



Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet di Kober Ar-Raudloh

Improving Social Skills of 4-5 Year Old Children Through Traditional Hide and Seek Games in Kober Ar-Raudloh

1)* **Imas Siti Aisah**, 2) **Lia kurniawaty**, 3) **Delina Kasih**

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi.

*Email: ¹⁾ syeimanurazizah@gmail.com, liakurniawaty@panca-sakti.ac.id, delina.kasih@gmail.com

*Correspondence: ¹⁾ *Imas Siti Aisah*

DOI:

10.59141/comserva.v4i4.1552

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk peningkatan perilaku tanggung jawab sosial pada anak melalui permainan. Yang menarik adalah permainan petak umpet. Melalui permainan ini interaksi sosial anak berupa perubahan tingkah laku anak dapat tersalurkan, empati, etika dan sikap positif dapat tumbuh melalui permainan petak umpet. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Rencana tindakan ini mencakup langkah-langkah pra siklus, siklus I dan siklus II. Alat yang digunakan antara lain observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, 12 anak direkrut sebagai subjek penelitian dan dinilai berdasarkan kriteria BB, MB, BSH dan BSB. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai aktivitas prasiklus sebesar 39%, kemudian meningkat pada siklus I dengan nilai sebesar 64%, dan pada siklus II memberikan nilai sebesar 84%, nilai yang mencapai nilai maksimumnya

Kata kunci: Peningkatan Kemampuan Sosial; Anak Usia 4-5 Tahun; Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet.

ABSTRACT

The purpose of this study is to improve social responsibility behavior in children through games. What is interesting is the game of hide and seek. Through this game, children's social interaction in the form of changes in children's behavior can be channeled, empathy, ethics and positive attitudes can grow through the game of hide and seek. This classroom action research uses the Kemmis and McTaggart cycle model which consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. This action plan includes pre-cycle steps, cycle I and cycle II. The tools used include observation, interviews and documentation. In this study, 12 children were recruited as research subjects and assessed based on the criteria of BB, MB, BSH and BSB. The results showed an average pre-cycle activity value of 39%, then increased in cycle I with a value of 64%, and in cycle II gave a value of 84%, a value that reached its maximum value

Keywords: *Improving Social Skills; Children Aged 4-5 Years; Through Traditional Hide and Seek Games*

PENDAHULUAN

Mendidik anak pada usia dini merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan, sehingga masa 0 hingga 6 tahun dapat dimanfaatkan secara optimal. Pada masa ini mulai terbentuk landasan dasar dan karakter yang akan mempengaruhi perkembangan anak di masa depan. Anak perlu diberikan stimulasi yang tepat dan efektif agar seluruh aspek perkembangannya dapat tercapai.

Dalam Keputusan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Pendidikan Prasekolah Badan Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, rangkaian tumbuh kembang anak mencakup bagian-bagian seperti kemampuan berpikir (kognitif), kemampuan berbahasa, kemampuan mengolah perasaan dan interaksi, pendidikan yang berkaitan dengan pendidikan, agama, dan tata krama, seni, kemampuan fisik dan kemampuan motorik. Anak usia dini merupakan masa yang melalui proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat penting bagi kehidupannya kelak. Anak-anak mempunyai dunia dan ciri-ciri tersendiri yang sangat berbeda dengan dunia dan ciri-ciri orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah tidak pernah berhenti belajar. (Khaironi, 2018). Anak adalah peniru yang dapat meniru setiap tindakan kita sebagai pendidik dan orang tua.

Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek tumbuh kembang anak dan dianggap sebagai krisis dalam tumbuh kembang anak. Perkembangan sosial dapat dibentuk melalui proses perkembangan yang merupakan hasil kematangan organik organisme dan proses belajar. (Fuadia, 2022). Anak dengan perkembangan sosial yang baik diyakini akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menciptakan iklim positif sehingga akan tercipta semangat dan motivasi belajar. Untuk itu perkembangan sosial merupakan suatu hal penting yang harus dimiliki setiap anak agar dapat terjalin hubungan yang baik dan harmonis dengan guru dan anak lain di kelas sehingga tujuan pembelajaran di kelas dapat tercapai.

Kehidupan sosial adalah kecenderungan untuk bersimpati terhadap permasalahan orang lain. Oleh karena itu, pemahaman sosial dapat diartikan sebagai seperangkat norma, moral, nilai, dan standar sosial yang berfungsi sebagai peta jalan interaksi antar anggota kelompok. (Mathematics, 2016) Indikator terbaik perkembangan sosial seorang anak adalah ketika ia mampu berteman, memilih teman bermain, memulai percakapan dengan anak lain, berbagi makanan, meminta izin menggunakan barang orang lain, menikmati momen keakraban singkat dengan teman, dan merasa bangga dalam prestasinya dan mengatasi masalah dengan teman sekelasnya melalui proses negosiasi, persuasi dan transformasi. Namun pada kenyataannya di lapangan perkembangan sosial anak kelompok A Kober Ar Raudloh usia empat sampai lima tahun masih belum berkembang dengan baik, 10 dari 12 anak belum bisa bersabar dalam bermain, anak masih egois atau menang dalam permainan. Dengan sendirinya, anak belum dapat bekerja sama seperti antar anggota kelompok, masih menunjukkan sikap saling berkelahi dalam bermain, dan anak belum mempunyai tanggung jawab dalam menunaikan tanggung jawabnya.

Berdasarkan fakta nyata, sangat penting untuk membekali anak dengan strategi pembelajaran untuk pengembangan dan perbaikan sosial. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan teknik permainan tradisional. Intinya, bermain merupakan metode yang tidak boleh ditinggalkan pada anak usia dini; anak akan menemukan kegembiraan dan mengekspresikan dirinya dengan bebas selama bermain. Anak merupakan “pembelajar alami” karena mereka akan belajar secara efektif jika pembelajaran dilakukan dalam lingkungan yang menyenangkan dan tanpa tekanan. (Wijayanti & Rini, 2016). Dengan adanya permainan anak tidak akan merasa terpaksa, permainan yang diberikan akan membuat anak merasa senang dan bersemangat saat bermain bersama.

Permainan tradisional merupakan wujud kearifan yang diwariskan masyarakat secara turun temurun. Permainan tradisional merupakan permainan turun temurun yang mengandung unsur dan nilai

yang memberikan manfaat besar bagi yang memainkannya.(Melinda, 2017) Permainan tradisional menekankan pada kerja sama dan kebersamaan, serta interaksi verbal dan nonverbal. Permainan tradisional sudah mulai hilang seiring berjalannya waktu, namun di era millenium saat ini permainan tradisional kembali digunakan dalam pendidikan sekolah karena dampak Covid dan perkembangan zaman teknologi yang berdampak pada aspek sosial anak.

Berbagai jenis permainan tradisional dihadirkan seperti orai-orayan, sondah, egrang, sepdur, anyang-anyangan dan lain-lain. Salah satu permainan yang menjadi fokus penelitian strategi pembelajaran di Kober Ar-Raudloh adalah permainan petak umpet. Permainan ini sangat fleksibel dan mudah dimainkan oleh anak-anak serta tidak memerlukan biaya yang banyak. Permainan ini diharapkan dapat lebih meningkatkan aspek perkembangan sosial anak. Dalam permainan ini anak dituntut untuk saling menghormati, saling membantu, bertanggung jawab, disiplin, bekerja keras, dan mampu menerima kemenangan dan kekalahan. Aspek-aspek perkembangan sosial anak di atas secara tidak langsung dapat tertanam dalam kepribadian anak, karena suasana dalam permainan itu menyenangkan, mengasyikkan, ceria, gembira, sehingga anak tidak merasa terpaksa untuk ikut serta dalam kegiatan bermain.

Mendidik anak pada usia dini merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan, sehingga masa 0 hingga 6 tahun dapat dimanfaatkan secara optimal. Pada masa ini mulai terbentuk landasan dasar dan karakter yang akan mempengaruhi perkembangan anak di masa depan. Anak perlu diberikan stimulasi yang tepat dan efektif agar seluruh aspek perkembangannya dapat tercapai.

Dalam Keputusan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Pendidikan Prasekolah Badan Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, rangkaian tumbuh kembang anak mencakup bagian-bagian seperti kemampuan berpikir (kognitif), kemampuan berbahasa, kemampuan mengolah perasaan dan interaksi, pendidikan yang berkaitan dengan pendidikan. agama. dan tata krama, seni, kemampuan fisik dan kemampuan motorik. Anak usia dini merupakan masa yang melalui proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat penting bagi kehidupannya kelak. Anak-anak mempunyai dunia dan ciri-ciri tersendiri yang sangat berbeda dengan dunia dan ciri-ciri orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah tidak pernah berhenti belajar.(Khaironi, 2018). Anak adalah peniru yang dapat meniru setiap tindakan kita sebagai pendidik dan orang tua.

Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek tumbuh kembang anak dan dianggap sebagai krisis dalam tumbuh kembang anak. Perkembangan sosial dapat dibentuk melalui proses perkembangan yang merupakan hasil kematangan organik organisme dan proses belajar.(Fuadia, 2022). Anak dengan perkembangan sosial yang baik diyakini akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menciptakan iklim positif sehingga akan tercipta semangat dan motivasi belajar. Untuk itu perkembangan sosial merupakan suatu hal penting yang harus dimiliki setiap anak agar dapat terjalin hubungan yang baik dan harmonis dengan guru dan anak lain di kelas sehingga tujuan pembelajaran di kelas dapat tercapai.

Kehidupan sosial adalah kecenderungan untuk bersimpati terhadap permasalahan orang lain. Oleh karena itu, pemahaman sosial dapat diartikan sebagai seperangkat norma, moral, nilai, dan standar sosial yang berfungsi sebagai peta jalan interaksi antar anggota kelompok.(Mathematics, 2016) Indikator terbaik perkembangan sosial seorang anak adalah ketika ia mampu berteman, memilih teman bermain, memulai percakapan dengan anak lain, berbagi makanan, meminta izin menggunakan barang orang lain, menikmati momen keakraban singkat dengan teman, dan merasa bangga dalam prestasinya dan mengatasi masalah dengan teman sekelasnya melalui proses negosiasi, persuasi dan transformasi. Namun pada kenyataannya di lapangan perkembangan sosial anak kelompok A Kober Ar Raudloh usia

empat sampai lima tahun masih belum berkembang dengan baik, 10 dari 12 anak belum bisa bersabar dalam bermain, anak masih egois atau menang dalam permainan. Dengan sendirinya, anak belum dapat bekerja sama seperti antar anggota kelompok, masih menunjukkan sikap saling berkelahi dalam bermain, dan anak belum mempunyai tanggung jawab dalam menunaikan tanggung jawabnya.

Berdasarkan fakta nyata, sangat penting untuk membekali anak dengan strategi pembelajaran untuk pengembangan dan perbaikan sosial. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan teknik permainan tradisional. Intinya, bermain merupakan metode yang tidak boleh ditinggalkan pada anak usia dini; anak akan menemukan kegembiraan dan mengekspresikan dirinya dengan bebas selama bermain. Anak merupakan “pembelajar alami” karena mereka akan belajar secara efektif jika pembelajaran dilakukan dalam lingkungan yang menyenangkan dan tanpa tekanan.(Wijayanti & Rini, 2016). Dengan adanya permainan anak tidak akan merasa terpaksa, permainan yang diberikan akan membuat anak merasa senang dan bersemangat saat bermain bersama.

Permainan tradisional merupakan wujud kearifan yang diwariskan masyarakat secara turun temurun. Permainan tradisional merupakan permainan turun temurun yang mengandung unsur dan nilai yang memberikan manfaat besar bagi yang memainkannya.(Melinda, 2017) Permainan tradisional menekankan pada kerja sama dan kebersamaan, serta interaksi verbal dan nonverbal. Permainan tradisional sudah mulai hilang seiring berjalannya waktu, namun di era millenium saat ini permainan tradisional kembali digunakan dalam pendidikan sekolah karena dampak Covid dan perkembangan zaman teknologi yang berdampak pada aspek sosial anak.

Berbagai jenis permainan tradisional dihadirkan seperti orai-orayan, sondah, egrang, sepdur, anyang-anyangan dan lain-lain. Salah satu permainan yang menjadi fokus penelitian strategi pembelajaran di Kober Ar-Raudloh adalah permainan petak umpet. Permainan ini sangat fleksibel dan mudah dimainkan oleh anak-anak serta tidak memerlukan biaya yang banyak. Permainan ini diharapkan dapat lebih meningkatkan aspek perkembangan sosial anak. Dalam permainan ini anak dituntut untuk saling menghormati, saling membantu, bertanggung jawab, disiplin, bekerja keras, dan mampu menerima kemenangan dan kekalahan. Aspek-aspek perkembangan sosial anak di atas secara tidak langsung dapat tertanam dalam kepribadian anak, karena suasana dalam permainan itu menyenangkan, mengasyikkan, ceria, gembira, sehingga anak tidak merasa terpaksa untuk ikut serta dalam kegiatan bermain.

Fokus penelitian disertasi ini adalah pada peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan tradisional petak umpet. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan sosial siswa dalam kelompok bermain dengan metode permainan tradisional petak umpet.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), atau biasa disebut penelitian tindakan kelas. Karena Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mampu menciptakan pendekatan yang berdampak langsung pada peningkatan dan perbaikan profesionalisme guru di kelas. Menurut Iskandar (2008:20), penelitian tindakan kelas adalah suatu bagian dari penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru atau dosen di kelas (sekolah atau perguruan tinggi) tempatnya mengajar, dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas pengajaran. proses. . di kelas. (Iii & Penelitian, 2008)

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti, 1997: 6), yaitu berbentuk spiral dari satu siklus ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.(Dianti, 2017) Secara singkat dapat diartikan sebagai penelitian tindakan kelas,

yaitu suatu bentuk penelitian yang melibatkan pelaksanaan kegiatan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran di kelas agar menjadi lebih baik.

Tujuan utamanya adalah untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran, tujuan tersebut dapat dicapai dengan melakukan berbagai alternatif tindakan dalam menyelesaikan permasalahan di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan

Hasil wawancara mengenai ciri-ciri umum Kober Ar-Raudloh Cibatu - Garut dengan pimpinan Lembaga yaitu: Kelompok Bermain Ar-Raudloh (Kober) didirikan pada tahun 2006 berdasarkan hasil diskusi dengan tokoh masyarakat Rt, pengurus Rw, dan tokoh agama serta warga masyarakat di Kp. Babakan Rt 02 Rw 12 yang menyadari pentingnya pendidikan prasekolah, maka dibangunlah lembaga pendidikan yang di dalamnya dapat didaftarkan kepada anak-anak usia 3 sampai 6 tahun atau anak sebelum masuk sekolah dasar. Dari hasil diskusi tersebut, terpilih dan diangkatlah Bapak Ucu Sopian, S.Pd sebagai pimpinan lembaga Kober Ar-Raudloh Cibatu-Garut. Kober Ar-Raudloh terletak di kp.Babakan Rt 02 Rw 12 Desa Sindangsuka, Kecamatan Cibatu, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat.

Pada tahun 2009, Kober Ar-Raudloh mendapat izin kerja dari Dinas Pendidikan Kabupaten Garut pada tanggal 24 Maret 2009 dengan nomor: 421.9/931 - Disdik 2009 dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69827190. Perkembangan Kober Ar-Raudloh mengalami peningkatan dari tahun ke tahun yang cukup baik dilihat dari struktur kelembagaan, kurikulum, guru dan tenaga pengajar.

Visi Kober Ar-Raudloh adalah mewujudkan lembaga pendidikan yang kreatif dan inovatif untuk melahirkan generasi muda yang cerdas, terampil, beriman dan bertakwa bernuansa Islami.

Sedangkan Misi Kober Ar-Raudloh adalah sebagai berikut:

1. Berperan aktif dalam membentuk bangsa Indonesia seutuhnya berdasarkan Imtak.
2. Memberikan pendidikan yang nyaman, indah dan menyenangkan bernuansa Islami.
3. Menanamkan nilai-nilai moral sejak dini.
4. Mewujudkan lembaga pendidikan yang berkualitas dan profesional.

Jumlah siswa kelompok A Kober Ar-Raudloh berjumlah 12 orang, terdiri dari 5 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Guru – 3 orang, tenaga kependidikan – 1 orang.

Tabel 1 Data guru dan staf pengajar

No	Nama	L/P	Pendidikan	Posisi
1	Uku Sopian, MD	L	S 1	Kepala sekolah
2	Imas Kota Aisa	P	SMA	Guru
3	Susi Solekha, SE	P	S 1	Guru
4	Denis Priatna	L	SMA	Guru

Pembahasan

Keberhasilan pendidikan tergantung pada proses belajar mengajar yang dirancang secara profesional, karena proses belajar mengajar merupakan kegiatan utama untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Pembelajaran yang terencana mempunyai tujuan yang tetap, yaitu timbulnya perubahan pada diri siswa. Perubahan tersebut meliputi perubahan yang terjadi secara positif, aktif, perubahan terarah, perubahan yang mencakup seluruh tingkah laku.

1. Pra-siklus

Pada sesi pra siklus diketahui masih ada beberapa anak yang masih kesulitan untuk berbaris, ada anak yang tidak mau berbagi, ada beberapa anak yang tidak mau menunggu giliran, dan ada anak yang tidak bisa menaati peraturan. dalam permainan.



Gambar 1 Kegiatan anak-anak

a. Pra-perencanaan

Pra-perencanaan merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini. Kegiatan pada tahap ini: a) Mempersiapkan siswa untuk menghadiri kelas. b) Membuat alat penelitian seperti panduan wawancara bagi orang tua, guru, dan siswa, serta lembar observasi.

b. Penelitian pra-siklus

Setelah tercapai kesepakatan melalui diskusi, peneliti kemudian melakukan observasi berupa observasi kelas seperti jumlah siswa, observasi antrian, permainan di luar kelas sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

c. Pengamatan /observasi siklus

Sebelum melaksanakan kegiatan terlebih dahulu dilakukan siklus penyisihan pada kelompok A Kober Ar-Raudloh pada umur 4-5 tahun. Peneliti sebelumnya telah bertemu dengan Kepala Kober, Al-Raudloh, untuk meminta izin melakukan penelitian mengenai tindakan kelas tersebut. Selain itu, peneliti melakukan wawancara kepada guru dan orang tua siswa untuk mencari data awal kemampuan sosial siswa di Kober Ar-Raudloh.

Hasil dari kegiatan Prasiklus mendapat respon yang cukup baik dari pimpinan lembaga dan guru, menyambut baik maksud dan tujuan kegiatan penelitian ini. Kami mendiskusikan jadwal penelitian, observasi kelas dan siswa, materi atau bahan ajar yang akan diberikan. Terakhir, penelitian tindakan kelas (PTK) akan dilaksanakan pada Mei hingga Juni. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik permainan yang menyenangkan bagi siswa, seperti permainan tradisional petak umpet, untuk meningkatkan keterampilan sosial anak..usia.lebih awal..

d. Refleksi sebelum siklus

Hasil.dari kegiatan penelitian.ini..digunakan sebagai acuan atau bahan penilaian perbaikan pada siklus 1. Hasil kegiatan pra siklus ini masih sangat rendah yaitu 37,5%, masih ada anak yang

belum bisa berbagi, anak yang belum bisa menunggu giliran, dan juga anak yang belum bisa berbagi. ikuti aturan mainnya. Hal ini dapat kita perbaiki pada saat perencanaan pada siklus pertama.

Berdasarkan hasil observasi atau observasi pra mata kuliah terhadap siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil observasi sebelum siklus

No	Nama	Indikator							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	A	BB	BB	MB	BB	MB	MB.	BB.	MB.
2	Ab	BB.	BB.	BB.	MB.	BB.	BB.	BB	BB.
3	Agustus	MB.	MB.	BB.	MB.	MB.	MB.	MB.	MB.
4	Az	MB.	BB.	BB.	MB.	BB.	MB.	MB.	MB.
5	Ga	MB.	BB.	MB.	BB.	MB.	MB.	BB.	MB.
6	Ha	MB.	MB	MB	BB.	MB.	MB.	BB.	MB.
7	M. Ir	BB.	BB.	BB.	BB.	BB.	BB.	BB.	BB.
8	M.Ya	MB.	BB.	MB.	MB.	MB.	MB.	MB.	MB.
9	M.Zee	MB.	BB.	MB.	MB.	MB.	MB.	MB.	MB.
10	Na	MB.	BB.	BB.	MB.	MB.	MB.	BB.	MB.
11	Ra	BB.	BB.	BB.	MB.	BB.	MB.	BB.	BB.
12	Sa	MB.	BB.	MB.	BB.	MB.	MB.	BB.	MB.
	Jumlah	20	14	18	19	20	22	16	21
		150							

Detail:

BB = Belum berkembang 1

MB = Memulai pengembangan 2

BS = Perkembangan sesuai dengan harapan 3

BSB = Sangat berkembang dengan baik 4

Detail indikator:

- Anak-anak dapat berganti peran dalam permainan petak umpet (1).
- Anak-anak dapat berbagi gerakan dalam permainan petak umpet (2)
- Anak-anak dapat membantu temannya melarikan diri (3)
- Anak-anak dapat membantu menemukan temannya (4)
- Anak-anak dapat mengikuti aturan petak umpet (5)
- Anak-anak dapat beradaptasi dengan bermain petak umpet (6)
- Anak-anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya dalam permainan petak umpet (7)
- Anak-anak dapat bermain petak umpet dengan percaya diri (8)

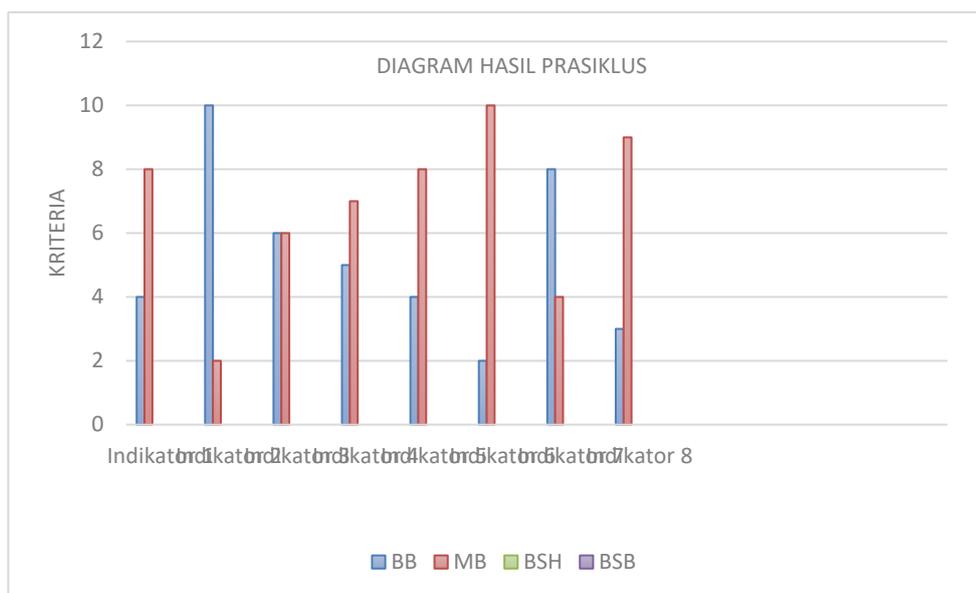
Hasil observasi di atas menunjukkan nilai rata-rata kegiatan pra siklus menghasilkan.:

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

N

Dengan hasil yang sangat rendah yaitu 39%. Data tersebut dapat dilihat lebih detail pada diagram berikut:

Gambar 4.1 Grafik hasil kegiatan sebelum siklus



Hasil grafik diatas dapat diketahui jumlah indikator 1 yang masih BB sebanyak 4 orang, jumlah MB sebanyak 8 orang. Indikator 2, jumlah BB sebanyak 10 orang, MB sebanyak 2 orang. Indikator 3 dengan jumlah BB 6 orang, jumlah MB 6 orang. Indikator 4, dengan jumlah BB sebanyak 5, jumlah MB sebanyak 7 orang. Indikator 5, BB sebanyak 4 orang, jumlah MB sebanyak 8 orang. Indikator 6, dengan jumlah BB sebanyak 2 orang, jumlah MB sebanyak 10 orang. Indikator 7, dengan jumlah BB sebanyak 8 orang, jumlah MB sebanyak 4 orang. Indikator 8, dengan jumlah BB sebanyak 3 orang, jumlah MB sebanyak 9 orang. Dengan jumlah persentase BB sebesar 10,5% dan jumlah persentase MB sebesar 28,125%. Oleh karena itu, berdasarkan hasil siklus pendahuluan, peneliti perlu memperbaiki dan mengevaluasi hasil pada siklus berikutnya.

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2024. Tema permainan tradisional petak umpet dimainkan selama pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan oleh:

Kegiatan awal

Perkuliahan pertama diawali dengan kegiatan di luar kelas yaitu berbaris, melakukan gerakan senam, berdoa dan bercerita tentang kejadian kemarin. Setelah memasuki kelas, anak-anak diminta duduk melingkar, menanyakan kabar hari ini, siapa yang tidak hadir hari ini, dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan petak umpet dalam pembelajaran. Aturan dan prosedur permainannya dijelaskan dengan baik.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan dengan mengulang-ulang aturan permainan; kelas menjadi arena permainan. Permainan ini dimainkan oleh seorang anak yang mencalonkan dirinya sebagai pemimpin. Mereka biasa mengadakan hom pim pah untuk menentukan siapa yang akan menjadi kucingnya. Permainan berlangsung selama 25 menit, beberapa anak berusaha mencari perlindungan, dua anak berebut untuk terus menjadi kucing, tidak mau bergantian.

Kegiatan Penutup

Pelajaran terakhir dilakukan dengan anak duduk melingkar. Makan bersama. Kalimat “Alhamdulillah” diucapkan secara bersamaan. Anak-anak antusias berbagi pengalaman bermainnya. Guru menceritakan tugas untuk besok.

Tabel 3 Hasil.Pemantauan siklus. 1

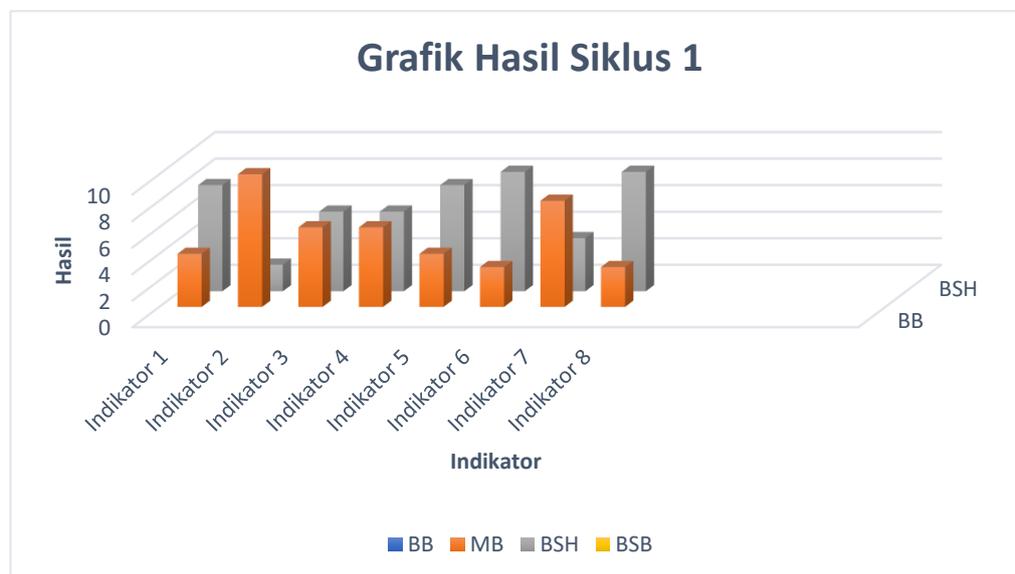
No	Nama.	Indikator.
----	-------	------------

		1	2	3	4	5	6	7	8
1	A	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH
2	Ab	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
3	Ag	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
4	Az	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Ga	BSH	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH
6	Ha	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH
7	M. Ir	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
8	M.Ya	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BS	BS
9	M.Zee	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BS	BSH
10	Na	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
11	Ra	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB	MB
12	Sa	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH
Kuantitas		32	26	30	30	32	33	28	33
		244							

Berdasarkan hasil data diatas maka $P = \frac{F \times 100\%}{N}$

Terdapat nilai rata-rata sebesar 63,5% menunjukkan adanya kemajuan atau perbaikan dibandingkan sebelum siklus.

Gambar 2 Bagan aktivitas siklus 1



Hasil sesuai grafik diatas : indikator 1 dengan jumlah MB sebanyak 4 orang, SBH sebanyak 8 orang. Indikator ke 2 dengan jumlah MB sebanyak 10 anak, BSH sebanyak 2 orang. Indikator 3 dengan jumlah MB sebanyak 6 orang, BSH sebanyak 6 orang. Indikator 4 dengan jumlah MB 6 orang, jumlah BSH 6 orang. Indikator 5, jumlah MB sebanyak 4 orang, jumlah BSH sebanyak 8 orang. Indikator 6 dengan jumlah MB 3 orang, jumlah BSH 9 orang. Indikator 7 dengan jumlah MB 8 orang, 4 orang

BSH. Indikator 8, jumlah MB 3 orang, jumlah BSH 9 orang. MB sebesar 22,91% dan BS sebesar 40,625%.

3. Siklus II

Penelitian siklus II tentang peningkatan sosial anak dilaksanakan di luar kelas pada tanggal 28 Mei 2024 dengan skema sebagai berikut: Berikutnya.:

Kegiatan. Awal.

Aktivitas. Awal. dilakukan di luar kelas, dengan menyapa anak. Senam berbaris, melakukan gerakan senam, berdoa dan bercerita tentang pengalaman sebelum berangkat ke sekolah pagi ini. Aturan permainan petak umpet dijelaskan. Kali ini petak umpet versi jalanan dimainkan.

Kegiatan Inti

Kegiatan utamanya adalah permainan petak umpet yang dimainkan di jalanan. Anak-anak berbaris untuk melihat siapa yang pertama berpartisipasi dalam permainan petak umpet ini. Menghitung satu sampai sepuluh digunakan untuk menguasai berhitung anak. Hom pim pah dilakukan untuk mencari tahu siapa kucing tersebut. Permainan berlangsung 25 menit.

Kegiatan Penutup

Sesi terakhir dilakukan dengan duduk bersama di luar ruangan. Anak-anak makan bersama, berbagi makanan satu sama lain. Anak-anak menceritakan kesan mereka bermain di luar hari ini. Beritahu tentang acara untuk besok. Putusan Alhamdulillah diucapkan di penghujung pertemuan.

Tabel 4 Hasil observasi siklus II

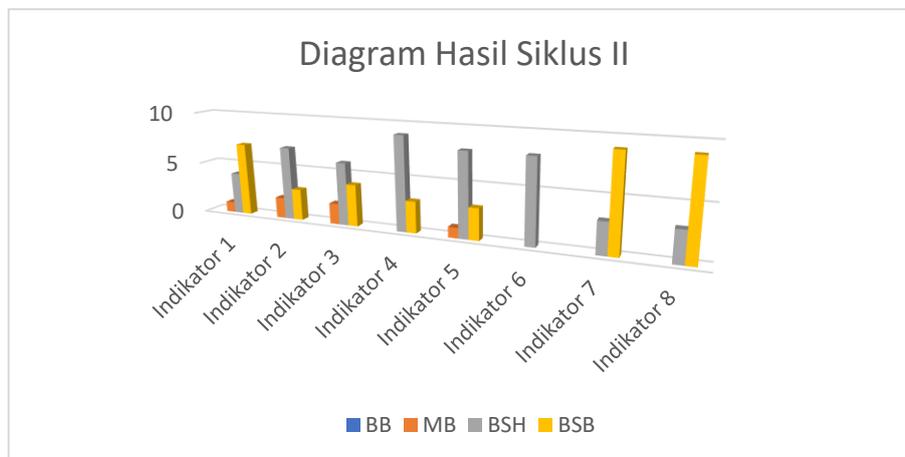
No	Nama.	Indikator.							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	A	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB.	BSB.	BSB.	BSB.
2	Ab	MB	BSH	MB.	BSH	MB.	BSH	BSH	BSH.
3	Ag	BSH	BSH.	BSH.	BSB.	BSH	BSH	BSB.	BSB.
4	Az	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB
5	Ga	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
6	Ha	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB
7	M. Ir	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
8	M.Ya	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
9	M.Zee	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
10	Naf	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB
11	Ra	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12	Sad	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
Jumlah		42	37	38	39	38	40	45	45
		324							

Hasil dari data diatas $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

N

ada 84% yang merupakan indikator tercapainya tujuan. Hasil kegiatan Siklus II juga dapat dilihat pada grafik di bawah ini.

Gambar 3 Diagram.Peristiwa Siklus II



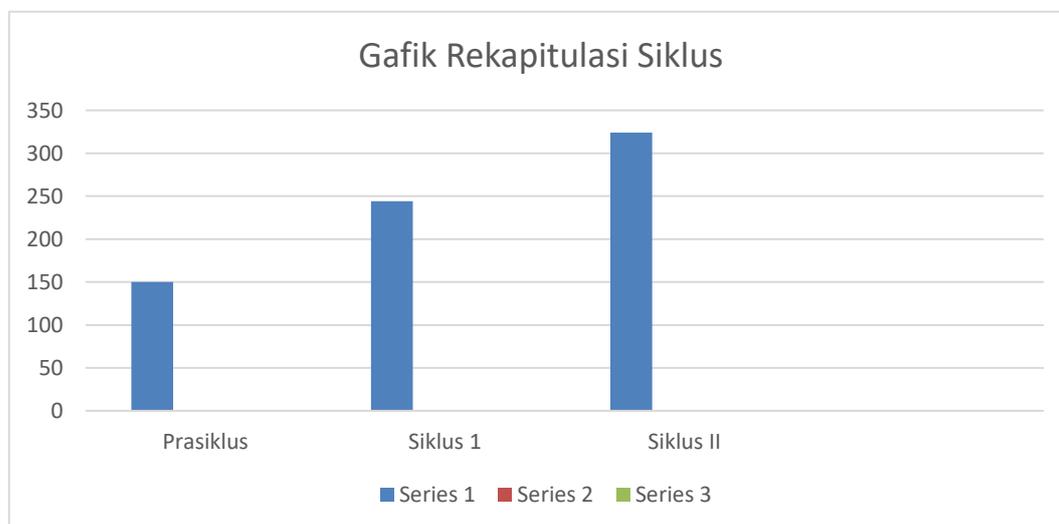
Keterangan grafik diatas merupakan indikator 1 dengan jumlah MB sebanyak 1 orang, BSH sebanyak 4 orang, BSB sebanyak 7 orang. Pada indikator ke-2 jumlah MB 2 orang, BSH sebanyak 7 orang, 3 orang BSB. Pada indikator ke-3 dengan jumlah MB 2 orang, BSH 6 orang, BSB 4 orang. Pada indikator ke 4 ada 9 orang BSH, 3 orang BSB. Pada indikator ke 5 terdapat MB 1 orang, BSH 8 orang, BSB 3 orang. Pada indikator ke 6 jumlah BSH 8 orang, BSB hanya 4 orang. Pada indikator ke 7 jumlah BSH 3 orang, 9 orang BSB. Pada indikator ke 8 jumlah BSH 3 orang, BSB 9 orang. Total persentase masing-masing instrumen dengan MB adalah 3,125%, BSH sebanyak 37,5%, BSB sebanyak 43,75%.
Rekapitulasi

Tabel 5 Rekapitulasi nilai

No	Aktivitas	Hasil	Persen
1	Pra-siklus	150	39%
2	Siklus 1	244	63,5%
3	Siklus II	324	84%

Hasil rekapitulasi mulai dari pra siklus, siklus 1 dan siklus II menunjukkan adanya perubahan ke arah perbaikan.

Gambar 6 Rekapitulasi siklus



Hasil dari pra siklus sebesar 39%, hasil siklus I sebesar 63,5%, dan hasil siklus II sebesar 84%. Terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan sosial anak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang diadakan peneliti, yang meliputi metode observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan di Kober Ar-Raudloh terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Upaya peningkatan keterampilan sosial pada anak usia dini di Kober Ar-Raudloh dilakukan melalui permainan tradisional petak umpet. Prosesnya dilakukan bersama-sama dengan pihak sekolah. Karena dalam bermain anak tidak merasa terbebani, ia menjadi bersemangat, aktif dan berani. Kegiatan yang mengubah interaksi sosial anak dengan lingkungan.
2. Permainan tradisional petak umpet dapat lebih meningkatkan keterampilan sosial anak-anak di Kober Ar-Raudloh. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Dari prasiklus ke siklus 1 meningkat sebesar 25%, dan dari siklus 1 ke siklus II meningkat sebesar 20%.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhika, M. R. (2021). Peran Orang Tua Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. *At-Ta 'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 73. <https://doi.org/10.47498/tadib.v13i01.466>
- Fitri, M. (2020). *FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERKEMBANGAN MORAL PADA*. 3(1), 1–15.
- Fuadia, N. (2022). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Dini. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31–47. <https://doi.org/10.53800/wawasan.v3i1.131>
- Hayati, N., Fatimaningrum, A. S., & Wulandari, R. (2019). Kegiatan Menyanyi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 116–125. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.29102>
- Husna, A., Kasim, J., Fitria, N., & Asrifatil Jannah, A. (2023). Penerapan Permainan Play Outdoor Untuk Kemampuan Jati Diri. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 1(2), 73–82.
- Ii, B. A. B. (n.d.). *Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan, 2006, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, h.141*. 10. 10–27.
- Ii, B. A. B. (2013). *Implikasi Full Day...*, Rizki Agustina, FKIP UMP, 2018. 7–32.
- Ii, B. A. B., & Empati, A. (2019). *Hubungan antara kematangan emosi dengan*. 267.
- Iii, B. A. B. (n.d.). 21 210. 31. 31–63.
- Iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2008). *Bab 3 Subjek*.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Khairunnisa, F., & Fidesrinur, F. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Perilaku Berbagi Dan Menolong Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 33. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.703>
- Masud, W., & Rina, B. (2014). Validitas Instrumen Penelitian. *Applied Mechanics and Materials*, 496–500(1), 1510–1515.
- Mathematics, A. (2016). *Perkembangan Sosial Emosional*. 1–23.
- Melinda. (2017). Eksistensi permainan tradisional di sekolah dasar. *Skripsi*, 8–26. [https://repository.ump.ac.id/3525/3/MELINDA BAB II.pdf](https://repository.ump.ac.id/3525/3/MELINDA%20BAB%20II.pdf)
- Pendidikan, J., & Profesi, D. A. N. (2022). *atau pembiasaan membacakan buku cerita untuk keaksaraan awal pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis*. 8(1), 13–20.
- Primayana, K. H. (2019). Menciptakan Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Dengan Berorientasi Pembentukan Karakter Untuk Mencapai Tujuan Higher Order Thingking Skilss (HOTS) Pada Anak Sekolah Dasar. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 3(2), 85–92. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/367>
- Shofiah, A. N., & Fauzi. (2023). Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 207–218. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1>
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Wijayanti, & Rini. (2016). Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education) Volume 04 Nomor 1 Juni 2016 Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education) Volume 04 Nomor 1 Juni 2016. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 04, 42–49.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).