



**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI  
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK KELOMPOK B DI TK IT  
AL-FAJAR DESA KUTA GALUH KECAMATAN  
LAWE BULAN TAHUN AJARAN  
2018/2019**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan  
Memenuhi Syarat-Syarat Dalam Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan*

**Oleh :**

**NUR PADILA**  
**NIM. 38.15.4.101**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**



**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI  
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK KELOMPOK B DI TK IT  
AL-FAJAR DESA KUTA GALUH KECAMATAN  
LAWE BULAN TAHUN AJARAN  
2018/2019**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan  
Memenuhi Syarat-Syarat Dalam Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan*

**Oleh :**

**NUR PADILA**  
**NIM. 38.15.4.101**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**Pembimbing I**

**Dr. Mesiono, S. Ag, M.Pd**  
**NIP. 197107272007011031**

**Pembimbing II**

**Nunzairina, M.Ag**  
**NIP. 197308272005012005**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**

Nomor : Istimewa

Medan, 03 Mei 2019

Lampiran :-

Perihal : Skripsi

***Assalamualaikum Wr. Wb***

Setelah membaca, menulis dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara

Nama : Nur Padila  
Nim : 38154101  
Jurusan Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Anak Kelompok B di TK IT Al-Fajar Desa Kuta Galuh Kec. Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019.

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk di munaqasahkan pada sidang munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

***Wassalammualaikum Wr. Wb***

**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBING II**

**Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd**  
**NIP. 197107272007011031**

**Nunzairina, M.Ag**  
**NIP.197308272005012005**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

**Saya yang bertanda tangan dibawah ini:**

**Nama : Nur Padila**

**Nim : 38154101**

**Jurusan Prodi Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Anak Kelompok B di TK IT Al-Fajar Desa Kuta Galuh Kec. Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 03 Mei 2019

**Nur Padila**  
**38154101**



**Nama** : Nur Padila  
**Nim** : 38.15.4.101  
**Pembimbing I** : Dr. Mesiono,S.Ag, M.Pd  
**Pembimbing II** : Nunzairina, M.Ag  
**Judul Skripsi** :Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Anak Kelompok B di TK IT Al-Fajar Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019

**Kata kunci : *Keterampilan Sosial, Permainan Tradisional***

Penelitian ini bertujuan untuk: (1)Mengetahui keterampilan sosial anak sebelum menggunakan permainan tradisional di TK IT Al-Fajar Kelompok B Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019. (2) Mengetahui penggunaan permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial di TK IT Al-Fajar Kelompok B Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019.Respon anak setelah menggunakan Permainan Tradisional. (3) Mengetahui Bagaimana keterampilan sosial anak setelah menggunakan permainan tradisional di TK IT Al-Fajar Kelompok B Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian tindakan kelas adalah dilakukan melalui 2 siklus yang meliputi kegiatan perencanaan,pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sedangkan untuk mengetahui kemampuan, peneliti menggunakan lembar observasi untuk melihat tingkat keberhasilannya.

Pada siklus I dilakukan 1 kali pertemuan, pada pertemuan pertama terdapat 16 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (100%), dengan nilai rata-rata 7,125% maka masih perlu dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II dilakukan juga sama halnya dengan siklus I pertemuan pertama sudah tidak ada lagi kriteria belum berkembang namun ada 1 anak yang memiliki kriteria mulai berkembang (6,25%) , maka hasilnya terdapat 14 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (87,5%) dan 1 orag anak yang tergolong kriteria berkembang sangat baik (6,25 %) dengan Nilai Rata-rata 12,375

**PEMBIMBING I**

**Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd**  
**NIP. 197107272007011031**

# بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian tidak lupa kita hadiahkan shalawat beriring salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad Rasulullah SAW. Yang telah membawa kita dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas dan untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar sarjana di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatra Utara, maka dalam hal ini penulis menyusun skripsi yang berjudul: “UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK KELOMPOK B DI TK IT AL-FAJAR DESA KUTA GALUH KECAMATAN LAWE BULAN TAHUN AJARAN 2018/2019”

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis berterima kasih kepada Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag** selaku ketua jurusan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, kepada bapak **Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd**, sebagai dosen pembimbing I dan Ibu **Nunzairina, M.Ag** sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis juga berterima kasih kepada

1. Bapak **Prof.Dr. Saidurraman, M.Ag** selaku Rektor UIN Sumatera Utara
2. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag** dan ibu **Raisah Armayanti Nasution, M.Pd** yang pernah menjadi dosen Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan arahan kepada penulis selama berada dibangku perkuliahan.
4. Terimakasih banyak yang tak terhingga kepada seluruh Dosen yang ada di Program Studi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya atas pemberian bimbingan ilmu selama penulis berkulliah di UIN Sumatera Utara.
5. Bapak dan ibu Dosen serta staf pegawai yang telah mendidik penulis selama menjalani Pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
6. Ibu **Susi Hartati , ST** selaku pemilik yayasan dan kepada ibu **Khatiara Sari** selaku kepala sekolah TK IT Al-Fajar yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih dengan setulus hati kepada orang tuaku tercinta, terutama kepada ibundaku **Atikah** dengan ayahanda **Irwan Bambang Surya S.Pd** sampai detik ini yang tiada hentinya mengantarkan doa, kasih sayang, motivasi dan dukungan yang sangat berharga serta dukungan moril dan material kepada penulis yang tak pernah putus sehingga ananda dapat menyelesaikan studi sampai ke bangku sarjana. Semoga Allah memberikan balasan yang tak terhingga dengan surga-nya yang mulia.
8. Abangnda **Day Lami Pusay** dan **Wahyudi Arianja** dan Adindaku **Sarah Rapika Hanum, Muhammad Khairul Rafli, Chelsi Nayla** yang juga turut memberikan motivasi dan doanya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsinya ini.
9. Adik-adik kos, terkhusus untuk yuni, mirna,Nora Dinam, Tarah, Milea, yang juga turut memberikan motivasi do'a dan bantuannya kepada penulis.

10. Teman-teman KKN yang juga turut memberikan motivasi do'a dan bantuannya terutama sahabatku Rahmi, Melly Arfina Sifahuttar kepada penulis.
11. Untuk sahabat-sahabat tersayang **Utami Handayani, Umairoh, Lusiana Putri, Eti Rahayu, Reka Indriani, Dewi Teti Setiawati, Mawaddah Pasaribu, Susi Oktivanni , Reka Zahara, Winda Winastri Siregar** yang saling menyemangati untuk menyelesaikan skripsi dan wisuda bersama.
12. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Stambuk 2014 yang saling mendukung, membantu dan memberikan Do'a kepada penulis yang saling menyemangati untuk menyelesaikan skripsi dan wisuda bersama.
13. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Semoga Allah SWT membalas semua yang telah diberikan Bapak/Ibu serta saudara/i kiranya kita semua tetap dalam lindungan-Nya demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan. Amin.



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERNYATAAN

ABSTRAK..... i

KATA PENGANTAR.....ii

DAFTAR ISI.....iii

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

**BAB I PENDAHULUAN.....1**

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Identifikasi Masalah.....5

C. Rumusan Masalah.....5

D. Tujuan Penelitian.....5

E. Manfaat Penelitian.....6

**BAB II KAJIAN TEORITIS.....8**

A. Kerangka Teoritis.....8

1. Hakikat Anak Usia Dini.....8

a. Landasan Psikologi Anak Usia Dini.....8

b. Pengertian Anak Usia Dini.....9

c. Karakteristik Anak Usia Dini.....11

2. Keterampilan Sosial.....13

a. Pengertian Keterampilan Sosial.....13

b. Indikator-Indikator Keterampilan Sosial.....17

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial.....20

3. Permainan Tradisional.....22

a. Pengertian Permainan Tradisional.....22

b. Karakteristik Permainan Tradisional.....25

c. Manfaat Permainan Tradisional.....27

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional.....	28
e. Jenis-Jenis Permainan Tradisional .....	29
B. Penelitian yang Relevan .....	30
C. Kerangka Berpikir .....	32
D. Hipotesis Penelitian Tindakan.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Subjek Penelitian.....	34
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	35
D. Prosedur Penelitian.....	35
1. Pratindakan .....	36
2. Siklus I .....	37
a. Perencanaan Tindakan.....	37
b. Tahap Pelaksanaan .....	37
c. Pengamatan.....	38
d. Refleksi.....	38
3. Siklus II.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	44
G. Indikator Keberhasilan .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Profil Sekolah.....	46
1. Letak Geografis Sekolah .....	46
2. Visi dan Misi .....	46
a. Visi .....	46
b. Misi .....	46
3. Struktur Sekolah .....	47
4. Sarana Prasarana.....	48
5. Data Guru .....	49
6. Data Murid.....	50
B. Deskripsi Pratindakan .....	51

1. Keterampilan Sosial Anak Sebelum Menggunakan Permainan Tradisional.....	51
2. Proses Pembelajaran.....	52
a. Kegiatan Awal.....	52
b. Kegiatan Inti.....	52
c. Kegiatan Akhir .....	53
3. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Anak Pratindakan.....	53
C. Deskripsi Siklus I Penggunaan Permainan Tradisional .....	56
a. Perencanaan Tindakan Siklus I .....	57
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	58
c. Keterampilan Sosial Anak Setelah Menggunakan Permainan Tradisional Siklus I .....	59
d. Refleksi Siklus I.....	62
D. Deskripsi Siklus Ii Penggunaan Permainan Tradisional .....	63
a. Perencanaan Tindakan Siklus II.....	63
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	63
c. Keterampilan Sosial Anak Setelah Menggunakan Permainan Tradisional Siklus II.....	65
d. Refleksi Siklus II.....	67
E. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II.....	69
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	71
1. Bagi guru.....	71
2. Bagi Sekolah .....	71
3. Bagi Peneliti.....	71
C. Daftar Pustaka .....	72
<b>LAMPIRAN.....</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Indikator-Indikator Keterampilan Sosial.....	19
Tabel 4.1	Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Sosial .....	41
Tabel 4.2	Instrumen Penilaian Keterampilan Sosial .....	43
Tabel 4.3	Sarana Prasarana Tk It Al-Fajar .....	48
Tabel 4.4	Data Guru Tk It Al-Fajar.....	49
Tabel 5.1	Data Murid Tk It Al-Fajar.....	50
Tabel 5.2	Hasil Observasi Keterampilan Sosial Pratindakan.....	54
Tabel 5.3	Rangkuman Hasil Observasi Keterampilan Sosial Pratindakan .....	55
Tabel 5.4	Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus I.....	59
Tabel 6.1	Rangkuman Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus I .....	60
Tabel 6.2	Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus II .....	64
Tabel 6.3	Rangkuman Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus II.....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1 Diagram Batang Keterampilan Sosial Anak Pratindakan .....	56
Gambar 6.1 Diagram Batang Keterampilan Sosial Anak Siklus I.....	61
Gambar 6.2 Diagram Batang Keterampilan Sosial Anak Siklus II.....	67
Gambar 6.3 Diagram Batang Keterampilan Sosial Anak Pratindakan Siklus II Dan Siklus II.....	68

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan sosok individu kecil yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik maupun psikologisnya. Masa usia dini biasanya dikenal dengan masa *The Golden Age* (masa keemasan) yaitu masa dimana kemampuan otak anak dalam menyerap informasi sangat tinggi. Pada masa ini anak mulai peka menerima berbagai rangsangan dari lingkungannya, sehingga masa ini dapat dikatakan sebagai masa yang paling potensial bagi anak untuk belajar dan mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya kelahiran.<sup>1</sup>

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Rosdiana A. Bakar, (2012), *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 8.

<sup>2</sup>Lilis Madyawati, (2016), *Strategi Pengembangan Bahasa AUD*, Jakarta: Prenada Media Group, h. 2-3.

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah, suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional) bab I pasal 1 ayat 14).<sup>3</sup>

Anak usia dini merupakan seseorang individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat yang dilakukan melalui berbagai pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu agar anak tersebut dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan ke jenjang yang selanjutnya. Salah satu lembaga yang ada di Indonesia yaitu lembaga Pendidikan anak usia dini, dimana penyelenggaraan Pendidikan anak usia dini ini dapat dilakukan dalam bentuk formal, nonformal dan informal.

Ada beberapa aspek yang harus dikembangkan pada diri anak dalam pendidikan anak usia dini antara lain yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, moral agama dan sosial emosional. Dalam aspek sosial mencakup beberapa sikap diantaranya sikap peduli, bekerjasama, empati, simpati saling menghargai, saling menghormati, tenggang rasa, berlapang dada dan lainnya. Sehingga keterampilan sosial yang dimiliki oleh seorang anak perlu dikembangkan dari sejak dini karena

---

<sup>3</sup>Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, h.7.

proses keterampilan sosial tidak terbentuk secara tiba-tiba, akan tetapi pembiasaan yang dilakukan dari lingkungan sekitar anak.

Keterampilan sosial perlu dikembangkan karena pada dasarnya setiap anak akan memerlukan bantuan orang lain atau tidak dapat hidup sendiri dan anak tersebut akan hidup menjadi manusia sosial yang harus berinteraksi dengan yang lainnya. Namun, dalam kenyataannya masih banyak anak-anak yang tidak dapat bersosialisasi, berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu, anak harus memiliki keterampilan sosial. Sebagai pendidik atau masyarakat yang ikut serta dalam mendorong terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak harus mampu memberikan contoh dan pembiasaan yang baik, karena anak adalah mempunyai sifat meniru sehingga anak tersebut dapat melihat, mendengar, serta merasakan semua perlakuan dan pembiasaan yang diberikan.

Dunia anak adalah bermain dan anak belajar melalui bermain Untuk menciptakan siswa aktif dengan siswa berinteraksi, guru perlu menggunakan variasi model ataupun media dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu cara menciptakan suasana pembelajaran aktif yaitu dengan permainan. Kegiatan permainan berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya dengan adanya aturan. Salah satunya menggunakan permainan tradisional sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang variatif dan upaya melestarikan permainan tradisional.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup>Parji, Reni Eka Andriani. *Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak*, ( Jurnal: Studi Sosial, Volume 1 Nomor 1 Juli 2016) h.14-23.



Berdasarkan hasil observasi anak-anak di TK IT Al-Fajar belum sepenuhnya menunjukkan rasa sosial yang baik terhadap teman sebaya atau yang lebih tua, misalnya ada seorang anak yang sedang bermain bersama teman-temannya lalu dalam proses permainan anak tersebut tersandung dan menangis, namun teman-teman disekitarnya hanya melihat dan sambil mentertawakan anak tersebut, ada 16 Anak 43,75% dari anak memiliki masalah dalam keterampilan sosial, dan 56,25% anak mulai berkembang dalam keterampilan sosial, dan hanya satu anak yang menunjukan sosial yang baik yang membantu anak tersebut untuk bangun kembali, dari sini dapat kita lihat kurangnya rasa empati dan simpati terhadap sesama, dan pada saat melangsungkan permainan anak tidak mampu dalam bekerjasama untuk memenangkan suatu permainan.

Masalah-masalah di atas menyatakan bahwa bermain permainan tradisional dapat mengatasi permasalahan keterampilan sosial anak kelompok B di TK IT Al-Fajar mengapa? karna permainan tradisional mempunyai sifat bermain secara berkelompok, dan di dalam Permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang sangat berguna dalam kehidupan masyarakat dengan nilai kejujuran, kerja sama, kepemimpinan, dan sportivitas serta terdapat indikator-indikator keterampilan sosial didalamnya.

Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti mencoba untuk menggunakan tehnik permainan tradisional dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan ini peneliti mengangkat judul “UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KELOMPOK B DI TK IT AL-FAJAR DESA KUTA GALUH KECAMATAN LAWE BULAN TAHUN AJARAN 2018/2019”

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional belum dikembangkan dengan baik oleh guru.
2. Kurangnya guru menggunakan permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial di TK IT Al-Fajar Kelompok B Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Rendahnya keterampilan sosial anak di TK IT Al-Fajar Kelompok B Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana keterampilan sosial anak sebelum menggunakan permainan tradisional di TK IT Al-Fajar Kelompok B Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana penggunaan permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial di TK IT Al-Fajar Kelompok B Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana keterampilan sosial anak setelah menggunakan permainan tradisional di TK IT Al-Fajar Kelompok B Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keterampilan sosial anak sebelum menggunakan permainan tradisional di TK IT Al-Fajar Kelompok B Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Untuk mengetahui penggunaan permainan tradisonal dalam meningkatkan keterampilan sosial di TK IT Al-Fajar Kelompok B Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui keterampilan sosial anak setelah menggunakan permainan tradisonal di TK IT Al-Fajar Kelompok B Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoristis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini khususnya dalam penggunaan permainan tradisonal dan keterampilan sosial anak usia dini.

2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi siswa

Membantu mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisonal serta melestarikan permainan tradisonal.

- b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan untuk pendidik agar memiliki pengetahuan yang luas tentang permainan tradisonal yang dapat mendukung keterampilan sosial anak sehingga dapat dijadikan acuan bagi pendidik untuk memberikan stimulasi yang tepat dalam mengembangkan keterampilan sosial anak di PAUD/RA

c. Manfaat bagi sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dengan menggunakan permainan tradisional pada anak agar sekolah dapat menghasilkan anak-anak yang berjiwa sosial tinggi, bekerja sama, rasa empati serta simpati.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

###### **a. Landasan Psikologi Anak Usia Dini**

Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Apa yang diterima anak pada masa usia dini, apakah itu makanan, minuman serta stimulasi dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan berpengaruh besar terhadap pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak tidak dapat dilepaskan kaitannya dengan perkembangan struktur otak. Dari segi empiris banyak sekali penelitian yang menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini penting, Menurut Clark dalam Yuliani kelengkapan organisasi otaknya mencapai 100-200 milyar sel otak yang siap dikembangkan dari tingkat perkembangan yang optimal, sehingga hasil penelitian menyatakan bahwa 5% potensi otak yang terpakai akan menstimulasikan fungsi otak.<sup>5</sup>

Santrock menyatakan perkembangan anak usia dini mencakup aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, konteks sosial, moral, bahasa,

---

<sup>5</sup>Yuliani Nuraini Sujiono, (2007), *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, h. 10.

identitas diri, dan gender<sup>6</sup>. Menurut Yuliani nurani sujiono “Anak usia dini adalah yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak”. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, anak usia dini disebut juga sebagai usia emas (*golden age*), makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak<sup>7</sup>. Allah SWT berfirman dalam surah An-Nahl ayat 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ

لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

*Artinya “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”<sup>8</sup>*

## **b. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut dengan usia emas (*Golden Age*).

<sup>6</sup>Masganti, (2015), *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Medan: PerdanaPublishing, h. 5.

<sup>7</sup>Yuliani Nuraini Sujiono, (2007), *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, h. 10.

<sup>8</sup>Dapartemen Agama RI, (2005), *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Syamil Cipta Media, h. 275.

Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Menurut Jamaris dalam Khadijah “perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya, oleh sebab itu apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan”<sup>9</sup>. Sedangkan Menurut NAEYC (*national association for the education of young children*) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*) pendidikan prasekolah.<sup>10</sup> Dalam perspektif Islam perkembangan Anak Usia Dini dijelaskan Allah SWT dalam Al-Qur’an Surah Al-Mu’minun ayat 13 sampai ayat 14 yang berbunyi:

ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَّكِينٍ ﴿١٣﴾ ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا  
الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ لَحْمًا ثُمَّ أَنْشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ ۚ فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ



Artinya: Dan sesungguhnya kami telah menciptakan manusia dari suatu saripati (berasal) dari tanah. Kemudian air mani kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu kami bungkus dengan daging. Kemudian kami jadikan dia makhluk yang berbentuk lain. Maka Maha sucilah Allah,

<sup>9</sup>Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h. 3.

<sup>10</sup>Jensen, E, (2014) *Brain Based Learning (Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak)*. Jakarta : Pustaka Belajar. h. 50.

*Pencipta yang paling baik.(Q.S Al-Mu'minun:13-14 ).<sup>11</sup>*

Ibnu Kasir menafsirkan ayat ini dengan menyatakan bahwa manusia berasal dari *nutfah* (setetes mani) yang dipancarkan dari sulbi kedalam rahim lalu menjadi *alaqah*, kemudian diberi bentuk, lalu ditiupkan roh kedalam tubuhnya, sehingga jadilah ia makhluk yang lain yang sempurna memiliki anggota tubuh yang lengkap apakah dia laki-laki atau perempuan dengan izin Allah SWT.<sup>12</sup> Oleh karena itu, pertumbuhan dan perkembangan anak harus diperhatikan dengan sebaik-baiknya dengan cara memperhatikan asupan gizi dan memberi teladan atau teman bermain yang baik terhadap anak agar mereka menjadi anak yang baik pula.

Dari definisi-definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa anak usia dini ialah anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut dimulai anak sejak dalam kandungan, pembentukan sel-sel saraf otak sebagai model pembentukan kecerdasan terjadi saat anak dalam kandungan

### **c. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, dunia anak adalah dunia yang sangat aktif, dinamis

---

<sup>11</sup>Dapartemen Agama RI, (2005), *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta : Syamil Cipta Media, h. 342.

<sup>12</sup>Ad-Dimasyqi, Al-Imam Ibnu Kasir, (2009), *Tafsir Al-Qur'an Al-'Azim*, terj. Bahrum Abu Bakar, *Tafsir Ibnu Kasir*, Juz 29 Bandung: Sinar Baru Algesindo, h. 19-20.



antusias dan hampir ingin selalu tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Anak merupakan individu yang mempunyai karakteristik tertentu karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

1) Bersifat egosentris

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri kedalam kehidupan orang Lain.

2) Relasi sosial yang primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egosentris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

3) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan.

Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak

mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

4) Sikap hidup yang fisiognomis.

Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Sofia Hartati sebagai berikut: 1) merupakan bagian dari makhluk memiliki rasa ingin tahu yang besar 2) merupakan pribadi yang unik 3) suka berfantasi dan berimajinasi 4) masa potensial untuk belajar 5) memiliki sikap egosentris 6) memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek sosial.<sup>13</sup>

Melalui pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki sifat egosentris, memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi dan memiliki kepribadian yang unik.

---

<sup>13</sup>Sofia Hartati, (2005), *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, h.8-9.

## 2. Keterampilan Sosial

### a. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan kegiatan mental dan perilaku yang sangat penting bagi seseorang untuk menjamin kesuksesannya dalam hidup. Orang yang sukses biasanya menguasai faktor bersosialisasi secara baik dengan lingkungannya. Kemampuan ini harus dibina sejak usia dini, meningkatkan keterampilan sosial sangat penting bagi anak, pada usia ini anak telah meningkatkan beberapa keterampilan sosial yang efektif dan belajar bersama dan bermain permainan dengan orang lain.

Menurut Hurlock menjelaskan bahwa “Sosialisasi atau keterampilan sosial itu merupakan proses dimana individu (terutama anak) melatih kepekan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan-tuntutan kehidupan, belajar bergaul dan bertingkah laku seperti orang lain, yaitu belajar untuk menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan disekitarnya”<sup>14</sup>

Sedangkan menurut Eko keterampilan sosial (*social skill*) diartikan sebagai “Keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup (*life skill*) dalam masyarakat yang multikultur, masyarakat demokrasi dan masyarakat global yang penuh persaingan dan tantangan. Keterampilan sosial meliputi keterampilan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis dan kecakapan bekerja sama dengan orang lain, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar”<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup>Elizabeth, Hurlock, ( 2006). *Psikologi Perkembangan*, terjemahan Istiwidiyanti, soedjarwo, Jakarta :Erlangga. h. 45.

<sup>15</sup>Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. h. 213-214.

Menurut Ahmad dalam Euis Kurniati keterampilan sosial adalah “Kemampuan anak untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima masyarakat”. Yuspendi juga menyatakan dalam Euis Kurniati bahwa keterampilan sosial adalah “keterampilan anak untuk dapat membina hubungan antar pribadi dalam berbagai lingkungan dan kelompok sosial.”<sup>16</sup>

Menurut Daniel Goleman keterampilan sosial merupakan “Kepintaran dalam menggugah tanggapan yang dikehendaki pada orang lain. Unsur dalam keterampilan sosial meliputi: pengaruh, komunikasi, kepemimpinan, katalisator perubahan, manajemen konflik, pengikat jaringan, kolaborasi dan kooperasi, dan kemampuan tim.”<sup>17</sup>

Menurut Enung Keterampilan sosial (*social skill*) adalah “kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku . Keterampilan sosial secara umum diartikan sebagai respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk dan mempertahankan hubungan positif dengan orang lain”<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup>Euis Kurniati, (2016), *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* Jakarta: prenadamedia Group, h. 9.

<sup>17</sup>Daniel, Goleman. (2005). *Working with Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. h. 43.

<sup>18</sup>Enung Fatimah, (2006) , *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia. h. 94.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi (simpati, empati dan mampu memecahkan masalah serta disiplin sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku), firman Allah SWT dalam surah An-Nisa ayat 1 :

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ أُنثَىٰ رَبِّكُمْ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا ﴿١﴾

*Artinya : “ Hai sekalian manusia, bertakwalah kepada Tuhan-mu yang Telah menciptakan kamu dari seorang diri, dan dari padanya Allah menciptakan isterinya; dan dari pada keduanya Allah memperkembang biakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain dan (peliharalah) hubungan silaturrahim. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan Mengawasi kamu. (1) <sup>19</sup>*

Ayat diatas menjelaskan bahwa Islam mengajarkan kepada manusia untuk menjalin silaturahmi (tali persaudaraan) karena sebagai makhluk sosial manusia memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain. selain itu Allah SWT menjadikan manusia dengan kemampuan berbicara sebagai dasar komunikasi dengan orang lain sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Ar-Rahman Ayat-4:

خَلَقَ الْإِنْسَانَ ﴿٢﴾ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ﴿٤﴾

*Artinya : Dia menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara*

Rasulullah SAW sebagai suri tauladan agung bagi manusia telah menjelaskan tentang betapa pentingnya rasa sosial cinta dan kasih sayang terhadap sesama insan dalam hadits berikut ini:

---

<sup>19</sup>Dapartemen Agama RI, (2005), *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Syamil Cipta Media, h. 77.

حَدَّثَنَا مُسَدَّدٌ قَالَ حَدَّثَنَا يَحْيَى عَنْ شُعْبَةَ عَنْ قَتَادَةَ عَنْ أَنَسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَعَنْ حُسَيْنِ الْمُعَلِّمِ قَالَ حَدَّثَنَا قَتَادَةُ عَنْ أَنَسٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ لَا يُؤْمِنُ أَحَدُكُمْ حَتَّى يُحِبَّ لِأَخِيهِ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ (رواه البخاري ومسلم وأحمد والنسائي)

Artinya: “Musaddad telah menceritakan kepada kami, ia berkata bahwa Yahya telah menceritakan kepada kami dari Syu’bah dari Qatadah dari Anas r.a berkata bahwa Nabi saw. telah bersabda : “Tidaklah termasuk beriman seseorang di antara kamu sehingga mencintai saudaranya sebagaimana ia mencintai dirinya sendiri.” (H.R. Bukhari, Muslim, Ahmad, dan Nasa’i)

Hadis di atas menegaskan bahwa di antara ciri kesempurnaan iman seseorang adalah bahwa ia mencintai sesamanya seperti mencintai dirinya sendiri. Kecintaan yang dimaksudkan di sini termasuk di dalam rasa bahagia jika melihat sesamanya muslim mendapatkan kebaikan yang ia senang, dan tidak senang jika sesamanya muslim mendapat kesulitan dan musibah yang ia sendiri membencinya. Ketiadaan sifat seperti itu menurut hadist di atas menunjukkan kurang atau lemahnya tingkat keimanan seseorang.<sup>20</sup>

### **b. Indikator-indikator Keterampilan Sosial**

Seorang anak akan dikatakan keterampilan sosialnya berkembang bila ia memperlihatkan atau menunjukkan sifat dan perbuatannya melalui kegiatan yang

---

<sup>20</sup>Arba’in Nawawi, Syarah Ibnu Daqiqil, Hadits No.13 , *Bulughul Maram*, Hadits No. 1487 dan dalam Shohih Muslim Hadist No.36.

dilakukannya. Menurut Havigrust dalam Hurlock mengemukakan bahwa indikator-indikator keterampilan sosial adalah “dapat menolong sesama temannya yang sebelumnya anak tidak mau saling tolong menolong sesama teman-temannya, dapat berbagi dengan temannya baik makanan atau minuman, dapat bergabung dengan temannya.”<sup>21</sup>

Menurut Hurlock mengemukakan bahwa beberapa pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa kanak-kanak yaitu , kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, dan bersikap ramah.<sup>22</sup>

Sedangkan menurut Stainberg indikator-indikator kemampuan sosial adalah:

- 1) Lebih menyukai bekerja dengan dua atau tiga teman yang dipilih sendiri, bermain dalam kelompok dan senang bekerjasama berpasang-pasangan.
- 2) mulai mengikuti dan mematuhi aturan serta berada pada tahap *heteronomous morality*.
- 3) dapat membereskan alat permainan.
- 4) rasa ingin tahu yang besar, mampu bicara dan bertanya apabila diberi kesempatan, dapat diajak diskusi.
- 5) mulai dapat mengendalikan emosi diri.
- 6) mempunyai kemampuan untuk berdiri sendiri.

Selanjutnya menurut Beaty menyatakan bahwa indikator-indikator anak keterampilan sosial anak adalah :

- 1) Empati yaitu menunjukkan perhatian kepada orang lain yang kesusahan atau menceritakan perasaan orang lain yang mengalami konflik.
- 2) Kemurahan hati yaitu berbagi sesuatu dengan orang lain atau membagi sebagian miliknya
- 3) Kerjasama yaitu bergantian menggunakan barang atau mainan, melakukan sesuatu dengan gembira

---

<sup>21</sup>Elizabeth Hurlock , ( 2006). *Psikologi Perkembangan*, terjemahan Istiwidiyanti, soedjarwo, Jakarta :Erlangga. h. 264.

<sup>22</sup>Nugraha, Rahmawati, (2006), *perkembangan sosial dan emosi*. Modul Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Terbuka, Tak Diterbitkan.

- 4) Kepedulian yaitu membantu orang lain yang sedang membutuhkan bantuan<sup>23</sup>

**Tabel 1.1 Indikator-indikator keterampilan sosial**

<b>NO</b>	<b>Tingkat Pencapaian keterampilan sosial</b>	<b>Indikator-indikator keterampilan sosial</b>
1	Bersikap kooperatif dengan teman	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat melaksanakan tugas kelompok</li> <li>- Dapat bekerjasama dengan teman</li> <li>- Mau bermain dengan teman</li> </ul>
2	Menunjukkan sikap toleran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mau meminjamkan miliknya</li> <li>- Mau berbagi dengan teman</li> <li>- Saling membantu sesama teman</li> </ul>
3	Menunjukkan rasa empati	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghibur teman yang sedih</li> <li>- Mendoakan teman yang sakit</li> <li>- Suka menolong</li> <li>- Mau memberi dan menerima maaf</li> </ul>
4	Menghargai keunggulan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat memuji teman</li> <li>- Menghargai hasil karya teman</li> </ul>
5	Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi dan membalas salam</li> <li>- Berbicara tidak berteriak</li> <li>- Berani bertanya dan menjawab</li> </ul>

Ciri-ciri keterampilan sosial menurut Elksnin yaitu :

- 1) perilaku interpersonal adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial. Perilaku ini disebut keterampilan menjalin persahabatan, misalnya memperkenalkan diri, menawarkan bantuan dan memberikan atau menerima pujian. Keterampilan ini kemungkinan berhubungan dengan usia dan jenis kelamin.
- 2) perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi sosial, misalnya keterampilan menghadapi stres,

---

<sup>23</sup>Susanto. (2014), *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Group. h 145-52.



memahami perasaan orang lain, mengontrol emosi. Dengan kemampuan ini anak dapat memperkirakan kejadian-kejadian yang mungkin akan terjadi dan dampak perilakunya pada situasi sosial tertentu.

- 3) perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis, yaitu perilaku atau keterampilan sosial yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah, misalnya mendengarkan dengan tenang saat guru menerangkan pelajaran, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, melakukan apa yang diminta oleh guru, dan semua perilaku yang mengikuti aturan kelas.
- 4) perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya (*peer acceptance*), misalnya memberi salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain.
- 5) keterampilan komunikasi adalah salah satu keterampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik.<sup>24</sup>

Sedangkan menurut Wiyani ciri-ciri keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun setidaknya sudah dapat menampilkan 5 keterampilan sosial anak yaitu :

- 1) bersikap kooperatif dengan teman merupakan kerjasama seseorang dengan orang lain jadi disini anak dapat melakukan kerjasama dengan orang lain ketika melakukan suatu kegiatan baik itu kegiatan pembelajaran atau melakukan sebuah permainan
- 2) menunjukkan sikap toleran kepedulian sesama manusia ketika melakukan suatu kegiatan. Dimana anak saling tolong menolong sesama teman.
- 3) Memahami peraturan dan disiplin anak dapat mengerjakan peraturan-peraturan suatu kegiatan permainan yang telah ditentukan/
- 4) Mengenal tata karma dengan sopan santun sesuai dengan nilai sosia budaya.<sup>25</sup>

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial anak sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, Menurut pendapat Sunarto, bahwa keterampilan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, berikut beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak yaitu, keluarga, kematangan anak dalam bersosialisasi, status sosial ekonomi keluarga, pendidikan.

---

<sup>24</sup>Putri Admi Perdani, *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 8 Edisi I, April 2014). h. 338-339.

<sup>25</sup>Ardy Novan Wiyani, 2013 *Bina Karakter Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h. 144.

#### 1) Faktor Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak termasuk perkembangan keterampilan sosial anak. Didalam keluarga berlaku norma-norma kehidupan keluarga dengan demikian pada dasarnya keluarga merekayasa perilaku kehidupan budaya anak.

#### 2) Kematangan Bersosialisasi

Memerlukan kematangan fisik dan psikis. Kematangan merupakan perubahan terhadap diri seorang manusia, sedangkan psikis merupakan kematangan jiwa manusia. Untuk mampu mempertimbangkan dalam proses sosial, memberi dan menerima pendapat orang lain.

#### 3) Status Sosial Ekonomi Keluarga

Manusia sebagai makhluk sosial mempunyai potensi serta kepribadian yang memungkinkan dia diterima dalam pergaulan dengan individu lainnya.

#### 4) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikatnya pendidikan sebagai pengoperasian ilmu yang normatif, akan memberi warna pada kehidupan sosial anak didalam masyarakat. Proses sosialisasi akan lebih baik apabila ia sering melakukan aktivitas bermain dan belajar secara bersama-sama atau kelompok.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup>Sunarto,dkk, (2008), *perkembangan peserta didik*, Jakarta: Rineke Cipta. h 130-132.

Menurut Hurlock faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial anak yaitu:

1) Faktor Lingkungan Keluarga. Lingkungan keluarga merupakan kehidupan sosial anak yang pertama, di dalam keluarga yang interaksi sosialnya berdasarkan simpati inilah manusia pertama kali belajar memperhatikan keinginan-keinginan orang lain, belajar bekerja sama, belajar membantu orang lain. 2) Faktor Luar Lingkungan. Anak bersosialisasi dengan teman sebaya dan masyarakat, dimana jika anak senang berhubungan dengan teman sebaya dan orang dewasa, mereka akan menikmati hubungan sosial tersebut dan ingin mengulanginya. 3) pengaruh pengalaman sosial awal.<sup>27</sup>

Menurut Susanto, secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial anak yaitu ada dua faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang terdapat didalam diri anak itu sendiri, baik yang berupa bawaan maupun yang diperoleh dari pengalaman anak. Sedangkan faktor eksternal yaitu yang melingkupi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah (teman sebaya dan guru) lingkungan masyarakat.<sup>28</sup>

### **3. Permainan Tradisional**

#### **a. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Permainan tradisional umumnya bersifat rekreatif, karena

---

<sup>27</sup>Rachmawati Nugraha, (2014) *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Tangerang Selatan :Universitas Terbuka h. 14.

<sup>28</sup>Susanto. (2014), *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana Prenada Group. h. :154.

banyak memerlukan kreasi anak. Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Di dalam Al-Qur'an surah Al- Jumuah ayat 11 juga dijelaskan bahwa permainan sebagai alat untuk menyenangkan anak dan belajar melalui permainan.

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۗ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ

التِّجَارَةِ ۗ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١١﴾

*Artinya: Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: "Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan", dan Allah sebaik-baik pemberi rezki.”*<sup>29</sup>

Dengan demikian bermain pun diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan.

Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam sekitarnya. Oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Menurut Sukirman Dharmamulya dalam Andang Ismail mengungkapkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional

---

<sup>29</sup>Dapartemen Agama RI, (2005), *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, Jakarta: Syamil Cipta Media, h. 554.

yaitu, mandiri, berani mengambil keputusan, penuh tanggung jawab, jujur, kerjasama, saling membantu dan saling menjaga, membela kepentingan kelompok, berjiwa demokrasi, patuh terhadap peraturan, penuh perhitungan, ketepatan berpikir dan bertindak, tidak cengeng, bertindak sopan, bertindak luwes.<sup>30</sup>

Menurut Cahyani permainan tradisional Indonesia adalah “permainan yang berasal dari tradisi dan kebudayaan di setiap daerah di Indonesia. Permainan tradisional Indonesia mengandung nilai-nilai yang sangat berguna dalam kehidupan masyarakat dengan nilai kejujuran, kerja sama, kepemimpinan, dan sportivitas.”<sup>31</sup>

Menurut Ismatul “permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial, dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan.”<sup>32</sup>

Menurut Cooney dalam Euis Kurniati menjelaskan bahwa “permainan tradisional terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh kebanyakan orang, dalam hal ini permainan tradisional merupakan proses pembelajaran yang sesuai dengan acuan *developmentally appropriate practice* (DAP)”<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup>Andang Ismail, (2011) *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, h.106.

<sup>31</sup>Ni Putu Dian Cahyani, (2014). *Permainan Tradisional: Media Pembelajaran di Kelas BIPA*. Bali: Asile 2014 Conference.

<sup>32</sup>Ismatul, Khasanah, dkk. (2011). *Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Penelitian PAUDIA.

<sup>33</sup>Euis Kurniati, (2016), *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial*, Anak Jakarta: prenadamedia Group, h.2.

Menurut Lestari permainan tradisional merupakan “hasil penggalian budaya sendiri yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya, selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi dengan sesama teman main menggunakan alat permainan yang sederhana”.<sup>34</sup> Sedangkan menurut Fadlillah permainan tradisional adalah segala bentuk permainan yang diwariskan oleh orang-orang terdahulu yang didesain dan dibuat secara manual menggunakan bahan-bahan sederhana yang berasal dari lingkungan sekitar.<sup>35</sup>

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diambil dari masyarakat yang terdahulu, merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan secara turun menurun yang mengandung nilai-nilai pendidikan dalam setiap permainannya, dan dilakukan secara berkelompok.

#### **b. Karakteristik Permainan Tradisional**

Karakteristik permainan tradisional, diantaranya:

- 1) Permainan tradisional lebih menggunakan alam sekitar sebagai sumber bermain dan sebagai sumber alat permainan. Yang dibutuhkan hanya kemauan dan daya kreativitas dalam mengolah bahan yang ada di lingkungan sekitar menjadi alat permainan.
- 2) Permainan tradisional lebih sering dimainkan dengan jumlah pemain yang ramai, walau beberapa dapat dimainkan hanya berdua atau bertiga.

---

<sup>34</sup>Dwi Nur Lestari, (2014), *Identifikasi Karakter Kindness Anak dalam Permainan Tradisional*, Bandung, h. 32.

<sup>35</sup>M. Fadlillah, (2017), *Bermain dan Permainan*, Jakarta: Kencana, h. 103.

Hal ini merupakan kekuatan dari bermain permainan tradisional, yaitu mengutamakan interaksi sosial dengan mengutamakan kerjasama, kekompakan, saling asah asih asuh, dan melatih emosi juga moral anak karena anak selain dituntut untuk bermain jujur juga bermain dengan adil dan penuh tanggung jawab kepada anggota sepermainannya. Faktor kesenangan bersama adalah hal yang dijunjung oleh setiap anggota sepermainan,

- 3) Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, menghargai orang lain, keakraban, toleransi, aktif, kreatif, kemandirian, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, solidaritas, sportivitas, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan bila pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mampu memaknai permainan tersebut.
- 4) Memiliki sifat yang fleksibel, yaitu dapat dimainkan di dalam ruangan maupun di luar ruangan (walau lebih banyak dimainkan di luar ruangan atau di lapangan) dan peraturan permainan pun dapat disesuaikan dengan kesepakatan para pemain.
- 5) Pengalaman yang didapat dari pemainnya merupakan pengalaman yang bersifat emosional yang lahir dari kontak fisik dan kontak mata juga komunikasi antar pemain.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup>Putri Admi Perdani, *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak Tk B* (Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7 Edisi 2, November 2013), h. 341-342.

Menurut Fadhlillah karakteristik permainan tradisional dapat diidentifikasi melalui beberapa hal berikut ini:

1) Asal Pembuatan. Alat permainan edukatif tradisional dibuang oleh orang-orang terdahulu dengan menggunakan alat seadanya. 2) Tujuan Pembuatan. Alat permainan edukatif tradisional dimaksudkan untuk mendapatkan kesenangan atau kegembiraan serta memperhatikan perkembangan anak. 3) Desain Bentuk. Desain bentuk alat permainan tradisional sifatnya masih manual dan sederhana. 4) Bahan yang digunakan. Bahan-bahan yang digunakan dalam membuat permainan tradisional kebanyakan memanfaatkan barang-barang yang ada disekitar yang mudah didapatkan dan biaya yang murah. 5) komposisi warna. Alat permainan tradisional sifatnya sangat sederhana karena menggunakan warna alami. 6) keamanan permainan tradisional dilihat dari bahan-bahan yang digunakan sudah tentu sangat aman karena tidak menggunakan bahan-bahan kimia. 7) keawetan. Relative tergantung pemakaiannya.<sup>37</sup>

### c. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu wujud budaya yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya, permainan tradisional mempunyai banyak manfaat bagi anak.

Menurut Achroni manfaat permainan tradisional adalah sebagai berikut : 1) melatih kreativitas anak. 2) mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak. 3) mendekatkan anak-anak pada alam. 4) sebagai media pembelajaran nilai-nilai budaya. 5) mengembangkan kemampuan motorik anak. 6) Bermanfaat untuk kesehatan. 7) mengoptimalkan kemampuan kognitif. 8) memberikan kegembiraan dan keceriaan. 9) mengasah kepekaan seni.<sup>38</sup>

Pada dasarnya permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan setidaknya dapat

---

<sup>37</sup> M.Fadlillah, (2017), *Bermain & Permainan* , Jakarta: Kencana, h. 103-105.

<sup>38</sup> Keen Achroni, (2012), *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta : Javalitera, h. 45-48.



dilakukan minimal oleh dua orang dengan menggunakan alat yang sederhana, mudah dicari, serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Banyak nilai yang dapat digali dari permainan tradisional dapat dilihat dari sudut bahasa seperti senandung atau nyanyian, aktivitas fisik dan psikis, mengandung nilai-nilai budaya, membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebaya maupun yang lebih tua ada muda, melatih anak dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya<sup>39</sup>.

Menurut mulyani permainan tradisional dapat menstimulasi anak untuk bekerja sama dengan temannya, membantu anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar anak, saling berinteraksi dengan temannya secara positif, dapat mengkomunikasikan dalam mengontrol diri terhadap temannya, mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati peraturan yang diberikan kepada anak, serta menghargai orang lain.<sup>40</sup>

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional**

Tradisional Terdapat beberapa kelebihan yang biasa didapatkan dari aktivitas permainan tradisional yang telah dilakukan oleh anak-anak yang kerap melakukan permainan tradisional. Adapun kelebihan permainan tradisional akan diuraikan, sebagai berikut:

- 1) Kelebihan lain dari permainan tradisional adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah, bahkan pada umumnya

---

<sup>39</sup>Euis Kurniati, (2016), *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* Jakarta: preadamedia Group, h.3.

<sup>40</sup>Sri Mulyani, (2013), *Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Lengesari Publishing, h. 48.

jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan, maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka.

- 2) Permainan tradisional sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan. Sebab, dalam cerita rakyat dan permainan anak-anak, terdapat banyak nilai-nilai yang bisa dijadikan pegangan hidup. Nilai moral, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, dan lain-lain.<sup>41</sup>

Adapun kekurangan dari permainan tradisional yaitu:

- 1) Tempat atau lahan yang semakin sulit di temukan, dikarenakan banyaknya pemukiman penduduk.
- 2) Kurangnya sosialisasi baik dari masyarakat maupun pemerintah.

#### **e. Jenis-jenis Permainan Tradisional**

- 1) Permainan tradisional kucing-kucingan

Permainannya yaitu satu anak berperan sebagai tikus yang dilindungi lingkaran temannya. Dikejar satu anak yang memerankan kucing. Permainan ini bisa dilakukan oleh laki-laki maupun perempuan tempat permainan memerlukan lahan yang luas dan cukup penerangan, jumlah pemain juga tidak dibatasi. Permainan ini memiliki aturan main yang sangat sederhana dan mudah dipahami anak.

---

<sup>41</sup>Euis Kurniati, (2016), *permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenada Media Group, h. 23-25.

Langkah-langkah permainan kucing-kucingan sebagai berikut :

- a) Anak berbentuk lingkaran sambil berpegangan tangan satu dengan yang lainnya. Dengan membentuk lingkaran dan berpegangan tangan anak dapat melakukan kerja sama secara cepat dengan teman.
- b) Anak yang berperan sebagai kucing dan tikus dapat mengikuti aturan yang sudah disepakati
- c) Anak yang berperan sebagai kucing dapat melatih kesabaran untuk bermain secara bergantian dan anak yang lain
- d) juga dapat melatih kesabaran untuk berperan sebagai kucing dan tikus.<sup>42</sup>

Manfaat permainan tradisional kucing-kucingan adalah dapat memberikan kesenangan pada anak, kemampuan untuk menjadi relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa, melatih anak untuk bersabar secara bergantian ketika melakukan suatu permainan, serta kemampuan untuk menerima kekalahan dengan lapang dada dan mengakui kemenangan teman.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini dilakukan oleh Putri Admi Perdani dengan judul “ Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional” Dari hasil Pengujian Keterampilan sosial anak di kelas B3 TK Nurul ‘Ain mengalami peningkatan setelah distimulus dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional (Galasin, Kriim, dan Lompat Karung).

---

<sup>42</sup>Sri Mulyani, (2013), *Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Lengesari Publishing, h. 60.

Hal ini dilihat dari hasil *pra-intervensi* dimana keterampilan sosial yang dimiliki siswa B3 secara keseluruhan sebesar 851 dengan rerata 42,5. Tindakan siklus I terjadi peningkatan sebesar 939,5 dengan rerata 47 dan siklus II sebesar 1039,5 dengan rerata 52. Data *post-intervensi* diperoleh adalah 1082,5 dengan rerata 54,1. Permainan tradisional cukup efektif untuk dijadikan menu pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak di kelas B3 TK Nurul ‘Ain.<sup>43</sup>

Jika dikaitkan dengan penelitian yang saya lakukan, kedua-duanya sama-sama meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional, akan tetapi memakai permainan yang berbeda, dapat dilihat bahwa peneliti terdahulu memakai permainan tradisional galasin, krim, dan lompat karung, sedangkan saya menggunakan permainan kucing-kucingan dan ular naga.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Rini Rubianti , M. Thamrin, dan Desni Yuniarni dengan judul “ Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Pasir Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun” dapat dilihat dari hasil penelitian bahwasanya keterampilan sosial mengalami peningkatan melalui permainan pasir pada anak usia 4-5 tahun dapat dikategorikan “berkembang sesuai harapan”. Adapun peningkatan kemampuan anak dalam bersedia bermain dengan teman pada siklus ke 1 sebesar 65% namun pada siklus ke 2 meningkat sebesar 85%. Pada kemampuan anak mau meminjamkan miliknya pada siklus ke 1 sebesar 60% dan meningkat pada siklus ke 2 sebesar 85%. Pada kemampuan anak bekerja sama merapikan alat permainan 12

---

<sup>43</sup>Putri Admi Perdani, *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 8 Edisi I, April 2014), h. 347.

setelah digunakan pada siklus ke 1 sebesar 50% dan meningkat pada siklus ke 2 sebesar 80%.<sup>44</sup>

Jika dikaitkan dengan penelitian saya kedua-duanya sama-sama meningkatkan keterampilan sosial namun dengan cara dan permainan yang berbeda, peneliti terdahulu tidak menggunakan permainan tradisional melainkan menggunakan bermain pasir untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Prihatini Puspitowati dengan judul “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013” dikatakan bahwa meningkatnya motorik kasar anak melalui permainan tradisional dapat dilihat dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II, dan III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan motorik kasar dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 57,6%, siklus I mencapai 63,3%, siklus II, mencapai 73,3% dan pada siklus III mencapai 83,2%.<sup>45</sup>

Jika dikaitkan penelitian saya dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan permainan tradisional sebagai alat, akan tetapi berbeda pada apa yang

---

<sup>44</sup>Rini Rubianti, M. Thamrin, Desni Yuniarni *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Pasir, Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun.*

<sup>45</sup>Sri Prihatini Puspitowati , (2013), *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.*

akan ditingkatkan, penelitian saya meningkatkan keterampilan sosial sedangkan penelitian terdahulu meningkatkan motorik kasar.

### **C. Kerangka Berpikir**

Keterampilan sosial pada anak merupakan salah satu hal yang penting, karena keterampilan sosial akan sangat berguna bagi anak di kemudian hari. Hal ini karena keterampilan sosial dapat digunakan anak untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain, dimana fungsi dari berkomunikasi adalah dapat mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dalam berkomunikasi dengan orang lain, seseorang diharapkan untuk dapat berkerja sama, bersikap, saling menghargai, dan menghormati dengan orang lain. Sikap ini muncul dari adanya kebiasaan yang dibangun sejak usia dini.

Permainan tradisional tidak bertentangan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang dimana bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain didalam permainan anak dapat berinteraksi, bekerja sama menunjukkan empati serta simpati ketika melakukan permainan, karena dunia anak adalah dunia bermain. Seluruh kegiatan mengembangkan aspek kepribadiannya dengan bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat menjelajahi, mengenal, mencintai, dan dapat menambah pengertiannya mengenai lingkungan dan alam sekitar.

### **D. Hipotesis Penelitian Tindakan**

Hipotesis penelitian ini adalah upaya meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional di TK IT Al-Fajar Desa Kuta Galuh.

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori, dan uraian dari kerangka berpikir, dapat dirumuskan bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak di TK IT Al-Fajar Desa Kuta Galuh.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan (*Action Research*), dan penelitian tindakan ini bagian dari penelitian pada umumnya. Jadi, sebelum membahas penelitian tindakan kelas perlu didefinisikan terlebih dahulu tentang penelitian secara umum. Penelitian adalah suatu kegiatan penyelidikan yang akan dilakukan menurut metode ilmiah yang sistematis untuk menemukan informasi ilmiah dan atau teknologi baru, membuktikan benar atau tidak hipotesis sehingga dapat dirumuskan teori dan atau proses gejala sosial.

Penelitian juga bisa diartikan kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk mendapatkan data atau informasi yang bermanfaat untuk selanjutnya data tersebut dianalisis untuk dicari kesimpulannya. Penelitian ilmiah pada dasarnya adalah usaha mencari kebenaran perolehan makna tentang sesuatu yang dikaji. Memahami makna berarti memahami hakikat suatu keberadaan, fakta dan kejadian-kejadian sebagai suatu kausalitas.<sup>46</sup>

#### **B. Subjek Penelitian**

##### **1. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK IT Al-Fajar yang terletak di desa kuta galuh, kecamatan lawe bulan, kabupaten

---

<sup>46</sup>Kunandar, (2008), *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, h. 41-43.

aceh tenggara Tahun Ajaran 2018/2019. Anak-anak kelompok B di TK IT Al-Fajar ini terdiri dari 16 orang anak, 9 orang laki-laki dan 7 orang perempuan.

### **C. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Sesuai dengan judul penelitian yang diterapkan maka yang menjadi lokasi penelitian ini adalah di TK IT Al-Fajar yang terletak di desa kuta galuh, kecamatan lawe bulan, kabupaten aceh tenggara Tahun Ajaran 2018/2019. Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada semester II (Genap) Tahun Ajaran 2018/2019.

### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan 2 siklus. PTK terdiri dari atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).<sup>47</sup>

Sesuai dengan jenis penelitian ini, penulis melaksanakan observasi awal melalui wawancara dengan salah satu guru dan melihat kemampuan siswa melalui observasi tersebut diketahui bahwa keterampilan sosial anak masih belum optimal hal ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut.<sup>48</sup>

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model Penelitian Tindakan dengan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui

---

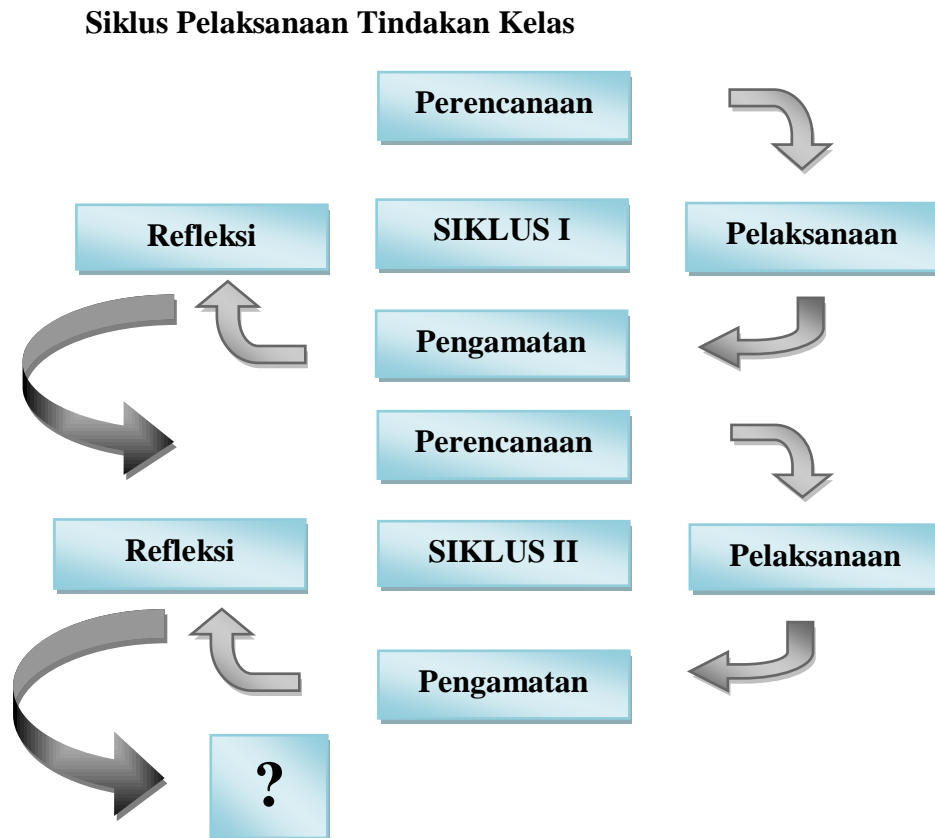
<sup>47</sup>Zainal, Aqib, (2010), *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*, Bandung: Yrama Widjaya, h. 68.

<sup>48</sup>Suharsimi Arikunto, Dkk, (2010), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, h.16.



yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:<sup>49</sup>

**Gambar 1**



Gambar: Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas<sup>50</sup>

Berikut adalah penjelasan langkah-langkah penelitian diatas antara lain:

### 1. Pra Tindakan

Sebelum melakukan perencanaan terlebih dahulu mengetahui permasalahan yang ada, dilakukan observasi awal dimana kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan awal keterampilan sosial anak. Hasil dari observasi ini digunakan

<sup>49</sup>Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dkk, (2010), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 16.

<sup>50</sup>Suharsini Arikunto, (2010), *Pengelolaan Kelas*, Jakarta: Rajawali Press,h. 164.

sebagai dasar untuk melanjutkan ke tindakan siklus I dan II. Sesuai dengan jenis penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk beberapa siklus, namun dalam penelitian ini direncanakan 2 siklus. Pada siklus I dan siklus II terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*).

## **2. Siklus I**

### **a. Perencanaan Tindakan**

Tahap perencanaan, penulis bersama guru kelas membahas teknik pelaksanaan tindakan kelas, antara lain:

- 1) Mempersiapkan lahan yang luas untuk melakukan permainan tradisional kucing-kucingan
- 2) Mengumpulkan anak kelas B Di TK IT Al-Fajar untuk melakukan kegiatan bermain permainan tradisional kucing-kucingan
- 3) Mempersiapkan anak-anak untuk melakukan permainan tradisional seperti menjelaskan aturan-aturan dalam bermain dan apa saja yang dapat dilakukan agar menjadi pemenang.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi anak tentang meningkatkan keterampilan sosial

### **b. Tahap Pelaksanaan**

Setelah perencanaan tersusun, maka dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap pelaksanaan tindakan. Dalam tahap pelaksanaan tindakan peneliti yang menjadi guru, dan guru kelas dilibatkan sebagai pengamat yang bertugas memberikan masukan dan kritik yang berguna bagi penulis. Kegiatan yang dilakukan adalah

melakukan permainan tradisional sesuai dengan yang telah dipersiapkan dan yang telah disusun kegiatan yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan ini adalah:

- 1) Menyapa dan menjelaskan tentang permainan tradisional yang akan dilakukan pada anak
- 2) Membagi kelompok peran anak “kucing” dan “tikus”
- 3) Menjelaskan pentingnya kerja sama dan rasa empati serta simpati dalam permainan tradisional kucing-kucingan
- 4) Membuka sesi pertanyaan bagi anak yang belum paham
- 5) Memberikan reward kepada kelompok yang melakukan permainan dengan baik yaitu saling bekerja sama, serta memiliki rasa simpati dan empati kepada sesama rekan.
- 6) Membimbing anak selama proses pembelajaran permainan berlangsung.
- 7) Mengamati anak selama proses permainan berlangsung.

**c. Pengamatan**

Penulis melakukan pengamatan pada saat kegiatan berlangsung untuk melihat keaktifan anak didik pada saat proses pembelajaran. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

**d. Refleksi**

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan pedoman mengajar yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang pada akhirnya ditemukan kelebihan dan kekurangan untuk

kemudian diperbaiki. Hasil dari refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan tahapan siklus berikutnya.

### **3.Siklus II**

Pelaksanaan siklus II sama seperti siklus I. Pada siklus II diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I. Siklus II merupakan hasil kesatuan dari kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*) seperti yang dilakukan pada siklus I. Metode yang belum tuntas pada siklus I diulang kembali disiklus II sebelum masuk ke materi selanjutnya.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamat atau observasi dan dokumentasi.

### **1. Observasi**

Pengertian observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan tentang apa yang benar-benar dilakukan oleh individu dan membuat pencatatan-pencatatan secara objektif mengenai apa yang diamati.<sup>51</sup> Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas anak dan aktivitas peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Semua kegiatan dicatat dan apabila ada kekurangan maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

---

<sup>51</sup>Ngalim Purwanto, (2010), *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h.193.

Lembar observasi ini berisi indikator yang akan diamati oleh penulis berdasarkan dari teori berguna untuk melihat capaian keterampilan sosial anak dengan permainan tradisional anak selama penelitian yang disederhanakan sesuai dengan keadaan dan kondisi anak didik di Kelompok B TK IT Al-Fajar yang terletak di desa kuta galuh, kecamatan lawe bulan, kabupaten aceh tenggara Tahun Ajaran 2018/2019.

**Tabel 4.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi keterampilan sosial Pada Anak Usia Dini**

Kelompok B (Usia 5-6 Tahun)

NO	Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Kriteria Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Bersikap Kooperatif dengan teman	Dapat melaksanakan permainan secara berkelompok, dapat Bekerja sama dengan teman	Anak belum mampu bermain secara berkelompok dan bekerjasama dengan teman.	Anak mulai mampu bermain secara berkelompok dan mulai dapat bekerjasama dengan teman	Anak mampu bermain secara berkelompok dan bekerjasama dengan teman	Anak mampu bermain secara berkelompok dan bekerjasama dengan teman sangat baik
2.	Menghargai keunggulan orang lain	Dapat menghargai keunngulan atau keberhasilan teman	Anak belum mampu menghargai keunggulan atau keberhasilan teman	Anak mulai mampu Menghargai keunggulan atau keberhasilan teman	Anak mampu Menghargai keunggulan teman.	Anak mampu Menghargai keunggulan dan keberhasilan teman dengan sangat baik

3.	Empati	Menghibur teman yang sedih, Suka menolong, Mau memberi dan menerima maaf	Anak belum mampu menghibur teman yang sedih sukar untuk menolong, memberi dan meminta maaf	Anak mulai mampu menghibur teman yang sedih, dan mulai mampu untuk menolong, memberi dan meminta maaf	Anak mampu menghibur teman yang sedih, dan mulai mampu untuk menolong teman	Anak mampu menghibur teman yang sedih, mampu untuk menolong, memberi dan meminta maaf kepada teman dengan baik
4.	Memahami Peraturan	dapat mentaati peraturan permainan, Sabar menunggu giliran	Anak belum mampu memahami peraturan dan belum mampu bersabar menunggu giliran	Anak mulai mampu memahami peraturan dan mulai sabar dalam menunggu giliran	Anak mampu memahami peraturan	Anak mampu memahami peraturan dan sabar menunggu giliran dengan sangat baik
5.	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	Antusias ketika melakukan kegiatan permainan	Anak belum mampu Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	Anak mulai mampu Mengekspresikan emosi	Anak mampu Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	Anak mampu Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi baik dan benar.

Tabel 4.2 Instrumen Penilaian Keterampilan Sosial

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman					
	Menghargai keunggulan orang lain					
	Empati					
	Memahami Peraturan					
	Mengekspresi kan emosi yang sesuai kondisi					

KET :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan kriteria penilaian di atas diperoleh:

- Skor tertinggi setiap indikator anak adalah  $5 \times 4 = 20$



- Skor terendah setiap indikator adalah  $5 \times 1 = 5$

#### Skala Penilaian

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti autentik yang menjadi penguat peristiwa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan dokumentasi adalah camera digital. Dokumentasi di gunakan untuk membuktikan penelitian pada saat proses tindakan penelitian TK IT Al-Fajar yang terletak di desa kuta galuh, kecamatan lawe bulan, kabupaten aceh tenggara Tahun Ajaran 2018/2019.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara menganalisis data yang diperoleh selama peneliti mengadakan penelitian. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data yang telah diperoleh secara kuantitatif kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif persentase. Data kualitatif menerangkan aktivitas siswa yang dapat diperoleh dari lembar observasi. Adapun untuk menghitung persentase ketuntasan individual yang diperoleh setiap anak menggunakan rumus:

$$P_i = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_i$  : hasil pengamatan

f : jumlah skor yang ddiperoleh anak

n : jumlah skor total (jumlah nilai tertinggi x jumlah indikator).

Untuk memperoleh nilai ketuntasan klasikal rata-rata anak penulis menggunakan rumus:

$$X = \frac{f}{n}$$

Keterangan

X = Nilai rata-rata

f = Jumlah semua nilai anak

n = Jumlah anak

### **G. Indikator Keberhasilan**

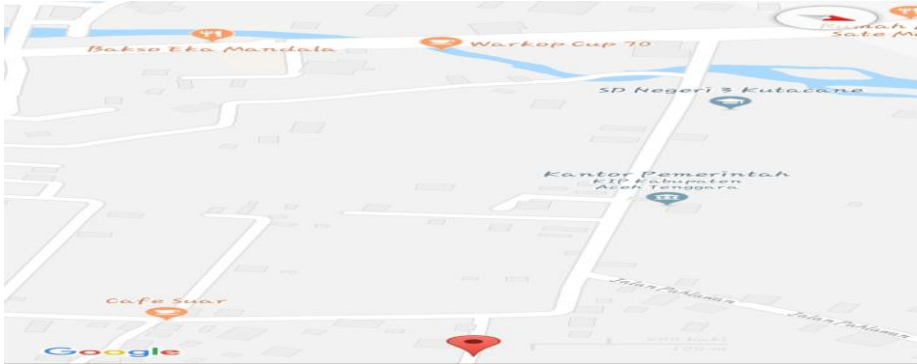
Adapun indikator keberhasilan pada penelitian ini jika anak mendapatkan nilai 80 dan secara klasikal jumlah anak yang berhasil sebanyak 75% dari jumlah anak.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Profil Sekolah

##### 1. Letak Geografis Sekolah



Kuta galuh merupakan salah satu gampong yang ada di kecamatan lawe bulan, kabupaten aceh tenggara, provinsi aceh, Indonesia.

##### 2. Visi dan Misi

###### a. Visi

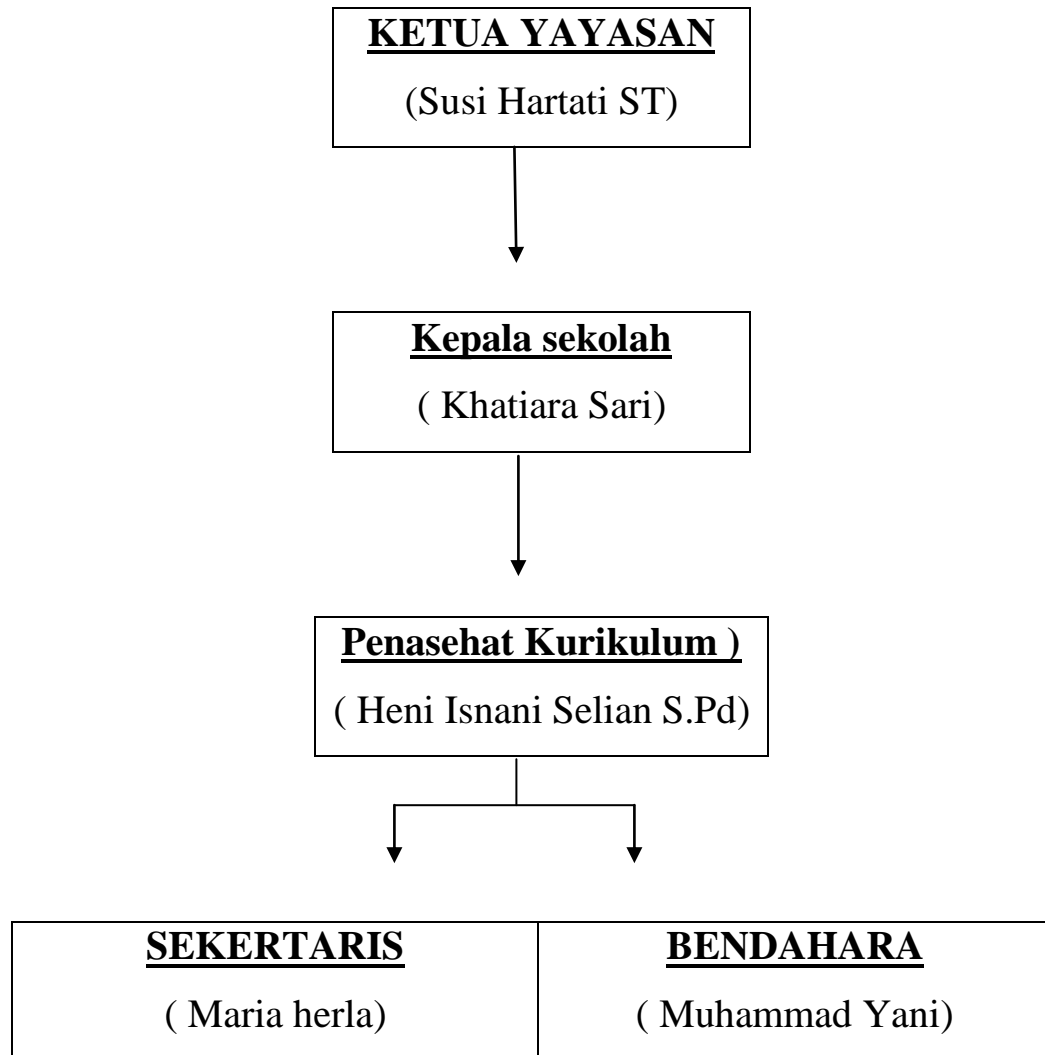
Mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan dasar yang lebih berdasarkan islami

###### b. Misi

- 1) Menghasilkan lulusan yang mempunyai kepribadian islam, memahami aqidah islam, menguasai dasar-dasar IPTEK, seni dan keterampilan
- 2) Anak-anak dapat menunjukkan kemampuan bersosialisasi dalam lingkungan dan masyarakat

### 3. Struktur Sekolah

#### STRUKTUR ORGANISASI TK IT “ AL FAJAR”



#### 4. Sarana Prasarana

**Tabel 4.3 Sarana dan Prasaran**

Luas tanah	337.5 m
Luas Bangunan	98 m
Ruang Belajar 1	40 m
Ruang Kepala Sekolah	25 m
Ruang Guru	-
Ruang Kantor	-
Perpustakaan	-
Ruang Ibadah	-
Aula Pertemuan	-
Kantin	25 m
Kamar Mandi	8 m
Halaman	219.5 m
Kondisi Bangunan	Permanen
Pagar Sekolah	Ada
Jumlah Lantai	-
Air Minum dan snack	Isi Ulang Mineral disediakan pemilik yayasan
Telepon HP	082277112727
Kendaraan Sekolah	-
Ayunan	1 Unit
Gorong-gorong	1 Unit
Peluncuran	1 Unit
Ban Susun	-
Rak sepatu	1 unit
Kursi anak	-
Lemari arsip	1 unit

Sapu	2
Kain pel	2
Papan tulis	2
Meja anak	14
Madding	1
Papa struktur	1
Buku paket	-
Alat peraga wudu'	-
Tong sampah	2
Kursi anak	-
Mainan indoor	24
Meja guru	1
Loker anak	-
Papan data murid	1
Kursi tamu 1	1 set
Lemari bekal anak	-

## 5. Data Guru

**Tabel 4.4 Data Guru di TK IT Al-Fajar**

No.	Nama Guru (Lengkap)	Tempat ,Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Agama	Alamat	Ijazah Terakhir
1	2	3	4	5	6	7
1	Lidya Wahyuni S.Pd	Suka Makmur, 19 Januari 1988	Perempuan	Islam	Kumbang Indah	S1
2	Devia Seste Lasmita S.Pdi	Kutagaluh, 01 Januari 1990	Perempuan	Islam	Rembang Jaya	S1
3	Maria Herla	Rerebe,03 Juni 1997	Perempuan	Islam	Bambel	SMA(sedang Kuliah S-1 PGRA)
4	Khatiara Sari	Bukit Merdeka, 13 Januari 1998	Perempuan	Islam	Bukit Merdeka	SMA(sedang Kuliah S-1 PGRA)

## 6. Data Murid

**Tabel 5.1 Data Murid di TK IT Al-fajar**

Nama Siswa (Lengkap)	Tempat ,Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Agama	Status dalam	Alamat
				Keluarga	
2	3	4	5	6	7
AURELIA AMANDA	Aceh Tenggara,03 Maret 2013	P	Islam	AK	Kutagaluh Asli
AISYAH ALIFA	Langsa,07 Maret 2013	P	Islam	AK	Kutacane Lama
ADITYA WAHANA	Aceh Tenggara, 23 April 2013	L	Islam	AK	Kutacane Lama
ABI AL KHIFARI	Aceh Tenggara, 29 Mei 2013	L	Islam	AK	Kutacane Lama
ADOY AL FARIZI	Aceh Tenggara, 25 Juni 2013	L	Islam	AK	Kutagaluh Asli
AZKA HANAFI TAMI	Aceh Tenggara, 26 Oktober 2013	L	Islam	AK	Desa Kuta Batu II
AHMAD AL – KHALIDI	Aceh Tenggara, 30 Maret 2014	L	Islam	AK	Kutacane Lama
HAFIZ MAHARDIKA SAMBO	Aceh Tenggara, 26 Maret 2014	L	Islam	AK	Jl.Iskandar Muda No.80
HISYAM FAKHRURRAZI	Aceh Tenggara, 12 Maret 2013	L	Islam	AK	Dusun Amd Kutacane Lama
KHAHIRA HANIFA	Aceh Tenggara, 30 Januari 2013	P	Islam	AK	Desa Kutacane Lama
MUHAMMAD ARIA WIJAYA	Aceh Tenggara, 31 Januari 2014	L	Islam	AK	Dusun Uyem Roa
MUTIARA NUR FATIMAH	Aceh Tenggara, 16 Juni 2013	P	Islam	AK	DS AMD Kutacane Lama
MURNI	Aceh Tenggara, 24 Oktober 2013	P	Islam	AK	desa Kuktagaluh Asli
NADZIRA THAFANA	Aceh Tenggara, 21 Nopember 2014	P	Islam	AK	Desa Kkutacane Lama
RATU AZZAHRA	Aceh Tenggara, 20 April 2013	P	Islam	AK	desa kutagaluh Asli
RAUDATUN HASANAH	Aceh Tenggara, 12 April 2013	P	Islam	AK	desa kutagaluh Asli
RIZKY SYAHPUTRA	Aceh Tenggara, 08 Desember 2012	L	Islam	AK	Desa Bahagia
RIFQI NABAWI	Aceh Tenggara, 19 Juli 2013	L	Islam	AK	Desa Jambur Pehmate
SALWA MAFIRAH	Aceh Tenggara, 15 Juni 2013	P	Islam	AK	Rambung Jaya
SYAHRUL KURNIAWAN	Aceh Tenggara, 29 Agustus 2013	L	Islam	AK	desa kutagaluh Asli
SIVA SAQIYA	Aceh Tenggara, 05 Pebruari 2014	P	Islam	AK	desa kutacane lama
ZULFA HANIYAH	Aceh Tenggara, 17 Maret 2013	P	Islam	AK	Kutacane Lama
ZARA ATIKAH	Aceh Tenggara, 28 Juli 2013	P	Islam	AK	Dusun IV,Sugiharjo
ALBY LUTHFI FEBRIAN	Sigli, 02 Februari 2014	L	Islam	AK	Desa Bahagia
ABDAN RAJA SYADO	Aceh Tenggara,25-09-2012	L	Islam	AK	Kutacane Lama

## **B. Deskripsi Pratindakan**

### **1. Keterampilan Sosial Anak Sebelum Menggunakan Permainan Tradisional**

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat perkembangan keterampilan sosial anak sebelum menggunakan permainan tradisional di TK IT Al-Fajar yaitu apakah anak dapat bersikap kooperatif dengan temannya, menghargai keunggulan teman, memilikirasa empati kepada teman, memahami peraturan dan mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi, sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil keterampilan sosial yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum diberikan tindakan tergolong rendah dilihat dari banyaknya anak belum mampu bersikap kooperatif dengan temannya, menghargai keunggulan teman, memilikirasa empati kepada teman, memahami peraturan dan mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi kelompok B di TK IT Al-Fajar berjumlah 16 orang anak sedangkan anak yang tergolong rendah berjumlah 7 orang anak dan 9 orang anak mulai berkembang. Observasi pratindakan dilakukan pada tanggal 04 Maret 2019 dengan tema alat komunikasi.

Pada tahap ini peneliti dan kolaborator mengamati perkembangan keterampilan sosial anak di Kelompok B di TK IT Al-Fajar Desa Kuta Galuh kec. Lawe Bulan Kab. Aceh Tenggara Kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada saat penelitian ini adalah sebagai berikut:



## **2. Proses Pembelajaran**

### **a. Kegiatan Awal**

Kegiatan awal dimulai dengan membaca iqro' dipandu oleh guru-guru di TK IT Al-Fajar kemudian bagi anak-anak yang sudah membaca iqro' dapat bermain dilapangan, setelah semua selesai membaca iqro' guru-guru mempersiapkan anak-anak untuk berbaris didepan kelas sambil bernyanyi. Kemudian guru memilih anak untuk memimpin doa di depan kelas. Setelah usai berdoa anak-anak diharuskan menjawab pertanyaan guru agar bisa masuk ke dalam kelas untuk persiapan dengan mengulang bacaan do'a sehari-hari dan hapalan al-qur'an serta hadist-hadist yang sudah dihapal. Selanjutnya anak-anak melakukan jam istirahat diluar kelas bagi anak yang ingin makan guru menemani anak, lalu sebagian guru mengisi buku tabungan anak selanjutnya siap-siap untuk masuk kelas, guru mempersiapkan pelajaran anak mengikuti arahan guru untuk belajar.

### **b. Kegiatan Inti**

Setelah jam istirahat kemudian guru mengajak anak masuk ke dalam kelas dan duduk di bangku masing-masing guru melakukan kegiatan inti yaitu mempersiapkan pembelajaran, pembelajaran diawali dengan mengulang abjad membedakan huruf kecil dan besar mengulang angka 1-40 kemudian dilanjutkan dengan menulis bagi anak-anak yang sudah selesai menulis dilanjutkan dengan sesi membaca dibimbing oleh guru-guru yang berada dikelas dan dengan buku yang berbeda 1A dan 1B, setelah melakukan sesi membaca Lalu tiap anak diberikan lembar kerja siswa/anak tentang alat komunikasi "radio" lembar kerja anak berisi tema tentang gambar radio

mewarnai gambar radio dan bagaimana menyusun puzzle kata radio dan gambar radio beserta jumlahnya untuk dicocokkan.

Anak-anak juga dibagi dalam dua kelompok, kelompok televisi dan kelompok laptop. Sebelumnya guru menjelaskan kepada anak-anak manfaat radio guru menyediakan peralatan crayon dan gambar radio menyiapkan lembar kerja anak menghubungkan gambar radio dengan jumlahnya kemudian menyediakan puzzle radio. Selanjutnya guru memberi contoh kepada anak-anak cara mewarnainya dengan baik, dan menjelaskan bagaimana cara menghubungkan gambar radio dengan jumlahnya serta membimbing anak menyusun puzzle. Kemudian kegiatan tersebut dilakukan sesuai dengan keinginan anak akan tetapi guru memastikan agar anak melakukan semua permainan yang telah disediakan.

### **c. Kegiatan Akhir**

Kegiatan akhir diisi dengan menyanyikan lagu anak dan mengulang pelajaran yang telah dipelajari serta mengulang do'a-do'a hapalan Al-Qur'an serta memberi anak pertanyaan seputar tentang rukun iman dan rukun islam bagi anak yang menjawab dengan benar akan diizinkan pulang dan guru membagikan buku tabungannya.

### **3. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Anak Pratindakan**

Hasil observasi keterampilan sosial anak pratindakan kelompok Bdi TK IT Al-Fajar Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Kabupaten Aceh Tenggara, yang dilakukan pada tanggal 4 Maret 2019 dengan menggunakan rumus:

$P_i \times 100\%$  yaitu :

**Tabel 5.2**  
**Hasil Observasi Keterampilan Sosial Anak Kelompok B Di TK IT Al-**  
**Fajar Sebelum Diberikan Tindakan**

NO	NAMA ANAK	SKOR	NILAI %	KETERANGAN
1	Abi Alghifari	7	43,75	MB
2	Aditya Wahana	6	37,5	MB
3	Adoy Alfarizi	7	43,75	MB
4	Aisyah Alfa	7	43,75	MB
5	Alby Luthfi Febrian	5	31,25	BB
6	Aurelia Amanda	5	31,25	BB
7	Hafiz Mahardika	6	37,5	MB
8	Hisyam Fahrurazi	5	31,25	BB
9	Khahira Hanifa	5	31,25	BB
10	Mutiara Nur Fatimah	5	31,25	BB
11	Ratu Azzahra	5	31,25	BB
12	Rizky Sahputra	7	43,75	MB
13	Salwa Mahfirah	7	43,75	MB
14	Siva Saqiya	7	43,75	MB
15	Zulfa Haniyah	7	43,75	MB
16	Abdan	5	31,25	BB
Jumlah Nilai		96		
Rata-Rata		6,0		

Keterangan:

Nilai rata-rata pra tindakan  $\frac{96}{16} = 6,0$

% Nilai Anak pada observasi awal  $= \frac{5}{16} = 31,25$

Berdasarkan tabel di atas proses keterampilan sosial sebelum diberikan tindakan diperoleh nilai rata-rata 6,0 dari 16 orang anak, 7 orang anak masih dikategorikan belum berkembang 43.75%, 9 orang anak masih dikategorikan mulai berkembang 56.25% dan belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak masih rendah . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 5.3**

**Rangkuman Hasil Observasi keterampilan sosial anak kelompok B di TK IT Al-Fajar Pratindakan**

NO	Skor Rata-Rata	F	%	Keterangan
1	16-20	0	0	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	11-15	0	0	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	6-10	9	56.25	Mulai Berkembang (MB)
4	0-5	7	43.75	Belum Berkembang (BB)
<b>Jumlah</b>		16		

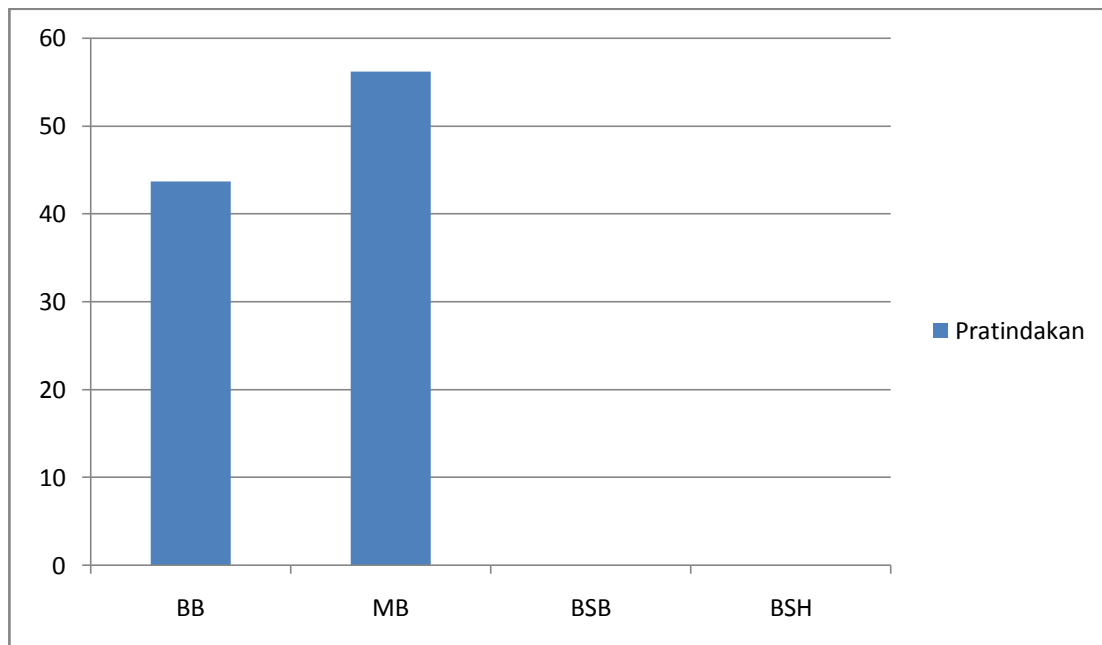
Keterangan :

F : Frekuensi atau jumlah anak

% : Persentase nilai anak

Hasil observasi keterampilan sosial pada prasiklus anak di kelompok B di TK IT Al-Fajar Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan dengan menggunakan instrument lembar observasi *checklis*.

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pratindakan dapat diketahui bahwa keterampilan sosial anak dalam bersikap kooperatif atau bekerjasama, menghargai keunggulan teman, empati, dan memahami peraturan serta mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi anak masih rendah, hal ini disebabkan dari lingkungan keluarga maupun masyarakat dan kurangnya guru memberikan permainan yang mengasah keterampilan sosial anak . Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan menggunakan permainan tradisional .Dari data pada tabel 5.1 yang berupa hasil observasi pratindakan perkembangan penguasaan konsep bentuk geometri anak Kelompok B dapat diperjelas melalui diagram di bawah ini:



### **C. Deskripsi Siklus I Penggunaan Permainan Tradisional**

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan yaitu hari kamis tanggal senin 6 Maret 2019, 2019. Setiap pertemuan anak melakukan permainan tradisional “kucing dan tikus” melalui permainan tersebut anak dapat meningkatkan keterampilan sosial permainan tradisional “kucing dan tikus” banyak mengandung nilai-nilai sosial, karna permainan tersebut dilakukan secara berkelompok dan peneliti mengadakan permainan tersebut agar peneliti dapat mengetahui apakah anak dapat bersikap kooperatif atau bekerja sama dengan temannya menghargai keunggulan temannya memiliki rasa empati dan memahami peraturan serta mengekspresikan emosi sesuai kondisi dengan baik, berikut perencanaan penggunaan permainan tradisional “kucing dan tikus”.

#### **a. Perencanaan Tindakan Siklus I**

Tahap perencanaan, penulis bersama guru kelas membahas teknik pelaksanaan tindakan kelas, antara lain:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Permainan dilaksanakan ketika jam istirahat
- 3) Mempersiapkan lahan yang luas untuk melakukan permainan tradisional kucing-kucingan
- 4) Mengumpulkan anak kelas B Di TK IT Al-Fajar untuk melakukan kegiatan bermain permainan tradisional kucing-kucingan
- 5) Mempersiapkan anak-anak untuk melakukan permainan tradisional seperti menjelaskan aturan-aturan dalam bermain dan apa saja yang dapat dilakukan agar menjadi pemenang.

- 6) Mempersiapkan lembar observasi anak tentang meningkatkan keterampilan sosial

#### **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1**

Saat pelaksanaan penelitian tindakan Siklus I pertemuan pertama pada tanggal 6 Maret 2019 peneliti berkolaborasi dengan guru yaitu guru memegang saat pembukaan dan jam inti dipegang oleh peneliti. Tugas peneliti adalah mengamati, menilai, dan mendokumentasikan kegiatan saat anak sedang melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran dengan tema Alat Komunikasi sub tema Jenis-jenis alat komunikasi tema spesifik komputer, anak-anak mempelajari manfaat komputer sebagai alat komunikasi mengerjakan LKS yang telah diberikan oleh peneliti dan membuat kreatifitas seperti mewarnai gambar komputer. Tugas guru yakni mengamati peneliti dan menilai pelaksanaan pembelajaran yang dibawakan oleh peneliti. Selanjutnya pada jam istirahat peneliti melaksanakan kegiatan permainan tradisional “kucing dan Tikus” dan melaksanakan langkah-langkah dalam permainan tradisional “kucing dan tikus” yaitu pertama peneliti menyiapkan lapangan yang cukup untuk melaksanakan permainan “kucing dan tikus”.

selanjutnya peneliti mengajak dan mengumpulkan anak untuk melaksanakan permainan, kemudian peneliti menjelaskan permainan “kucing dan tikus” serta aturan-aturan yang harus diikuti ketika melaksanakan permainan. Setelah peneliti menjelaskan lalu peneliti bertanya kepada anak-anak peran apa yang mereka pilih menjadi kucing atau tikus dari sini anak dapat belajar untuk mengambil keputusan dan mengetahui perannya dalam permainan serta menerima konsekuensi dari keputusannya tersebut. Setelah semua selesai peneliti kemudian menginstruksikan

pada anak untuk membentuk lingkaran sebelah kanan lingkaran kucing dan sebelah kiri lingkaran tikus pada pertemuan pertama hanya beberapa anak yang ikut berpartisipasi dalam permainan.

**c. Keterampilan Sosial Anak Setelah Menggunakan Permainan Tradisional**

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelompok B di TK IT Al-Fajar menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak dapat ditingkatkan setelah menggunakan permainan tradisional dapat dilihat dari indikator-indikator keterampilan sosial yang telah dicapai anak keterampilan sosial anak lebih meningkat dari hasil pengamatan ketika pra siklus dilihat dari tabel dibawah ini :

**Tabel 5.4**  
**Hasil Observasi keterampilan sosial anak setelah menggunakan permainan tradisional Siklus I Pada Pertemuan I**

NO	Pertemuan I			
	Kode Anak	Skor	%	Ket
1	1	8	50	MB
2	2	7	43,75	MB
3	3	8	50	MB
4	4	9	56,25	MB
5	5	6	37,5	MB
6	6	6	37,5	MB
7	7	7	43,75	MB
8	8	6	37,5	MB
9	9	6	37,5	MB
10	10	6	37,5	MB
11	11	6	37,5	MB



12	12	9	56,25	MB
13	13	8	50	MB
14	14	8	50	MB
15	15	8	50	MB
16	16	6	37,5	MB
<b>Jumlah Nilai Anak</b>		114		
<b>Rata-Rata</b>		7,125		

Keterangan :

$$\text{Nilai rata-rata pertemuan I} = \frac{114}{16} = 7,125$$

$$\text{Nilai anak pertemuan I Kode Anak X} = \frac{6}{16} \times 100 \% = 37,5$$

Dari data di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I pertemuan I diperoleh nilai rata-rata 7,125. Pada proses permainan tradisional “kucing dan tikus” sudah nampak anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 6.1**  
**Rangkuman Hasil Observasi keterampilan sosial**  
**Anak Pada Siklus I Pertemuan I**

<b>Pertemuan I</b>				
<b>No</b>	<b>Skor Rata-Rata</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>Ket</b>
1	16-20			Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	11-15			Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	6-10	16	100	Mulai Berkembang (MB)

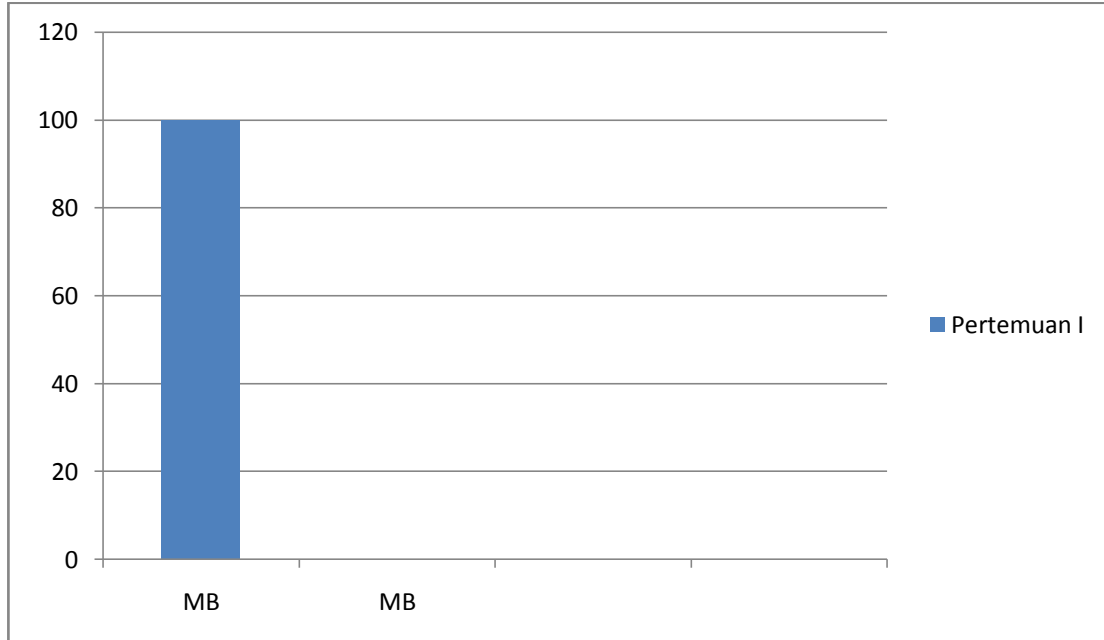
4	0-5			Belum Berkembang (BB)

Keterangan :

F : Frekuensi atau jumlah anak

% : Persentase nilai anak

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I selama 1 kali pertemuan, peneliti melihat bahwa keterampilan sosial anak sudah mengalami peningkatan yang sangat pesat dilihat pada pratindakan anak yang belum berkembang terdapat 8 orang anak. Keterampilan sosial anak sudah berhasil ditingkatkan atau mulai berkembang pada siklus 1 pertemuan pertama anak dengan kriteria Mulai Berkembang 100%



#### **d. Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dengan guru pada akhir Siklus I, secara umum keterampilan sosial anak belum berkembang secara optimal namun, keterampilan sosial anak masih dalam kriteria mulai berkembang . Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada Siklus I belum mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dan kriteria berkembang sangat baik dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada Siklus II.

Adapun permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

1. Anak belum mampu bermain secara berkelompok dan mulai dapat bekerja sama
2. Anak belum mampu memahami peraturan dan mulai sabar dalam menunggu giliran untuk main
3. Anak belum mampu bersifat empati dalam bermain Hasil tersebut dapat

Proses pembelajaran pada Siklus I masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II:

- a) Guru menstimulasi anak agar terangsang untuk melakukan kegiatan permainan tradisional dengan menyanyikan lagu.
- b) Guru melakukan berbagai tindakan pada Siklus II yang tidak dilakukan pada Siklus I, yaitu memberi pengajaran pada anak agar menolong temannya ketika

jatuh saat permainan sedang berlangsung. Dan peneliti memberitahu kepada anak agar mau bermain secara bergantian.

- c) Pada Siklus II peneliti memberikan motivasi kepada anak dengan memberikan reward kepada anak yang memenangkan permainan.

#### **D. Deskripsi Siklus II Penggunaan Permainan Tradisional**

##### **a. Perencanaan Siklus II**

Tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas membahas teknik pelaksanaan tindakan kelas, antara lain:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Permainan dilaksanakan ketika jam istirahat
- 3) Mempersiapkan lahan yang luas untuk melakukan permainan tradisional kucing-kucingan
- 4) Mengumpulkan anak kelas B Di TK IT Al-Fajar untuk melakukan kegiatan bermain permainan tradisional kucing-kucingan
- 5) Mempersiapkan anak-anak untuk melakukan permainan tradisional seperti menjelaskan aturan-aturan dalam bermain dan apa saja yang dapat dilakukan agar menjadi pemenang.
- 6) Mempersiapkan lembar observasi anak tentang meningkatkan keterampilan sosial

##### **b. Pelaksanaan Siklus II**

Pertemuan pertama pada Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 13 Maret 2019 , tema dan sub tema yang digunakan sama seperti pada pertemuan pertama namun berbeda pada tema spesifik yaitu televisi. Setelah guru membimbing do'a

mengulang surah-surah yang sudah dihapal anak dan sudah menyelesaikan bacaan iqro' guru menyerahkan pembelajaran kepada peneliti. Peneliti menunjukkan gambar televisi dan bertanya apakah mereka mengetahui apa gambar tersebut, selanjutnya guru bertanya kepada anak apa fungsi televisi setelah itu guru memberikan LKS pada anak untuk dikerjakan dan anak juga membuat kreatifitas seperti mengkolase gambar televisi.

Kemudian pada jam istirahat peneliti mengajak dan mengumpulkan anak untuk melaksanakan permainan, kemudian peneliti menjelaskan permainan “kucing dan tikus” serta aturan-aturan yang harus diikuti ketika melaksanakan permainan. Setelah peneliti menjelaskan lalu peneliti bertanya kepada anak-anak peran apa yang mereka pilih menjadi kucing atau tikus dari sini anak dapat belajar untuk mengambil keputusan dan mengetahui perannya dalam permainan serta menerima konsekuensi dari keputusannya tersebut pada siklus II anak sudah mulai banyak berpartisipasi dalam permainan.

**c. Hasil Keterampilan Sosial Setelah Menggunakan Permainan Tradisional  
Siklus II**

**Tabel 6.2 Hasil Observasi keterampilan sosial Anak Siklus II Pada  
Pertemuan I**

NO	Pertemuan I			
	Kode Anak	Skor	%	Ket
1	1	14	87,5	BSH
2	2	12	75	BSH
3	3	14	87,5	BSH

4	4	15	93,75	BSH
5	5	12	75	BSH
6	6	12	75	BSH
7	7	13	81,25	BSH
8	8	11	68,75	BSH
9	9	11	68,75	BSH
10	10	10	62,5	MB
11	11	13	81,25	BSH
12	12	15	93,75	BSB
13	13	12	75	BSH
14	14	11	68,75	BSH
15	15	12	75	BSH
16	16	11	68,75	BSH
<b>Jumlah Nilai Anak</b>		198		
<b>Rata-Rata</b>		12,375		

Keterangan :

$$\text{Nilai rata-rata pertemuan I} = \frac{198}{16} = 12,375$$

$$\text{Nilai anak pertemuan I Kode Anak X} = \frac{10}{16} \times 100\% = 62,5$$

Dari data di atas dapat dilihat bahwa pada siklus II pertemuan I anak memperoleh nilai rata-rata 12,375 Pada proses permainan tradisional “kucing dan

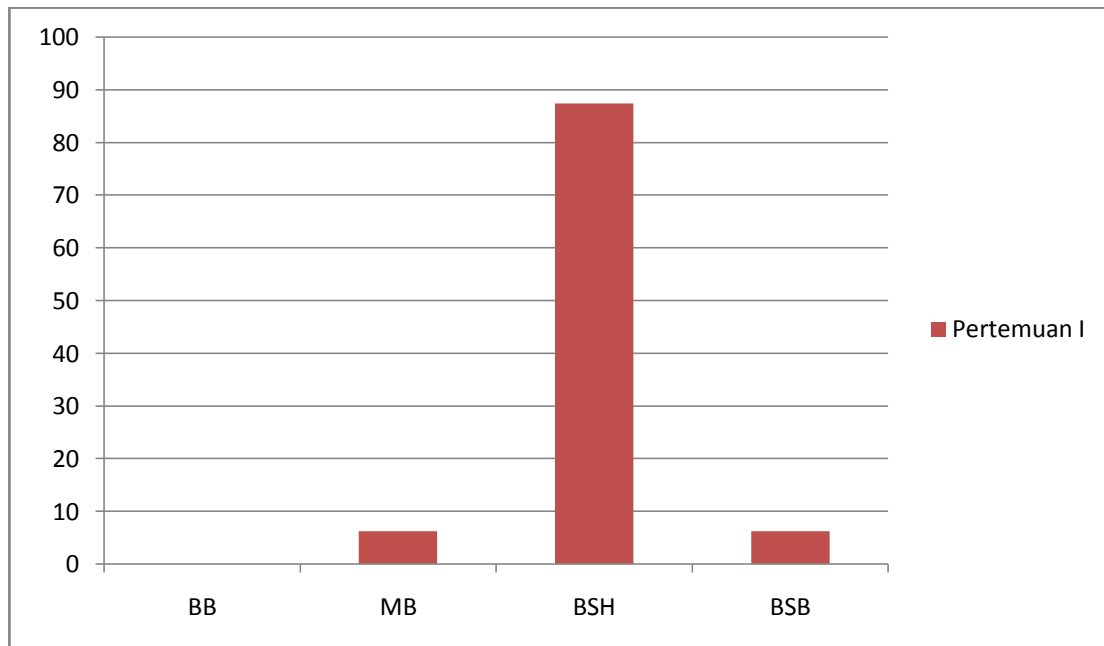
tikus” sudah nampak anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan, dan anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 6.3 Rangkuman Hasil Observasi keterampilan sosial Anak Pada Siklus II Pertemuan I**

<b>Pertemuan I</b>				
<b>No</b>	<b>Skor Rata-Rata</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>Ket</b>
1	16-20	1	6,25	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	11-15	14	87,5	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	6-10	1	6,25	Mulai Berkembang (MB)
4	0-5			Belum Berkembang (BB)

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II selama 1 kali pertemuan, peneliti melihat bahwa keterampilan sosial anak sudah mengalami peningkatan yang sangat pesat dilihat pada pratindakan anak yang belum berkembang terdapat 8 orang anak. Keterampilan sosial anak sudah berhasil ditingkatkan atau mulai berkembang pada siklus 1 pertemuan pertama anak dengan kriteria Mulai Berkembang ada 16 orang anak 100% sedangkan pada Siklus II pertemuan pertama yaitu 1 orang anak memiliki kriteria mulai berkembang 6,25 % dan 14 orang anak memiliki kriteria berkembang

sesuai harapan (BSH) 87,5% dan terdapat 1 anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik (BSB) 6,25%



Untuk mengetahui persentase kemampuan klasikal (PKK) Yaitu :

$$PKK = \frac{\sum \text{Anak yang mengalami peningkatan}}{\sum \text{Anak}} \times 100\%$$

$$PKK = \frac{16}{16} \times 100\% = 100$$

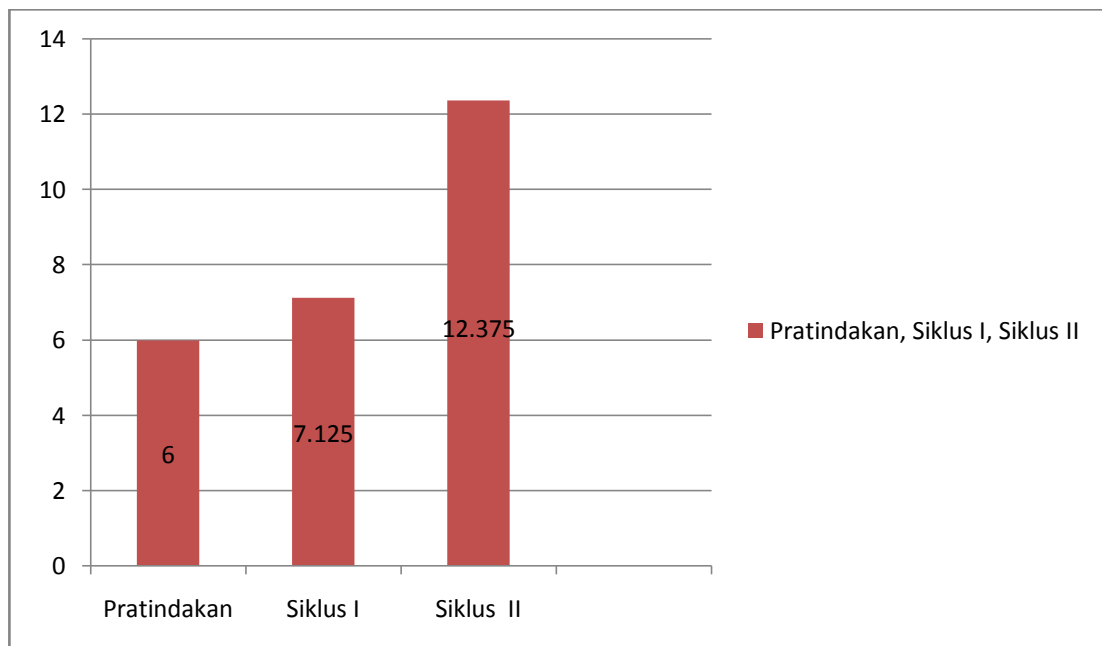
#### d. Refleksi Siklus II

Setelah seluruh proses pembelajaran pada siklus II selesai dilaksanakan, peneliti mendiskusikan hasil pengamatan dengan guru untuk ditarik kesimpulan berhasil atau tidaknya penelitian. Berdasarkan hasil diskusi, observasi dan dokumentasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian tidak dilanjutkan



pada siklus berikutnya karena anak sudah mengalami peningkatan keterampilan sosial. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang semakin membaik dan keterampilan sosial anak mengalami peningkatan berdasarkan presentase observasi keterampilan sosial anak pada siklus II , pertemuan pertama sudah tidak ada lagi kriteria belum berkembang namun ada 1 anak yang memiliki kriteria mulai berkembang (6,25%) , maka hasilnya terdapat 14 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (87,5%) dan 1 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sangat baik (6,25 %).

Adapun hasil observasi keterampilan sosial anak mengalami peningkatan untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil observasi Anak dimulai saat pra siklus I dan siklus II pada diagram batang dibawah ini:



Dengan demikian hasil observasi dan refleksi pra siklus dengan nilai rata-rata 6,0 belum ada kriteria kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat

baik sehingga perlu dilanjutkan ke siklus I dengan nilai rata-rata 7,125 belum ada anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik maka perlu dilanjutkan ke siklus II dengan nilai rata-rata 12,375 . Dengan demikian pernyataan peneliti dapat dijawab bahwa kegiatan permainan tradisional”kucing dan tikus dapat meningkatkan keterampilan sosial anak Kelompok B di TK IT Al-Fajar Desa Kuta Galuh, Kecamatan Lawe Bulan, Kabupaten Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2018/2019

#### **E. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II**

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B di TK IT Al-Fajar Desa Kuta Galuh, Kecamatan Lawe Bulan, Kabupaten Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2018/2019 melalui permainan tradisional “kucing dan tikus dilaksanakan selama dua siklus yang masing-masing siklus dilakukan selama dua kali pertemuan. Sebelum melaksanakan siklus pertama peneliti melakukan kegiatan pratindakan untuk mengetahui keterampilan sosial awal. Berdasarkan hasil setiap siklus di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial telah mengalami peningkatan, dari prasiklus yang nilai rata-ratanya 6,0 siklus I nilai rata-ratanya 7,125 dan siklus II nilai rata-ratanya (12,375%).

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil observasi terhadap penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Hasil observasi keterampilan sosial sebelum diberikan tindakan diperoleh nilai rata-rata 6,0 dari 16 orang anak, 7 orang anak masih dikategorikan belum berkembang 43.75%, 9 orang anak masih dikategorikan mulai berkembang 56.25% dan belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak masih rendah
- b. Ketika pelaksanaan permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B di TK IT Al-Fajar, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dari prasiklus hingga siklus dua. Hasil observasi pra siklus, terdapat 7 orang anak dikategorikan belum berkembang (43,75%), 9 orang anak yang dikategorikan mulai berkembang ( 56,25%) dan belum ada anak yang memperoleh kriteria yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, kemudia dilanjutkan siklus I. Pada siklus I dilakukan 1 kali pertemuan, pada pertemuan pertama semua anak memiliki kriteria mulai berkembang (100%).
- c. Setelah pelaksanaan pada siklus 2 dilakukan juga sama halnya dengan siklus 1 dengan 1 kali pertemuan, pada siklus II pada pertemuan pertama terdapat 1

orang anak memiliki kriteria mulai berkembang (6,25%), 14 anak memiliki kriteria berkembang sesuai harapan (87,5) dan 1 orang anak memiliki kriteria berkembang sangat baik (6,25).

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi guru TK

Sebagai masukan atau sebagai motivasi untuk memberikan kegiatan atau permainan-permainan yang bervariasi yang mengandung nilai-nilai untuk meningkatkan perkembangan anak, dan menggunakan alam sekitar untuk dijadikan sebagai alat permainan untuk anak

2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melanjutkan penelitian ini, sehingga diperoleh hasil yang membanggakan dan dapat dijadikan bahan referensi dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Bakar, Rosdiana (2012), *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Achroni Keen, (2012), *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta : Javalitera.
- Ad-Dimasyqi, Al-Imam Ibnu Kasir, (2009), *Tafsir Al-Qur'an Al-'Azim*, terj. Bahrum Abu Bakar, *Tafsir Ibnu Kasir*, Juz 29 Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Aqib Zainal, (2010), *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*, Bandung: Yrama Widjaya.
- Arikunto Suharsimi, Dkk, ( 2010),*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara,  
Arikunto Suharsini, (2010), *PengelolaanKelas*, Jakarta: Rajawali Press.
- Cahyani, Ni Putu Dian. (2014). *Permainan Tradisional: Media Pembelajaran di Kelas BIPA*. Bali: Asile 2014 Conference.
- Dapartemen Agama RI, (2005), *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, Jakarta: Syamil Cipta Media.
- Dapartemen Agama RI, (2009), *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, Media Publishing.  
Dwi Lestari, (2014), *Identifikasi Karakter Kindness Anak Dalam Permainan Tradisonal*, Bandung.
- Fadlillah .M , (2017), *Bermain & Permainan* , Jakarta: Kencana.
- Fatimah, Enung, (2006) , *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Goleman, Daniel. (2005). *Working with Emotional Inteligence (Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hartati Sofia ,(2005), *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Jalarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hurlock, Elizabeth, ( 2006). *Psikologi Perkembangan*, terjemahan Istiwidiyanti, soedjarwo, Jakarta :Erlangga.
- Ismail, Andang, (2011) *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

- Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Khasanah, Ismatul,dkk, (2011). *Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Penelitian PAUDIA.*
- Kunandar, (2008), *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*
- Kurniati Euis, (2016), *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam mengembangkan keterampilan Sosial Anak Jakarta: prenadamedia Group.*
- Madyawati, Lilis (2016), *Strategi Pengembangan Bahasa AUD*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyani Sri, (2013), *Permainan /tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Lengesari Publishing.
- Nugraha, Rachmawati, (2014) *Metode Pengembangan Sosial Emosional.* (Tanggerang Selatan :Universitas Terbuka).
- Nugraha, Rahmawati, (2006), *perkembangan sosial dan emosi.* Modul Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Terbuka, Tak Diterbitkan.
- Parji, Reni Eka Andriani. Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak, ( Jurnal: Studi Sosial, Volume 1 Nomor 1 Juli 2016.
- Prihatini Puspitowati Sri , (2013), *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.*
- Purwanto Ngalim , (2010), *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- putri admi perdani, *peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional*, (Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 8 Edisi I, April 2014).
- Rubianti Rini , M. Thamrin, Desni Yuniarni *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Pasir Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun. Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sunarto, dkk, (2008), *perkembangan peserta didik*, Jakarta:Rineke Cipta.
- Susanto, (2014), *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta : Kencana Prenada Group.

Widoyoko, Eko Putro. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wiyani, Ardy Novan, 2013 *Bina Karakter Anak Usia Dini*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media).

Yuliarni Nuraini Sujiono, (2007), *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

# LAMPIRAN



**LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN SOSIAL SIKLUS I PERTEMUAN I**

Nama : Abi al-ghifari

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman	✓				
	Menghargai keunggulan orang lain	✓				
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Aditya wahana

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman	✓				
	Menghargai keunggulan orang lain	✓				
	Empati	✓				
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Adoy Alfarizi

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman	✓				
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati	✓				
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Aisyah Alfa

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman		✓			
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	✓				

Nama : Alby

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman	✓				
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati	✓				
	Memahami Peraturan	✓				
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	✓				

Nama : Aurelia amanda

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman	✓				
	Menghargai keunggulan orang lain	✓				
	Empati	✓				
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	✓				

Nama : Hafiz mahardika

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman		✓			
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati	✓				
	Memahami Peraturan	✓				
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	✓				

Nama : Hisyam fahrurazi

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman	✓				
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati	✓				
	Memahami Peraturan	✓				
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	✓				

Nama : Khahira hanifa

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman	✓				
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati	✓				
	Memahami Peraturan	✓				
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	✓				

Nama : Mutiara

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman	✓				
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati	✓				
	Memahami Peraturan	✓				
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	✓				

Nama : Ratu azzahra

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman	✓				
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati	✓				
	Memahami Peraturan	✓				
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	✓				

Nama : Rizky syahputra

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman	✓				
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Salwa

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman		✓			
	Menghargai keunggulan orang lain	✓				
	Empati	✓				
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Siva

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman	✓				
	Menghargai keunggulan orang lain	✓				
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Zulfa

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman		✓			
	Menghargai keunggulan orang lain	✓				
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	✓				

Nama : Abdan

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman		✓			
	Menghargai keunggulan orang lain	✓				
	Empati	✓				
	Memahami Peraturan	✓				
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi	✓				



LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN SOSIAL SIKLUS II PERTEMUAN I

Nama : Abi al-ghifari

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman			✓		
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati			✓		
	Memahami Peraturan			✓		
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi			✓		

Nama : Aditya wahana

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman		✓			
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan			✓		
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi			✓		

Nama : Adoy Alfarizi

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman			✓		
	Menghargai keunggulan orang lain			✓		
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan			✓		
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi			✓		

Nama : Aisyah Alfa

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman			✓		
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati			✓		
	Memahami Peraturan				✓	
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi			✓		

Nama : Alby

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman		✓			
	Menghargai keunggulan orang lain			✓		
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan			✓		
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Aurelia amanda

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman		✓			
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati			✓		
	Memahami Peraturan			✓		
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Hafiz mahardika

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman			✓		
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan			✓		
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi			✓		

Nama : Hisyam fahrurazi

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman			✓		
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Khahira hanifa

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman		✓			
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati			✓		
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Mutiara

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman		✓			
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Ratu azzahra

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman			✓		
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan			✓		
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi			✓		

Nama : Rizky syahputra

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman		✓			
	Menghargai keunggulan orang lain			✓		
	Empati			✓		
	Memahami Peraturan				✓	
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi			✓		

Nama : Salwa

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman			✓		
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati			✓		
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Siva

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman		✓			
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan			✓		
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Zulfa

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman			✓		
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan			✓		
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			

Nama : Abdan

Variabel	Indikator	Skor				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Keterampilan Sosial	Bersikap Kooperatif dengan teman			✓		
	Menghargai keunggulan orang lain		✓			
	Empati		✓			
	Memahami Peraturan		✓			
	Mengekspresikan emosi yang sesuai kondisi		✓			



## INSTRUMEN PENILAIAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Sekolah** : TK IT Al-Fajar

**Materi Pokok** : Alat Komunikasi

**Kelas/Semester** : Kelompok B

**Tahun Ajaran** : 2018-2019

Petunjuk: Berilah Tanda (√) sesuai dengan pendapat dan pengamatan anda dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan kriteria berikut:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = sangat Baik

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
<b>PRAPEMBELAJARAN</b>					
1	Mempersiapkan siswa untuk belajar			✓	
2	Melakukan Kegiatan Apersepsi			✓	
<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>					
<b>A. PENGUASAAN MATERI PEMBELAJARAN</b>					
3	Menunjukkan Penguasaan Materi Pembelajaran			✓	
4	Mengaitkan Materi Dengan Pengetahuan Lain yang Relevan			✓	
5	Menyampaikan Materi Dengan Jelas, Sesuai Hierarki Belajar dan Karakteristik Siswa			✓	
6	Mengaitkan Materi Dengan Realitas Kehidupan			✓	
<b>B. PENDEKATAN/STRATEGI PEMBELAJARAN</b>					
7	Melaksanakan Pembelajaran Sesuai Kompetensi yang dicapai/karakteristik siswa			✓	
8	Melakukan Pembelajaran Secara runtut		✓		
9	Menguasai Kelas			✓	
10	Melaksanakan Pembelajaran yang Bersifat Kontekstual			✓	
11	Melaksanakan Pembelajaran yang Memungkinkan Tumbuhnya Kebiasaan Positif		✓		
12	Melaksanakan Pembelajaran Sesuai dengan Alokasi Waktu yang direncanakan			✓	
<b>C. PENERAPAN SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN</b>					
13	Menggunakan Media Secara Efektif dan Efisien				✓
14	Menghasilkan Pesan yang Menarik		✓		
15	Melibatkan Siswa dalam Penerapan Media				✓
<b>D. PEMBELAJARAN YANG KETERLIBATAN SISWA</b>					

16	Menumbuhkan Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				✓
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa				✓
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar			✓	
<b>E. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR</b>					
19	Memantau Kemajuan belajar selama proses			✓	
20	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)			✓	
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik/benar			✓	
22	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai			✓	
<b>F. PENUTUP</b>					
23	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				✓
24	Memberikan arahan, kegiatan atau tugas sebagai bagian remedi/pengayaan				✓

**Kutacane, 16 Maret 2019**

**Khatiara Sari**

## INSTRUMEN PENILAIAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Sekolah** : TK IT Al-Fajar

**Materi Pokok** : Alat Komunikasi

**Kelas/Semester** : Kelompok B

**Tahun Ajaran** : 2018-2019

Petunjuk: Berilah Tanda (√) sesuai dengan pendapat dan pengamatan anda dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan kriteria berikut:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = sangat Baik

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
<b>PRAPEMBELAJARAN</b>					
1	Mempersiapkan siswa untuk belajar				✓
2	Melakukan Kegiatan Apersepsi				✓
<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>					
<b>G. PENGUASAAN MATERI PEMBELAJARAN</b>					
3	Menunjukkan Penguasaan Materi Pembelajaran				✓
4	Mengaitkan Materi Dengan Pengetahuan Lain yang Relevan				✓
5	Menyampaikan Materi Dengan Jelas, Sesuai Hierarki Belajar dan Karakteristik Siswa				✓
6	Mengaitkan Materi Dengan Realitas Kehidupan				✓
<b>H. PENDEKATAN/STRATEGI PEMBELAJARAN</b>					
7	Melaksanakan Pembelajaran Sesuai Kompetensi yang dicapai/karakteristik siswa				✓
8	Melakukan Pembelajaran Secara runtut		✓		
9	Menguasai Kelas			✓	
10	Melaksanakan Pembelajaran yang Bersifat Kontekstual			✓	
11	Melaksanakan Pembelajaran yang Memungkinkan Tumbuhnya Kebiasaan Positif		✓		
12	Melaksanakan Pembelajaran Sesuai dengan Alokasi Waktu yang direncanakan				✓
<b>I. PENERAPAN SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN</b>					
13	Menggunakan Media Secara Efektif dan Efisien				✓
14	Menghasilkan Pesan yang Menarik		✓		
15	Melibatkan Siswa dalam Penerapan Media				✓
<b>J. PEMBELAJARAN YANG KETERLIBATAN SISWA</b>					

16	Menumbuhkan Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				✓
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa				✓
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar			✓	
<b>K. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR</b>					
19	Memantau Kemajuan belajar selama proses				✓
20	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)			✓	
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik/benar			✓	
22	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai			✓	
<b>L. PENUTUP</b>					
23	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				✓
24	Memberikan arahan, kegiatan atau tugas sebagai bagian remedi/pengayaan				✓

**Kutacane, 16 Maret 2019**

**Khatiara Sari**

## INSTRUMEN PENILAIAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Sekolah** : TK IT Al-Fajar

**Materi Pokok** : Alat Komunikasi

**Kelas/Semester** : Kelompok B

**Tahun Ajaran** : 2018-2019

Petunjuk: Berilah Tanda (√) sesuai dengan pendapat dan pengamatan anda dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan kriteria berikut:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = sangat Baik

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
<b>PRAPEMBELAJARAN</b>					
1	Mempersiapkan siswa untuk belajar				✓
2	Melakukan Kegiatan Apersepsi				✓
<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>					
<b>M. PENGUASAAN MATERI PEMBELAJARAN</b>					
3	Menunjukkan Penguasaan Materi Pembelajaran				✓
4	Mengaitkan Materi Dengan Pengetahuan Lain yang Relevan				✓
5	Menyampaikan Materi Dengan Jelas, Sesuai Hierarki Belajar dan Karakteristik Siswa				✓
6	Mengaitkan Materi Dengan Realitas Kehidupan				✓
<b>N. PENDEKATAN/STRATEGI PEMBELAJARAN</b>					
7	Melaksanakan Pembelajaran Sesuai Kompetensi yang dicapai/karakteristik siswa			✓	
8	Melakukan Pembelajaran Secara runtut				✓
9	Menguasai Kelas				✓
10	Melaksanakan Pembelajaran yang Bersifat Kontekstual				✓
11	Melaksanakan Pembelajaran yang Memungkinkan Tumbuhnya Kebiasaan Positif			✓	
12	Melaksanakan Pembelajaran Sesuai dengan Alokasi Waktu yang direncanakan				✓
<b>O. PENERAPAN SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN</b>					
13	Menggunakan Media Secara Efektif dan Efisien				✓
14	Menghasilkan Pesan yang Menarik			✓	
15	Melibatkan Siswa dalam Penerapan Media				✓
<b>P. PEMBELAJARAN YANG KETERLIBATAN SISWA</b>					

16	Menumbuhkan Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				✓
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa				✓
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar				✓
<b>Q. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR</b>					
19	Memantau Kemajuan belajar selama proses				✓
20	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)				✓
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik/benar			✓	
22	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai			✓	
<b>R. PENUTUP</b>					
23	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				✓
24	Memberikan arahan, kegiatan atau tugas sebagai bagian remedi/pengayaan				✓

**Kutacane, 16 Maret 2019**

**Khatiara Sari**

## INSTRUMEN PENILAIAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Sekolah** : TK IT Al-Fajar

**Materi Pokok** : Alat Komunikasi

**Kelas/Semester** : Kelompok B

**Tahun Ajaran** : 2018-2019

Petunjuk: Berilah Tanda (√) sesuai dengan pendapat dan pengamatan anda dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan kriteria berikut:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = sangat Baik

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
<b>PRAPEMBELAJARAN</b>					
1	Mempersiapkan siswa untuk belajar				✓
2	Melakukan Kegiatan Apersepsi				✓
<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>					
<b>S. PENGUASAAN MATERI PEMBELAJARAN</b>					
3	Menunjukkan Penguasaan Materi Pembelajaran				✓
4	Mengaitkan Materi Dengan Pengetahuan Lain yang Relevan				✓
5	Menyampaikan Materi Dengan Jelas, Sesuai Hierarki Belajar dan Karakteristik Siswa				✓
6	Mengaitkan Materi Dengan Realitas Kehidupan				✓
<b>T. PENDEKATAN/STRATEGI PEMBELAJARAN</b>					
7	Melaksanakan Pembelajaran Sesuai Kompetensi yang dicapai/karakteristik siswa				✓
8	Melakukan Pembelajaran Secara runtut				✓
9	Menguasai Kelas				✓
10	Melaksanakan Pembelajaran yang Bersifat Kontekstual			✓	
11	Melaksanakan Pembelajaran yang Memungkinkan Tumbuhnya Kebiasaan Positif			✓	
12	Melaksanakan Pembelajaran Sesuai dengan Alokasi Waktu yang direncanakan				✓
<b>U. PENERAPAN SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN</b>					
13	Menggunakan Media Secara Efektif dan Efisien				✓
14	Menghasilkan Pesan yang Menarik			✓	
15	Melibatkan Siswa dalam Penerapan Media				✓
<b>V. PEMBELAJARAN YANG KETERLIBATAN SISWA</b>					

16	Menumbuhkan Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				✓
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa				✓
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar				✓
<b>W. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR</b>					
19	Memantau Kemajuan belajar selama proses				✓
20	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)				✓
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik/benar			✓	
22	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai			✓	
<b>X. PENUTUP</b>					
23	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				✓
24	Memberikan arahan, kegiatan atau tugas sebagai bagian remedi/pengayaan				✓

**Kutacane, 16 Maret 2019**

**Khatiara Sari**



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN TK IT AL-FAJAR**

### **RPPH**

Usia : 5-6 tahun

Semester /Minggu : II/II

Tema/Sub Tema/ sub-sub Tema : Alat Komunikasi /Jenis jenis AlatKomunikasi/Radio

Hari/Tanggal/Alokasi Waktu :

Kompetensi Dasar/ KD :

1.1, 1.2, 2.6, 2.10, 2.5, 3.7, 4.7, 3.6, 4.6, 3.10, 4.10, 4.15

Indicator Pencapaian Pembelajaran :

Beberapa indicator pencapaian pembelajaran pada kegiatan

- Anak dapat mengucapkan Kalimat Thoyyibah “Subhanallah”
- Anak dapat mengucapkan do’a sebelum dan sesudah belajar
- Anak dapat bermain “kucing dan tikus” bersama teman-teman
- Anak dapat menghargai keunggulan teman
- Anak dapat mencerminkan sikap kerja sama
- Anak dapat tampil didepan guru dan teman-teman
- Anak dapat mengetahui manfaat radio
- Anak dapat menghubungkan gambar radio dengan jumlahnya
- Anak dapat menyusun puzzle
- Anak dapat menceritakan pengalamannya tentang radio
- Anak dapat memahami bahasa reseptif
- Anak dapat mewarnai gambar radio
- Anak dapat bernyanyi “radio”

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dala SOP penyambutan dan penjembutan
3. Do’a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

- Strategi RPPH : bermain, bercerita, afektif, ekspositori, klasikal

Media sumber belajar

pensil, penghapus, crayon, gambar pola radio, gambar radio dan jumlahnya,.

Kegiatan keislaman

- Bernyanyi, salam, ikrar, do'a
- Tahfiz surah
- Hafalan do'a
- Hafalan hadist

### I. Langkah kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan Awal	Penyambutan kegiatan pagi	
	Kegiatan berkumpul	Berkumpul saat lingkaran salam, do'a, bernyanyi lagu "radio" kegiatan yang dilakukan hari itu	
		Bercakap-cakap tentang radio sebagai alat komunikasi, manfaat radio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati</li> <li>• Menanya</li> </ul>
Inti		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mewarnai pola gambar radio</li> <li>2. Menyusun puzzle radio</li> <li>3. Menghubungkan gambar radio dengan jumlahnya Ada 3 kelompok alat dan kegiatan bermain</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mewarnai pola gambar radio dengan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan informasi</li> <li>• Mengasosiasi</li> <li>• mengkomunikasikan</li> </ul>

		<p>menggunakan bahan gambar pola bayam, crayon</p> <p>2. Menyusun puzzle radio menggunakan bahan gambar puzzle yang sudah dipotong-potong</p> <p>3. Menghubungkan gambar radio dengan jumlahnya dengan bahan menggunakan pensil</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengerjakan sesuai dengan pilihannya</li> <li>• Bagi anak yang sudah selesai mengerjakan satu kegiatan bisa mengerjakan kegiatan lainnya</li> <li>• Anak menunjukkan hasil karyanya</li> <li>• Guru memperluas gagasan dan konsep yang ditemukan anak</li> <li>• Guru mendokumentasikan dan mencatat</li> </ul>	
Penutup		<ul style="list-style-type: none"> <li>• membereskan alat main</li> <li>• menceritakan pengalaman saat main</li> <li>• menceritakan</li> </ul>	

		<p>persaan saat bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• berdo'a setelah pulang</li> </ul>	
	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• diskusi tentang kegiatan satu hari</li> <li>• menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari</li> <li>• kegiatan penenangan yang berupa lagu atau cerita</li> <li>• berdo'a, dan salam</li> </ul>	

Jumlah peserta didik :

Mengetahui

Kepala Sekolah TK IT Al-Fajar

Guru

(Khatiara Sari)

(Nur Padila)

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN TK IT AL-FAJAR**

### **RPPH**

Usia : 5-6 tahun

Semester /Minggu : II/II

Tema/Sub Tema/ sub-sub Tema : Alat Komunikasi /Jenis-jenis Alat Komunikasi/ Komputer

Hari/Tanggal/Alokasi Waktu :

Kompetensi Dasar/ KD :

1.1, 1.2, 2.6, 2.10, 2.5, 3.7, 4.7, 3.6, 4.6, 3.10, 4.10, 4.15

Indicator Pencapaian Pembelajaran :

Beberapa indicator pencapaian pembelajaran pada kegiatan

- Anak dapat mengucapkan Kalimat Thoyyibah “Subhanallah”
- Anak dapat mengucapkan do’a sebelum dan sesudah belajar
- Anak dapat bermain “kucing dan tikus” bersama teman-teman
- Anak dapat menghargai keunggulan teman
- Anak dapat mencerminkan sikap kerja sama
- Anak dapat tampil didepan guru dan teman-teman
- Anak dapat mengetahui manfaat komputer
- Anak dapat menghitung jumlah komputer
- Anak dapat menceritakan pengalamannya tentang komputer
- Anak dapat memahami bahasa reseptif
- Anak dapat mewarnai gambar komputer
- Anak dapat melingkari alat komunikasi

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
  2. Mengucapkan salam masuk dala SOP penyambutan dan penjembutan
  3. Do’a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
  4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Strategi RPPH : bermain, bercerita, afektif, ekspositori, klasikal

Media sumber belajar

pensil, penghapus, crayon, kertas hvs, lembar kerja

### Kegiatan keislaman

- Bernyanyi, salam, ikrar, do'a
- Tahfiz surah
- Hafalan do'a
- Hafalan hadist

### II. Langkah kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan Awal	Penyambutan kegiatan pagi	
	Kegiatan berkumpul	Berkumpul saat lingkaran salam, do'a, bernyanyi lagu "rukun islam" kegiatan yang dilakukan hari itu	
		Bercakap-cakap tentang surat sebagai alat komunikasi, dan manfaat surat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati</li> <li>• Menanya</li> </ul>
Inti		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghitung jumlah komputer</li> <li>2. Mewarnai gambar komputer</li> <li>3. Melingkari gambar alat komunikasi</li> </ol> <p>Ada 2 kelompok alat dan kegiatan bermain</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghitung jumlah computer menggunakan lembarkerja</li> <li>2. mewarnai</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan informasi</li> <li>• Mengasosiasi</li> <li>• mengkomunikasikan</li> </ul>

		<p>gambar computer menggunakan crayon, lembar kerja</p> <p>3. melingkari gambar alat komunikasi lembar kerja dan pensil</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengerjakan sesuai dengan pilihannya</li> <li>• Bagi anak yang sudah selesai mengerjakan satu kegiatan bisa mengerjakan kegiatan lainnya</li> <li>• Anak menunjukkan hasil karyanya</li> <li>• Guru memperluas gagasan dan konsep yang ditemukan anak</li> <li>• Guru mendokumentasikan dan mencatat</li> </ul>	
Penutup		<ul style="list-style-type: none"> <li>• membereskan alat main</li> <li>• menceritakan pengalaman saat main</li> <li>• menceritakan persaan saat bermain</li> <li>• berdo'a setelah pulang</li> </ul>	

	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• diskusi tentang kegiatan satu hari</li> <li>• menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari</li> <li>• kegiatan penenangan yang berupa lagu atau cerita</li> <li>• berdo'a, dan salam</li> </ul>	
--	----------------	---	--

Jumlah peserta didik :

Mengetahui

Kepala Sekolah TK IT Al-Fajar

Guru

(Khatiara Sari)

(Nur Padila)



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN TK IT AL-FAJAR**

### **RPPH**

Usia : 5-6 tahun

Semester /Minggu : II/II

Tema/Sub Tema/ sub-sub Tema : Alat Komunikasi /Jenis-jenis Alat Komunikasi/ Televisi

Hari/Tanggal/Alokasi Waktu :

Kompetensi Dasar/ KD :

1.1, 1.2, 2.6, 2.10, 2.5, 3.7, 4.7, 4.3, 3.6, 4.6, 3.10, 4.10, 4.15

Indicator Pencapaian Pembelajaran :

Beberapa indicator pencapaian pembelajaran pada kegiatan

- Anak dapat mengucapkan Kalimat Thoyyibah “Subhanallah”
- Anak dapat mengucapkan do’a sebelum dan sesudah belajar
- Anak dapat bermain “kucing dan tikus” bersama teman-teman
- Anak dapat menghargai keunggulan teman
- Anak dapat mencerminkan sikap kerja sama
- Anak dapat tampil didepan guru dan teman-teman
- Anak dapat mengetahui manfaat televisi
- Anak dapat menurutkan gambar televisi terkecil hingga terbesar
- Anak dapat mengkolase gambar televisi
- Anak dapat menceritakan pengalamannya tentang televisi
- Anak dapat memahami bahasa reseptif
- Anak dapat bernyanyi “televisi”

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dala SOP penyambutan dan penjembutan
3. Do’a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

- Strategi RPPH : bermain, bercerita, afektif, ekspositori, klasikal

Media sumber belajar

gambar televisi origami, gunting, lem.

Kegiatan keislaman

- Bernyanyi, salam, ikrar, do'a
- Tahfiz surah
- Hafalan do'a
- Hafalan hadist

### III. Langkah kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan Awal	Penyambutan kegiatan pagi	
	Kegiatan berkumpul	Berkumpul saat lingkaran salam, do'a, bernyanyi lagu "rukun iman" kegiatan yang dilakukan hari itu	
		Bercakap-cakap tentang televisi sebagai alat komunikasi, manfaat televisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati</li> <li>• Menanya</li> </ul>
Inti		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkolase gambar televise</li> <li>2. Menyusun gambar televise dari terbesar sampai terkecil</li> </ol> <p>Ada 2 kelompok alat dan kegiatan bermain</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkolase gambar televise menggunakan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan informasi</li> <li>• Mengasosiasi</li> <li>• mengkomunikasikan</li> </ul>

		<p>bahan gambar pola televisi, origami dan gunting</p> <p>2. Menyusun gambar televisi dari yang terbesar hingga terkecil menggunakan gambar televisi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengerjakan sesuai dengan pilihannya</li> <li>• Bagi anak yang sudah selesai mengerjakan satu kegiatan bisa mengerjakan kegiatan lainnya</li> <li>• Anak menunjukkan hasil karyanya</li> <li>• Guru memperluas gagasan dan konsep yang ditemukan anak</li> <li>• Guru mendokumentasikan dan mencatat</li> </ul>	
Penutup		<ul style="list-style-type: none"> <li>• membereskan alat main</li> <li>• menceritakan pengalaman saat main</li> <li>• menceritakan persaan saat bermain</li> <li>• berdo'a setelah pulang</li> </ul>	

	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• diskusi tentang kegiatan satu hari</li> <li>• menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari</li> <li>• kegiatan penenangan yang berupa lagu atau cerita</li> <li>• berdo'a, dan salam</li> </ul>	
--	----------------	---	--

Jumlah peserta didik :

Mengetahui

Kepala Sekolah TK IT Al-Fajar

Guru

(Khatiara Sari)

(Nur Padila)



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Nur Padila

Nim : 38154101

Tempat/TanggalLahir : Lampung, 01 juni 1998

JenisKelamin : Perempuan

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : Uning Segugur, Kecamatan Babul Rahmah  
Kab Aceh Tenggara

Anak Ke : 1 dari 4 Bersaudara

Nama Ayah : Irwan Bambang Surya, S.Pd.i

NamaIbu : Atikah

**RiwayatPendidikan** :

PendidikanDasar : SD Negeri Alur Nangka (2009)

PendidikanMenengah : MTSs Al-Azhar (2012)  
: MAS Darul-Azhar (2015)

PendidikanTinggi : Fakultas IlmuTarbiyah dan Keguruan, Jurusan  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN-SU Medan  
Tahun (2015-2019)