingga keterampilan sosial emosional anak meningkat.

Peningkatan keterampilan sosial emosional anak setelah diberikan pembelajaran melalui metode bermain permainan tradisional dalam penelitian ini tidak hanya keterampilan sosial emosional saja yang di kembangkan dan mengalami peningkatan tetapi anak juga dapat mengenal ciri-ciri teman serta disiklus I

anak dapat mengetahui binatang berkaki 4, makanan, binatang serta suara-suara binatang dan pada siklus II anak dapat mengetahui macam-macam binatang peliharaan, binatang laut dan buah-buahan. Selain meningkatkan pengetahuan anak juga mengalami peningkatan dalam hal belajar anak yang semula sering ribut dan sulit untuk berkomunikasi, bersosialisasi dengan teman menjadi lebih bisa untuk bersosialisasi di dalam kelas maupun diluar kelashal ini dikarenakan guru membimbing anak dengan sabar agar dapat mengikuti pembelajaran.

Peningkatan pada keterampilan sosial anak dikarenakan anak sudah mengetahui langkah-langkah bermain permainan tradisional raba-raba. Pada siklus I keterampilan sosial anak masih ada yang rendah yaitu sosialisasi anak dengan nilai rata-rata 2,37 dan ketuntasan belajar anak memperoleh 59,7%. Pada siklus pertama keterampilan sosial emosional anak belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan karena anak-anak belum paham apa kegiatan yang diberikan oleh guru karena guru tidak menggunakan media yang jelas. Selain itu guru tidak menjelaskan kembali aturan permainan pada saat kegiatan bermain.

Pada siklus II berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui nilai ketuntasan belajar anak rata-rata memperoleh 3,53, sedangkan ketuntasan belajar anak memperoleh 88,25%. Pada siklus II keterampilan sosial anak masih ada yang rendah dikarenakan anak masih belum bisa mengikuti kegiatan bermain hingga selesai dan masih sering mengganggu teman.

Penggunaan metode permainan tradisional memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi, merekayasa, berimajinasi, memecahkan masalah dan bersosialisasi, bekerjasama dengan kelompok, serta memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Pada siklus pertama

dan siklus kedua, dapat dikatan bahwa penelitian ini telah berhasil mencapai indikator keberhasilan dan dicukupkan hanya pada siklus II.

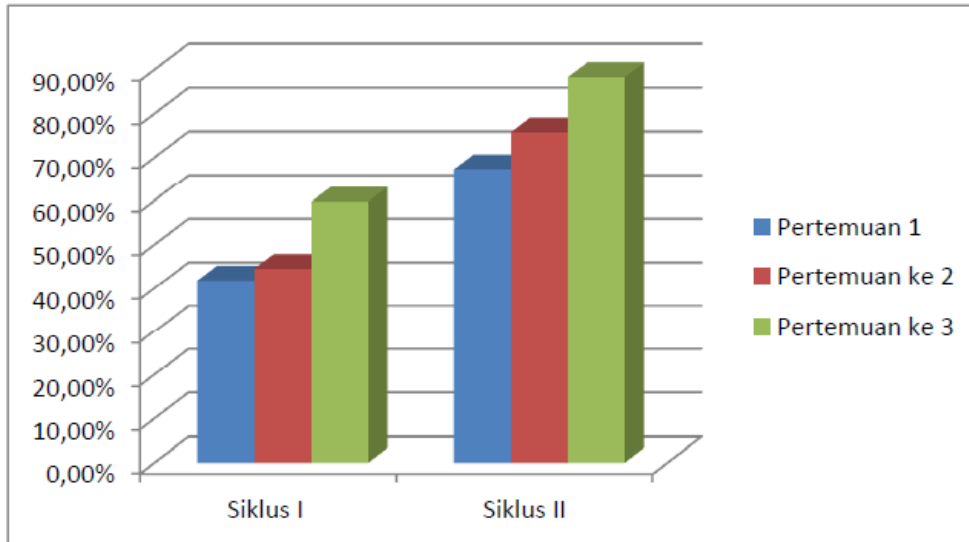
Untuk melihat hasil rekapitulasi sosial emosional anak siklus I dan siklus II pada Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II	Keterangan
59,7 %	88,25%	Meningkat

Berdasarkan Tabel 1 ketuntasan anak meningkat yaitu dari siklus I memperoleh nilai persentase 59,7% dari jumlah keseluruhan anak dan siklus II memperoleh nilai persentase 88,25% dari jumlah keseluruhan anak. Setelah itu keberhasilan indikator dalam penelitian ini sudah tercapai dengan baik secara individu maupun klasikal. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian permainan tradisional sudah terbukti dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak menjadi meningkat dengan demikian penelitian cukup sampai siklus II.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan pada permainan tradisional raba-raba dapat meningkatkan keterampilan sosial emosional anak untuk berkomunikasi dengan teman, guru dan orang lain. Penggunaan metode permainan tradisional memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi, merekayasa, berimajinasi, memecahkan masalah dan bersosialisasi, bekerjasama dengan kelompok, serta memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Pada siklus pertama dan siklus kedua, dapat dikatan bahwa penelitian ini telah berhasil mencapai indikator keberhasilan dan dicukupkan hanya pada siklus II.



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Akhir Tindakan

Berdasarkan grafik pada gambar 1. dapat dilihat bahwa hasil observasi keterampilan sosial emosional anak semakin meningkat persentasenya, mulai dari awal tindakan keterampilan sosial emosional anak mencapai ketuntasan 41,75% meningkat akhir siklus II menjadi 88,53% dengan begitu hasil yang diharapkan pada keterampilan sosial emosional anak pada penelitian ini tercapai

KESIMPULAN

Kemampuan sosial emosional anak usia dini bisa dilatih dan distimulasi dengan berbagai macam cara. Salah satu cara yang bisa dilakukan hal tersebut adalah melalui kegiatan permainan raba-raba yang membutuhkan kerjasama tim didalamnya . Hal yang positif yang diperoleh anak jika mengikuti kegiatan permainan ini adalah anak dapat menjadi percaya diri karena sering berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Selain itu juga bisa memiliki kemampuan komunikasi yang baik dengan masyarakat sekitar.

Saran

Setelah dilakukan kegiatan bermain permainan tradisional raba-raba untuk meningkatkan keterampilan sosial

emosional anak. Maka peneliti memberikan saran agar bermain permainan tradisional raba-raba ini masih dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya. Diharapkan dapat

memahami perkembangan sosial emosional sesuai dengan usia anak. Serta permainan tradisional lebih di kenalkan lagi terhadap anak agar anak tidak hanya sibuk dengan *video game* dan *game online* saja. Anak dibiasakan belajar permainan tradisional untuk menarik perhatian. Dengan adanya kegiatan yang menarik anak akan antusias dan berkreasi sesuai imajinasi anak

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. dkk. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Ariyanti. (2014). *Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional Melalui Permainan Gobag Sodor*. Jurnal Ilmiah. Semarang.
- Darminiasih, N.N., dkk. (2014). *Pengembangan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dan Sosial Emosional*

- Anak Kelompok B TK Sevana Sari*.
Jurnal Perogram Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha.
Singaraja.
- Dinas Pendidikan. (2013). *Modul (model) Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: Dinas Pendidikan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.
- Endarwati, S., (2014). *Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Pada Kelompok B Di TK Asiyah 1 Sambirejo Sragen tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Halimah, L. (2016). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hasanah, N.I., (2016). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: PT. Aswaja Presindo
- Husna, M., (2009). *100 Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi.
- Ismail, A., (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Nuansa Aksara.
- Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Management. 2010. *Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Jendral Pembinaan SD dan TK*, Jakarta: Kementerian Agama RI, 2010.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Makmud K., (2013). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Mawaddah, A dkk. (2015). *Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Permainan Tradisional Jamuran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional*.
- Nugraha A., dkk. (2010). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurlaila. (2004). *Pendidikan Anak Usia Dini unuk Mengembangkan Multipel Inteligensi*. Jakarta: Dharma Graha Grup.
- Octavia, N. (2011). *Analisis Kemampuan Kosakata Baru Pada Anak POS PAUD Mutiara Semarang Melalui Metode Glenn Doman*. Jurnal Penelitian PAUDIA Jurusan Pendidikan Anak usia Dini IKIP PGRI Semarang.
- Sujiono, B & YN Sujiono. 2005. *Mencerdaskan Prilaku Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Elex Media Kompusindo
- Sunatro, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, . (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya