

**ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK  
USIA DINI PADA PERMAINAN TRADISIONAL**

**SKRIPSI**

Oleh :

Furkanawati Handani Mbelo

NIM. 15160029



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

OKTOBER, 2019

**ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK  
USIA DINI PADA PERMAINAN TRADISIONAL**

## SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam  
(S.Pd)*

Oleh :

Furkanawati Handani Mbelo

NIM. 15160029



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
OKTOBER, 2019

Lembar Pengesahan

**ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI  
PADA PERMAINAN TRADISIONAL**

**SKRIPSI**

dipersiapkan dan disusun oleh  
Furkanawati Handani Mbello (15160029)  
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal ~~14 Oktober 2019~~ dan dinyatakan  
LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Panitia Ujian**

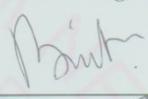
Ketua Sidang,  
Bintoro Widodo, M. Kes  
NIP. 197604052008011018

Sekretaris Sidang,  
Akhmad Mukhlis, S. Psi, M.A  
NIP. 198502012015031003

Pembimbing,  
Akhmad Mukhlis, S. Psi, M.A  
NIP. 198502012015031003

Penguji Utama,  
Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd  
NIP. 197203062008012010

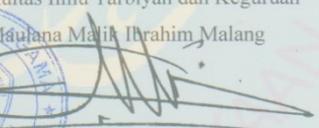
**Tanda Tangan**

:   
:   
:   
: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

  
  
Dr. H. Agus Maimun, M. Pd  
NIP. 196508171998031003

Lembar persetujuan

**ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI  
PADA PERMAINAN TRADISIONAL**

SKRIPSI

Oleh :

Furkanawati Handani Mbelo

15160029

Telah disetujui,

Pada tanggal,

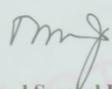
Oleh

Dosen Pembimbing

  
Akhmad Mukhlis, S. Psi, M.A  
NIP. 198502012015031003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

  
Dr. Muhammad Samsul Ulum, M.A  
NIP. 197208062000031001

## HALAMAN MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ  
لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Yayasan Penyelenggara Penerjemahan Al-Quran, *Al-Quran dan Terjemahan* (Bandung: PT Diponegoro, 2010), hal 515



### SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,



Furkanawati Handani Mbelo  
NIM. 15160029

## KATA PENGANTAR

Untaian rasa penuh syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari sepenuh hati bahwa rintangan dan hambatan yang penulis hadapi dalam penyelesaian skripsi ini dapat terlewati dan teratasi karena adanya rahmat dan pertolongan Allah SWT. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun manusia ke jalan yang lebih baik untuk kebahagiaan dunia dan akhirat.

Penulis menyadari bahwa fitrah manusia adalah tak lepas dari kesalahan-kesalahan dan selalu dituntut untuk belajar untuk perbaikan dirinya. Oleh karena itu, dalam penulisan penelitian ini masih terdapat banyak kekeliruan dan kekurangan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya dan sangat mengharapkan perbaikan dari pembaca demi kesempurnaan penulisan penelitian ini.

Dan penulis selalu ingat untuk mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan motivasi, membimbing dan mendukung kepada penulis, untuk itu dengan kerendahan hati penulis ucapkan beribu terima kasih, terutama kepada:

1. Keluarga besar saya Bapak Ismail Mbelo dan Ibu Julaihah yang tak bisa saya sebutkan satu persatu serta untuk kakak Faijal Fachrudin Mbapo dan kakak Furjiansyah Hamid Mbelo tersayang atas segala dukungan dan

dorongan, baik itu materi maupun spiritual selama penulis menempuh pendidikan di Kota Malang.

2. Bapak Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (UIN Malang)
3. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (UIN Malang)
4. Bapak Dr. M. Samsul Ulum, M.A, Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (UIN Malang)
5. Bapak Akhmad Mukhlis, S. Psi, M.A selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Segenap Ustadzah KB/RA Syihabuddin Malang yang telah mengizinkan penulis untuk meneliti di lembaganya dan sangat membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Teman-teman Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2015 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (UIN Malang) terkhusus kepada Fauziah Indriyani, Sabariah, Afif Auliyah Nurani, dan Uswatul Fitriah yang telah banyak memberi dukungan dan motivasi kepada penulis.
8. Teman-teman dan adek yang sudah menyemangati saya, Ismi, Faizatul Khoriyatul Annisa, dan adek tersayang Sofia Amalia yang telah banyak memberi penulis motivasi dalam penyusunan skripsi ini

9. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan, bimbingan dan dukungan tersebut menjadi amalan yang diterima Allah SWT, dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, Aamiin.

Malang, Agustus 2019  
Penulis,

Furkanawati Handani Mbelo  
Nim. 15160029



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيُّ = ay

أُوُّ = û

إِيُّ = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	8
Tabel 2.2 Permainan Tradisional .....	21
Tabel 3.1 Data dan Sumber Data .....	30
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Observasi .....	32
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara.....	33
Tabel 3.4 Pedoman Dokumentasi .....	34
Tabel 3.5 Prosedur penelitian.....	37
Tabel 4.1 Fasilitas Permainan Tradisional .....	41
Tabel 4.2 Waktu dan Personal Permainan Tradisional .....	43
Tabel 4.3 Aspek Perkembangan Sosial Emosional.....	62
Tabel 5.1 Hasil Perkembangan Aspek Sosial Emosional Pada Permainan Tradisional.....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Wawancara dengan Ibu Qurrotuaini .....	40
Gambar 4.2 Halaman Sekolah.....	42
Gambar 4.3 Permainan Bola Kasti.....	42
Gambar 4.4 Permainan Tradisional Meong-meongan .....	46
Gambar 4.5 Permainan Tradisional Ular Naga.....	48
Gambar 4.6 Permainan Tradisional Cina Buta .....	51
Gambar 4.7 Permainan Tradisional Dolip .....	53
Gambar 4.8 Permainan Tradisional Balap Karung .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Data Wawancara.....	78
Lampiran Data Observasi.....	182
Lampiran Data Dokumentasi .....	212
Lampiran Data Dokumentasi Sekolah .....	228
Lampiran Surat Keterangan Izin Penelitian .....	234
Lampiran Biodata Mahasiswa.....	235



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>PEDOMAN TRANSILERASI ARAB LATIN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Originalitas Penelitian .....	5
F. Defenisi Istilah .....	8
G. Sistematika Pembahasan .....	9

**BAB II KAJIAN TEORI**

A. Landasan Teori.....	11
1. Pengertian Sosial Emosional Anak.....	11
a. Pengertian perkembangan.....	11
b. Pengertian perkembangan sosial.....	11
c. Pengertian perkembangan emosi.....	14
d. Pengertian perkembangan sosial emosional anak.....	14
2. Permainan Tradisional.....	18
a. Pengertian permainan.....	18
b. Jenis permainan tradisional.....	20
c. Kategori permainan tradisional.....	26
B. Kerangka Berpikir.....	28

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
B. Kehadiran Penelitian.....	29
C. Lokasi Penelitian.....	30
D. Data dan Sumber Data.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Analisis Data.....	35
G. Prosedur Penelitian.....	37

**BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

A. Latar Belakang Objek Penelitian.....	38
1. Sejarah berdirinya KB/RA Syihabuddin.....	38
B. Paparan Data.....	39
1. Permainan tradisional di KB/RA Syihabuddin.....	39
2. Fasilitas permainan tradisional di KB/RA Syihabuddin.....	41
3. Waktu dan personal.....	42
4. Implementasi permainan tradisional.....	44
5. Evaluasi permainan tradisional.....	44

6. Permainan tradisional yang menjadi sasaran penelitian.....	45
C. Hasil Penelitian .....	57
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Temuan Hasil Penelitian .....	69
1. Permainan Tradisional .....	70
2. Saran Implementasi dari Temuan .....	71
3. Saran Permainan Lain .....	72
4. Hasil Dari Peneliti .....	73
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>77</b>

## ABSTRAK

Furkanawati Handani Mbelo. 2018, *Analisis Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Akhmad Mukhlis, S. Psi, M.A.

---

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional. Penelitian kualitatif jenis studi kasus dipilih untuk menjawab pertanyaan penelitian. Lima jenis permainan tradisional yang digunakan di KB/RA Syihabuddin dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, dari kelima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan, ular naga, cina buta, dolip, dan balap karung dapat mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini. Permainan meong-meongan, ular naga, dolip, dan balap dapat mengembangkan semua indikator sosial emosional seperti indikator perkembangan pemahaman diri, perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan mengatur diri, dan perkembangan perilaku sosial. Permainan cina buta merupakan permainan yang tidak memenuhi salah satu indikator, yaitu indikator perkembangan perilaku karena pada permainan ini memiliki aturan permainan bahwa anak dilarang untuk bersuara, membantu teman menebak nama teman yang akan ditebaknya. Selain dari indikator diatas permainan cina buta dapat memenuhi semua indikator perkembangan sosial emosional.

Perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional akan berkembang optimal jika waktu yang dibutuhkan ketika bermain di tambah dari waktu bermain sebelumnya dan partisipasi guru yang ikut berperan serta ketika bermain bersama anak-anak.

**Kata Kunci: Perkembangan Sosial Emosional, Permainan Tradisional, Studi Kasus, Raudhatul Athfal**

**ABSTRACT**

Mbelo, Furkanawati Handani. 2018, *An Analysis of Social Emotional Development in Early Childhood*. Undergraduate Thesis, Early Childhood Education Department, Faculty of Tarbiya and Teaching Science, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Akhmad Mukhlis, S. Psi, M.A.

This study aims to find out the level of the social emotional development in early childhood through traditional games. A qualitative study using a case study is chosen to answer the problems of the study. The five types of traditional game played in Syihabuddin Islamic Pre-school using observation, interview and documentation methods.

The results of the study indicate that those five traditional games named *meong-meongan*, *ular naga*, *cina buta*, *dolip*, and *balap karung* can develop the social emotional aspect of early childhood. These five games can develop all the social emotional indicators such as self-understanding development, social relation development, self-management skill development and social behavior development indicators. The *cina buto* is a game that does not meet one of the indicators, which is behavior development indicator, since this game has certain rules forbidding children to make any noise and help their friends to guess the name of a friend whose name should be guessed. Except the mentioned indicator, *cinta buta* game has fulfilled all indicators of social emotional development.

The social emotional development in early childhood in traditional games will progress optimally if the time needed for playing the game is lengthened and the teachers are actively participated in the game together with the children.

**Keywords:** Social Emotional Development, Traditional Game, Case Study, Raudhatul Athfal

Translator,  Prima Purbasari, M.Hum NIDT 19861103 20160801 2 099	Date September 13, 2019	 the Director of Language Center, Dr. H. M. Abdul Hamid, MA NIP. 19732011998031007
--	----------------------------	---

### مستخلص البحث

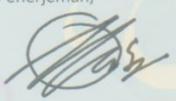
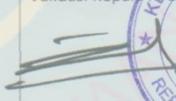
فوقانواتي هانداني ميلو. ٢٠١٨، تحليل التنمية الاجتماعية العاطفية في مرحلة الطفولة. البحث الجامعي، قسم تربية الأطفال، كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: أحمد مخلص، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: التنمية الاجتماعية العاطفية، الألعاب التقليدية، دراسة الحالة، روضة الأطفال.

يهدف هذا البحث إلى تحديد مستوى التنمية الاجتماعية العاطفية في مرحلة الطفولة من خلال الألعاب التقليدية. واختارت الباحثة البحث الكيفي بنوع دراسة الحالة لأجل الإجابة على مشكلة البحث. تم جمع البيانات عن خمسة أنواع الألعاب التقليدية المستخدمة في روضة الأطفال شهاب الدين من خلال الملاحظة، المقابلة والوثائق.

وأظهرت نتائج هذا البحث أن خمسة الألعاب التقليدية، وهي لعبة ميونج - ميونجان (meong-meongan)، لعبة التنين، لعبة الصين العمياء، لعبة دوليف (dolip) ولعبة سباق كيس تنمي الجانب الاجتماعي العاطفي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة. تنمي لعبة ميونج - ميونجان (meong-meongan)، لعبة التنين، لعبة دوليف (dolip) ولعبة سباق كيس جميع مؤشرات التنمية الاجتماعية العاطفية؛ مثل مؤشر تنمية الفهم الذاتي، العلاقات الاجتماعية، القدرة على التنظيم الذاتي و السلوك الاجتماعي. لعبة الصين العمياء هي من إحدى الألعاب التي لا تلي إحدى المؤشرات، وهي مؤشر تنمية السلوك لأنها قاعدة تمنع الأطفال على الكلام، مساعدة الأصدقاء لتخمين اسم الأصدقاء الذي سيجيب عليه. وبصرف النظر عن ذلك المؤشر فإن تلك اللعبة "الصين العمياء" تلي بقية مؤشرات التنمية الاجتماعية العاطفية.

التنمية الاجتماعية العاطفية للأطفال في الألعاب التقليدية ستتم على النحو الأمثل إذا كان الوقت المطلوب عند اللعب مضاعفة مما سبق وكذلك مشاركة المعلمين الذين شاركوا أثناء اللعب مع الأطفال.

Penerjemah,  M. Mubasysyir Munir, M.Pd NIDT:19860513201802011215	Tanggal 18/10 /9	Validasi Kepala RDB,  Dr. H. M. Abdurrahman NIP: 19730201 1986031007
--	------------------------	---

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan warisan budaya, dimana setiap daerah memiliki permainan tradisional yang dibuktikan dengan adanya penelitian permainan tradisional yang berjumlah 250 jenis di daerah Sunda, 212 jenis di daerah Jawa, 50 jenis di Lampung, dan lebih dari 300 jenis permainan tradisional yang ditemukan di berbagai daerah lainnya di Indonesia.<sup>2</sup>

Pada tanggal 20 November 1989 Konvensi Hak-Hak Anak oleh PBB menyetujui salah satu hak anak adalah untuk mendapatkan kesempatan bermain dan rekreasi. Selain itu bermain dapat mengoptimalkan perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional. Indonesia juga sudah mengembangkan peraturan perkembangan standar pendidikan anak usia dini tentang aspek-aspek yang pharus dimiliki oleh anak usia dini.<sup>3</sup>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia dini Bab I Ketentuan Umum Pasal I ayat 2 bahwa:

Standar Tingkat pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STTPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan pertumbuhan, mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Agar dapat mengembangkan aspek perkembangan dan pertumbuhan pada anak usia dini dibutuhkan suatu Permainan yang dapat mengoptimalkan ke enam aspek tersebut, yaitu dengan menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan warisan dari leluhur pada zaman

---

<sup>2</sup> Wahyu Qamara Mugnisjah dkk, ed, "*Kajian Ruang Terbuka Untuk Pelestarian Khazanah Permainan Tradisional Di Kota Bogor,*". Jurnal LANSKAP INDONESIA, IPB. Volume 8 Nomor 2 2016.

<sup>3</sup> Soetjiningsih (ed), *Tumbuh Kembang Anak*, Edisi 2 (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2012), hal. 213.

dahulu yang memiliki banyak jenis permainan yang dapat dimainkan anak laki-laki, perempuan, orang dewasa maupun anak usia dini<sup>4</sup>.

Salah satu aspek yang dapat mengembangkan perkembangan anak usia dini yaitu aspek sosial emosional. Sosial emosional merupakan suatu proses kegiatan yang mencakup perubahan dalam hubungan individu dengan orang lain, perubahan emosi dan perubahan kepribadiannya. Misalnya sentuhan seorang ibu dapat merespon senyum anaknya, serangan agresif seorang anak-anak laki-laki terhadap kawan bermainnya, dan afeksi dari pasangan lanjut usia, semuanya mencerminkan proses sosial emosi dalam perkembangan.<sup>5</sup>

Sejalan dengan teori kognitif sosial menurut Bandura menyatakan bahwa perilaku, lingkungan, dan kognisi merupakan faktor-faktor penting dalam perkembangan. Dimana adanya hubungan antara perilaku, pribadi/kognitif, dan lingkungan dapat berlangsung timbal-balik antara satu dengan yang lainnya. Pribadi /kognitif merujuk pada proses-proses kognitif (contohnya, pemikiran dan perencanaan) serta karakteristik pribadi (contohnya, keyakinan bahwa anda mampu mengendalikan kehidupan anda).<sup>6</sup>

Mildred Parten mengidentifikasi empat kategori permainan yang dapat meningkatkan interaksi sosial.<sup>7</sup> Antara lain yaitu permainan soliter merupakan permainan yang bermain sendiri, permainan paralel merupakan permainan dimana anak-anak terlibat dalam kegiatan yang sama dan saling berdampingan tetapi dengan interaksi atau pengaruh satu sama lain yang sangat sedikit, permainan asosiatif merupakan permainan yang sama dengan permainan paralel, tetapi dengan tingkat interaksi yang bertambah dalam bentuk saling berbagi, bergiliran, dan minat bersama dalam melakukan suatu

---

<sup>4</sup> Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), hal.7.

<sup>5</sup> John W Santrok, "Perkembangan Masa Hidup, ter., Benedictine Wisdyasinta. (Jakarta: Erlangga, 2011), hal. 17.

<sup>6</sup> *Ibid*, hal. 30.

<sup>7</sup> Robert E Slavin, "Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktik," dalam *Education Psychology : Theory and Practice*, 8 ed. (Jawa Tengah: PT Indeks, 2006), hal. 99.

aktivitas yang sedang dilakukan orang lain dan yang terakhir yaitu permainan kooperatif merupakan permainan dimana anak-anak bergabung untuk mencapai suatu tujuan bersama.

Berdasarkan penelitian terdahulu milik Chasanah dengan judul Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Anak.<sup>8</sup> Hasil penelitian ini untuk menganalisis data uji kelompok besar dan memperoleh persentase yaitu (1) 92,7% anak mudah melakukan permainan Gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar; (2) 96,1% anak senang dalam melakukan permainan Gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar, (3) 100% anak aman melakukan permainan gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar, maka produk ini tanpa adanya revisi lagi, sehingga menjadi produk akhir yang dapat digunakan sebagai salah satu pembelajaran fisik motorik kasar yang dapat membuat anak lebih senang memainkannya.

Penelitian pendukung lainnya milik Mulya dengan judul Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Ular Naga Di PAUD Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman dengan menggunakan penelitian tindakan kelas.<sup>9</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam toleransi mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Pada siklus I kemampuan anak kurang memuaskan, tetapi pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan permainan ular naga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Melalui permainan ular naga anak lebih menunjukkan kesabarannya dalam bermain dan membolehkan teman sesamanya ikut dalam permainan. Kemampuan sosial anak terus berkembang, anak dapat lebih memaknai apa arti dari toleransi sesama teman-temannya.

---

<sup>8</sup> Chasanah, Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Anak (Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Universitas Negeri Malang).Volume 2, Nomor 2, Oktober 2015.

<sup>9</sup> Mulya Syafrina, "Meningkatkan Perkembangan Sosial Melalui Permainan Ular Tangga Di PAUD Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman,". Jurnal SPEKTRUM PLS, Universitas Negeri Padang. Vol.II, No1, Tahun 2014

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti sebelumnya, pada KB/RA Syihabuddin telah mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional melalui permainan tradisional. Sehingga berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengangkat judul penelitian “**Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional**” di KB/RA Syihabuddin

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dikemukakan rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimanakah perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu: Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan permainan tradisional yang mengembangkan aspek sosial emosional serta menjadi kajian lebih lanjut

2. Manfaat praktis

a. Bagi penulis

Sebagai pilihan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan tradisional

b. Bagi peneliti lanjut

Sebagai dasar acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan tradisional.

#### E. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian ini, peneliti melakukan kajian pada beberapa penelitian terdahulu, diantaranya adalah:

1. Jurnal, Nurul Najmi, dkk, 2016, *Kajian Ruang Terbuka Untuk Pelestarian Khazanah Permainan Tradisional Di Kota Bogor*, Program Studi Arsitektur Laskap, Fakultas Pertanian IPB.<sup>10</sup> Penurunan ruang terbuka menimbulkan beberapa dampak negatif di perkotaan daerah. Salah satunya adalah hilangnya taman bermain anak-anak. Ruang terbuka dengan berbagai elemen diperlukan untuk menstimulasi tanggapan positif pertumbuhan dan perkembangan anak, juga penting sebagai ruang untuk bermain permainan tradisional yang memiliki banyak nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini dilakukan di Kota Bogor. Ada empat tujuan dari penelitian ini. Yaitu, untuk meninjau keberadaan ruang terbuka di Bogor, untuk mengidentifikasi berbagai permainan tradisional di Bogor, untuk mengukur pengetahuan anak-anak dan persepsi terhadap permainan tradisional, dan untuk membangun rekomendasi untuk pelestarian permainan tradisional. Metode penelitian ini terdiri dari pengumpulan data, pengolahan, analisis, dan konstruksi rekomendasi. Peneliti menggunakan metode kuesioner di Guttman skala dan model perbandingan berpasangan yang digunakan dalam data primer koleksi. Pengolahan data menggunakan perangkat lunak MS. Excel dan SPSS 16.0 untuk menentukan hubungan antara ruang terbuka persepsi bermain anak-anak. Hasilnya menunjukkan bahwa keberadaan ruang terbuka saat ini tidak menarik minat anak-anak untuk bermain di luar atau tidak bermain game tradisional. Desain lansekap taman bermain untuk anak-anak yang terdiri dari lapangan dan beberapa elemen yang bisa mengambil minat anak untuk bermain di luar permainan tradisional, akan diperlukan, di samping melestarikan harta budaya dengan sosialisasi dan program pendidikan lainnya

---

<sup>10</sup> Wahyu Qamara Mugnisjah dkk, *Loc. Cit.*

2. Jurnal, Chasanah, 2015, *Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Anak*, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.<sup>11</sup> Perkembangan psikomotor anak dapat meningkatkan dengan cepat. Berdasarkan hasil pengamatan di TK Bhima Putra, peneliti mencoba untuk mengembangkan permainan tradisional "gotri" untuk mendorong anak-anak agar mampu mengembangkan psikomotor. Prosedur pengembangan permainan tradisional "gotri" dalam meningkatkan kemampuan psikomotor anak menggunakan 7 langkah yakni; (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi; (2) Perencanaan, yang terus dievaluasi oleh para ahli; (3) Mengembangkan produk pertama; (4) Melakukan try-out dengan 6 mata pelajaran; (5) Merevisi produk pertama; (6) Mencoba produk dengan 30 mata pelajaran; (7) Merevisi produk akhir. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang berisi desain produk dan produk akhir. Teknik untuk menganalisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk persentase. Menurut data yang diambil dari kelompok besar mata pelajaran, persentasenya 92,7% untuk mengoperasikan permainan tradisional "gotri". Selain itu, ada 96,1% anak yang senang bermain game, dan 100% anak berpikir bahwa game ini disimpan untuk dimainkan. Pengembangan media ini dapat diharapkan bisa dicoba untuk kelompok yang lebih luas dan dapat disosialisasikan ke sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan
3. Jurnal, Mulya Syafrina, 2014, *Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Ular Naga Di PAUD Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman*, Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.<sup>12</sup> Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengembangkan aspek sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan

---

<sup>11</sup> Chasanah, *Loc. Cit.*

<sup>12</sup> Mulya Syafrina, *Loc. Cit.*

perkembangan sosial anak-anak dalam kolaborasi, tanggung jawab dan toleransi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah anak usia dini Harapan Bangsa berjumlah 15 orang. Instrumen yang digunakan adalah format observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik pengumpulan data adalah teknik observasi dan dokumentasi. Penelitian menganalisis menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan hydra dapat meningkatkan perkembangan sosial anak di Indonesia kolaborasi, tanggung jawab dan toleransi dilihat dari nilai rata-rata pada setiap pernyataan siklus pertama dan meningkat pada siklus kedua. Ini terbukti dengan menggunakan permainan ular naga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak-anak.

**Tabel 1.1 Originalitas Penelitian**

No.	Nama Peneliti, Judul, bentuk (skripsi), dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Jurnal, Nurul Najmi dkk, (2016, <i>Kajian Ruang Terbuka Untuk Pelestarian Khazanah Permainan Tradisional Di Kota Bogor</i> , Program Studi Arsitektur Laskap, Fakultas Pertanian IPB)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis tentang permainan tradisional.</li> <li>2. Metode yang digunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membahas tentang: Kajian Ruang Terbuka Untuk Pelestarian Khazanah Permainan Tradisional Di Kota Bogor</li> </ol>	Penelitian ini membahas tentang Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional
	Jurnal, Chasanah, 2015, ( <i>Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Anak</i> , Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis tentang permainan tradisional.</li> <li>2. Metode yang digunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membahas tentang: Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Anak.</li> </ol>	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis tentang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membahas tentang:</li> </ol>	

	<p>Jurnal, Mulya Syafrina, 2014, (<i>Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Ular Naga Di Paud Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman</i>, Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang)</p>	<p>permainan tradisional dan aspek perkembangan sosial.</p>	<p>Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Ular Naga Di Paud Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman</p> <p>2. Metode yang digunakan angket dan studi kepustakaan</p>	
--	---	---	--	--

#### F. Defenisi Istilah

1. Sosial emosional merupakan suatu proses mencakup perubahan dalam hubungan individu dengan orang lain, perubahan emosi dan perubahan kepribadiannya.<sup>13</sup> Dari pengertian tersebut diperoleh Indikator perkembangan sosial emosional antara lain perkembangan pemahaman diri, perkembangan hubungan sosial, perkembangan mengatur diri, dan perkembangan perilaku sosial
2. Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan, yang mengandung nilai-nilai kebaikan dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.<sup>14</sup> Pada penelitian ini permainan tradisional yang akan diteliti yaitu permainan ular naga, balap karung, cina buta, meong-meongan, dan dolip, dalam mengembangkan aspek sosial emosional.
3. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*), dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan anak berperan penting untuk tugas perkembangan

<sup>13</sup> John W Santrok, *Op. Cit*, hal.17.

<sup>14</sup> Iswinarti, *Loc.Cit*.

selanjutnya. Aspek perkembangan meliputi: motorik, bahasa, kognitif, sosial, emosional, dan moral.<sup>15</sup> Dalam penelitian ini anak usia dini sebagai subjek penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun (RA B) dengan fokus kepada aspek sosial emosional.

#### G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum mengenai masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

**Bab Pertama**, pendahuluan yang memuat tentang kerangka pokok yang dijadikan landasan untuk penelitian ini, yang meliputi: latar belakang, fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, originalitas penelitian, definisi istilah serta sistematika pembahasan.

**Bab Kedua**, kajian pustaka yang akan membahas tentang landasan teori tinjauan perkembangan sosial emosional anak usia dini: pengertian perkembangan, pengertian perkembangan sosial, pengertian perkembangan emosi. Permainan tradisional: teori bermain, jenis permainan tradisional, kategori permainan tradisional, dan kerangka berpikir.

**Bab ketiga**, membahas tentang metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan prosedur penelitian.

**Bab Keempat**, memaparkan data dan temuan penelitian yang mengenai gambaran umum pelaksanaan penelitian, gambaran umum lokasi, subjek penelitian, penyajian data.

**Bab Kelima**, pembahasan hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah dengan memaparkan permainan tradisional yang mengembangkan perkembangan sosial emosional anak.

---

<sup>15</sup> Leli Halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandung: Refika Aditama, 2016), hal. 2.

**Bab Keenam,** bab terakhir dari penelitian ini merupakan penutup, di dalamnya peneliti menarik kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dalam sub bab kesimpulan yang kemudian dilanjutkan dengan pemberian saran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Pengertian Sosial Emosional Anak

###### a. Pengertian perkembangan

Perkembangan adalah bertambah kemampuan (*skill*) struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan/ maturitas. Perkembangan menyangkut proses diferensiasi sel tubuh, jaringan tubuh, organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan kognitif, bahasa, motorik, emosi, dan perkembangan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya.<sup>16</sup> Menurut ahli perkembangan masa hidup Paul Baltes bahwa perkembangan manusia berlangsung seumur hidup, multidimensi, multiarah, plastis, multidisiplin, dan konsektual, serta merupakan proses yang melibatkan pertumbuhan, pemeliharaan dan regulasi terhadap penurunan.<sup>17</sup>

###### b. Pengertian perkembangan sosial

Perkembangan sosial yaitu perkembangan pemahaman yang semakin mendalam mengenai orang lain dan masyarakat sebagai suatu kesatuan. Dalam perkembangan sosial keterampilan-keterampilan interpersonal akan semakin efektif dan standar-standar perilaku yang semakin terinternalisasi seiring bertambahnya usia.<sup>18</sup> Elemen sosial di sekolah juga menjadikan sekolah sebagai tempat ideal sebagai berlangsungnya perkembangan sosial (*sosial development*) yakni, saat anak-anak muda mulai memperoleh

---

<sup>16</sup> Soetjningsih (ed), *Op.Cit*, hal. 2.

<sup>17</sup> John W Santrok, *Loc.Cit*.

<sup>18</sup> Jeanne Ellis Ormrod, *Psikologi Pendidikan*, Keenam (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2008).hal. 89.

pemahaman yang semakin baik mengenai sesama manusia, menjalin hubungan yang produktif dengan orang dewasa dan teman sebaya. Dan secara berangsur-angsur, anak mampu menginternalisasikan pedoman-pedoman berperilaku sebagaimana diterapkan oleh masyarakat.

Erikson mempunyai hipotesis bahwa orang melewati delapan tahapan psikososial sepanjang hidup mereka. Pada masing-masing tahapan terdapat krisis atau masalah-masalah penting yang harus diatasi.

- 1) Kepercayaan versus ketidakpercayaan (sejak lahir hingga 18 bulan), Erikson mendefinisikan kepercayaan dasar sebagai “kepercayaan penuh terhadap orang lain dan juga rasa kelayakan diri sendiri yang mendasar untuk dipercaya”.
- 2) Otonomi versus keraguan (18 Bulan hingga 3 tahun), pada usia 2 tahun, kebanyakan bayi dapat berjalan dan telah cukup banyak belajar tentang bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pada usia 2 tahun anak tidak ingin lagi bergantung seluruhnya pada orang lain. Sebaliknya mereka berjuang untuk meraih otonomi yaitu kemampuan melakukan sendiri segala sesuatu sendiri. Erikson percaya bahwa anak-anak pada tahap ini mempunyai keinginan ganda untuk berpegang dan membiarkan pergi.
- 3) Inisiatif versus rasa bersalah (3 hingga 6 tahun), selama periode ini, kemampuan motorik dan bahasa anak yang terus menjadi dewasa memungkinkan mereka makin agresif dan kuat dalam penjajakan lingkungan sosial maupun fisik mereka.
- 4) Kerajinan versus Inferioritas (6 hingga 12 tahun), dengan masuk sekolah, dunia sosial anak tersebut dengan sendirinya mengalami perluasan yang sangat besar. Guru dan teman-teman mempunyai peran penting yang makin besar bagi anak tersebut, sedangkan pengaruh orang tua berkurang. Ketika anak

- melakukan sesuatu dan itu berhasil, akan membawa dampak positif seperti adanya sifat rajin dan bangga terhadap diri sendiri.
- 5) Identitas versus kebingungan peran (12 hingga 18 tahun), Erikson percaya bahwa selama masa remaja, fisiologi orang tersebut yang berubah pesat ditambah dengan tekanan untuk mengambil keputusan tentang pendidikan dan karier masa depan. Hal ini menciptakan kebutuhan untuk mempertanyakan dan mendefinisikan kembali identitas psikososial yang sudah dibentuk pada tahap-tahap sebelumnya.
  - 6) Keintiman versus keterasingan (dewasa awal) orang dewasa awal sekarang siap membentuk hubungan kepercayaan dan keintiman baru dengan orang lain, seorang “mitra dalam persahabatan, seks, persaingan, dan kerja sama”. Hubungan ini semestinya meningkatkan identitas kedua mitra tersebut tanpa melumpuhkan pertumbuhan keduanya.
  - 7) Daya regenerasi versus penyerapan- diri (dewasa pertengahan), daya regenerasi adalah “minat untuk membentuk dan menuntut generasi berikut”. Lazimnya, orang memperoleh daya regenerasi dengan membesarkan anak-anak merek sendiri. Namun kritis tahapan ini juga dapat berhasil diatasi melalui bentuk-bentuk produktivitas dan kreativitas lainnya setelah di sekolah. Selama tahap ini, orang mestinya terus tumbuh; apabila tidak tumbuh. Rasa “stagnasi dan kemiskinan antar-pribadi” akan terbentuk, yang mengakibatkan penyerapan-diri atau pemuasan diri.
  - 8) Integritas versus keputusan (dewasa akhir), dalam terakhir perkembangan psikososial, orang melihat kembali seluruh masa hidup mereka dan memecahkan kritis identitas terakhir mereka. Penerimaan, pencapaian, kegagalan, dan keterbatasan tertinggi membawa suatu rasa integritas, atau keutuhan. Suatu kesadaran bahwa hidup seseorang telah menjadi tanggung jawab sendiri. Akhir kematian juga harus dihadapi dan diterima. Keputusan

dapat terjadi dalam diri orang-orang yang menyesali cara mereka menjalani kehidupan mereka atau bagaimana kehidupan mereka terjadi.<sup>19</sup>

c. Pengertian perkembangan emosi

Perkembangan emosi merupakan kesadaran mengenai diri yang berkembang pada seorang anak yang berkaitan dengan kemampuan untuk merasakan emosinya yang semakin luas.<sup>20</sup> Seperti orang dewasa, anak-anak mengalami berbagai emosi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan emosi di masa anak-anak awal, membuat mereka mencoba untuk memahami reaksi-reaksi emosi orang lain dan mengendalikan emosinya sendiri. Para psikologi telah mengklasifikasikan emosi melalui berbagai cara, namun hampir semua klasifikasi membedakan emosi positif atau negatif menurut Izard. Emosi positif dapat mencakup antusiasme, kegembiraan, dan cinta. Emosi negatif dapat mencakup kecemasan, kemarahan, rasa bersalah, dan sedih.

d. Pengertian perkembangan sosial emosional anak

Perkembangan sosial emosional anak merupakan kemampuan yang muncul dari usia 0-5 tahun untuk membentuk hubungan antara orang dewasa dan teman sebaya yang dekat dan aman; anak akan mengalami pengalaman, mengatur, dan mengekspresikan emosi dengan cara yang sesuai secara sosial budaya dan menjelajahi lingkungan belajar dalam konteks keluarga, komunitas, dan budaya.<sup>21</sup> Pembelajaran sosial dan emosional melibatkan proses pengembangan kompetensi sosial dan emosional pada anak-anak.

---

<sup>19</sup> Robert E Slavin, *Op.Cit*, hal. 280.

<sup>20</sup> John W Santrok, *Op.Cit*, hal. 205.

<sup>21</sup> Tweety Yates, dkk. *Sintesis penelitian Tentang Penyaringan dan Penilaian Kompetensi sosial-emosional*. Jurnal Pusat Yayasan Sosial dan Emosional untuk Pembelajaran Dini, Universitas Vanderbilt. 2008.

Menurut *Collaborative for Academic Social and Emotional Learning (CASEL)* pembelajaran sosial emosional adalah proses dimana anak-anak dan orang dewasa memahami dan mengelola emosi, menetapkan dan mencapai tujuan positif, merasakan dan menunjukkan empati untuk orang lain, membangun dan memelihara hubungan positif, dan membuat keputusan yang bertanggung jawab.<sup>22</sup>

CASEL telah mengidentifikasi lima perangkat yang saling terkait kompetensi kognitif, afektif, dan perilaku. definisi dari lima kelompok kompetensi untuk siswa adalah:

Kesadaran diri merupakan kemampuan untuk mengenali emosi dan pikiran seseorang secara akurat dan pengaruhnya terhadap perilaku. ini termasuk secara akurat menilai kekuatan dan keterbatasan seseorang dan memiliki perasaan yang kuat kepercayaan diri dan optimisme.<sup>23</sup>

Manajemen diri merupakan kemampuan untuk mengatur emosi, pikiran, dan perilaku seseorang secara efektif dalam situasi yang berbeda. ini termasuk mengelola stres, mengendalikan impuls, memotivasi diri sendiri, dan pengaturan dan bekerja menuju pencapaian tujuan pribadi dan akademik.<sup>24</sup>

Kesadaran sosial merupakan kemampuan untuk mengambil perspektif dan berempati dengan orang lain dari berbagai latar belakang dan budaya, untuk memahami norma-norma sosial dan etika untuk perilaku, dan untuk mengenali keluarga, sekolah, dan masyarakat sumber daya dan dukungan.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup> Roger P. Weissberg, *Effective Social and Emotional Learning Programs Preschool and Elementary School Edition*, (Chicago: Kolaboratif untuk Akademik, Sosial, dan Pembelajaran Emosional, 2013), hal 11.

<sup>23</sup> *Ibid*

<sup>24</sup> *Ibid.*

<sup>25</sup> *Ibid.*

Keterampilan hubungan merupakan kemampuan untuk membangun dan mempertahankan hubungan yang sehat dan bermanfaat dengan beragam individu dan kelompok. ini termasuk berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan secara aktif, bekerja sama, menolak yang tidak pantas tekanan sosial, negosiasi konflik secara konstruktif, dan mencari dan menawarkan bantuan ketika dibutuhkan.<sup>26</sup>

Pengambilan keputusan yang bertanggung jawab merupakan kemampuan untuk membuat pilihan yang konstruktif dan hormat tentang perilaku pribadi dan interaksi sosial berdasarkan pertimbangan standar etika, masalah keselamatan, norma sosial, realistis evaluasi konsekuensi dari berbagai tindakan, dan kesejahteraan diri dan orang lain.<sup>27</sup>

Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini adalah perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak usia dini saat berhubungan dengan orang lain. Menurut Rini Hildayani, dkk mengungkapkan bahwa ada empat aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia dini yang harus dikembangkan, yaitu:

1) Perkembangan pemahaman diri

Ada dua aspek penting tentang diri yang dipelajari pada masa bayi, yaitu kesadaran diri (*self awareness*) dan pengenalan diri (*self recognition*). Pada masa kanak-kanak awal (4-6 tahun) gambaran tentang diri yang dibuat oleh anak-anak menjadi semakin konkret. Mereka memandang dirinya dalam cara yang positif dan juga menilai dirinya secara berlebihan karena mereka lebih mendasari penilaian dirinya pada kemajuan yang mereka buat dalam berbagai kegiatan yang dilakukan dari pada

---

<sup>26</sup> *Ibid.*

<sup>27</sup> *Ibid.*

membandingkan kemampuan mereka dengan teman-teman sebayanya.

2) Perkembangan hubungan sosial

Area utama dari perkembangan hubungan sosial adalah pertemanan. Dalam pertemanan, anak ingin bermain sebanyak mungkin dengan teman-temannya. Anak juga mulai memahami bahwa fungsi pertemanan adalah untuk berbagai, memberi dukungan dan bergantian. Pada usia 4-6 tahun anak mulai menyadari bahwa kepercayaan seseorang sangat mempengaruhi perilakunya sesuai dimensi psikologikal yang sangat konkret, terutama mengenai gambaran fisik, kepemilikan dan berbagai kegiatan yang dilakukan, khususnya kegiatan bermain.

3) Perkembangan kemampuan mengatur diri

Kemampuan individu untuk mengatur diri sendiri, berkembang seiring dengan perkembangan sosial individu. Perkembangan sosial individu tidak terlepas dari kognisi sosial (*sosial cognition*) atau bagaimana individu memahami pikiran, perasaan, motif, dan perilaku orang lain

4) Perkembangan perilaku sosial

Perilaku sosial merupakan kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal berperilaku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran yang dapat diterima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima orang lain pula. Perilaku sosial pada anak usia dini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik seperti, kerja sama, tolong menolong, berbagi, simpati, dan empati.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> M Hosnan, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Bogor: Ghalala Indonesia, 2016), hal. 124-131.

## 2. Permainan Tradisional

### a. Pengertian permainan

Menurut Freud dan Erikson bermain membantu anak dalam mengatasi kecemasan dan konflik-konfliknya. Melalui aktivitas bermain ketegangan dapat diatasi oleh anak dan mereka dapat mengatasi konflik lainnya. Bermain memungkinkan anak untuk mengeluarkan kelebihan energi dan melepaskan ketegangan yang tertahan.<sup>29</sup>

Menurut piaget bermain dapat meningkatkan perkembangan kognitif. Diatas Piaget mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak membatasi cara mereka bermain. bermain membuat anak- anak mempraktikkan kompetensinya serta memperoleh keterampilan melalui cara yang menyenangkan.<sup>30</sup>

Vygotsky juga mempertimbangkan bermain sebagai cara yang sempurna untuk perkembangan kognitif. Ia secara khusus tertarik di dalam aspek-aspek simbolik dan aspek pura-pura dari kegiatan bermain, seperti seorang anak memperlakukan sebuah tongkat sebagai seekor kuda kemudian mengendarai tongkat itu.<sup>31</sup>

Daniel Berlyne juga mendeskripsikan bermain sebagai aktivitas menggairahkan dan menyenangkan karena bermain memuaskan dorongan eksplorasi kita. Dorongan ini mencakup rasa ingin tahu dan hasrat untuk memperoleh informasi mengenai sesuatu yang baru atau tidak biasa. Bermain adalah suatu sarana di mana anak-anak dapat mengeksplorasi secara aman dan mencari informasi-informasi baru.<sup>32</sup>

---

<sup>29</sup> John W Santrok, Op.Cit, hal. 306.

<sup>30</sup> *Ibid.*

<sup>31</sup> *Ibid*

<sup>32</sup> *Ibid.*

Dari pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak-anak dan dapat memberikan kepuasan kepada anak.

Permainan tradisional menurut Bishop dan Curtis merupakan permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, dan permainan tersebut mengandung nilai baik.<sup>33</sup> Ada konsekuensi dari permainan tradisional yang merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti engklek (*hopscotch*) permainan kelereng, lompat tali, permainan karet, dan sebagainya.

Pendapat lain menurut Blachard dalam pandangan antropologi *Traditional Sports and Games* (TSG) adalah bentuk permainan tradisional, dimana sekelompok etnis menyebutkan permainan ini terkait dengan kegiatan olahraga.<sup>34</sup> Dalam permainan ini banyak jenis permainan, dimana sebagian besar kegiatan lebih dominan menggunakan kegiatan fisik.

Pada tahun 2009 Guy Jaouen dan Wojciech Lipoński melakukan kegiatan kolektif di Taheran yang bertujuan untuk memperluas pemahaman global tentang definisi *Traditional Sports and Games* (TSG) yang diakui oleh UNESCO bahwa Permainan tradisional adalah kegiatan motorik yang dapat membentuk karakter anak. Permainan ini juga termasuk bagian keanekaragaman warisan budaya. Dimana permainan ini biasanya dilakukan secara individu atau kelompok. Dalam sebuah kelompok, permainan tradisional tidak menggunakan karakter tertentu dalam kegiatan mereka. Jika permainan tradisional diubah dalam bentuk olahraga maka kegiatan tersebut cenderung sama. Permainan tradisional adalah sebuah permainan yang meningkatkan kesehatan.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Iswinarti, *Op.Cit*, hal 6.

<sup>34</sup> Bronikowska Malgorzata dan Groll Michael, *Definisi, Klasifikasi, Pelestarian, dan Penyebaran Olahraga & Permainan Tradisional di Eropa*. Jurnal TAFISA RECALL, Games Of The Past Sport For Today. No. 5 th. X Oktober 2016

<sup>35</sup> Ibid

Dari pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, biasanya dimainkan secara individu atau kelompok dan lebih dominan menggunakan kegiatan fisik.

b. Jenis permainan tradisional

Bishop dan Curtis mengklasifikasikan tradisi-tradisi bermain menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang sarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik.<sup>36</sup> Permainan yang termasuk dalam kelompok pertama adalah permainan-permainan yang berisi dialog, nyanyian, lelucon atau gurauan, termasuk juga tarian yang dibawakan sambil bernyanyi. Permainan yang termasuk dalam kelompok kedua adalah permainan yang mengandung unsur berpura-pura yang ditunjukkan dengan peran yang dibawakan maupun dialog-dialog yang diucapkan. Permainan yang termasuk dalam kelompok ketiga adalah jenis permainan yang menggunakan alat maupun tidak

---

<sup>36</sup> Iswinarti, *Op. Cit*, hal. 8-9.

**Tabel 2.1 Permainan Tradisional**

No	Nama Permainan	Kategori usia	Alat yang digunakan	Cara bermain	Manfaat bermain
1.	Ular naga DKI Jakarta	5-12 tahun	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pertama jumlah pemain sekitar 5-10 dan dibagi dua orang ada yang pemain menjadi penjaga gerbang, sementara lainnya membuat barisan seperti ular dengan memegang pundak pemain di depannya</li> <li>• Kedua, dari pemain dipilih satu orang menjadi si induk dan berdiri di barisan paling depan</li> <li>• Ketiga, barisan ular akan melalui gerbang diiringi lagu</li> <li>• Keempat, setelah lagu selesai dinyanyikan, kedua gerbang akan turun dan menangkap siapa pun yang ada dibawah gerbang,</li> <li>• Kelima, induk dan penjaga gerbang akan saling berdialog dan berbantahan karena penjaga gerbang menangkap anak si induk,</li> <li>• Keenam, melakukan dialog perbantahan antara induk dengan kedua penjaga gerbang, setiap kali seorang anak ditangkap dan sampai dimana akhirnya si induk menyerah dalam dialog perbantahan di atas, lalu untuk mengetahui seberapa kokoh penjara yang dihadapinya, si induk biasanya menanyakan sambil menepuk atau menunjuk salah satu lengan si penjaga gerbang.</li> <li>• Ketujuh, anak yang ditangkap akan menentukan pilihan ingin berdiri dibelakang penjaga gerbang yang mana diberi gelar bulan atau bintang, kedelapan permainan dilanjutkan hingga induk kehabisan anaknya.<sup>37</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melatih sportivitas sangat diperhatikan dalam permainan ini karena anak yang bermain tidak tau pasti pada giliran siapa lagu akan habis dan siap ditangkap kapan saja.</li> <li>• Melatih keberanian mengemukakan pendapat melalui dialog yang ada dalam permainan ular naga, secara tidak langsung akan belajar berpendapat</li> </ul>

<sup>37</sup> Tim Playpus Indonesia, *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Jakarta: Erlangga, 2016), hal. 68-69.

2.	Balap karung DKI Jakarta	6-12 tahun	Karung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyediakan arena permainan sepanjang 20 meter dengan lebar 3-4 meter yang dibagi menjadi 4 sampai 5 jalur</li> <li>• Peserta mulai permainan dari garis start dengan memasukan kedua kaki dalam karung pada posisi berdiri</li> <li>• Peserta akan balapan dan berusaha menjadi yang pertama mencapai garis finis. Caranya beragam bisa dengan melompat atau jalan cepat. Jika ada peserta yang jatuh sebelum sampai garis finis, ia boleh berdiri dan melanjutkan balapan</li> <li>• Pemain yang sampai pada garis finis terlebih dahulu ialah pemenangnya.<sup>38</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melatih motorik kasar</li> <li>• Meningkatkan kelincahan dan ketangkasan</li> <li>• Melatih kemampuan membangun strategi</li> <li>• Meningkatkan semangat berkompetensi</li> <li>• Mengajarkan sportivitas</li> </ul>
3.	Cina Buta Sumatera/Riau	6-12 tahun	Memakai kain penutup mata	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak melakukan sut untuk menentukan siapa yang menjadi cina buta. Anak yang kalah akan ditunjuk sebagai cina buta</li> <li>• Anak-anak yang lainnya membuat lingkaran dan cina buta ditutup matanya dengan sapu tangan, lalu digiring ke tengah-tengah lingkaran</li> <li>• Anak-anak yang lain kecuali cina buta dapat menyanyikan lagu yang sesuai sambil bertepuk tangan</li> <li>• Selesai bernyanyi anak-anak berjongkok ditempat masing-masing menghadap ke dalam lingkaran. Lalu, cin buta akan berjalan menuju salah satu anak yang berjongkok dan menebak nama anak itu sambil meraba-raba wajahnya. bila tebakannya benar, anak yang ditebak tadi menjadi cina buta berikutnya. Namun, jika tebakannya cina buta meleset, ia akan menjadi cina buta dan permainan diteruskan</li> <li>• Permainan berakhir apabila anak-anak sepakat untuk mengakhiri permainan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melatih kemampuan bersosialisasi tanpa memandang latar belakang keluarga</li> <li>• Pemain yang menjadi cina buta harus bisa mengenali pemain lain dengan mata tertutup, yakni dengan cara meraba wajah teman. Dengan demikian, anak dilatih untuk mengenali teman-temannya sampai ke ciri-ciri fisiknya yang khas.</li> </ul>

<sup>38</sup> Ibid, Hal. 52-53.

				<ul style="list-style-type: none"> <li>Selama permainan berlangsung, anak-anak diizinkan untuk berhenti bermain jika ada keperluan atau ingin ke kamar dengan mengatakan “encap”.<sup>39</sup></li> </ul>	
4.	Meong-meongan Bali	6-13 tahun	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bikul berada di dalam lingkaran, sementara meng di luar lingkaran. Pemain yang membentuk benteng lingkaran harus melindungi bikul dari kejaran meng. Meng berusaha menangkap bikul dengan memanfaatkan celah di antara benteng tubuh para pemain</li> <li>Pemain yang membentuk lingkaran berputar sambil bernyanyi. Putaran dan nyanyian dilakukan dengan semakin cepat. Meng baru diperbolehkan menangkap bikul jika nyanyian sampai di baris terakhir</li> <li>Baris terakhir diulang hingga meng dapat menangkap bikul</li> <li>Jika bikul tertangkap, permainan selesai dan bisa diulang lagi dari awal, dengan pemain yang berbeda.<sup>40</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih konsentrasi</li> <li>Melatih kerja sama dan kekompakan</li> <li>Bermanfaat seperti olahraga karena membutuhkan gerakan-gerakan fisik</li> </ul>
5.	Dolip Maluku	5 tahun ke atas	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pertama-tama, semua pemain berkumpul dan melakukan pengundian dengan cara menyanyikan lagu paman dolip sambil bernyanyi, pemain melangkah mundur dan merentangkan kaki mereka masing-masing</li> <li>Salah satu pemain, biasa ditunjuk atau sukarela, mengukur jarak rentang kaki mereka untuk menentukan siapa yang menjadi pemburu. Pemain yang rentangan kaki kurang dari lima jengkal akan menjadi pemburu</li> <li>Setelah pemburu ditetapkan, semua pemain berlari menghindari agar tidak tertangkap oleh pemburu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih anak bekerja keras untuk mencapai tujuan. Anak yang menjadi pemburu akan berusaha keras menangkap pemain lainnya agar tidak terus menjadi pemburu</li> <li>Mengajarkan tolong menolong. Dolip memupuk rasa tolong menolong terhadap seksama. Ini terlihat ketika mereka saling menolong jika salah satu temannya menjadi patung. Dengan menyentuh teman yang menjadi patung sambil mengucapkan “sari buah” yang berarti telah menolongnya</li> </ul>

<sup>39</sup> *Ibid*, hal. 28-29

<sup>40</sup> *bid*, hal. 118-119

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain mengucapkan “dolip” untuk menyelamatkan diri dari kejaran pemburu yang sudah dekat. Pemain lainnya akan menolong dengan menyentuh sambil mengucapkan “sari buah”</li> <li>• Jika salah satu pemain tertangkap sebelum mengucapkan “dolip”, dia menggantikan posisi menjadi pemburu yang harus mengejar para pemain lainnya. Pemburu sebelumnya dapat bergabung dengan pemain yang lainnya</li> <li>• Jika semua pemain dalam keadaan “dolip”, pemburu dapat diganti dan ditentukan dengan cara menghitung pemain sampai pada angka sepuluh. Pemain yang mendapatkan hitungan ke-sepuluh menjadi pemburu pengganti</li> <li>• Permainan ini bisa dihentikan jika para pemainnya mulai kelelahan. <sup>41</sup></li> </ul>	<p>sehingga temannya itu menjadi normal dan bisa berlari lagi menghindari kejaran pemburu.</p>
--	--	--	--	--

<sup>41</sup> *Ibid*, hal. 198-199

Dari tabel diatas dapat dianalisis bahwa banyaknya permainan tradisional yang dimainkan oleh anak usia dini dapat memberikan manfaat serta meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak.

- 1) Ular naga ialah salah satu permainan populer anak-anak Jakarta. Permainan ini biasanya dimainkan di sore hari atau lebih menarik lagi di malam hari, di bawah sinar rembulan. Ular naga dimainkan di lapangan terbuka dengan jumlah pemain sekitar 5-10 orang dengan usia 5-12 anak.<sup>42</sup>
- 2) Balap karung merupakan permainan yang kerap kali dimainkan pada perayaan HUT Republik Indonesia. Pada zaman dahulu, balap karung biasanya dimainkan oleh anak laki-laki sekitar 6-12 tahun. Namun kini, balap karung tidak hanya dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi juga perempuan dan orang-orang dewasa.<sup>43</sup>
- 3) Cina buta merupakan permainan tradisional anak dari Sumatera Utara. Namun, ada pula sumber yang menyatakan bahwa permainan ini juga dimainkan di Indragiri Hilir, Riau. Cina buta dapat dimainkan oleh 10-30 anak sekaligus. Jumlah pemain dalam cina buta ini sebenarnya tidak dibatasi. Semakin banyak anak ikut serta, permainan akan semakin seru dan semarak. Cina buta dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan berusia 6 sampai 12 tahun.<sup>44</sup>
- 4) Meong-meongan yang berarti kucing-kucingan. Permainan ini kerap dimainkan oleh anak-anak kecil dari usia 6-13 tahun. Meong-meongan biasanya dimainkan lebih dari 8 anak, dan akan pilih 1 anak yang nantinya menjadi meng (kucing), dan 1 anak menjadi bikul (tikus). Mulanya, peserta pemain menunjukkan seorang

---

<sup>42</sup> Ibid, hal. 68

<sup>43</sup> Ibid, hal, 52

<sup>44</sup> Ibid, hal. 28

pemimpin. Para pemain kemudian membentuk barisan sambil bernyanyi mengelilingi si pemimpin. Lalu, pemimpin akan mengundi siapa yang akan menjadi meng dan bikul. Pemain lainnya menjadi benteng lingkaran dan saling bergandengan tangan.<sup>45</sup>

- 5) Dolip adalah jenis permainan kejar-kejaran yang biasanya dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan berusia 5 tahun ke atas. Jumlah pemain minimal empat orang semakin banyak semakin seru. Salah satu pemain menjadi pemburu. Pemain lain yang tertangkap pemburu akan menjadi giliran pemburu berikutnya. Ada dua istilah yang digunakan dalam permainan ini, yaitu “*dolip*” yang berarti diam dan “*sari buah*” yang berarti bergerak. Istilah “*dolip*” sambil meletakkan jari telunjuk pada bibir, dia menjadi patung dan tidak bisa ditangkap oleh pemburu. Pemain yang menjadi patung bisa ditolong oleh pemain lainnya dengan cara menyentuhnya sambil mengucapkan “*sari buah*”.<sup>46</sup>

c. Kategori permainan tradisional

Klasifikasi permainan tradisional dikemukakan oleh Lavega yang membagi permainan tradisional menjadi 4 kategori, dalam kategori tersebut masih bisa dibedakan menjadi beberapa jenis permainan lagi. Klasifikasi sebagai berikut:

- 1) Permainan psikomotor, yaitu permainan yang memerlukan gerakan untuk memainkannya namun tidak menunjukkan adanya komunikasi dalam gerakan tersebut, antara: yoyo, lompat-lompatan, engklek, dan layang-layang
- 2) Permainan kerja sama, yaitu permainan yang membutuhkan kerja sama antara pemain satu dengan pemain lainnya. Misalnya,

---

<sup>45</sup> Ibid, hal. 118

<sup>46</sup> Ibid, hal. 148

permainan lingkaran, lompat tali, menari bersama, ataupun permainan yang membutuhkan nyanyian saling bersahutan

3) Permainan yang mempunyai lawan:

- a) Satu lawan semua, salah seorang pemain harus menangkap pemain yang lain
- b) Satu lawan satu, yaitu terjadi perlawanan satu lawan satu. Ini bisa dibedakan menjadi dua yaitu perlawanan simetris misalnya bergulat, bertempur dengan tongkat, salang menendang bola, saling melempar, dan menangkap (*shuttlecock*) dengan raket kecil dan perlawanan yang tidak simetris misalnya panco.
- c) Semua lawan semua, yaitu perawanan antar semua pemain. Misalnya berebut bola dan balap karung,

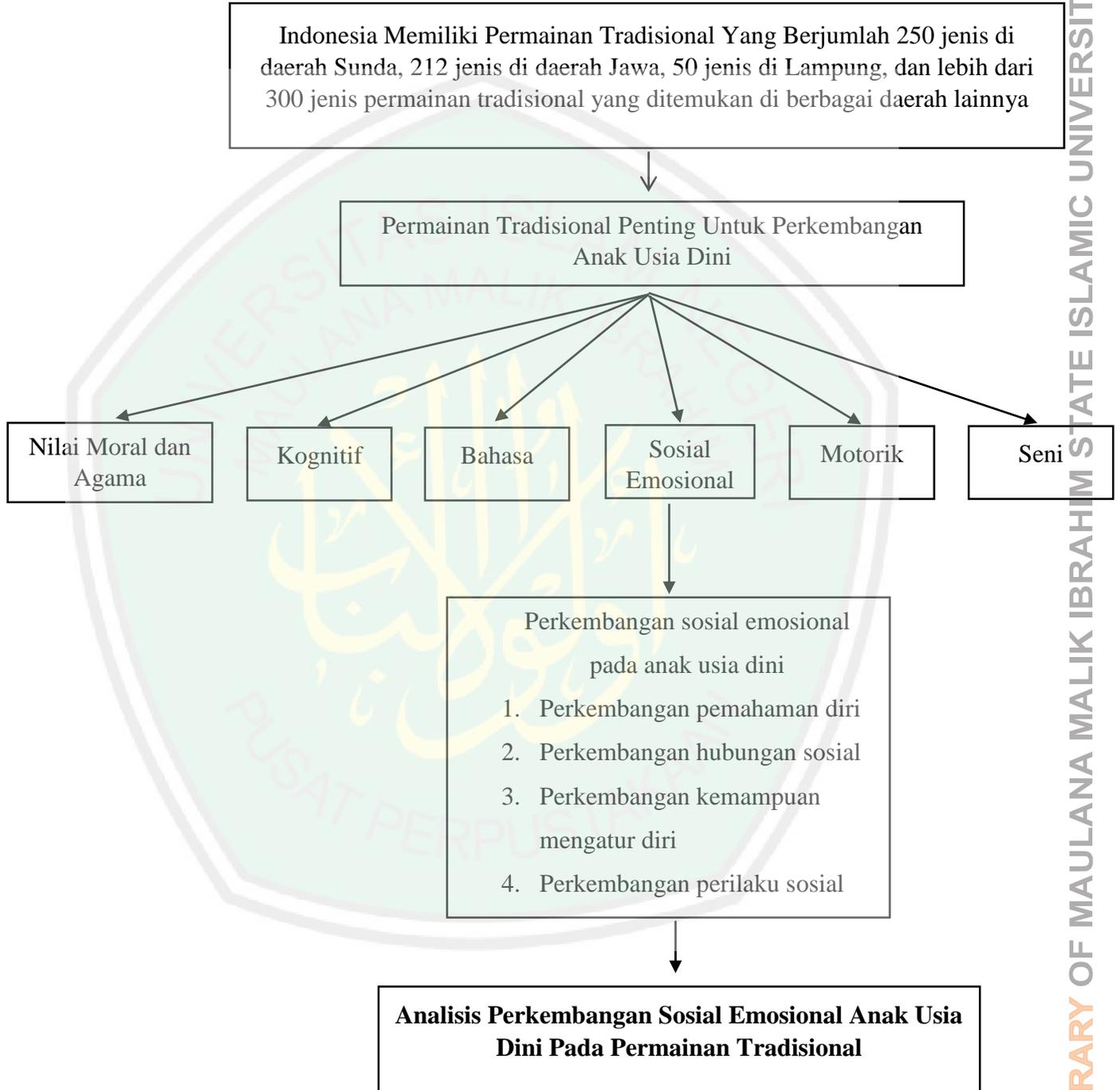
4) Permainan kerja sama-perlawanan

- a) Tim lawan tim yaitu perlawanan antara dua tim Ada 2 kemungkinan yaitu perlawanan yang simetris misalnya bentangan, kasti, dan gobak sodor dan perlawanan tidak simetris misalnya menggiring bendera atau menggelindingkan roda antar tim dan saling mengejar satu tim dengan tim yang lain
- b) Satu lawan semua-semua lawan satu, yaitu pada permainan lingkaran berantai misalnya satu permainan yang berdiri di tengah mencoba untuk menangkap teman-teman yang mengelilinginya ketika mereka bergerak.
- c) Semua lawan semua, permainan ini terdiri dari beberapa tim yang masing-masing tim ada yang berpartner dan ada yang berlawanan
- d) Permainan yang ambivalen, semua pemain bisa menjadi teman atau menjadi lawan dengan kriteria yang tidak jelas.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Iswinarti, *Op.Cit*, hal. 9-10.

B. Kerangka Berpikir



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dan Jenis penelitian studi kasus. Penelitian studi kasus merupakan Penelitian lapangan (*field study*) yang dilakukan untuk mempelajari secara intensif tentang interaksi lingkungan, posisi, serta keadaan lapangan suatu unit penelitian misalnya: unit sosial atau unit pendidikan.<sup>48</sup> Subjek penelitian dapat berupa individu, masyarakat, ataupun institusi. Digunakan penelitian kualitatif karena menggambarkan temuan lapangan yang naturalistik atau apa adanya sesuai kondisi lapangan. Jenis penelitian studi kasus karena penelitian dilakukan secara intensif, terinci, dan mendalam terhadap suatu organisasi lembaga, aktivitas, peristiwa, program atau sekelompok individu, lingkungan kehidupannya, dan bagaimana faktor-faktor ini berkaitan satu sama lain.<sup>49</sup> Peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus karena peneliti ingin melihat langsung kejadian yang benar-benar terjadi dilapangan tentang perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional di KB/RA Syihabuddin Malang. Data yang terkumpul berupa hasil berupa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guru kelas dan anak-anak RA Syihabuddin Malang.

##### B. Kehadiran Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri dengan menggunakan pengamatan partisipan.

---

<sup>48</sup> Suyino, *Metode Penelitian Kualitatif Konsep, Prinsip, dan Operasionalnya* (Tulungagung: Akademika Pustaka, 2018), hal. 90.

<sup>49</sup> Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal.

Pengamatan partisipan dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Peneliti melakukan pengamatan partisipan karena peneliti ingin melakukan observasi lebih dalam terkait penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

#### C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini terletak di KB/RA Syihabuddin, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang Jl. Tirtomulyo 66 c Klandungan Landungsari. Penelitian memilih sekolah ini karena di KB/RA Syihabuddin menerapkan permainan tradisional yang dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitian.

#### D. Data dan Sumber Data

Pengumpulan data menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Sumber data primer dari hasil penelitian di lapangan mulai dari data sekolah, dan hasil kegiatan di lapangan. Sumber data sekunder dari hasil peneliti mengambilnya dari buku dan jurnal terdahulu.

**Tabel 3.1 Data dan Sumber Data**

Data	Sumber data	Teknik	Instrumen
Perkembangan diri melalui permainan tradisional 1. Permainan ular naga 2. Permainan balap karung 3. Permainan cina buta 4. Permainan meong-meongan 5. Permainan dolip	Guru Anak RA	Wawancara Observasi Dokumentasi	Pedoman wawancara Pedoman observasi Pedoman dokumentasi
Perkembangan hubungan sosial diri melalui permainan tradisional 1. Permainan ular naga	Guru	Wawancara	Pedoman wawancara

2. Permainan balap karung 3. Permainan cina buta 4. Permainan meong-meongan 5. Permainan dolip	Anak RA	Observasi Dokumentasi	Pedoman observasi Pedoman dokumentasi
Perkembangan kemampuan mengatur diri diri melalui permainan tradisional 1. Permainan ular naga 2. Permainan balap karung 3. Permainan cina buta 4. Permainan meong-meongan 5. Permainan dolip	Guru Anak RA	Wawancara Observasi Dokumentasi	Pedoman wawancara Pedoman observasi Pedoman dokumentasi
Perkembangan perilaku sosial melalui permainan tradisional 1. Permainan ular naga 2. Permainan balap karung 3. Permainan cina buta 4. Permainan meong-meongan 5. Permainan dolip	Guru Anak RA	Wawancara Observasi Dokumentasi	Pedoman wawancara Pedoman observasi Pedoman dokumentasi

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data observasi yang digunakan merupakan observasi partisipan karena dalam observasi partisipan peneliti terlibat langsung dalam aktivitas sehari-hari yang sedang diamati atau dijadikan sebagai sumber data. Dengan observasi partisipan, data yang didapatkan akan

lebih tajam, lengkap, dan sampai menemukan kedalaman makna dari semua gejala atau perilaku yang terlihat.<sup>50</sup>

**Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Observasi**

Aspek	Dimensi/ kompetensi	Permainan tradisional	Perkembangan aspek sosial emosional anak pada permainan tradisional
Sosial emosional	Perkembangan pemahaman diri	a. Permainan ular naga b. Permainan balap karung c. Permainan cina buta d. Permainan meong-meongan e. Permainan dolip	Perkembangan pemahaman diri pada permainan tradisional a. Permainan ular naga b. Permainan balap karung c. Permainan cina buta d. Permainan meong-meongan e. Permainan dolip
	Perkembangan hubungan sosial		Perkembangan hubungan sosial pada permainan tradisional a. Permainan ular naga b. Permainan balap karung c. Permainan cina buta d. Permainan meong-meongan e. Permainan dolip
	Perkembangan kemampuan mengatur diri		Perkembangan kemampuan mengatur diri pada permainan tradisional a. Permainan ular naga b. Permainan balap karung c. Permainan cina buta

<sup>50</sup> *Ibid*, hal. 175.

		d. Permainan meong-meongan e. Permainan dolip
	Perkembangan perilaku	Perkembangan perilaku pada permainan tradisional a. Permainan ular naga b. Permainan balap karung c. Permainan cina buta d. Permainan meong-meongan e. Permainan dolip

Data wawancara yang digunakan merupakan wawancara semi struktur karena memuat pernyataan atau pertanyaan kunci yang membantu peneliti untuk mengidentifikasi banyak wilayah yang hendak digali, tetapi juga mengizinkan pewawancara atau yang diwawancarai untuk berpendapat atau merespon secara lebih rinci.<sup>51</sup> Peneliti mengambil dua sumber yang diwawancarai yaitu kepala sekolah dan guru, instrumen penelitiannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Pedoman Wawancara**

Sumber wawancara	Pertanyaan wawancara
Kepalas sekolah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kronologi memilih permainan tradisional</li> <li>2. Kaitannya pengembangan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah</li> <li>3. Jadwal kegiatan permainan tradisional</li> <li>4. Sarana dan prasarana yang dimiliki</li> <li>5. Manfaat permainan tradisional</li> <li>6. Kendala memainkan permainan tradisional</li> <li>7. Evaluasi permainan tradisional</li> <li>8. Manfaat permainan tradisional pada aspek sosial emosional</li> </ol>

<sup>51</sup> *Ibid*, Hal. 170.

Guru	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kronologi memilih permainan tradisional</li> <li>2. Jadwal kegiatan permainan tradisional</li> <li>3. Permainan tradisional yang pernah dimainkan</li> <li>4. Sarana dan prasarana yang dimiliki</li> <li>5. Cara implementasi permainan tradisional</li> <li>6. Evaluasi permainan tradisional</li> <li>7. Manfaat permainan tradisional</li> <li>8. Kendala bermain permainan tradisional</li> <li>9. Perkembangan sosial emosional dari kelima permainan yaitu, permainan meong-meongan, ular naga, cina buta, dolip, dan balap karung</li> <li>10. Lima permainan tradisional diatas yang paling disukai</li> <li>11. Lima permainan tradisional diatas yang kurang disukai</li> <li>12. Kendala dari lima permainan tradisional</li> </ol>
------	---

Data dokumentasi digunakan karena dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, dokumen berbentuk gambar misalnya foto dan gambar, dan dokumen yang berbentuk karya seperti film.<sup>52</sup>

**Tabel 3.4 Pedoman Dokumentasi**

Foto	Video
Permainan ular naga	Permainan ular naga
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan awal sebelum bermain</li> <li>2. Kegiatan ketika bermain</li> <li>3. Kegiatan akhir permainan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan awal sebelum bermain</li> <li>2. Kegiatan ketika bermain</li> <li>3. Kegiatan akhir permainan</li> </ol>
Permainan balap karung	Permainan balap karung

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2015), hal. 240.

1. Kegiatan awal sebelum bermain 2. Kegiatan ketika bermain 3. Kegiatan akhir permainan	1. Persiapan Kegiatan awal sebelum bermain 2. Kegiatan ketika bermain 3. Kegiatan akhir permainan
Permainan cina buta	Permainan cina buta
1. Kegiatan awal sebelum bermain 2. Kegiatan ketika bermain 3. Kegiatan akhir permainan	1. Kegiatan awal sebelum bermain 2. Kegiatan ketika bermain 3. Kegiatan akhir permainan
Permainan meong-meongan	Permainan meong-meongan
1. Kegiatan awal sebelum bermain 2. Kegiatan ketika bermain 3. Kegiatan akhir permainan	1. Kegiatan awal sebelum bermain 2. Kegiatan ketika bermain 3. Kegiatan akhir permainan
Permainan dolip	Permainan dolip
1. Kegiatan awal sebelum bermain 2. Kegiatan ketika bermain 3. Kegiatan akhir permainan	1. Kegiatan awal sebelum bermain 2. Kegiatan ketika bermain 3. Kegiatan akhir permainan

#### F. Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman dalam penelitian kualitatif, proses analisis data itu dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.<sup>53</sup>

##### 1. Pengumpulan data

Data yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan dicatat dalam catatan lapangan yang membuat dua bagian yaitu reflektif dan deskriptif. Catatan reflektif ialah catatan yang terdiri dari komentar, pendapat, kesan, dan tafsiran peneliti mengenai temuan yang dijumpai dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap selanjutnya. Catatan deskriptif ialah catatan alami mengenai apa yang didengar, dilihat

<sup>53</sup> Asep Kurniawan, *OP.Cit*, hal. 241-242.

dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya penafsiran dan pendapat dari penelitian terhadap fenomena yang dialami.

## 2. Reduksi data

Jika pengumpulan data itu telah dilaksanakan kemudian data direduksi untuk memilih data yang bersifat relevan, mengarahkan data pada pemecahan masalah, penemuan, pemaknaan atau untuk menjawab pertanyaan penelitian. Terkait dengan pengembangan sosial emosional anak usia dini dalam permainan tradisional, penelitian mengumpulkan data-data yang terkait dengan indikator perkembangan sosial emosional pada anak usia dini yaitu,

- a. Perkembangan pemahaman diri
- b. Perkembangan hubungan sosial
- c. Perkembangan kemampuan diri dan
- d. Perkembangan perilaku sosial

Permainan tradisional yang dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak yaitu

- a. Permainan ular naga
- b. Permainan balap karung
- c. Permainan meong-meongan
- d. Permainan cina buta
- e. Permainan dolip

## 3. Penyajian data

Penyajian data bisa berbentuk gambar, kata-kata, atau tabel. Tujuan sajian data ialah guna menggabungkan informasi sehingga bisa mendeskripsikan fakta yang ada. Penyajian data yang digunakan peneliti yaitu

- a. Berbentuk gambar/foto permainan tradisional
- b. Berbentuk paparan data berbasis deskriptif sosial emosional dalam permainan tradisional

c. Tabel indikator permainan tradisional

4. Penarikan kesimpulan

Penyusunan kesimpulan dilaksanakan selama proses penelitian berjalan seperti halnya proses reduksi data, setelah data terkumpul sangat mencukupi kemudian dibuat kesimpulan sementara, dan sesudah data betul-betul lengkap disusun kesimpulan akhir. Hasil dari penelitian ini adalah permainan tradisional dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

G. Prosedur Penelitian

Adapun tahapan yang dilakukan peneliti demi tercapainya tujuan utama dari penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 3.5 Prosedur Penelitian**

No	Waktu kegiatan	Nama kegiatan
1.	Desember 2018	Pengajuan judul dan proposal penelitian kepada dosen pembimbing yang telah ditentukan oleh jurusan
2.	Januari 2018- Maret 2019	Bimbingan penulisan proposal penelitian dengan dosen pembimbing
3.	April 2019	Pelaksanaan ujian proposal penelitian
4.	Mei-juli 2019	Pelaksanaan penelitian di lokasi yang telah ditentukan oleh penelitian
5	Agustus 2019	Penulisan laporan penelitian dan bimbingan penulisan laporan dengan dosen pembimbing
6	September 2019	Pelaksanaan ujian laporan penulisan

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Latar Belakang Objek Penelitian

##### 1. Sejarah berdirinya Kelompok Bermain /Raudhatul Athfal Syihabuddin

KB/RA Syihabuddin terletak di Landungsari Dau dengan alamat jalan Tirta Mulyo No.66 C, RT 03 RW 09 Dusun Klandungan, Desa Landungsari, Kecamatan Dau. Lokasi RA Syihabuddin mudah dijangkau, karena letaknya yang berada di pinggir jalan dekat dengan perbatasan kota Malang dan pusat pemerintahan Kantor Desa Landungsari sekitar 2 km dari Kantor Kepala Desa Landungsari.

Pada bulan Agustus 2017, KB/RA Syihabuddin telah mendapatkan izin operasional (IJOP) dari Kementerian Agama Provinsi Jawa Timur dengan piagam pendirian/operasional Roudhotul Athfal Nomor: RA/07.0286/2017 dengan Nomor Statistik Madrasah (NSM) 101235070286. Dan pada bulan Agustus 2018 mendapatkan NPSN. 69977582.

Kurikulum Tingkat Satuan PAUD KB/RA Syihabuddin Landungsari Dau disusun oleh Tim Pengembangan Lembaga yang terdiri dari Kepala Sekolah, Yayasan, Tim Guru dan Ahli dari PGRA UIN Malang dengan bimbingan Pengawasan Pendidikan Agama Islam. Kurikulum RA Syihabuddin disusun sebagai acuan penyelenggaraan dan pengelolaan keseluruhan program dan pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum RA Syihabuddin juga dijadikan sebagai patokan untuk melaksanakan pengukuran keberhasilan pencapaian, tujuan, program, dan keseluruhan kegiatan pembelajaran sekaligus sebagai tolak ukur untuk peningkatan dan perbaikan mutu satuan pendidikan secara bertahap dan berkesinambungan.

Karakteristik kurikulum KB/RA Syihabuddin yang pertama berbasis Al-Quran dan sunnah seperti Mengusung nilai-nilai islami sebagai dasar untuk pengembangan karakter islami peserta didik, yang kedua berbasis penanaman 9 pilar karakter positif tersebut dengan cara metode bercerita, diskusi gambar/video, dan berperan melakukan karakter baik yang telah diajarkan dan pelajari, yang ketiga berbasis Persiapan Pra-Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah dengan Metode Membaca ACM (Aku Cinta Membaca) dan Metode Mengaji Al-Barqy Yaitu persiapan pra-sekolah dasar terutama untuk belajar membaca dan mengaji untuk siswa RA Syihabuddin terutama yang berada di kelompok B, dari lembaga memakai metode ACM (Aku Cinta Membaca) dan Metode Mengaji Al-Barqy, yang keempat berbasis model pembelajaran sentra dimana kelompok anak dalam satu hari bermain dalam satu sentra yang didalamnya berisi berbagai aktivitas sebagai pemenuhan densitas main. Sentra yang disiapkan adalah sentra seni dan kreativitas, sentra peran, sentra balok, sentra imtaq, dan sentra persiapan, yang kelima berbasis siroh nabi Siswa diberi pengetahuan mengenai sejarah Nabi Myhammad SAW dari lahi sampai meninggal dengan Buku Muhammad Teladanku sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta dan rindu kepada Rasulnya, yang keenam ekstrakurikuler seperti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di KB/RA Syihabuddin antara lain Club mewarnai, Club menari, dan Club tahfidz juz 30, dan yang ketujuh alokasi pembelajaran di KB/RA sebanyak 40 jam dalam seminggu. Kegiatan pembelajaran tatap muka dilaksanakan selaman lima hari untuk kelompok A dan B dimulai dari pukul 07.30-11.30 WIB. Jadwal kegiatan harian siswa KB/RA Syihabuddin.

## B. Paparan Data

### 1. Permainan tradisional di KB/RA Syihabuddin

KB/RA Syihabuddin merupakan salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Malang yang menerapkan permainan tradisional. Permainan tradisional ini merupakan salah satu kegiatan *Outdoor Activities* yang sudah

tercantum dalam kurikulum sekolah sebagai Standar Operasional Prosedur (SOP). Standar Operasional Prosedur merupakan segala sesuatu kegiatan yang sudah diatur dari awal kegiatan anak-anak hingga berakhirnya kegiatan.<sup>54</sup>

Permainan tradisional merupakan warisan budaya negara, dimana sebagai penerus bangsa yang masih muda ini, dapat memperkenalkan kepada anak-anak bahwa inilah permainan tradisional yang dimainkan orang-orang zaman dulu yang tidak kalah serunya dengan permainan moderen.<sup>55</sup> Permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak seperti aspek perkembangan motorik yaitu dapat menggerakkan anggota badannya tanpa kaku, aspek perkembangan sosial emosional yaitu berinteraksi dengan temannya dan mengajak bermain dan aspek perkembangan bahasa yaitu mengajak berinteraksi dan berkomunikasi.<sup>56</sup>

Kegiatan permainan tradisional di KB/RA Syihabuddin dilaksanakan setiap hari Rabu sekali dalam dua minggu.<sup>57</sup> Adapun beberapa macam permainan tradisional yang pernah dimainkan seperti permainan bola bekel, lompat tali, engklek, petak umpet, congklak atau dakon, bola kasti, boy-boyan, ular naga, balap karung, cublak-cublak suweng, kelereng, dan bakiak.<sup>58</sup>

**Gambar 4.1: Wawancara dengan Ibu Qurrotuaini**



<sup>54</sup> W.QU.2c, hal. 95

<sup>55</sup> W.QU.1a, hal. 93

<sup>56</sup> W.QU.1c, hal. 93

<sup>57</sup> W.QU.3a, hal. 97

<sup>58</sup> W.LI.3a, hal. 149

## 2. Fasilitas permainan tradisional di KB/RA Syihabuddin

Fasilitas permainan tradisional yang dimiliki KB/RA Syihabuddin sudah lengkap salah satunya halaman yang luas dan adanya sarana dan prasarana yang mendukung lainnya seperti tabel dibawah ini.<sup>59</sup>

**Tabel 4.1 Fasilitas Permainan Tradisional**

No	Nama permainan tradisional	Fasilitas permainan tradisional	Jumlah minimal anak yang bermain
1.	Permainan lompat tali	Karet	5 anak
2.	Permainan bola bekel	Bola, dan batu yang berukuran kecil	2 anak
3.	Permainan congklak	Tempat congklak	2 anak
4.	Permainan bola kasti	Bola kasti dan pemukul	8 anak
5.	Permainan balap karung	Karung	3 anak
6.	Permainan kelereng	Kelereng	5 anak
7.	Permainan bakiak	Alat bakiak	6 anak
8.	Permainan angklung	Angklung	5 anak
9.	Permainan ular tangga	Gambar permainan ular tangga, dadu, dan pion kecil	4 anak

<sup>59</sup> W.II.4a, hal. 149

**Gambar 4.2: Halaman Sekolah**



**Gambar 4.3 Permainan Bola Kasti**



3. Waktu dan personal

Waktu permainan telah ditentukan sekolah yaitu setiap hari rabu dua minggu sekali dari pukul 07.30-08.30.<sup>60</sup> Jamnya bermain ini juga bisa bertambah tergantung dari lamanya permainan yang akan berlangsung dan adanya anak yang belum bermain. jumlah anggota yang akan bermain melibatkan semua anak-anak dari kelas Kelompok Bermain (KB), kelas A, dan kelas B.<sup>61</sup> Untuk

<sup>60</sup> W.AN.2a, hal. 174

<sup>61</sup> W.AN.2c, hal. 175

kegiatan bermain permainan tradisional ini tidak adanya perbedaan jender baik laki maupun perempuan karena sekolah ingin anak-anak merasakan permainan tradisional yang dimainkan oleh orang-orang zaman dulu.

**Tabel 4.2 Waktu dan Personal Permainan Tradisional**

No	Nama Permainan	Durasi	Jumlah anggota yang bermain	Gender
1	Permainan lompat tali	1 jam	Semua kelompok anak dari kelas kelompok Bermain KB, kelas A, dan kelas B	Laki-laki dan perempuan
2	Permainan bola bekel	1 jam	Semua kelompok anak dari kelas kelompok Bermain KB, kelas A, dan kelas B	Laki-laki dan perempuan
3	Permainan congklak	1 jam	Semua kelompok anak dari kelas kelompok Bermain KB, kelas A, dan kelas B	Laki-laki dan perempuan
4	Permainan bola kasti	1 jam	Semua kelompok anak dari kelas kelompok Bermain KB, kelas A, dan kelas B	Laki-laki dan perempuan
5	Permainan balap karung	1 jam	Semua kelompok anak dari kelas kelompok Bermain KB, kelas A, dan kelas B	Laki-laki dan perempuan
6	Permainan kelereng	1 jam	Semua kelompok anak dari kelas kelompok Bermain KB, kelas A, dan kelas B	Laki-laki dan perempuan
7	Permainan bakiak	1 jam	Semua kelompok anak dari kelas kelompok Bermain KB, kelas A, dan kelas B	Laki-laki dan perempuan
8	Permainan angklung	1 jam	Semua kelompok anak dari kelas kelompok Bermain KB, kelas A, dan kelas B	Laki-laki dan perempuan
9	Permainan ular tangga	1 jam	Semua kelompok anak dari kelas kelompok Bermain KB, kelas A, dan kelas B	Laki-laki dan perempuan

#### 4. Implementasi permainan tradisional

Cara implementasi permainan tradisional ke anak-anak KB/RA Syihabuddin memiliki beberapa tahapan dari awal kegiatan permainan sampai akhir kegiatan permainan seperti dibawah ini.<sup>62</sup>

- a. Memberikan contoh terlebih dahulu diawal permainan;
- b. Mengkondisikan anak-anak. Ketika akan mengkondisikan anak-anak membutuhkan waktu yang lama, untuk itu harus menarik perhatian dengan *ice breaking* seperti tepuk ular;
- c. Ketika anak sudah diam atau tenang, kita akan mulai membuat aturan sebelum bermain dengan anak-anak seperti ketika ustadzah menjelaskan permainan yang akan dimainkan anak-anak harus mendengarkan dan dimasukan dengan lagu “Aku pendengar yang baik”;
- d. Mulai memperkenalkan permainan apa yang akan dimainkan. Setiap permainan pasti ada aturan yang berlaku seperti menyayangi teman, tidak boleh bertengkar, harus mengantri, sayangi ustadzah, sayangi teman, dan alat permainan dengan tidak melempar atau merusaknya;
- e. Mempraktekan atau menjelaskan cara bermainnya sampai anak-anak mengerti, setelah itu;
- f. Anak-anak akan mulai bermain permainan;
- g. Ibu guru akan selalu memperhatikan anak-anak ketika bermain dan membantu anak-anak jika mengalami kesusahan ketika bermain;

#### 5. Evaluasi permainan tradisional

Evaluasi permainan tradisional yang biasa dilakukan sekolah KB/RA Syihabuddin, yang pertama mencari permainan yang sesuai dengan anak, yang kedua membuat permainan sesuai dengan usia anak dan tingkat kesulitan ketika bermain untuk kelas Kelompok Bermain (KB), RA A, dan RA B, dan yang ketiga apabila ketika bermain masih ada kesulitan maka tidakan selanjutnya

---

<sup>62</sup> W.AN.5a, hal. 176

yaitu mengulangi permainan tradisional itu dengan hari yang berbeda dan tingkat kesulitan agak dipermudah.<sup>63</sup>

Penilaian perkembangan anak pada permainan tradisional akan diurus wali kelasnya sendiri, tetapi bagian yang melihat perkembangan anak ketika bermain dan melaporkan hasil perkembangan kepada guru kelas yaitu guru yang bertanggung jawab mengajarkan permainan tradisional pada anak-anak. Penilaian perkembangan anak akan dimasukkan kedalam penilaian harian dan dituliskan ke dalam buku penghubung tersebut, untuk diberikan kepada orangtua anak-anak yang bertujuan agar orangtua mengetahui tingkat perkembangan anak ketika bermain tradisional.<sup>64</sup>

6. Permainan tradisional yang menjadi sasaran penelitian

Permainan tradisional merupakan permainan yang akan mengembangkan empat aspek perkembangan sosial emosional pada anak yaitu perkembangan diri, perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan diri, dan perkembangan perilaku. Subjek peneliti yang digunakan peneliti adalah anak kelas B usia (5-6 tahun) dengan jumlah 5 anak yaitu AR, DA, HI, AI dan ZU yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan. Permainan tradisional yang diterapkan yaitu permainan meong-meongan, ular naga, cina buta, dolip dan balap karung.

a. Permainan tradisional meong-meongan

Dokumentasi ketika bermain permainan tradisional meong-meongan.<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> W.NM.6a, hal. 126

<sup>64</sup> W.NM.6b, hal. 126

<sup>65</sup> CD.I,PT MM, hal. 212

**Gambar 4.4 Permainan Tradisional Meong-meongan**



1) Sejarah permainan

Bali dikenal sebagai pulau dengan kekayaan tradisi yang luar biasa salah satunya adalah permainan meong-meongan yang berarti kucing-kucingan. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak kecil dari usia 6-13 tahun. Meong-meongan biasanya dimainkan lebih dari 8 anak, dan akan dipilih 1 anak nantinya menjadi *meng* (kucing) dan satu anak menjadi *bikul* (tikus).<sup>66</sup>

2) Alat dan bahan permainan

Tidak ada alat dan bahan yang dibutuhkan ketika bermain permainan tradisional.

3) Jumlah anak yang bermain

10-15 anak yang bermain

4) Indikator pencapaian

a) Perkembangan pemahaman diri

Perkembangan pemahaman diri anak terlihat pada subjek

a.1. AR mengangkat tanganya ingin menjadi pemain permainan yang pertama.<sup>67</sup>

<sup>66</sup> Tim Playpus Indonesia., *Loc.Cit*

<sup>67</sup> O.I,PT MM.P.6, hal.184

a.2. AR, DA, dan HI ketika bermain tidak mudah menyerah mengejar temannya hingga dapat.<sup>68</sup>

b) Perkembangan hubungan sosial

Perkembangan hubungan sosial anak terlihat pada subjek

b.1. AR, DA, HI, ZU, dan AI menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain.<sup>69</sup>

b.2. HI, ZU, dan AI memberikan dukungan kepada teman ketika bermain dengan memanggil nama teman-temannya.<sup>70</sup>

c) Perkembangan kemampuan mengatur diri

Perkembangan kemampuan mengatur diri anak pada subjek

c.1. AR, DA, HI, ZU, dan AI tidak marah-marah ketika bermain.<sup>71</sup>

c.2. AR, DA, HI, ZU, dan AI sabar menunggu giliran bermain.<sup>72</sup>

c.3. AR, DA, dan HI dapat menyelesaikan permainan hingga akhir.<sup>73</sup>

c.4. ZU tidak menangis ketika bermain ditangkap paling awal.<sup>74</sup>

c.5. ZU dan AI berusaha keras berlari agar tidak ditangkap.<sup>75</sup>

c.6. ZU menerima keadaan dengan tidak bermain lagi.<sup>76</sup>

d) Perkembangan perilaku sosial

Perkembangan perilaku sosial anak pada subjek

<sup>68</sup> O.I,PT MM.P.7, 8, 9, hal.184 dan 185

<sup>69</sup> O.I,PT MM.P.7, 8, 9, 10, 11 hal. 184 dan 185

<sup>70</sup> O.I,PT MM.P.9, 10, 11, hal. 185

<sup>71</sup> O.I,PT MM.P.7, 8, 9, 10, 11, hal. 184 dan 185

<sup>72</sup> O.I,PT MM.P.7, 8, 9, 10, 11, hal. 184 dan 185

<sup>73</sup> O.I,PT MM.P.7, 8, 9, hal. 184 dan 185

<sup>74</sup> O.I,PT MM.P.10, hal. 185

<sup>75</sup> O.I,PT MM.P.10, 11, hal. 185

<sup>76</sup> O.I,PT MM.P.10, hal. 185

d.1. AR mengajak temannya bermain bersama.<sup>77</sup>

d.2. AR, mengajak teman-temannya yang lain untuk berkerja sama menangkap tikus dengan cara membagi menjadi dua kelompok.<sup>78</sup>

d.3. AR dan DA membantu temannya mengejar.<sup>79</sup>

d.4. DA, dan HI menerima ajakan temannya ketika ingin berkerja sama.<sup>80</sup>

b. Permainan tradisional ular naga

Dokumentasi ketika bermain permainan tradisional ular naga.<sup>81</sup>

**Gambar 4.5 Permainan Tradisional Ular Naga**



1) Sejarah permainan

Ular naga ialah salah satu permainan populer anak-anak Jakarta. Permainan ini biasanya dimainkan di sore hari atau lebih menarik lagi di malam hari, dibawah sinar rembulan. Ular naga dimainkan di

<sup>77</sup> O.I,PT MM.P.7, hal. 184

<sup>78</sup> O.I,PT MM.P.7, hal. 184

<sup>79</sup> O.I,PT MM.P.7,8, hal. 184

<sup>80</sup> O.I,PT MM.P.8,9, hal. 184 dan 185

<sup>81</sup> CD.2,PT UN, hal. 216

lapangan terbuka dengan jumlah permainan sekitar 5-10 anak dengan usia 5-12 tahun.<sup>82</sup>

2) Alat dan bahan

Tidak ada alat dan bahan yang dibutuhkan ketika bermain permainan tradisional.

3) Jumlah anak yang bermain

Dalam 1 kelompok terdapat 4-5 anak

4) Indikator perkembangan

a) Perkembangan pemahaman diri

Perkembangan pemahaman diri anak terlihat pada subjek

a.1. AR tidak mudah menyerah sebelum memegang ekor lawan.<sup>83</sup>

a.2. AI ketika bermain ingin menjadi ketua kelompok.<sup>84</sup>

b) Perkembangan hubungan sosial

Perkembangan hubungan sosial anak terlihat pada subjek

b.1. AR, dan DA berkomunikasi dengan baik kepada teman-temannya seperti mengajak temannya untuk masuk ke kelompoknya.<sup>85</sup>

b.2. DA sangat taat kepada aturan dengan tidak menyakiti teman seperti memukul.<sup>86</sup>

b.3. AI, menyemangati teman-teman-ketika<sup>87</sup>

b.4. AI dan HI menaati semua aturan bermain dengan tidak menggaggu teman ketika bermain.<sup>88</sup>

c) Perkembangan kemampuan mengatur diri

<sup>82</sup> Tim Playpus Indonesia., *Loc.Cit*

<sup>83</sup> O.II,PT UN.P.6, hal. 190

<sup>84</sup> O.II,PT UN.P.8, hal. 190

<sup>85</sup> O.II,PT UN.P.6,7, hal. 190

<sup>86</sup> O.II,PT UN.P.7, hal. 190

<sup>87</sup> O.II,PT UN.P.6, hal. 190

<sup>88</sup> O.II,PT UN.P.8, 10, hal. 190 dan 191

Perkembangan kemampuan mengatur diri anak terlihat pada subjek

c.1. AR sangat menikmati permainan dengan tidak menggunakan kekerasan ketika bermain.<sup>89</sup>

c.2. DA, AI, dan HI semangat ketika bermain.<sup>90</sup>

c.3. DA dan AI merupakan kelompok yang memenangkan permainan.<sup>91</sup>

c.4. AI, dan ZU sabar menunggu giliran bermain.<sup>92</sup>

d) Perkembangan perilaku sosial

Perkembangan perilaku sosial anak terlihat pada subjek

d.1. AR dan DA fokus melihat dan mendengarkan peneliti mencontohkan permainan yang dimainkan.<sup>93</sup>

d.2. AR berkomunikasi dengan baik ketika mengingatkan untuk tidak melepaskan pegangan dari pinggul teman, dan mengarahkan teman ketika bermain seperti berpindah tempat maju, mundur, ke kanan, dan kiri.<sup>94</sup>

d.3. DA berkerja sama ketika ingin menangkap ekor lawan dengan menyuruh kelompoknya untuk terus maju dan mengejar kelompok lawannya.<sup>95</sup>

d.4. AI dan ZU sangat dekat dengan teman-temannya ketika bermain semua teman mengikuti semua perkataan atau arahan yang diucapkannya.<sup>96</sup>

d.5. ZU membantu teman ketika terjatuh.<sup>97</sup>

<sup>89</sup> O.II,PT UN.P.6, hal. 190

<sup>90</sup> O.II,PT UN.P.7,8,10, hal. 190 dan 191

<sup>91</sup> O.II,PT UN.P.7,8, hal. 190

<sup>92</sup> O.II,PT UN.P.8,9, hal. 190 dan 191

<sup>93</sup> O.II,PT UN.P.6,7, hal. 190

<sup>94</sup> O.II,PT UN.P.6, hal. 190

<sup>95</sup> O.II,PT UN.P.7, hal. 190

<sup>96</sup> O.II,PT UN.P.8,9, hal. 190 dan 191

<sup>97</sup> O.II,PT UN.P.9, hal. 191

c. Permainan tradisional cina buta

Dokumentasi ketika bermain permainan tradisional cina buta.<sup>98</sup>

**Gambar 4.6 Permainan Tradisional Cina Buta**



1) Sejarah permainan

Cina buta merupakan permainan tradisional anak dari Sumatera Utara, namun, ada pula sumber yang menyatakan bahwa permainan ini juga dimainkan di Indragiri Hilir, Riau. Cina buta dapat dimainkan oleh 10-30 anak sekaligus. Jumlah permainan dalam cina buta ini sebenarnya tidak dibatasi. Semakin banyak anak yang ikut serta, permainan akan semakin seru dan semarak. Cina buta dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan berusia 6-12 tahun.<sup>99</sup>

2) Alat dan bahan

Menggunakan kain penutup mata

3) Jumlah anak yang bermain

Dalam 1 kelompok terdapat 5-8 anak yang bermain

4) Indikator perkembangan

a) Perkembangan pemahaman diri

Perkembangan pemahaman diri anak terlihat pada subjek

<sup>98</sup> CD.3,PT CB, hal. 218

<sup>99</sup> Tim Playpus Indonesia., *Loc.Cit*

- a.1. ZU tidak mudah menyerah menebak nama temannya hingga benar.<sup>100</sup>
- a.2. HI tidak mudah menyerah mencari temannya.<sup>101</sup>
- b) Perkembangan hubungan sosial  
Perkembangan hubungan sosial anak terlihat pada subjek
- b.1. AI, ZU, DA, HI, dan AR menebak nama temannya dengan benar.<sup>102</sup>
- b.2. AI, ZU, DA, HI, dan AR memberikan dukungan kepada temannya ketika bermain.<sup>103</sup>
- b.3. AI, ZU, HI, dan AR menaati semua aturan permainan dengan tidak mengganggu teman.<sup>104</sup>
- c) Perkembangan kemampuan mengatur diri  
Perkembangan kemampuan mengatur diri anak terlihat pada subjek
- c.1. AI, ZU, DA, dan HI tidak memilih-milih teman ketika bermain.<sup>105</sup>
- c.2. AI, ZU, DA, HI, dan AR ketika bermain tidak marah-marah.<sup>106</sup>
- c.3. AI, ZU, DA, HI, dan AR sabar menunggu giliran bermain.<sup>107</sup>
- c.4. HI tidak merasa sedih karena sangat lama mendapatkan teman yang akan ditebaknya.<sup>108</sup>
- d) Perkembangan perilaku sosial  
Perkembangan perilaku sosial anak terlihat pada subjek

<sup>100</sup> O.III,PT CB.P.7, hal. 196

<sup>101</sup> O.III,PT CB.P.9, hal. 197

<sup>102</sup> O.III,PT CB.P.6,7,8,9,10,hal. 196 dan 197

<sup>103</sup> O.III,PT CB.P. 6,7,8,9,10,hal. 196 dan 197

<sup>104</sup> O.III,PT CB.P. 6,7,9,10,hal. 196 dan 197

<sup>105</sup> O.III,PT CB.P. 6,7,8,9, hal.196 dan 197

<sup>106</sup> O.III,PT CB.P. 6,7,8,9,10, hal. 196 dan 197

<sup>107</sup> O.III,PT CB.P. 6,7,8,9,10, hal. 196 dan 197

<sup>108</sup> O.III,PT CB.P.9,hal. 197

d.1. Tidak ada perkembangan

d. Permainan tradisional dolip

Dokumentasi ketika bermain permainan tradisional dolip.<sup>109</sup>

Gambar 4.7 Permainan Tradisional Dolip



1) Sejarah permainan

Dolip adalah jenis permainan kejar-kejaran yang biasanya dilakukan oleh anak laki-laki atau perempuan berusia 5 tahun ke atas. Jumlah pemain minimal empat orang, semakin banyak semakin seru. Salah satu pemain menjadi pemburu. Pemain lain yang tertangkap pemburu akan mendapat giliran menjadi pemburu berikutnya. Ada dua istilah yang digunakan dalam permainan ini, yaitu *dolip* yang berarti diam dan *sari buah* yang berarti bergerak. Istilah *dolip* digunakan untuk menyelamatkan diri dari kejaran pemburu. Dengan mengucapkan *dolip* sambil meletakkan jari telunjuk pada bibir, dia menjadi patung dan tidak bisa ditangkap oleh pemburu. Pemain yang menjadi patung bisa ditolong oleh pemain lainnya dengan cara menyentuhnya sambil mengucapkan *sari buah*.<sup>110</sup>

2) Alat dan bahan

<sup>109</sup> CD.4,PT D, hal. 221

<sup>110</sup> Tim Playpus Indonesia., *Loc.Cit*

Tidak ada alat dan bahan yang dibutuhkan ketika bermain permainan tradisional

3) Jumlah anak yang bermain

Dalam 1 kelompok terdapat 5-6 orang anak yang bermain

4) Indikator perkembangan

a) Perkembangan pemahaman diri

Perkembangan pemahaman diri anak terlihat pada subjek

a.1. AI tidak mudah menyerah mengejar kelompok lawanya<sup>111</sup>

b) Perkembangan hubungan sosial

Perkembangan hubungan sosial anak terlihat pada subjek

b.1. HI, ZU mengikuti semua aturan permainan yang berlaku ketika temannya menyebutkan password.<sup>112</sup>

b.2. HI, DA, ZU, AR, dan AI tidak mengganggu temannya ketika bermain.<sup>113</sup>

b.3. HI, DA, ZU, AI, dan AR menyemangati teman ketika bermain.<sup>114</sup>

b.4. AI menyelesaikan permainan dengan berhasil menangkap temannya.<sup>115</sup>

c) Perkembangan kemampuan mengatur diri

Perkembangan kemampuan mengatur diri anak terlihat pada subjek

c.1. HI, DA, ZU, AR dan AI sabar menunggu giliran bermain.<sup>116</sup>

d) Perkembangan perilaku sosial

Perkembangan perilaku sosial anak terlihat pada subjek

<sup>111</sup> O.IV,PT D.P.9, hal. 203

<sup>112</sup> O.IV,PT D.P.6,8, hal. 202

<sup>113</sup> O.IV,PT D.P. 6,7,8,9,10, hal. 202 dan 203

<sup>114</sup> O.IV,PT D.P. 6,7,8,9,10, hal. 202 dan 203

<sup>115</sup> O.IV,PT D.P. 9,hal. 203

<sup>116</sup> O.IV,PT D.P. 6,7,8,9,10, hal. 202 dan 203

- d.1. HI, AI membantu teman-temannya ketika mengejar.<sup>117</sup>
- d.2. DA, AR berkerja sama dengan teman-temanya mengejar.<sup>118</sup>
- d.3. ZU, AR menolong teman yang menjadi patung.<sup>119</sup>
- d.4. AI meminta bantuan teman-temannya ketika mengajar.<sup>120</sup>
- e. Permainan tradisional balap karung  
Dokumentasi ketika bermain permainan tradisional balap karing.<sup>121</sup>

**Gambar 4.8 Permainan Tradisional Balap Karung**



1) Sejarah permainan

Balap karung merupakan permainan yang kerap kali dimainkan pada perayaan HUT Republik Indonesia. Pada zaman dahulu, balap karung biasanya dimainkan oleh anak laki-laki sekitar 6-12 tahun. Namun kini balap karung tidak hanya dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi juga perempuan dan orang-orang dewasa. Unsur menarik dalam permainan ini ialah keseruan melihat cara peserta berusaha mencapai garis akhir dengan menggunakan karung. Inspirasi lomba balap karung konon karena karung dianggap memiliki nilai semangat juang rakyat Indonesia. pada masa

<sup>117</sup> O.IV,PT D.P. 6,9, hal. 202 dan 203

<sup>118</sup> O.IV,PT D.P. 7,10, hal. 202 dan 203

<sup>119</sup> O.IV,PT D.P. 8,10, hal. 202 dan 203

<sup>120</sup> O.IV,PT D.P. 9,hal. 203

<sup>121</sup> CD.4,PT BK, hal. 224

pendudukan Jepang di Indonesia, banyak warga negara Indonesia yang meninggal karena sistem kerja paksa Jepang atau romusha.<sup>122</sup>

- 2) Alat dan bahan  
Menggunakan karung
- 3) Jumlah anak yang bermain  
Dalam 1 kelompok terdapat 2-3 orang anak yang bermain
- 4) Indikator perkembangan
  - a) Perkembangan pemahaman diri  
Perkembangan pemahaman diri anak terlihat pada subjek
    - a.1. DA, AI, ZU ketika bermain tidak jatuh.<sup>123</sup>
    - a.2. DA, AI, ZU tidak menyerah melompat hingga ke garis finis.<sup>124</sup>
  - b) Perkembangan hubungan sosial  
Perkembangan hubungan sosial anak terlihat pada subjek
    - b.1. DA, AI, ZU memakai dan melepaskan karungnya sendiri.<sup>125</sup>
    - b.2. DA, AI, ZU menyemangati teman ketika bermain.<sup>126</sup>
    - b.3. HI tidak mengganggu teman-temannya.<sup>127</sup>
  - c) Perkembangan kemampuan mengatur diri  
Perkembangan kemampuan mengatur diri anak terlihat pada subjek
    - c.1. DA, AI, ZU melompat sendiri dari awal hingga garis finis.<sup>128</sup>
    - c.2. DA, AI, AR tidak menangis ketika tidak memenangkan permainan.<sup>129</sup>
    - c.3. DA, AI, ZU, AR ketika bermain tidak marah-marah.<sup>130</sup>

<sup>122</sup> Tim Playpus Indonesia., *Loc.Cit*

<sup>123</sup> O.V,PT BK.P. 6,7,hal. 208

<sup>124</sup> O.V,PT BK.P. 6,7, hal. 208

<sup>125</sup> O.V,PT BK.P. 6,7, hal. 208

<sup>126</sup> O.V,PT BK.P. 6,7, hal. 208

<sup>127</sup> O.V,PT BK.P. 8, hal. 208

<sup>128</sup> O.V,PT BK.P. 6,7, hal. 208

<sup>129</sup> O. V,PT BK.P. 6,7,8, hal. 208

<sup>130</sup> O. V,PT BK.P. 6,7,8, hal. 208

c.4. HI dan AR sabar menunggu giliran bermain.<sup>131</sup>

c.5. AR mengucapkan terimakasih kepada temannya yang menolognya.<sup>132</sup>

c.6. HI dan AR mengikuti aturan permainan.<sup>133</sup>

d) Perkembangan perilaku sosial

Perkembangan perilaku sosial anak terlihat pada subjek

d.1. DA, AI, ZU mendengarkan perintah dengan baik.<sup>134</sup>

d.2. AI, AR memberikan ucapan selamat ke teman yang memenangkan pertandingan.<sup>135</sup>

d.3. HI membantu temannya melepaskan karung.<sup>137</sup>

### C. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dari perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional sebagai berikut,

#### 1. Perkembangan pemahaman diri

- a. Perkembangan pemahaman diri anak pada permainan meong-meongan  
Ingin menjadi pemain pertama yang bermain dan tidak mudah menyerah mengejar temannya hingga tertangkap
- b. Perkembangan pemahaman diri anak pada permainan ular naga  
Ingin menjadi ketua kelompok / pemimpin ketika bermain dan tidak mudah menyerah mengejar ekor lawannya
- c. Perkembangan pemahaman diri anak pada permainan cina buta  
Tidak mudah menyerah mengejar teman-temannya
- d. Perkembangan pemahaman diri anak pada permainan dolip

<sup>131</sup> O. V,PT BK.P. 8, hal. 208

<sup>132</sup> O. V,PT BK.P. 8, hal. 208

<sup>133</sup> O. V,PT BK.P. 8, hal. 208

<sup>134</sup> O. V,PT BK.P. 8, hal. 208

<sup>135</sup> O. V,PT BK.P. 6,7, hal. 208

<sup>136</sup> O. V,PT BK.P. 7,8, hal. 208

<sup>137</sup> O. V,PT BK.P. 8, hal. 208

Tidak mudah menyerah mengejar kelompok lawanya

e. Perkembangan pemahaman diri anak pada permainan balap karung

Ketika bermain anak-anak tidak jatuh dan tidak menyerah melompat sampai ke garis finis

Dari hasil penelitian peneliti dilapangan tentang perkembangan sosial emosional pada indikator perkembangan pemahaman diri anak melalui lima permainan tradisional di atas, peneliti mendapatkan data tentang perkembangan anak seperti memilih sendiri perannya ketika bermain, menawarkan diri menjadi pemain pertama dan tidak mudah menyerah. Sesuai dengan teori *Collaborative for Academic Social and Emotional Learning (CASEL)* tentang kesadaran diri dimana kemampuan untuk mengenali emosi dan pikiran seseorang secara akurat dan pengaruhnya terhadap perilaku seperti memiliki perasaan yang kuat, kepercayaan diri, dan optimis.<sup>138</sup>

2. Perkembangan kemampuan mengatur diri

a. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak pada permainan meong-meongan

Tidak marah-marah ketika bermain, sabar menunggu giliran bermain, dapat menyelesaikan permainan hingga akhir, tidak menangis ketika bermain ditangkap paling awal, berusaha keras berlari agar tidak ditangkap dan menerima keadaan dengan tidak bermain lagi

b. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak pada permainan ular naga  
Sangat menikmati permainan dengan tidak menggunakan kekerasan ketika bermain, semangat ketika bermain, dapat memenangkan permainan dan sabar menunggu giliran bermain, dan mengikuti aturan bermain

c. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak pada permainan cina buta

---

<sup>138</sup> Roger P. Weissberg., *Loc.cit*

Tidak memilih-milih teman ketika bermain, ketika bermain tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain dan tidak merasah sedih karena sangat lama mendapatkan teman yang akan ditebaknya

- d. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak pada permainan dolip  
Sabar menunggu giliran bermain
- e. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak pada permainan balap karung  
Melompat sendiri dari awal hingga garis finis, tidak menangis ketika tidak memenangkan permainan, ketika bermain tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain dan mengucapkan terimakasih kepada temannya yang menolognya

Dari hasil penelitian peneliti dilapangan tentang perkembangan sosial emosional pada indikator perkembangan kemampuan mengatur diri anak melalui lima permainan tradisional di atas, peneliti mendapatkan data tentang perkembangan anak seperti, tidak marah-marah ketika bermain, tidak memukul teman ketika bermain, sabar menunggu giliran bermain, semangat ketika bermain, dapat menyelesaikan permainan hingga akhir, tidak menangis, berusaha keras berlari, dan menerima keadaan dengan tidak bermain lagi, dan tidak memilih-milih teman ketika bermain. Sesuai dengan teori *Collaborative for Academic Social and Emotional Learning* (CASEL) tentang manajemen diri merupakan kemampuan untuk mengatur emosi, pikira, dan perilaku seseorang secara efektif dalam situasi yang berbeda seperti mengelola stres, mengendalikan implus, memotivasi diri sendiri, pengaturan, berkerja mencapai tujuan pribadi dan akademik.<sup>139</sup>

3. Perkembangan hubungan sosial
  - a. Perkembangan hubungan sosial anak pada permainan meong-meongan

---

<sup>139</sup> Roger P. Weissberg., *Loc.cit*

Menaati semua aturan yang bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain dan memberi dukungan kepada teman ketika bermain dengan memanggil nama teman-temannya

- b. Perkembangan hubungan sosial anak pada permainan ular naga  
Berkomunikasi dengan baik kepada teman-temannya dengan mengajak teman yang lain untuk masuk ke kelompoknya, taat kepada aturan dengan tidak mengganggu dan menyakiti teman seperti memukul, menyemangati teman-teman-ketika bermain
- c. Perkembangan hubungan sosial anak pada permainan cina buta  
Menebak nama temannya dengan benar dan memberikan dukungan kepada temannya ketika bermain
- d. Perkembangan hubungan sosial anak pada permainan dolip  
Mengikuti semua aturan permainan yang berlaku ketika temannya menyebutkan password, tidak mengganggu temannya ketika bermain, menyemangati teman ketika bermain, dan menyelesaikan permainan dengan berhasil menangkap temannya
- e. Perkembangan hubungan sosial anak pada permainan balap karung  
Memakai dan melepaskan karungnya sendiri, bermain dengan adil, menyemangati teman ketika bermain dan tidak mengganggu teman-temannya ketika bermain

Dari hasil penelitian peneliti dilapangan tentang perkembangan sosial emosional pada indikator perkembangan sosial anak melalui lima permainan tradisional di atas, peneliti mendapatkan data tentang perkembangan anak seperti menaati aturan ketika bermain, berkomunikasi, mengajak teman bermain, tidak mengganggu teman, memberi dukungan, menyelesaikan permainan hingga akhir. Sesuai dengan teori *Collaborative for Academic Social and Emotional Learning* (CASEL) tentang kesadaran sosial merupakan kemampuan untuk mengambil dan perspektif dan berempati dengan orang lain dari berbagai latar belakang budaya untuk memahami norma-norma sosial,

etika berperilaku, untuk mengenali keluarga, sekolah, dan sumber daya dan dukungan.<sup>140</sup>

#### 4. Perkembangan perilaku sosial

- a. Perkembangan perilaku sosial anak pada permainan meong-meongan  
Mengajak temannya bermain bersama, mengajak teman-temannya yang lain untuk berkerja sama menangkap tikus dengan cara membagi menjadi dua, membantu temannya mengejar, dan menerima ajakan temannya ketika ingin berkerja sama
- b. Perkembangan perilaku sosial anak pada permainan ular naga  
Fokus melihat dan mendengarkan peneliti mencontohkan permainan yang dimainkan, berkomunikasi dengan baik ketika mengingatkan untuk tidak melepaskan pegangan dari pinggul teman, dan mengarahkan teman ketika bermain seperti berpindah tempat maju, mundur, ke kanan, dan kiri, berkerja sama ketika ingin menangkap ekor lawan dengan menyuruh kelompoknya untuk terus maju dan mengejar kelompok lawannya dan sangat dekat dengan teman-temannya ketika bermain semua teman mengikuti semua perkataan atau arahan yang diucapkannya
- c. Perkembangan perilaku sosial anak pada permainan cina buta  
Tidak ada perkembangan perilaku sosial anak pada permainan cina buta
- d. Perkembangan perilaku sosial anak pada permainan dolip  
Membantu teman-temannya ketika mengejar, berkerja sama dengan teman-temannya mengejar, menolong teman yang menjadi patung dan meminta bantuan teman-temannya ketika mengajar
- e. Perkembangan perilaku sosial anak pada permainan balap karung  
Mendengarkan perintah dengan baik, memberikan ucapan selamat ke teman yang memenangkan pertandingan, dan membantu temannya melepaskan karung

---

<sup>140</sup> Roger P. Weissberg., *Loc.cit*

Dari hasil penelitian peneliti dilapangan tentang perkembangan sosial emosional pada indikator perkembangan perilaku sosial anak melalui lima permainan tradisional di atas, peneliti mendapatkan data tentang perkembangan anak seperti, Fokus melihat dan mendengarkan peneliti mencontohkan permainan, berkomunikasi dengan baik, mengajak temannya bermain bersama, membantu temannya, dan menerima ajakan temannya, menolong teman, meminta bantuan kepada teman-teman, dan memberikan ucapan selamat. Sesuai dengan teori *Collaborative for Academic Social and Emotional Learning* (CASEL) tentang keterampilan hubungan merupakan kemampuan untuk membangun, mempertahankan hubungan yang sehat dan bermanfaat dengan beragam individu dan kelompok seperti berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan aktif, berkerja sama, menolak yang tidak pantas tekanan sosial, negoisasi konflik secara konstruktif, mencari dan menawarkan bantuan ketika dibutuhkan.<sup>141</sup>

**Tabel 4.3 Aspek Perkembangan Sosial Emosional**

No	Nama permainan	Aspek perkembangan sosial emosional			
		Perkembangan pemahaman diri	Perkembangan hubungan sosial	Perkembangan kemampuan mengatur diri	Perkembangan perilaku sosial
1	Permainan meong-meongan	a. Ingin menjadi pemain yang pertama ketika akan bermain permainan b. Tidak mudah menyerah mengejar temannya hingga tertangkap	a. Menaati semua aturan bermain b. Memberi dukungan kepada teman	a. Tidak marah-marah b. Sabar menunggu giliran bermain c. Dapat menyelesaikan permainan hingga akhir d. Tidak menangis	a. Mengajak teman bermain bersama b. Mengajak teman berkerja sama c. Membantu temannya d. Menerima ajakan teman

<sup>141</sup> Roger P. Weissberg., *Loc.cit*

				<ul style="list-style-type: none"> <li>e. Berusa keras berlari agar tidak tertangkap</li> <li>f. Menerima keadaan dengan tidak bermain lagi</li> </ul>	bermain bersama
2	Permainan ular naga	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ingin menjadi ketua kelompok</li> <li>b. Tidak mudah menyerah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Berkomunikasi dengan baik</li> <li>b. Mengikuti semua aturan permainan</li> <li>c. Menyemangati/ memberi dukungan teman-teman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menikmati permainan dengan tidak mengganggu teman</li> <li>b. Semangat ketika bermain</li> <li>c. Dapat memenangkan permainan</li> <li>d. Sabar menunggu giliran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Fokus melihat dan mendengarkan peneliti mencotohkan permainan yang akan dimainkan</li> <li>b. Berkomunikasi dengan baik</li> <li>c. Berkerja sama dengan teman-temannya</li> <li>d. Menjalin hubungan yang baik dengan teman-temannya</li> <li>e. Membantu teman ketika terjatuh</li> </ul>
3	Permainan cina buta	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tidak mudah menyerah mencari dan menebak nama temannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Menebak nama teman hingga benar</li> <li>c. Memberi dukungan kepada teman</li> <li>d. Manaati semua aturan yang berlaku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tidak memilih-milih teman ketika bermain</li> <li>b. Tidak marah-marah ketika bermain</li> <li>c. Sabar menunggu giliran bermain</li> </ul>	Tidak ada

				d. Tidak sedih ketika bermain	
4	Permainan dolip	a. Tidak mudah menyerah	a. Mengikuti semua aturan permainan b. Tidak mengganggu teman ketika bermain c. Memberi dukungan/ menyemangati teman d. Menyelesaikan permainan hingga akhir	a. Sabar menunggu giliran bermain	a. Membantu teman-temannya mengejar lawan bermain b. Berkerja sama dengan teman-temannya c. Menolong teman-temannya d. Meminta bantuan kepada teman-temannya
5	Permainan balap karung	a. Tidak terjatu ketika bermain b. Tidak menyerah melompat hingga garis finis	a. Memakai dan melepaskan karungya sendiri b. Memberikan dukungan/ menyemangati teman ketika bermain c. Tidak mengganggu teman	a. Melompat sendiri dari garis awal hingga garis finis b. Tidak menangis ketika bermain c. Tidak marah-marah ketika bermain d. Sabar menunggu giliran bermain e. memberikan ucapan terimakasih f. Mengikuti aturan permainan	a. Mendengarkan perintah dengan baik b. Memberikan ucapan selamat ke teman c. Membantu teman melepaskan karung

Dari hasil tabel diatas peneliti akan menjelaskan poin-poin perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional sebagai berikut;

1. Permainan tradisional *meong-meongan*

- a. Pemahaman diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak dengan percaya diri mengangkat tangannya untuk menjadi pemain yang pertama ketika akan bermain dan ketika bermain anak tidak mudah menyerah mengejar teman-temannya hingga semuanya tertangkap.
- b. Perkembangan hubungan sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah ketika akan bermain biasanya anak akan mengikuti aturan permainan yang berlaku seperti tidak mengganggu teman ketika bermain dan memberikan dukungan dengan memanggil teman-temannya yang akan bermain.
- c. Perkembangan kemampuan mengatur diri sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah sebelum giliran bermain biasanya anak akan menunggu giliran bermainnya dengan sabar, ketika bermain anak akan berusaha berlari menjauhi lawannya agar tidak tertangkap, tidak marah-marah dengan temannya, tidak menangis ketika ditangkap paling awal, dan menerima keadaan dengan tidak bermain lagi.
- d. Perkembangan perilaku sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah sebelum bermain biasanya anak akan mengajak teman-temannya yang lain untuk bermain bersama, berkerja sama mencari jalan keluar untuk bagaimana caranya menangkap lawan bermainnya, saling membantu temannya mengejar, dan menerima ajakan teman ketika akan berkerja sama menangkap tikus dengan cepat.

2. Permainan tradisional ular naga

- a. Pemahaman diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah ketika akan memulai permainan biasanya ada anak yang akan menawarkan dirinya ingin menjadi ketua kelompok pada permainan ular naga

ini dan ketika permainan dimulai anak akan berusaha keras dengan tidak mudah menyerah memegang ekor lawanya hingga permainan dinyatakan selesai.

- b. Perkembangan hubungan sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah sebelum bermain anak akan mengikuti semua aturan yang berlaku dengan tidak mengganggu teman ketika bermain dan tidak menyakiti teman seperti memukul, setelah itu anak akan mulai mengajak berkomunikasi dengan baik kepada teman-temannya seperti mengajak temannya untuk bergabung ke kelompoknya ketika bermain, dan memberikan semangat dengan cara memanggil nama temannya.
  - c. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah sebelum giliran bermain biasanya anak akan menunggu giliran bermainnya dengan sabar, ketika permainan di mulai anak sangat menikmati permainan yang dimainkannya dengan tidak menggunakan kekerasan ketika bermain seperti memukul temannya dan hasil terakhir dari permainan ini biasanya ada sebagian kelompok yang dapat memenangkan permainan.
  - d. Perkembangan perilaku sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah ketika akan memulai permainan, biasanya anak akan fokus mendengarkan dan melihat peneliti mencontohnya cara bermain dan aturan yang berlaku dalam permainan, anak akan berkomunikasi dengan baik kepada teman-temannya seperti mengingatkan temannya untuk tidak melepaskan pegangan dari pinggul teman yang lain dan mengarahkan ketika akan berpindah posisi, berkerja sama mencoba menangkap ekor lawan dengan menyuruh anggota yang lain untuk terus maju dan mengejar lawannya, menjalin hubungan yang baik dengan teman-temannya dan membantu teman yang terjatuh untuk berdiri.
3. Permainan tradisional *cina buta*
    - a. Pemahaman diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah ketika bermain anak tidak mudah menyerah menyelesaikan permainan

- hingga akhir, mencoba menebak nama temannya dengan meraba wajah dengan benar, dan tidak mudah menyerah mencari teman yang akan ditebak.
- b. Perkembangan hubungan sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah mentaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman, anak dapat menebak nama temannya dengan benar, dan sangat semangat memberikan dukungan kepada temannya sebelum bermain.
  - c. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak sabar menunggu giliran bermain dengan cara melihat temannya yang lainnya bermain, tidak memilih-milih teman ketika bermain, tidak marah-marah, dan tidak merasa sedih ketika belum mendapatkan teman yang akan ditebknnya.
  - d. Perkembangan perilaku sosial anak tidak terlihat pada permainan tradisional ini karena pada permainan ini ada aturannya, dimana anak-anak tidak boleh membantu temannya ketika akan menebak teman yang ditebak.
4. Permainan tradisional *dolip*
- a. Pemahaman diri anak anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak tidak mudah menyerah mengejar lawannya yang lainnya hingga tertangkap semuanya
  - b. Perkembangan hubungan sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak sangat meaanati aturan yang berlaku ketika bermain dengan menyebutkan password bila ingin menghidupkan temannya yang semula menjadi patung, tidak mengganggu temannya yang sedang bermain, memberikan semangat kepada teman-temannya dan dapat menyelesaikan permainan hingga akhir.
  - c. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak dengan sabar menunggu giliran bermainnya
  - d. Perkembangan perilaku sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah ketika bermain anak-anak akan saling membantu

temannya ketika mengejar lawan bermain, berkerja sama mencari strategi agar dengan cepat dapat menangkap lawan bermainnya, dan saling tolong menolong jika temannya menjadi patung, teman yang lain akan menyebutkan password agar temannya bisa bermain kembali.

5. Permainan tradisional balap karung
  - a. Pemahaman diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak tidak terjatuh ketika melompat menggunakan karung dan tidak mudah menyerah melompat hingga sampai ke garis finis
  - b. Perkembangan hubungan sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak dapat melepaskan karungnya sendiri tanpa bantuan dari orang lain, tidak mengganggu temannya ketika bermain dan memberikan semangat ketika temannya yang lain bermain
  - c. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak mengikuti semua aturan yang berlaku ketika bermain, sabar menunggu giliran dengan tetap berada dibarisan tanpa harus mengganggu temannya yang lain bermain, dapat melompat sendiri dari awal permainan hingga akhir tanpa adanya bantuan dari orang lain, tidak menangis karena tidak memenangkan permainan, tidak marah-marah ketika bermain, dan mengucapkan terimakasih kepada teman yang menolongnya ketika terjatuh.
  - d. Perkembangan perilaku sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak sangat fokus mendengarkan perintah dengan baik, memberikan ucapan selamat kepada teman yang memenangkan pertandingan balap karung, dan membantu teman melepaskan karungnya karena kesusahan.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Temuan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian diatas, peneliti mendapatkan hasil perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional yang disimpulkan pada tabel dibawah ini. Permainan tradisional yang pertama yaitu permainan meong-meongan dimana pada permainan meong-meongan ini sudah dapat kita lihat sendiri pada tabel dibawah ini bahwa sudah dicentang semua dari perkembangan pemahaman diri, perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan mengatur diri, dan perkembangan perilaku sosial.

Permainan tradisional yang kedua yaitu permainan ular naga juga sudah centang dari perkembangan pemahaman diri, perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan mengatur diri, dan perkembangan perilaku sosial.

Permainan tradisional yang ketiga yaitu permainan cina buta, dimana pada perkembangan sosial emosional ini semuanya sudah tercentang kecuali pada indikator perkembangan perilaku sosial karena pada permainan cina buta ini tidak terlihat adanya perkembangan perilaku sosial, karena pada permainan tradisional cina buta ini ada aturannya yaitu ketika akan memulai permainan anak dilarang untuk bersuara, membantu temannya menebak nama teman yang akan ditebaknya dan tidak terlihat adanya perkembangan perilaku sosial anak pada permainan cina buta.

Permainan tradisional yang keempat yaitu permainan dolip, dimana pada perkembangan sosial emosional ini semuanya sudah tercentang dari perkembangan pemahaman diri, perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan mengatur diri, dan perkembangan perilaku sosial.

Permainan yang kelima dimana pada perkembangan sosial emosional ini semuanya sudah tercentang dari perkembangan pemahaman diri, perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan mengatur diri, dan perkembangan perilaku sosial.

**Tabel 5.1 Hasil Perkembangan Aspek Sosial Emosional  
Pada Permainan Tradisional**

No	Permainan Tradisional	Aspek Sosial Emosional			
		Perkembangan pemahaman diri	Perkembangan hubungan sosial	Perkembangan kemampuan mengatur diri	Perkembangan perilaku sosial
1.	Permainan meong-meongan	✓	✓	✓	✓
2.	Permainan ular naga	✓	✓	✓	✓
3.	Permainan cina buta	✓	✓	✓	-
4.	Permainan dolip	✓	✓	✓	✓
5.	Permainan balap karung	✓	✓	✓	✓

1. Permainan tradisional

a. Permainan tradisional dalam kategori usia

Permainan tradisional seperti permainan meong-meongan, ular naga, cina buta, dolip, dan balap karung ini sangat cocok untuk perkembangan anak usia dini, salah satunya yaitu perkembangan sosial emosional. Permainan tradisional di atas dapat dimainkan anak-anak yang berusia 6 tahun ke atas karena dalam usia 6 tahun ke atas anak sudah mengerti adanya aturan dalam permainan tersebut. Semua permainan tradisional diatas sangat cocok untuk kategori usia yaitu 6 tahun ke atas tapi, dari kelima permainan tradisional ini

yang sangat cocok adalah permainan tradisional meong-meongan karena permainan meong-meongan ini aturan bermainnya sangat mudah, dapat dimainkan dan dimengerti anak-anak.

b. Permainan tradisional dalam kategori gender

Permainan tradisional seperti permainan meong-meongan, ular naga, cina buta, dolip, dan balap karung ini bisa dimainkan oleh semua gender baik laki-laki maupun perempuan karena ketika bermain permainan tradisional ini tidak ada yang membedakan atau membagi kelompok antara anak laki-laki dan anak perempuan ketika bermain, tapi dari kelima permainan tradisional diatas ada satu permainan yaitu permainan cina buta, dimana dalam permainan ini aturannya anak-anak harus memegang bagian fisik seperti bagian wajah, telinga, sekitaran dada, dan tangan untuk dapat mengenali temannya yang akan ditebaknya, untuk itu lebih baik permainan ini dibagi dua kelompok bermain antara anak laki-laki dan anak perempuan.

2. Saran implementasi dari temuan

- a. Waktu bermainnya minim. Jam bermainnya dipertambah karena kalau cuman sejaman anak-anak hanya merasakan saja cara bermainnya dan juga harus cepat bermainnya agar bisa bergantian dengan teman yang lainnya
- b. Untuk para pendidik, dimana ketika anak-anak bermain ibu guru yang lainnya juga harus ikut berpartisipasi agar anak yang sedang mengantri juga tidak terlalu lama menunggunya.
- c. Pemberitahuan hasil akhir permainan, biasanya anak-anak langsung masuk ke kelas tanpa memberi tahukan hasil akhir dari permainan tersebut. Seperti siapa pemenang dalam permainan ini agar anak-anak semangat nantinya ketika bermain lagi.

### 3. Saran permainan lain

Semua permainan tradisional bisa dimainkan oleh anak usia dini tergantung bagaimana cara bermainnya, aturan permainannya, dan tingkat kesulitan dalam bermain. Untuk saran permainan lain yang cocok dengan tingkat perkembangan anak, peneliti memilih beberapa kategori seperti dapat membantu perkembangan anak, cara bermain yang mudah untuk dimainkan, aturan bermainnya tidak terlalu sulit, dan sarana yang tidak memberatkan anak ketika bermain. Permainan tradisional seperti

#### a. Permainan petak umpet

Cara bermain permainan petak umpet ini mudah dimainkan, sangat cepat dimengerti anak-anak, aturan bermainnya tidak sulit, dan media yang dibutuhkan tidak memberatkan anak-anak ketika memainkan permainan ini.

#### b. Permainan bakiak

Cara bermain bakiak ini agak sedikit sulit karena harus ada keseimbangan tubuh dan fokus ketika bermain, aturan bermain tidak sulit, dan media yang dibutuhkan juga sangat terjangkau dan mudah untuk ditemukan.

#### c. Permainan cublak-cublak suweng

Cara bermain permainan ini sangatlah mudah, sangat cepat dimengerti anak-anak, aturan bermain yang tidak sulit, dan hanya membutuhkan batu yang berukuran kecil

#### d. Permainan dakon/congklak

Cara bermainnya juga sangat mudah, cepat dimengerti anak-anak, aturan bermain yang mudah dan hanya membutuhkan media dakon dan biji-bijian atau batu ketika bermain.

#### e. Permainan engklek

Cara bermain permainan engklek ini mudah, aturannya juga tidak sulit, dan media yang dibutuhkan batu dan halamannya juga dapat dikondisikan.

#### 4. Hasil dari peneliti

Penelitian menemukan pentingnya memperkenalkan dan mempraktekan permainan tradisional kepada anak karena permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia dan memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak usia dini, dan membutuhkan pendampingan orang dewasa (guru) untuk tetap mengarahkan anak agar berusaha untuk menyelesaikan permainan, bukan untuk memenangkannya. Data menunjukkan bahwa perilaku respek ditekankan oleh guru-guru KB/RA Syihabuddin untuk memberikan contoh (*coping*) kepada peserta didik bahwa kemenangan bukan satu-satunya dalam bermain, namun lebih pada kerjasama dan menyelesaikan permainan.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan studi kasus yang telah dilakukan peneliti terkait dengan analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perkembangan pemahaman diri anak sangat cocok untuk permainan tradisional meong-meongan, ular naga, cina buta, dolip, dan balap karung
2. Perkembangan hubungan sosial anak sangat cocok untuk permainan tradisional meong-meongan, ular naga, cina buta, dolip, dan balap karung
3. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak sangat cocok untuk permainan tradisional meong-meongan, ular naga, cina buta, dolip, dan balap karung
4. Perkembangan perilaku sosial anak sangat cocok untuk permainan tradisional meong-meongan, ular naga, dolip, dan balap karung. Permainan cina buta tidak cocok untuk perkembangan perilaku sosial anak

#### B. Saran

Saran yang diberikan peneliti bertujuan untuk masukan bagi pihak-pihak yang menjadi sasaran penelitian ini agar dapat berkembang lebih baik lagi. Adapun diantaranya sebagai berikut:

Perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional akan berkembang optimal jika waktu yang dibutuhkan ketika bermain di pertambah dari waktu bermain sebelumnya, partisipasi guru yang ikut berperan serta ketika bermain bersama anak-anak, dan pemberitahuan atau pengumuman hasil akhir dari kegiatan bermain akan menambah daya tarik anak ketika bermain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chasanah. "Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Anak." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Volume 2, Nomor 2, Oktober 2015, hal 76-149, 2015. <http://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/2605>.
- Ellis Ormrod, Jeanne. *Psikologi Pendidikan*. Keenam. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2008.
- Hosnan, M. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bogor: Ghalala Indonesia, 2016.
- Iswinarti. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017.
- Kurniawan, Asep. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Mugnisjah, Wahyu Qamara, dan dkk, ed. "Kajian Ruang Terbuka Untuk Pelestarian Khazanah Permainan Tradisional Di Kota Bogor." *Jurnal LANSKAP INDONESIA, IPB. Volume Nomor 8 2016 8* (2016): 14.
- P. Weissberg, Roger. "Sosial yang efektif dan Emosional Program Pembelajaran." Dalam *Effective Social and Emotional Learning Programs Preschool and Elementary School Edition*, Edisi prasekolah dan Sekolah Dasar (9/12)., 11. Chicago: Kolaboratif untuk Akademik, Sosial, dan Pembelajaran Emosional, 2013. <https://ed.buffalo.edu/content/dam/ed/alberti/docs/CASEL-Guide-Social-Emotional-Empelajaran.pdf>.
- Santrok, John W. "Perkembangan Masa Hidup." Dalam *Life- Span Development*, 13 ed., 17. Jakarta: Erlangga, 2011.
- . *Perkembangan Masa Hidup*. Jilid 1. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2011.
- Slavin, Robert E. "Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktik." Dalam *Education Psychology : Theory and Practice*, 8 ed., 99. Jawa Tengah: PT Indeks, 2006.
- Soetjningsih, ed. *Tumbuh Kembang Anak*. Edisi 2. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2012.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2015.

Syafrina, Mulya. “Meningkatkan Perkembangan Sosial Melalui Permainan Ular Tangga Di PAUD Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman,” 2014, 11.

Tim Playpus Indonesia. *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Jakarta: Erlangga, 2016.

Yates, Tweety, Gregory A Cheatham, Angel Fettig, LaShorage Shaffer, dan Rosa Milagros Santos. “Sintesis penelitian Tentang Penyaringan dan Penilaian Kompetensi sosial-emosional,” 2008, 19.



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Lampiran Wawancara
2. Lampiran Observasi
3. Lampiran Dokumentasi
4. Lampiran Data Dokumentasi Sekolah
5. Lampiran Surat Keterangan Izin Penelitian
6. Lampiran Biodata Mahasiswa



## LAMPIRAN DATA WAWANCARA

### VERBA TIM WAWANCARA I

**Nama/Inisial** : Ibu Qurrotuaini / (QU)  
**Sebagai** : Kepala Sekolah KB/RA Syihabuddin (Partisipan 1)  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 33 tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Senin / 22 Mei 2019  
**Waktu/Tempat** : 09.10-10.10 WIB / Ruang Tamu, di Rumah Partisipan 1  
**Tujuan** : Penggalan data penelitian dari Partisipan Pertama  
**Keterangan** : A (Peneliti), Par1 (Partisipan 1 = QU)  
**Kode Wawancara** : Wawancara I, 22/05/19

A : Assalamualaikum ustadzah, maaf mengganggu waktunya hari ini, saya ingin mewawancara ibu mengenai permainan tradisional yang saya mainkan bersama anak-anak.

QU : Waalekumusalam warohmatullahi wabarakatu kak, ngge tidak apa-apa. Silakan saja

A : Terimakasih atas waktunya ustadzah. Pertanyaan pertama ini tentang kenapa sih ustadzah memilih permainan tradisional untuk dimainkan disekolah KB/RA Syihabuddin ini.

QU : Ngge kak. Saya memilih permainan tradisional ini karena Insya Allah permainan tradisional bisa dimainkan dimana-mana dan pastinya ingin

menerapkan dan mengingatkan kembali permainan-permainan waktu kecil supaya anak kenal, soalnya anak-anak tidak mengerti permainan apa yang dimainkan waktu kecil, jadi kita yang besar ini meneruskan, mengajarkan kepada anak-anak yang sekarang. Kalau tidak di kenalkan sekarang kepada anak-anak, anak-anak juga tidak tau. Neker palingan jarang dimainka, lompat tali juga palingan jarang dimainkan. Sekarang ini anak-anak bermain HP dan sebagainya. Sekolah memfasilitasi kepada anak-anak supaya tau, mengenal permainan tradisional.

A : Oooo,, jadi ini alasan ustadzah memilih permainna tradisional, terus di kurikulum sekolah juga ada kaitannya dengan permainan tradisional?

QU : Ya juga dimasukan ke kurikulum, kalau kurikulum masuknya di SOP Outdoor activity ada permainan tradisional kan juga ya. Dulu ada bermain permainan tradisional meskipun amburadul, terus gobak sodor itu juga pernah. Terus waktu kartinian dikasi festifal dolan, dan 17 agustusan dalam satu tahun. Sebelum acara kartini dilaksanakan, festifal dolan dimainkan dulu. Ada yang bermain angklung, lompat tali, engkle, nekker, congklak, ular tangga, dan cobak suweng. Palingan anak-anak ngerti.

A : Pasti rame yah ustadzah kan banyak anak-anak terus permainannya juga banyak.

QU : Ya rame banget kak sampe-sampe banyak yang ngantri dan berebut pengen main permainan yang sama. hehehehe yah begitu lah anak-anak

A : Hehehe ya ustadzah. Hmm hari apa saja ustadzah permainan tradisional dimainkan?

QU : Kalau itu dilaksanakan pembiasaan setiap hari rabu satu minggu satu kali dan waktu festifal dolan aja. Festifal dolan dilaksanakan satu tahun sekali. Ketika outdoor activity permainan tradisional neker pernah, lempar sandal juga pernah

- A : Berarti sudah banyak permainan tradisional yang dimainkan yah ibu.
- QU : Yah begitulah kak
- A : ooooo, sarana dan prasarana yang mendukung permainan tradisional di sekolah ustadzah
- QU : Yah palingan nekker pake bola, lompat tali pake karet, congkalak pake kelereng, cobak sodor pake batok saja.
- A : Ooo, berarti tidak memerlukan peralatan yang lengkap hanya untuk bermain permainan tradisional
- QU : Ya kak terus tidak memakan banyak biaya juga.
- A : Ustadzah, apa sih manfaat dari permainan tradisional menurut ustadzah
- QU : Paling tidak anak- anak ngerti ada permainan tradisional seru yang bisa dimainkan, anak-anak ngerti permainan tradisional merupakan permainan jaman dulu, dapat berinteraksi dengan teman, bisa mandiri
- A : Selain manfaat untuk anak kan juga ada kendalanya. Ada ngga sih bu kendala memainkan permainan tradisional
- QU : Kendalanya itu ada anak yang paham dan ngga paham memainkan permainan tradisional yang baru dikenal. Kecuali permainan itu sudah dimainkan berkali-kali baru anak sudah mulai memaikan dengan mudah.
- A : ooo ya ustadzah saya juga alami sendiri yang itu ketika bermain boy-boyan, anak-anak bingung sama aturan bermainnya karena baru pertama bermain. Pertanyaan terakhir ustadzah menfaat permainan tradisional dalam aspek perkembangan sosial emosional anak
- QU : Yah itu tadi permainan tradisional tidak bisa dimainkan sendirian, paling ngga ada anak yang pendiam bisa aktif, tampil, ada teriakan semangat ayo ayo dari

temannya, bisa sosialisasi dengan teman-temannya. Anak tidak malu, percaya diri ketika bermain.

A : Terimakasih ustadzah atas waktunya, ilmunya yang bermanfaat buat saya dan saya minta maaf sudah merepotkan ustadzah. Heheh

QU : Sama-sama kak . Tidak apa-apa. Semoga ilmunya bermanfaat

A : Amin ustadzah. Maaf ustadzah saya dengan teman saya langsung pamit pulang

QU : Oo ya kak

A : Assalamualaikum ustadzah

QU : Waalekumusalam warohmatullahi wabarakatu kak

**VERBA TIM**  
**WAWANCARA II**

**Nama/Inisial** : Ibu Qurrotuaini / (QU)  
**Sebagai** : Kepala Sekolah KB/RA Syihabuddin (Partisipan 1)  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 33 tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Sabtu/ 27 Mei 2019  
**Waktu/Tempat** : 08.10-09.10 WIB / Ruang Tamu, di Rumah Partisipan 1  
**Tujuan** : Penggalan data penelitian dari Partisipan Pertama  
**Keterangan** : A (Peneliti), Par1 (Partisipan 1 = QU)  
**Kode Wawancara** : Wawancara II, 27/05/19

A : Assalamualaikum ustadzah, maaf mengganggu waktunya lagi, seperti yang kemarin ustadzah saya hubungi ustadzah buat mewawancara lagi yang kedua kalinya mengenai perkembangan sosial emosional anak pada permainan tradisional.

QU : Waalekumusalam warohmatullahi wabarakatu kak, ngge tidak apa-apa. Silakan saja. Tapi pertanyaan samakan kaya kemarin

A : Ya ustadzah sama kaya yang kemarin.

QU : Oooo, saya kira masih ada yang kurang atau lupa ditanyakan ketika wawancara kemarin.

A : hehehe, tidak ustadzah. Ini hanya mengulang pertanyaan yang kemarin saja. Saya mulai saja yah ustadzah.

QU : Silakan kak.

A : Ya ustadzah. Seperti yang kemarin kenapa ustadzah memilih permainan tradisional untuk dimainkan disekolah

QU : Seperti yang kemarin saya jawab yah kak bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya kita jadi kita juga harus mewariskan kepada anak-anak kita dengan cara mengajarkan, memperkenalkan dan memainkan permainan tradisional. Manfaatnya juga sangat banyak untuk perkembangan motoriknya dan sosialnya nanti yah. Terus seperti permainan yang dimainkan lompat tali, neker, balap karung, meong-meongan, juga permainan tutup mata yang kemarin kak ajak bermain itu sudah membuat anak-anak sangat senang walaupun cuman sebentar bermainnya karena dilihat dari jamnya juga hehehhe.

A : Ya ustadzah padahal loh permainannya sederhana tapi banyak anak suka loh ustadzah.

QU : Itu karena anak-anak jarang diperkenalkan di rumah terus jarang diajak bermain jadi anak-anak yah kelihatannya sangat senang gitu. Apalagi bermainnya sama teman-teman.

A : Ooo ya ustadzah kaitannya pengembangan kurikulum yang ada dengan permainan tradisional?

QU : hmmm ya permainan tradisional juga dimasukan ke kurikulum sekolah yang berlaku hingga saat ini. Permainan tradisional di masukan ke bagian Standar Operasional Prosedur (SOP) Outdoor Activities setiap hari rabu. Dulukan juga saya pernah cerita bahwa sudah diterapkan permainan tradisional tapi masih amburadul dan alhamdulillah untuk angkatan yang kedua ini penerapan SOP Outdoor Activities permainan tradisional berjalan dengan baik terus juga dibantu kakak-kakak PKL. Untuk kegiatan puncaknya dari permainan tradisional biasanya dimainkan ketika hari Kartinian dan 17 Agustus itu

dilaksanakan setiap satu tahun satu kali dengan permainan yang berbeda atau mengulangi lagi permainan yang sama.

A : Berarti sudah lama banget permainan tradisional ini dimainkan yah ustadzah. Terus,, oo ya ustadzah kemarinkan juga diadakan kartini festifal dolan yang permainan tradisional. Maaf ustadzah kemarin tidak bisa datang.

QU : o iya,,,,, kemarin rame anak-anak mainnya sampai berantrian ditempat yang sama, karena banyak anak yang suka sama permainan itu. Permainan kemarin kalau tidak salah angklung, lompat tali, engklek, nekker, ular tangga dan masih banyak yang lainnya. Saya agak lupa heheh

A : Kita lanjut yang ustadzah ke pertanyaan selanjutnya, hhehehhe. Setiap hari apa permainan tradisional dimainkan dan berapa kali seminggu

QU : Permainan tradisional itu dimainkan setiap hari rabu dua minggu sekali. Soalnya bergantian dengan permainan moderen. Jadi di sekolah ini tidak hanya memainkan permainan tradisional saja. Permainannya bergantian, minggu ini permainan tradisional berarti minggu depannya permainan moderen dan minggu depannya lagi permainan tradisional, selang seling gitu. Permainannya juga bergantian tiap minggu supaya anak-anak tidak bosan dan ditentukan oleh ustadzah Zula yang mengurus semua permainan baik itu tradisional maupun moderen.

A : Ooooo,,,, jadi setiap minggu sekali dan bergantian dengan permainan tradisional. Ustadzah, untuk memainkan permainan tradisional pasti ada sarana dan prasarana kan ustadzah. Sarana dan prasarana yang sudah ada di sekolah ini apa saja ustadzah?

QU : Sarana dan prasarana yang disiapkan disekolah seperti nekker pastikan ada bola, lompat tali ada talinya yang pake karet itu, congklak yang ada kelerengnya, cobak sodor pake batok, boy-boyan yang ada pemukulnya, bola

dan batu, terus balap karung disekolah juga ada karung sisa bermain kemarin. Permainan tradisional itu ada juga yang tidak memakai alat ketika bermain jadi tidak mengeluarkan banyak biaya untuk memainkannya.

A : Ooo ya ustadzah kebanyakan permainan tradisional tidak banyak alat yang dibutuhkan terus alatnya juga dari bahan alam yang bisa didapatkan dengan mudah. Manfaat ketika memainkan permainan tradisional

QU : Banyak manfaat bermain permainan tradisional untuk perkembangan motoriknya seperti kemampuan berlarnya, memegang bola dan untuk aktifitas lainnya. Terus untuk anak mengerti, memperkenalkan, dan cara bermain kepada anak-anak bahwa ini loh permainan tradisional permainan orang-orang zaman dulu. Walaupun permainan zaman dulu anak tetap merasakan dan bahkan permainan ini membuat anak lebih senang dan dekat dengan temannya.

A : Ngge ustadzah. Kendala ketika memainkan permainan tradisional untuk anak

QU : Kendala ketika bermain yah kk. Itu ada anak yang paham cara bermainnya juga ada anak yang ngga paham cara bermainnya, padahal sudah kita praktekan kepada anak-anak. Kecuali permainan ini dimainkan satu bulan bisa dua kali atau tiga kali, insya Allah anak sudah bisa memainkan secara mandiri.

A : Seperti biasa ustadzah ini pertanyaan terakhir, manfaat permainan tradisional dalam aspek perkembangan sosial emosional anak

QU : yah itu tadi permainan tradisional tidak bisa dimainkan sendiri paling tidak ada satu orang anak yang menemaninya bermain. untuk perkembangan sosial emoionalnya anak bisa berkomunikasi dengan teman, bisa aktif di depan kelas atau ketika bermain, tampil tidak malu-malu, ada teriakan penyemangat dari teman-teman yang lain, tidak malu, percaya diri, dan sangat akrab dengan teman-temannya yang lain.

A :Terimakasih ustadzah atas waktunya, ilmunya yang bermanfaat buat saya dan saya minta maaf sudah merepotkan ustadzah. Heheh

QU : Sama-sama kak . Tidak apa-apa. Semoga ilmunya bermanfaat

A : Amin ustadzah. Maaf ustadzah saya dengan teman saya langsung pamit pulang

QU : Oo ya kak

A : Assalamualaikum ustadzah



**VERBA TIM**  
**WAWANCARA III**

**Nama/Inisial** : Ibu Qurrotuaini / (QU)  
**Sebagai** : Kepala Sekolah KB/RA Syihabuddin (Partisipan 1)  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 33 tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Senin / 17 Juni 2019  
**Waktu/Tempat** : 09.00-10.15 WIB / Ruang kantor, KB/RA Syihabuddin Partisipan 1  
**Tujuan** : Penggalan data penelitian dari Partisipan Pertama  
**Keterangan** : A (Peneliti), Par1 (Partisipan 1 = QU)  
**Kode Wawancara** : Wawancara III, 17/06/19

A : Assalamualaikum ustadzah, mohon maaf saya mengganggu waktu ustadzah lagi. Hari ini saya akan mewawancarai ustadzah lagi, dimana kali ini wawancara yang ketiga yah ustadzah. Sebelumnya minal aidin walfaizin ustadzah mohon maaf lahir batin

QU : waalekumusalam warohmatullahi wabarakatu kk. Ngge ngga apa-apa. Oooo ya minal aidin walfaizin mohon maaf lahir batin juga kk.

A : Kita mulai saja yah ustadzah ke pertanyaannya. Apa sih yang mendorong ustadzah memilih permainan tradisional ini untuk dimainkan di sekolah?

QU : hmmm, yang mendorong saya memilih permainan tradisional ini karena seperti yang kemarin. Permainan tradisional merupakan warisan budaya negara kita ini, dimana sebagai penerus bangsa yah kita-kita yang masih mudah ini

dapat memperkenalkan kepada anak-anak, bahwa ini loh permainan tradisional, dimana permainan ini dimainkan pada orang-orang zaman dulu yang tidak kalah serunya dengan permainan moderen. Kita mewariskan kepada anak-anak yah tidak hanya dengan memperkenalkan saja tapi juga dengan mengajarkan cara bermain permainan tradisional. Permainan tradisional juga banyak manfaat untuk perkembangan anak seperti perkembangan motoriknya yaitu dapat menggerakkan anggota badannya tanpa kaku yah kk, kita juga bisa melihat sekarang kebanyakan anak-anak bermain gadget yang hanya menggerakkan anggota tangan saja dan yang lainnya tidak bergerak, perkembangan sosial emosional seperti berinteraksi dengan temannya seperti mengajak bermain yah kalau bermain gadget yah bermain sendiri tidak ada interaksi dengan teman yang lain dan sibuk sendiri yah, perkembangan bahasanya juga yah kk ketika anak mengajak berinteraksi kan pasti ada tu komunikasi bahasa yang diucapkan anak yah kalau permainan menggunakan gadget sih anak asik dengan dunianya sendiri dan itu bisa membahayan karena pada umur-umur segitunya anak, biasanya bendahara kata yang dimiliki sudah banyak tapi dengan bermain gadget ini bendaharaan katanya sedikit dan cara anak ngobrol juga agak tidak jelas dan banyaknya berkomunikasi dengan orang lain atau dengan ibu gurunya dengan cara menunjuk. Kerena itu lah mengapa saya memilih permainan tradisional agar dimainkan di sekolah yaitu sebagai penghalang agar anak melupakan permainan gadgetnya dirumah yah walaupun hanya beberapa jama, tapi itu menurut saya yah sudah Alhamdulillah dari pada tidak sama sekali.

A : Terus ustadzah adakah kaitan pengembangan kurikulum pada permainan tradisional itu dan awal mulanya memilih permainan tradisional untuk dimasukan ke kurikulum sekolah itu gimana ustadzzah?

QU : Ya ada kaitannya Permainan tradisional itu dimasukan ke dalam kurikulum Standar Operasional Prosedur (SOP) sebagai alternatif permainan di Outdoor Activities. SOP setiap hari berbeda dari hari senin sampai hari jumat, kan

dimana kita sudah ada jadwal pelajaran dari awal yang mendukung Outdoor Activities terus apa yang dilakukan setiap hari senin sampai hari jumat itu tidak sama. Akhirnya wes apa sih kira-kira pelajaran positif yang bisa diberikan kepada anak-anak itu yang dimulai dari pertama hari senin yaitu upacara terus hafalan-hafalan pancasila dan sebagainya, hari selasanya senam untuk perkembangan motorik kasarnya, hari rabunya kan permainan bebas seperti permainan tradisional dan permainan moderen yang nanti akan di mainkan ustadzah bersama anak-anak, dimana kreasinya dari ustadzahnya yang akan mengupas permainan zaman dulu yang seperti apa bisa dimainkan anak-anak dan peralatannya sudah ada di sekolah ini, dan sudah di mulai dari awal sekolah ini dioperasikan dan kurikulumnya sudah ada permainan tradisionalnya sudah begitu, hari kamis memulai dengan kegiatan kerja bakti dan sholat dhuha.

A : SOP itu apa ustadzah?

QU : SOP itu adalah standar operasional prosedur segala sesuatu yang memang dilakukan dari awal anak-anak masuk sampai keluar. Standar Operasional yang dilakukan guru setara pemikirannya harus sama dimana guru berpikir aku harus melakukan ini, kalau seandainya tidak ada SOP kan nantinya guru akan masing-masing kan berbeda, jadi untuk menyetarakan lembagakan harus sama jadi apa yang harus dilakukan oleh guru, kepala sekolah admin seluruh jajarannya. SOP ini dimulai dari SOP penyambutan, SOP Outdoor Activities, SOP pembukaan bersama, sampai anak pulang yaitu SOP penjemputan.

A : Berapa banyak SOP ustadzah?

QU : Lebih dari sepuluh pokoknya

A : Ada datanya ustadzah

QU : Ada ini, datanya kak “ini kak anak” (dikasih datanya)

A : Ada ngga ustadzah ketika membuat SOP Outdoor Activities dalam permainan tradisional ini ada peristiwa tertentu atau pengalaman ustadzah

QU : Gini yah, awal pembuatan SOP itu karena kreatifitas ustadzah. Kata ustadzahnya gimana kalau kita main gini aja ustadzah yaitu permainan tradisional, tapi untuk cara bermainnya kita kondisikan dimana untuk Kelompok Bermain (KB) seperti ini, kelompok A seperti ini, dan kelompok B seperti ini. Jadi semuanya di diskusikan bersama-sama dan dievaluasi setiap hari sabtu. Kegiatan permainan itu dilaksanakan setiap hari rabu oleh ustadzah yang menghendel permainan tradisional. Seandainya ustadzah tersebut dalam keadaan sakit atau sibuk dengan pekerjaan yang lainnya, jadi saya yang akan menentukan permainan tapi tetap dimainkan sama ustadzah yang lainnya.

A : Hari apa saja ustadzah permainan tradisional dimainkan?

QU : Setiap hari rabu seminggu dua kali bergantian dengan permainan moderen

A : Kenapa hari rabu ustadzah?

QU : Kenapa hari rabu yah. Karena hari rabu itu hari dimana semua anak-anak dari kelas KB 1, KB 2, RA A, dan RA B dikumpulkan dan bisa bermain bersama kakak-kakanya dan bisa merasakan permainan tradisional maupun permainan moderen. Disini sekolah ini, juga menerima KB dimana jumlah KB semuanya ada 14 anak, jadi kami membagi dua kelompok yaitu KB 1 dan KB 2. KB tidak setiap hari masuk jadi kami membagi hari apa saja KB 1 dan 2 masuk. Untuk KB 1 hari senin, rabu, kamis, dan untuk KB 2 hari selasa, rabu, dan jumat. Karena alasan inilah mengapa permainan hari rabu dua minggu sekali.

A : Kenapa ustadzah cuman 2 minggu sekali?

QU : Karena di sekolah ini tidak hanya bermain permainan tradisional saja ada juga permainan yang lain yaitu permainan moderen jadi setiap minggunya bergantian dengan permainan moderen.

A : Kenapa ustadzah juga memilih permainan moderen

QU : Alasan kenapa saya memilih permainan moderen juga disini, karena takutnya anak-anak bosan dengan permainan tradisional semua, makanya saya juga memasukan permainan moderen. permainan moderen disini bukan permainan gadget tapi permainan moderen disini seperti yang ada di halaman depan sekolah sampingnya ruang Imtaq yah kk, itukan ada seluncuran, papan titian, terowongan kecil yah saya mau melatih motorik anak dengan permainan yang disitu adak juga yang lain seperti menggolong bola sesuai dengan warnahnya, terus mencari bola yang disembunyikan seperti itu kak.

A : Sarana dan prasarana yang mendukung permainan tradisional

QU : Alhamdulillah sarana dan prasana di sekolah ini sudah lengkap seperti halaman yang luas, kan permaianna tradisional membutuhkan halaman yang luas untuk menampung banyaknya anak yang bermain, permainan lompat tali ada karetinya, permainan engklek juga harus halaman luas dan juga ada pecahan genteng disekitar sekolah, permainan bola kasti ada pemukulnya yang kecil dan bola plastik, permainan kelereng ada kelerengnya juga, permainan angklung ada angklung, permainan boy-boyan ada pecahan genteng dan bola dan masih banyak yang lainnya kak.

A : Ustadzah manfaat bermain permainan tradisional

QU : Banyak yah manfaat permainan tradisional yang dapat kita ambil seperti permainan tradisional dapat membantu perkembangan motorik anak, hampir semua permainan tradisional menggerakkan anggota badannya, membantu perkembangan sosial emosional seperti berkomunikasi, mengajak teman bermain, tidak malu-malu, percaya diri ketika bermain di depan.

A : Adakah kendalanya ustadzah?

QU : Kendalanya yah kan ketika bermain anak masih bingung dengan bagaimana cara bermain dan aturan bermain. maka dari itu ketika ustadzah-ustadzah mengajak bermain selalu mengulangi di awal bermain dan ketika anak bermain agar anak tidak bingung. Memang masih ada anak yang belum menegerti itu karena permainannya pasti baru pertama kali dimainkan.

A : Manfaat bermain permainan tradisional secara perkembangan aspek sosial emosional

QU : Manfaat permainan tradisional untuk perkembangan aspek sosial emosional yah untuk berkomunikasi dengan teman, tidak malu-malu ketika bermain dan tampil di depan kelas, memberikan semangat kepada teman-temannya, percaya diri ketika bermain, yang pendiam bisa aktif dan menghargai teman.

A : Terimakasih udtadzah atas waktunya ilmunya yang bermanfaat buat saya dan saya minta maaf sudah merepotkan ustadzah. Heheh

QU : Sama-sama kak . Tidak apa-apa. Semoga ilmunya bermanfaat

A : Amin ustadzah.

**ANALISIS DATA KUALITATIF (KODING DATA)**

**Nama/Inisial** : Ibu Qurrotuaini / QU Partisipan 1

**Usia** : 33 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara III, 17/06/19

Kode	Transkrip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W.QU.1	<b>Pertanyaan:</b> Kenapa ustadzah memilih permainan tradisional untuk dimainkan disekolah?	Permainan tradisional merupakan warisan budaya negara kita ini, dimana sebagai penerus bangsa yang masih mudah ini dapat memperkenalkan kepada anak-anak bahwa ini permainan tradisional yang dimainkan orang-orang zaman dulu yang tidak kalah serunya dengan permainan moderen.	W.QU.1a	Permainan tradisional  Manfaat permainan tradisional
	<b>Jawaban:</b> HmMMM, yang mendorong saya memilih permainan tradisional ini karena seperti yang kemarin. Permainan tradisional merupakan warisan budaya negara kita ini, dimana sebagai penerus bangsa yah kita-kita yang masih mudah ini dapat memperkenalkan kepada anak-anak, bahwa ini loh permainan tradisional, dimana permainan ini dimainkan pada orang-orang zaman dulu yang tidak kalah serunya dengan permainan moderen. Kita mewariskan kepada anak-anak yah tidak hanya dengan memperkenalkan saja tapi juga dengan mengajarkan cara bermain permainan tradisional. Permainan tradisional juga banyak manfaat untuk perkembangan anak seperti perkembangan motoriknya yaitu dapat menggerakkan anggota badannya tanpa menggerakkan anggota badannya tanpa kaku yah	Cara kita mewariskan kepada anak-anak tidak dengan memperkenalkan saja tapi juga dengan mengajarkan cara bermain permainan tradisional.	W.QU.1b	
		Permainan tradisional juga banyak manfaat untuk perkembangan anak seperti perkembangan motoriknya yaitu dapat menggerakkan anggota badannya tanpa kaku, perkembangan sosial emosional	W.QU.1c	
			W.QU.1d	

	<p>kk, kita juga bisa melihat sekarang kebanyakan anak-anak bermain gadget yang hanya menggerakkan anggota tangan saja dan yang lainnya tidak bergerak, perkembangan sosial emosional seperti berinteraksi dengan temannya seperti mengajak bermain yah kalau bermain gadget yah bermain sendiri tidak ada interaksi dengan teman yang lain dan sibuk sendiri yah, perkembangan bahasanya juga yah kk ketika anak mengajak berinteraksi kan pasti ada tu komunikasi bahasa yang diucapkan anak yah kalau permainan menggunakan gadget sih anak asik dengan dunianya sendiri dan itu bisa membahayan karena pada umur-umur segitunya anak, biasanya bendahara kata yang dimiliki sudah banyak tapi dengan bermain gadget ini bendaharaan katanya sedikit dan cara anak ngobrol juga agak tidak jelas dan banyaknya berkomunikasi dengan orang lain atau dengan ibu gurunya dengan cara menunjuk. Kerena itu lah mengapa saya memilih permainan tradisional agar dimainkan di sekolah yaitu sebagai penghalang agar anak melupakan permainan gadgetnya dirumah yah walaupun hanya beberapa jam, tapi itu menurut saya yah sudah Alhamdulillah dari pada tidak sama sekali.</p>	<p>seperti berinteraksi dengan temannya dan mengajak bermain, perkembangan bahasanya seperti mengajak berinteraksi pasti ada komunikasi bahasa yang diucapkan.</p> <p>Alasan mengapa saya memilih permainan tradisional yaitu sebagai penghalang agar anak melupakan permainan gadgetnya dirumah, walaupun hanya beberapa jam, tapi itu menurut saya sudah Alhamdulillah dari pada tidak sama sekali.</p>		<p>Alasan memilih permainan tradisional</p>
--	--	---	--	---

<p>W.QU.2</p>	<p><b>Pertanyaan:</b> Adakah kaitannya pengembang kurikulum dengan permainan tradisional?</p> <p><b>Jawaban:</b> Ya ada kaitannya Permainan tradisional itu dimasukan ke dalam kurikulum Standar Operasional Prosedur (SOP) sebagai alternatif permainan di Outdoor Activities. SOP setiap hari berbeda dari hari senin sampai hari jumat, kan dimana kita sudah ada jadwal pelajaran dari awal yang mendukung Outdoor Activities terus apa yang dilakukan setiap hari senin sampai hari jumat itu tidak sama. Akhirnya wes apa sih kira-kira pelajaran positif yang bisa diberikan kepada anak-anak itu yang dimulai dari pertama hari senin yaitu upacara terus hafalan-hafalan pancasila dan sebagainya, hari selasanya senam untuk perkembangan motorik kasarnya, hari rabunya kan permainan bebas seperti permainan tradisional dan permainan moderen yang nanti akan di mainkan ustadzah bersama anak-anak, dimana kreasinya dari ustadzahnya yang akan mengupas permainan zaman dulu yang seperti apa bisa dimainkan anak-anak dan peralatannya sudah ada di sekolah ini, dan sudah di mulai dari awal sekolah ini dioperasikan dan kurikulumnya sudah ada permainan tradisionalnya sudah begitu, hari kamis memulai dengan kegiatan kerja bakti dan sholat dhuha.</p>	<p>Ada kaitannya Permainan tradisional itu dimasukan ke dalam kurikulum Standar Operasional Prosedur (SOP) sebagai alternatif permainan di Outdoor Activities.</p> <p>SOP setiap hari berbeda dari hari senin sampai hari jumat, dimana sudah ada terjadwal dari awal yang mendukung kegiatan Outdoor Activities dari hari senin yaitu upacara bendera, hafalan-hafalan pancasila dan sebagainya, hari selasanya senam untuk perkembangan motorik kasarnya, hari rabu permainan bebas seperti permainan tradisional dan permainan moderen yang dimainkan ustadzah bersama anak-anak. Permainan zaman dulu atau permainan tradisonal seperti apa yang bisa dimainkan anak-anak dan peralatannya sudah ada di sekolah ini. Permainan tradisional sudah ada dikurikulum sejak awal sekali sekolah ini dioperasikan atau didirikan. Hari kamis memulai dengan kegiatan kerja bakti dan sholat dhuha.</p> <p>SOP adalah standar operasional prosedur segala sesuatu yang sudah diatur dari awal anak-anak masuk sampai keluar. Standar Operasional yang dilakukan guru harus setara pemikirannya dengan guru yang</p>	<p>W.QU.2a</p> <p>W.QU.2b</p> <p>W.QU.2c</p> <p>W.QU.2d</p>	<p>Kaitannya permainan tradisional dan kurikulum (Standar Operasional Prosedur) SOP</p>
---------------	---	--	---	---

<p><b>Pertanyaan:</b> SOP itu apa ustadzah?</p> <p><b>Jawaban:</b> SOP itu adalah standar operasional prosedur segala sesuatu yang memang dilakukan dari awal anak-anak masuk sampai keluar. Standar Operasional yang dilakukan guru setara pemikirannya harus sama dimana guru berpikir aku harus melakukan ini, kalau seandainya tidak ada SOP kan nantinya guru akan masing-masing kan berbeda, jadi untuk menyetarakan lembaga harus sama jadi apa yang harus dilakukan oleh guru, kepala sekolah admin seluruh jajarannya. SOP ini dimulai dari SOP penyambutan, SOP Outdoor Activities, SOP pembukaan bersama, sampai anak pulang yaitu SOP penjemputan.</p> <p><b>Pertanyaan :</b> Berapa banyak SOP ustadzah</p> <p><b>Jawaban:</b> Lebih dari sepuluh</p> <p><b>Pertanyaan:</b> Ustadzah ada data?</p> <p><b>Jawaban:</b> ada kak</p> <p><b>Pertanyaan:</b> Ada ngga ustadzah ketika membuat SOP Outdoor Activities dalam permainan tradisional</p>	<p>lainnya sesuai dengan aturan yang telah diatur sekolah. Jadi untuk menyetarakan lembaga harus memiliki SOP ini baik guru, kepala sekolah admin seluruh jajarannya. SOP ini dimulai dari SOP penyambutan, SOP Outdoor Activities, SOP pembukaan bersama, sampai anak pulang yaitu SOP penjemputan.</p> <p>Awal pembuatan SOP ini karena kreatifitas ustadzah. Awalnya guru-guru berdiskusi dan akhirnya memilih permainan tradisional untuk dimainkan sekolah. Untuk cara bermainnya kita kondisikan untuk Kelompok Bermain (KB) seperti ini, kelompok A seperti ini, dan kelompok B seperti ini. Jadi semuanya di diskusikan bersama-sama dan dievaluasi setiap hari sabtu. Kegiatan permainan ini dilaksanakan setiap hari rabu oleh ustadzah yang menghandel jalannya permainan tradisional. Seandainya ustadzah tersebut dalam keadaan sakit atau sibuk dengan pekerjaan yang lainnya, jadi saya yang akan menentukan permainan tapi tetap dimainkan sama ustadzah yang lainnya.</p>		
--	--	--	--

	<p>ini ada peristiwa tertentu atau pengalaman ustadzah?</p> <p><b>Jawaban:</b> Gini yah, awal pembuatan SOP itu karena kreatifitas ustadzah. Kata ustadzahnya gimana kalau kita main gini aja ustadzah yaitu permainan tradisional, tapi untuk cara bermainnya kita kondisikan dimana untuk Kelompok Bermain (KB) seperti ini, kelompok A seperti ini, dan kelompok B seperti ini. Jadi semuanya di diskusikan bersama-sama dan dievaluasi setiap hari sabtu. Kegiatan permainan itu dilaksanakan setiap hari rabu oleh ustadzah yang menghendel permainan tradisional. Seandainya ustadzah tersebut dalam keadaan sakit atau sibuk dengan pekerjaan yang lainnya, jadi saya yang akan menentukan permainan tapi tetap dimainkan sama ustadzah yang lainnya.</p>			
W.QU.3	<p><b>Pertanyaan:</b> Setiap hari apa permainan tradisional dimainkan</p> <p><b>Jawaban:</b> Kenapa hari rabu yah dua minggu sekali. Karena hari rabu itu hari dimana semua anak-anak dari kelas KB 1, KB 2, RA A, dan RA B dikumpulkan dan bisa bermain bersama kakak-kakanya dan bisa merasakan permainan tradisional maupun permainan moderen. Disini sekolah ini, juga menerima KB dimana jumlah KB semuanya ada 14 anak, jadi kami membagi</p>	<p>Hari Rabu dan dua minggu sekali</p> <p>Alasan hari rabu, hari dimana semua anak-anak dari kelas KB 1, KB 2, RA A, dan RA B berkumpul dan bisa bermain bersama kakak-kakanya dan bisa merasakan permainan tradisional maupun permainan moderen. Disini sekolah ini, juga menerima KB dimana jumlah KB semuanya ada 14 anak, jadi kami membagi dua kelompok yaitu KB 1 dan KB 2. KB</p>	<p>W.QU.3a</p> <p>W.QU.3b</p>	<p>Jadwal kegiatan permainan tradisional</p> <p>Alasan memilih hari rabu</p>

<p>dua kelompok yaitu KB 1 dan KB 2. KB tidak setiap hari masuk jadi kami membagi hari apa saja KB 1 dan 2 masuk. Untuk KB 1 hari senin, rabu, kamis, dan untuk KB 2 hari selasa, rabu, dan jumat. Karena alasan inilah mengapa permainan hari rabu dua minggu sekali.</p> <p><b>Pertanyaan:</b> Kenapa ustadzah setiap hari rabu?</p> <p><b>Jawaban:</b> Kenapa hari rabu yah. Karena hari rabu itu hari dimana semua anak-anak dari kelas KB 1, KB 2, RA A, dan RA B dikumpulkan dan bisa bermain bersama kakak-kakanya dan bisa merasakan permainan tradisional maupun permainan moderen. Disini sekolah ini, juga menerima KB dimana jumlah KB semuanya ada 14 anak, jadi kami membagi dua kelompok yaitu KB 1 dan KB 2. KB tidak setiap hari masuk jadi kami membagi hari apa saja KB 1 dan 2 masuk. Untuk KB 1 hari senin, rabu, kamis, dan untuk KB 2 hari selasa, rabu, dan jumat. Karena alasan inilah mengapa permainan hari rabu dua minggu sekali</p> <p><b>Pertanyaan:</b> Kenapa ustadzah cuman 2 minggu sekali?</p> <p><b>Jawaban:</b> Karena di sekolah ini tidak hanya bermain permainan tradisional saja ada juga permainan yang lain yaitu permainan moderen jadi setiap</p>	<p>tidak setiap hari masuk jadi kami membagi hari apa saja KB 1 dan 2 masuk. Untuk KB 1 hari senin, rabu, kamis, dan untuk KB 2 hari selasa, rabu, dan jumat. Karena alasan inilah mengapa permainan hari rabu dua minggu sekali.</p> <p>Permainan dilaksanakan dua minggu sekali karena di sekolah ini tidak hanya bermain permainan tradisional saja ada juga permainan yang lain yaitu permainan moderen jadi setiap minggunya bergantian dengan permainan moderen.</p> <p>Alasan saya memilih permainan moderen juga disini, karena takutnya anak-anak bosan dengan permainan tradisional semua, untuk itu saya memasukan permainan moderen. permainan moderen disini bukan permainan gadget tapi permainan moderen disini seperti seluncuran, papan titian, terowongan kecil dan saya ingin melatih motorik anak dengan permainan yang dimiliki sekolah permainan moderen seperti menggolong bola sesuai dengan warnahnya dan mencari bola yang disembunyikan.</p>	<p>W.QU.3c</p> <p>W.QU.3d</p>	<p>Permainan moderen</p>
---	---	-------------------------------	--------------------------

	<p>minggunya bergantian dengan permainan moderen.</p> <p><b>Pertanyaan:</b> Kenapa ustadzah memilih permainan tradisional juga</p> <p><b>Jawaban:</b> Alasan kenapa saya memilih permainan moderen juga disini, karena takutnya anak-anak bosan dengan permainan tradisional semua, makanya saya juga memasukan permainan moderen. permainan moderen disini bukan permainan gadget tapi permainan moderen disini seperti yang ada di halaman depan sekolah sampingnya ruang Imtaq yah kk, itukan ada seluncuran, papan titian, terowongan kecil yah saya mau melatih motorik anak dengan permainan yang disitu adak juga yang lain seperti menggolong bola sesuai dengan warnahnya, terus mencari bola yang disembunyikan seperti itu kak.</p>			
W.QU.4	<p><b>Pertanyaan:</b> Sarana dan prasarana permainan tradisional yang sudah ada di sekolah ini apa saja ustadzah?</p> <p><b>Jawaban:</b> Alhamdulillah sarana dan prasana di sekolah ini sudah lengkap seperti halaman yang luas, kan permaianna tradisional membutuhkan halaman yang luas untuk menampung banyaknya anak yang bermain, permainan lompat tali ada</p>	Sarana dan prasana di sekolah ini sudah lengkap seperti halaman yang luas, permainan lompat tali ada karetinya, permainan engklek juga harus halaman luas dan juga ada pecahan genteng, permainan bola kasti ada pemukulnya yang kecil dan bola plastik, permainan kelereng ada kelerengnya juga, permainan angklung	W.QU.4a	Sarana dan prasarana permainan tradisional

	<p>karetnya, permainan engklek juga harus halaman luas dan juga ada pecahan genteng disekitar sekolah, permainan bola kasti ada pemukulnya yang kecil dan bola plastik, permainan kelereng ada kelerengnya juga, permainan angklung ada angklung, permainan boy-boyan ada pecahan genteng dan bola dan masih banyak yang lainnya kak.</p>	<p>ada angklung, permainan boy-boyan ada pecahan genteng dan bola</p>		
W.QU.5	<p><b>Pertanyaan:</b> Apa manfaat ketika memainkan permainan tradisional? <b>Jawaban:</b> Banyak yah manfaat permainan tradisional yang dapat kita ambil seperti permainan tradisional dapat membantu perkembangan motorik anak, hampir semua permainan tradisional menggerakkan anggota badannya, membantu perkembangan sosial emosional seperti berkomunikasi, mengajak teman bermain, tidak malu-malu, percaya diri ketika bermain di depan.</p>	<p>Banyak manfaat permainan tradisional yang dapat kita ambil seperti permainan tradisional dapat membantu perkembangan motorik anak karena hampir semua permainan tradisional menggerakkan anggota badannya, membantu perkembangan sosial emosional seperti berkomunikasi, mengajak teman bermain, tidak malu-malu, percaya diri ketika bermain di depan</p>	W.QU.5a	Manfaat permainan tradisional
W.QU.6	<p><b>Pertanyaan:</b> Kendala ketika memainkan permainan tradisional untuk anak <b>Jawaban:</b> Kendalanya yah kan ketika bermain anak masih bingung dengan bagaimana cara bermain dan aturan bermain. maka dari itu ketika ustadzah-ustadzah mengajak bermain selalu mengulangi</p>	<p>Kendalanya terjadi ketika bermain, anak masih bingung dengan bagaimana cara bermain dan aturan bermain</p>	W.QU.6a	Kendala bermain permainan tradisional

	di awal bermain dan ketika anak bermain agar anak tidak bingung. Memang masih ada anak yang belum menegerti itu karena permainannya pasti baru pertama kali dimainkan			
W.QU.7	<p><b>Pertanyaan:</b> Manfaat permainan tradisional dalam aspek perkembangan sosial emosional anak</p> <p><b>Jawaban:</b> Manfaat permainan tradisional untuk perkembangan aspek sosial emosional yah untuk berkomunikasi dengan teman, tidak malu-malu ketika bermain dan tampil di depan kelas, memberikan semangat kepada teman-temannya, percaya diri ketika bermain, yang pendiam bisa aktif dan menghargai teman</p>	Manfaat permainan tradisional untuk perkembangan aspek sosial emosional untuk berkomunikasi dengan teman, tidak malu-malu ketika bermain dan tampil di depan kelas, memberikan semangat kepada teman-temannya, percaya diri ketika bermain, yang pendiam bisa aktif dan menghargai teman	W.QU.7a	Manfaat permainan tradisional pada aspek sosial emosional

### PENGUMPULAN FAKTA SEJENIS

**Nama/Inisial** : Ibu Qurrotuaini / QU Partisipan 1

**Usia** : 33 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara III, 17/06/19

<b>Koding</b>	<b>Temuan Fakta Sejenis</b>	<b>Kata Kunci Fakta Sejenis</b>	<b>Kategori</b>
W.QU.1a, 3b, 3c, 3d	Permainan yang dimainkan disekolah ada dua yaitu permainan moderen dan permainan tradisional	Permainan moderen	Jenis permainan
W.QU.1c, 5a, 7a	Permainan tradisional banyak manfaatnya untuk perkembangan anak seperti perkembangan motorik, perkembangan sosial emosional yaitu berinteraksi dengan temanya, dan mengajak bermain	1. Perkembangan motorik 2. Perkembangan sosial emosional 3. Berinteraksi 4. Mengajak teman	Manfaat perkembangan permainan tradisional
W.QU.2a, 2b, 2c, 2d	Standar Operasional Prosedur (SOP) adalah prosedur yang sudah diatur dari awal masuk hingga pulang	Standar Operasional Prosedur (SOP)	Standar kurikulum di sekolah
W.QU.2d, 3a, 3b,	Kegiatan permainan dilaksanakan setiap hari rabu dua minggu sekali	1. Hari rabu 2. Dua minggu sekali	Jadwal permainan tradisional di sekolah

**VERBA TIM**  
**WAWANCARA I**

**Nama/Inisial** : Ibu Nuzula Mardiyah / (NM)  
**Sebagai** : Guru Outdoor Activity Permainan Tradisional KB/RA Syihabuddin (Partisipan 2)  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 38 tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Senin / 22 Mei 2019  
**Waktu/Tempat** : 09.10-10.10 WIB / Ruang kantor sekolah, Partisipan 2  
**Tujuan** : Penggalian data penelitian dari Partisipan Pertama  
**Keterangan** : A (Peneliti), Par1 (Partisipan 2 = NM)  
**Kode Wawancara** : Wawancara I, 22/05/19

A : Assalamualaikum ustadzah, maaf mengganggu waktunya hari ini, saya ingin mewawancara ibu mengenai perkembangan sosial emosional anak pada permainan tradisional yang saya mainkan bersama anak-anak.

NM : Waalekumusalam ngge kak

A : Saya mulai saja yah ustadzah untuk pertanyaan yang pertama tentang kapan permainan tradisional dimainkan anak-anak dan berapa kali dalam seminggu

NM : Permainan tradisional itu dimainkan hari rabu, tapi selang seling minggu ini tradisional minggu depan permainan moderen jadi dua minggu sekali

A : Ooooo jadi dua minggu sekali setiap hari rabu bermain permainan tradisional. Permainan tradisional apa saja yang pernah dimainkan?

- NM : Banyak permainan tradisional yang pernah dimainkan anak-anak seperti Permainan engklek pernah, jodik itu yang dilempar, kreweng ditumpuk terus dilempar, ular naga itu pernah, lompat tali, kasti dan masih yang lainnya. Memang ada si even terus dalam permainan tradisional ketika 17 Agustus seperti lomba memainkan permainan tradisional.
- A : Seru yah ustadzah!!! Soalnya banyak permainan tradisional yang bisa dimainkan anak-anak terus ada evenya juga sebagai penyemangat untuk anak-anak, terus ustadzah untuk menunjang permainan tradisional kan pasti ada sarana dan prasaranannya. Sarana dan prasarana permainan tradisional yang dibutuhkan apa saja yah ustadzah?
- NM : Sarana mungkin halaman luas ya!!! karena permainan tradisional tidak banyak peralatan yang dimain, lompat tali cuman dengan karet sudah membuat permainan yang menyenangkan
- A : oooo jadi untuk mendukung permainan tradisional dengan adanya halaman yang luas dan perlengkapan lainnya seperti karet yah ustadzah.
- NM : Ngge kak
- A : Ustadzah,,, bagaimana sih cara kita menjelaskan kepada anak cara bermain kan beda kalau kita menjelaskan ke orang dewasa. Kalau anak kecil kan agak susah di atur gitu ustadzah
- NM : Menurut pendapat saya sih, kalau menjelaskan kepada anak-anak yah dengan bahasa anak, terus dengan contoh cara bermian misalnya, permainan engklek, ada berapa kotak dihitung sama-sama ada lima kotak, setiap kotak dilompati satu kaki yah. Kan ada anak-anak kalau hanya menjelaskan nantinya bingung ada yang ngga paham jadi juga dengan mencontohkan cara bermain agar anak-anak mengerti

- A : Oooooo kelihatannya sih mudah ustadzah hehheeh. Terus kan pasti ada media yang dipakai untuk menunjang permainan tradisional ini. Biasanya ustadzah memakai media apa?
- NM : Media yang ada permainannya seperti permainan kasti itu butuh, bola kecil biasa, pukulan yang ringan panjangnya 15 centi. Kalau untuk anak-anak RA B sebagian besar sudah dapat bermain sendiri dan ada juga yang belum bisa, yah tetap kita bantu memegang dan mengarahkan pemukul ke bola. Tapi untuk anak-anak kelas RA B sekarang sebagiannya sudah bisa bermain mandiri tanpa dibantu lagi seperti yang kemarin kita main permainan boy-boy.
- A : ooo ngge ustadzah. Berapa sih jumlah anak yang ikut terlibat dalam bermain permainan tradisional?
- NM : Semua anak terlibat dalam permainan tradisional dari KB, RA A, dan RA B. Ada juga dalam penilaiannya berdasarkan kategori kemampuan anak seperti kalau anak mau bermain itu sudah bagus berarti ada kemauan ketika bermain, dan kalau anak bisa memainkan dan mengerti aturan bermain itu sudah bagus, biasanya dikasih bintang 4. Biasanya ditulis di buku penghubung kalau anaknya sudah bagus sesuai dengan tingkat perkembangannya dan buku itu diberi ke orangtuanya, agar orangtuanya tau apa yang dilakukan anak selama satu minggu ini.
- A : Oooooo semua tingkat perkembangan anak ditulis di buku penghubung sebagai pesan ke orangtua yang ustadzah
- NM : ya seperti itu untuk orangtua tau kemampuan dan tingkat perkembangan anak selama satu minggu di sekolah.
- A : Pertanyaan selanjutnya ustadzah, bagaimana sih cara menarik perhatian si anak agar mau bermain permainan ini, pastikan ada anak yang malas terus ngga semangat gitu ustadzah

- NM : Anak-anak itu,,,,,, gi mana yah hehehe. Untuk menarik perhatiannya sih dengan perhatian itu, anak-anak kan suka sekali bermain jadi ketika temannya bermain mereka perhatikan teman saja tidak sibuk dengan yang lain. Anak itu cepat bosan menunggu gilirannya bermain, tapi ketika anak ikut bermain biasanya seru, mungkin terlalu lama menunggu yah!!!. Jadi strateginya untuk bermain seperti engklek dibuat dua permainan, lompat tali dibuat dua permainan. Anak TK itu senang sekali jika permainan dilaksanakn diluar kelas dari pada di dalam
- A : Oooo ya ustadzah supaya anak tidak bosan ketika menunggu giliran bermain. Tidak hanya menarik perhatian anak bermain yah ustadzah tapi juga mengatur anak agar tetap tertip ketika bermain. Bagaimana sih cara ustadzah agar anak tetap tertip ketika bermain?
- NM : Ada anak tipe ngga bisa diam, tapi selama ngga terlalu mengganggu ngga masalah menurut saya sih. Selama permainan anak ngga fokus yah tetap diingatkan dengan cara memanggil anaknya untuk tetap fokus, pas ngantri tetap ngobrol yah ngga apa-apa kecuali ketika semua anak-anak rame yah kita ingatkan lagi dengan tepuk atau nyanyi gitu.
- A : Menarik perhatian anak yah ustadzah. Sekarang kita lanjut ke pertanyaan selanjutnya tentang adakah pemberian reward untuk anak yang bisa menyelesaikan permainan hingga akhir?
- NM : Kalau selama ini, dipermainan ngga dikasih reward. Saya katakan semua anak hebat. Anak yang ngga bisa pun saya kasi pujian hebat, pintar karena mereka sudah susah payah dapat menyelesaikan permainan contohnya engklek, kalau ngga bisapun ngga menyerah dan tetap berusaha untuk merupakan proses yang bagus menurut saya.
- A : Ya ustadzah, terus untuk meningkatkan perkembangan bermain bagi anak yang kesusahan ketika bermain bagaimana ustadzah?

- NM : Untuk anak yang kesusahan bermain, kita sebut saja inisial RA yang kesusahan dalam perkembangan aspek moriknya, yaitu untuk mototrik kasar memang sulit, ngga bisa diam tapi terarah. Saya membantu meningkatkan aspek motorik kasarnya waktu istirahat seperti bermain titian, memang susah tapi saya bantu sambil megangi si anak. besoknya lagi dicoba dan alhamdulillah sekarang sudah biasa jika dibiasakan setiap harinya.
- A : Oooo,,,,, ya!!!! Saya lanjutkan ke pertanyaan selanjutnya yang sangat kaitannya dengan permainan tradisional yang saya mainkan bersama anak-anak beberapa hari yang lalu, dari permainan tradisional meong-meongan, ular naga, cina buta, dolip dan balap karung. Jadi pertanyaan saya, apakah ada kelebihan dan kekurangan dari permainan tradisional ular naga?
- NM : Oooooo iya yang kemarin main bersama anak-anak itu yah kak. Kelebihan permainan ular naga itu sangat seru, terus permainan ini dulunya pernah dimainkan anak-anak jadi tinggal mengulangi lagi dan sangat bagus. Untuk kekurangan karena sudah pernah dimainkan jadinya bosan tapi cuman sedikit anak saja.
- A : Tapi anak-anak senang memainkan permainan ini ustadzah?
- NM : Anak-anak semuanya sangat senang
- A : Pertanyaan juga sama tentang kelebihan dan kekeurangan dari permainan meong-meongan
- NM : Kelebihan anak sangat seru dan menikmati permainan dan kalau kekurangan si tidak ada
- A : Oooo ngga ada kekurangan yah ibu. Selanjutnya kelebihan dan kekeurangan dari permainan cina buta

- NM : Ya kak kelebihan bagus menurut saya karena tetang pengenalan ciri-ciri dan tidak ada kekurangan
- A : Permainan cina buta juga termasuk permainan yang tidak ada kekurangan. Kemudian pertanyaan selanjutnya kelebihan dan kekeurangan dari permainan dolip
- NM : Kelebihan anak-anak senang berlari dan seru dan untuk kelemahan karena anak-anak senang berlari jadi semua berlari ke semua tempat
- A : Heheh iya ustadzah. Pertanyaan terakhir untuk kelebihan dan kekeurangan dari permainan balap karung
- NM : Kelebihan seru, keseimbangan juga bagus, dan lompat-lompat juga bisa. Dan untuk kelemahan tidak ada
- A : Pertanyaan selanjutnya ustadzah dari kelima permainan yang disebut diatas, permainan yang sangat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak usia dini?
- NM : Untuk permainan ular naga perkembangan sosial emosionalnya sabar ketika mengantri, selanjutnya yang kedua permainan meong-meongan perkembangan sosial emosionalnya ketika kerja sama, yang ketiga untuk permainan cina buta perkembangan sosial emosional ketika dia main dengan temannya, permainan keempat balap karung untuk perkembangan sosial emosionalnya yaitu memberikan dukungan kepada temannya, dan permainan yang terakhir dolip perkembangan sosial emosionalnya membantu temannya.
- A : Jadi dari kelima permainan tradisional yang dimainkan semuanya ada perkembangan sosial emosional untuk anak-anak yang ustadzah. Pertanyaan selanjutnya dari lima permainan ini yang sangat menarik perhatian anak yang mana?

- NM : Meongan-meongan yang paling disukai anak-anak
- A : Untuk pertanyaan terakhir permainan tradisional yang sedikit menari perhatian anak
- NM : Mungkin ular naga sudah dimainkan
- A : ooo iya ustadzah. Terimakasih ustadzah atas waktunya dan saya minta maaf mengganggu waktu ustadzah. Semoga dengan ilmu yang ustadzah berikan kepada saya menjadi informasi sangat penting untuk kedepannya. Terus ustadzah saya juga sekalian pamit mau ke kepala sekolah sekalian wawancara gitu ustadzah.
- NM : Ngge kk, tidak apa-apa. Amin semoga ilmunya bermanfaat yah kak. Ya silakan kak.
- A : Asslamualaikum ustadzah saya permisi ke atas yah ustadzah
- NM : waalekumusalam ya kak

**VERBA TIM**  
**WAWANCARA II**

**Nama/Inisial** : Ibu Nuzula Mardiyah / (NM)  
**Sebagai** : Guru Outdoor Activity Permainan Tradisional KB/RA  
Syihabuddin (Partisipan 2)  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 38 tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Sabtu / 27 Mei 2019  
**Waktu/Tempat** : 10.10-11.30 WIB / Ruang kantor sekolah, Partisipan 2  
**Tujuan** : Penggalan data penelitian dari Partisipan Pertama  
**Keterangan** : A (Peneliti), Par1 (Partisipan 2 = NM)  
**Kode Wawancara** : Wawancara I, 27/05/19

A : Assalamualaikum ustadzah, maaf mengganggu waktunya lagi, seperti yang kemarin ustadzah saya hubungi ustadzah buat mewawancara lagi yang kedua kalinya mengenai perkembangan sosial emosional anak pada permainan tradisional.

NM : Waalekumusalam kak. Ngga apa-apa. Silakan saja

A : Saya mulai yah ustadzah dan pertanyaan sama seperti yang kemarin ketika wawancara pertama kita ustadzah. Untuk pertanyaan pertama, kapan permainan tradisional dimainkan anak-anak dan berapa kali dalam seminggu

NM : Permainan ada dua yaitu permainan tradisional dan permainan moderen jadi minggu ini permainan tradisional minggu depan permainan moderen jadi mainnya selang seling gitu dan dimainkan setiap hari rabu

- A : Oooo jadi setiap minggunya berbeda. Pertanyaan selanjutnya ustadzah Permainan tradisional apa saja yang pernah dimainkan di sekolah?
- NM : Permainan tradisional yang pernah dilakukan di sekolah itu, kaya congkak, lompat tali, engklek, ular naga, kelereng tapi itu di festifal ya. Terus apa yah ooo cublek-cublek sue tapi di dalam ruangan yah.
- A : Ngge ustadzah. Ustadzah untuk menunjang permainan tradisional kan pasti ada sarana dan prasarannya. Sarana dan prasarana permainan tradisional yang dibutuhkan apa saja yah ustadzah
- NM : Sarana dan prasarana yang mendukung permainan tradisional, mungkin dengan halaman yang luas bisa melakukan permainan tradisional seperti lompat tali membutuhkan karet untuk melompat, itu sudah sangat menarik terus permainan engklek itu dengan botol untuk menganu kotak-kotaknya itu juga termasuk permainan tradisional.
- A : Sangat menarik yah ustadzah untuk dicoba bermain kembali. Heheeh. Ustadzah,,, bagaimana sih cara kita menjelaskan kepada anak cara bermain agar bisa dimengerti anak.
- NM : Kita tetap menjelaskan permainan seperti ini dan bagaimana cara bermainnya dengan bahasa anak itu sendiri yaitu pelan, tidak terburu-buru dan jelas. Apabila ada satu anak yang belum mengerti yah kita harus menjelaskan kembali.
- A : Oooooo jadi dengan menggunakan bahasa anak yang pelan dan apabila kurang di mengerti dijelaskan ulang lagi. Pertanyaan selanjutnya ustadzah, kan pasti ada media yang dipakai untuk menunjang permainan tradisional ini. Media yang digunakan ustadzah seperti apa yah?
- NM : Medianya kalau ular naga kan membutuhkan halaman yang luas, lompat tali itu karet, kalau permainan kelereng itu nekker, kalau kasti itu bola dan pemukul,

ada juga permainan yang kayu yang pendek dan kayu yang panjang terus di cuti lalu lari itu juga pernah.

- A : Berarti media yang digunakan sangat sedikit dan banyak terdapat di dalam tanpa mengeluarkan biaya yah ustadzah dan sangat terjangkau. setelah media pasti ada anak yang bermain biasanya dibatasi atau anak bermain setiap kelas atau bagaimana ustadzah?
- NM : Dalam permainan semua anak dilibatkan. Kalau untuk anak KB contohnya pada permainan lompat tali, talinya agak pendek dan bisa dilompati anak-anak KB, setelah itu untuk anak kelas A biasanya talinya agak tinggi dari anak kelas KB dan yang terakhir untuk anak kelas B biasanya talinya lebih tinggi lagi sesuai dengan kemampuan anak ketiak melompat.
- A : Kalau untuk anak yang bosan itu bagaimana cara yah ustadzah, agar anak tidak bosan dan mau terlibat dalam memainkan permainan tradisional ini
- NM : Anak-anak itu,,,,,, gi mana yah hehehe. Untuk menarik perhatiannya sih dengan perhatian itu, anak-anak kan suka sekali bermain jadi ketika temannya bermain mereka perhatikan teman saja tidak sibuk dengan yang lain. Anak itu cepat bosan menunggu gilirannya bermain, tapi ketika anak ikut bermain biasanya seru, mungkin terlalu lama menunggu yah!!!. Jadi strateginya untuk bermain seperti engklek dibuat dua permainan, lompat tali dibuat dua permainan. Anak TK itu senang sekali jika permainan dilaksanakan diluar kelas dari pada di dalam
- A : Setelah menarik perhatian, terus menyemangati anak agar tidak bosan dan yang ini kegiatan yang biasa terjadi yaitu mengatur anak agar tertib ketika bermain. bagaimana caranya yah ustadzah?
- NM : Ada anak tipe ngga bisa diam, tapi selama ngga terlalu mengganggu ngga masalah menurut saya sih. Selama permainan anak ngga fokus yah tetap

diingatkan dengan cara memanggil anaknya untuk tetap fokus, pas ngantri tetap ngobrol yah ngga apa-apa kecuali ketika semua anak-anak rame yah kita ingatkan lagi dengan tepuk atau nyanyi gitu

A : Setelah bermain pasti ada pemberian reward. Apakah ustadzah memberikan reward kepada anak-anak yang berhasil memainkan permainan hingga selesai?

NM : Untuk pemberian reward kaya benda-benda kayaknya ngga pernah karena itu pembiasaan. Tapi dengan memberikan pujian dan dorongan itu yang selalu diberikan “ayo mas pasti bisa,,,,,lah kan bisa”

A : Ya ustadzah, terus untuk meningkatkan perkembangan bermain bagi anak yang kesusahan ketika bermain bagaimana ustadzah

NM : Jika tau anak itu memang kesulitan saat bermain, kuatkan fisik motoriknya itu biasanya lebih di kasi stimulus lagi yang lebih ringan kaya diajarkan permainan yang lain tapi diluar saat permainan outdoor. Tapi kalau dipermainan outdoor tetap bermain dengan teman yang lain “ayo nak” dikasi semangat biar anaknya mau terus kan ada lagi permainan minggu depan. Pas ada waktu luang sebelum pulang biasanya sia anak dikasih stimulus di permainan outdoor yang disediakan disekolah.

A : Pertanyaan lanjutnya yang sangat kaitannya dengan permainan tradisional yang saya mainkan bersama anak-anak beberapa hari yang lalu, dari permainan tradisional meong-meongan, ular naga, cina buta, dolip dan balap karung. Jadi pertanyaan saya, apakah ada kelebihan dan kekurangan dari permainan tradisional ular naga?

NM : Kelebihan ular naga anak-anak kerja sama terus seru dan kelemahannya kalau anaknya terlalu banyak jadi nyanyinya terlalu panjang dan anak yang lain lama menunggu. Semua permaianna karena anak dilibatkan

- A : Pertanyaan juga sama tentang kelebihan dan kekeurangan dari permainan meong-meongan
- NM : Kelebihannya seru, kerja sama, mana yang ditangkap dan yang lain ikut bermain duduk dan berdiri, dan untuk kelemahan RA B tidak ada kelemahan dan RA A masih bingung mana kucing dan tikus.
- A : Pertanyaan juga sama tentang kelebihan dan kekeurangan dari permainan cina buta
- NM : Kelebihan dia mau berinteraksi dengan teman-teman dan mengenal ciri-ciri teman-temannya dan kelemahan tidak ada karena anak bisa semua
- A : Pertanyaan juga sama tentang kelebihan dan kekeurangan dari permainan dolip
- NM : Kelebihan anak-anak senang berlari dan seru dan untuk kelemahan karena anak-anak senang berlari jadi semua berlari ke semua tempat
- A : Pertanyaan juga sama tentang kelebihan dan kekeurangan dari permainan balap karung
- NM : Kelebihan balap karung anak bisa melatih keseimbangan anak dan kekurangan tidak ada karena seru dan anak-anak juga senang
- A : Pertanyaan selanjutnya ustadzah dari kelima permainan yang disebut diatas, permainan yang sangat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak usia dini?
- NM : Untuk permainan ular naga perkembangan sosial emosionalnya sabar ketika mengantri, selanjutnya yang kedua permainan meong-meongan perkembangan sosial emosionalnya ketika kerja sama, yang ketiga untuk permainan cina buta perkembangan sosial emosional ketika dia main dengan temannya, permainan keempat balap karung untuk perkembangan sosial emosionalnya yaitu

memberikan dukungan kepada temannya, dan permainan yang terakhir dolip perkembangan sosial emosionalnya membantu temannya

A : Jadi dari kelima permainan tradisional yang dimainkan semuanya ada perkembangan sosial emosional untuk anak-anak yang ustadzah. Pertanyaan selanjutnya dari lima permainan ini yang sangat menarik perhatian anak yang mana?

NM : Yang menarik meong-meongan alasannya semua ikut bermain ngga hanya menjadi kucing dan tikus tapi semuanya juga ikut bermain

A : Untuk pertanyaan terakhir permainan tradisional yang sedikit menari perhatian anak

NM : Mungkin ular naga sudah sering sekali dimainkan

A : ooo iya ustadzah. Terimakasih ustadzah atas waktunya dan saya minta maaf mengganggu waktu ustadzah. Semoga dengan ilmu yang ustadzah berikan kepada saya menjadi informasi sangat penting untuk kedepannya. Terus ustadzah saya juga sekalian pamit mau ke kepala sekolah sekalian wawancara gitu ustadzah.

NM : Ngge kk, tidak apa-apa. Amin semoga ilmunya bermanfaat yah kak. Ya silakan kak.

A : Asslamualaikum ustadzah saya permisi ke atas yah ustadzah

NM : waalekumusalam ya kak

**VERBA TIM**  
**WAWANCARA III**

**Nama/Inisial** : Ibu Nuzula Mardiyah / (NM)  
**Sebagai** : Guru Outdoor Activity Permainan Tradisional KB/RA  
Syihabuddin (Partisipan 2)  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 38 tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Sabtu / 27 Mei 2019  
**Waktu/Tempat** : 10.10-11.30 WIB / Ruang kantor sekolah, Partisipan 2  
**Tujuan** : Penggalan data penelitian dari Partisipan Pertama  
**Keterangan** : A (Peneliti), Par1 (Partisipan 2 = NM)  
**Kode Wawancara** : Wawancara I, 27/05/19

A : Assalamualaikum ustadzah, maaf mengganggu waktunya lagi, seperti yang kemarin ustadzah saya akan mewawancara lagi yang ketiga kalinya mengenai perkembangan sosial emosional anak pada permainan tradisional.

NM : Waalekumusalam kak. Ngga apa-apa. Silakan saja

A : Saya mulai yah ustadzah, tapi untuk wawancara ketiga ini ada tambahan pertanyaan ustadzah.

NM : Oooo ya tidak apa-apa kak

A : Oke ustadzah. Kenapa sih ustadzah memilih permainan tradisional ini?

NM : Saya memilih permainan tradisional ini untuk memperkenalkan pada anak-anak permainan orang zaman dulu yah kak, permainan zaman dulu itu tidak

kalah serunya dengan permainan zaman sekarang yang gambarnya sangat menarik perhatian kita. Yah bukan saja anak kecil yah kak orang dewasa pun suka bermain permainan yang sering disebut gadget itu. Permainan tradisional itu sangat bagus untuk perkembangan anak yah kak kita lihat dari aspek motorik yang membantu motorik tangan dan kakinya agar tidak kaku, perkembangan sosial emosional yang berinteraksi dengan temannya, perkembangan bahasa dengan cara anak berkomunikasi dengan teman yang lainnya. Untuk itulah kenapa sekolah ini memilih permainan tradisional ini yang pertama memperkenalkan permainan orang zaman dulu dan yang kedua itu untuk melatih perkembangan motorik sosial emosional dan perkembangan bahasanya.

A : Kapan permainan tradisional dimainkan Ustadzah?

NM : Permainan tradisional itu dimainkan setiap hari Rabu yah, dua kali seminggu sekali. Di sekolah kami tidak hanya bermain permainan tradisional tetapi juga bermain permainan moderen, jadi mengapa permainan dilakukan dua minggu sekali karena bergantian dengan permainan moderen. Alasannya kami memilih hari Rabu karena hari Rabu itu semua anak-anak dari KB 1, KB 2, RA A, dan RA B masuk sekolah. Kami inginkan agar semua anak bisa merasakan permainan tradisional maupun permainan moderen ini dilakukan untuk menjalin hubungan yang baik antara adek-adek KB dan kaka kelas A dan B.

A : Permainan apa saja yang pernah dimainkan di sekolah?

NM : Permainan tradisional yang pernah dimainkan banyak yah kak dan semuanya bergantian setiap minggunya ketika bermain. Ada sih pengulangan permainan tradisional tergantung guru dan keinginan anak. Permainan tradisional yang pernah dimainkan seperti kelereng, lompat tali, meong-meongan, angklung, bola kasti, boy-boyan, permainan sembunyi, kejar-kejaran, dan masih banyak lainnya. Oo ya di sekolah ini juga ada hari khusus hari dimana bermain

permainan tradisional seperti hari kartini dan hari 17 agustus, di hari itulah permainan yang sudah dimainkan dapat diulang kembali dan ketika anak bermainpun anak-anak sudah mengerti cara bermainnya dan aturan setiap permainan.

NM : Sarana dan prasaran yang disediakan sekolah memang ada dan banyak yah kk, seperti menyediakan lapangan yang luas, kan permainan tradisional kalau bermain membutuhkan halaman yang sangat luas agar anak semuanya bisa bermain dan bisa berlari kemana saja, dan untuk alat permainan seperti lompat tali itu ada karetinya, kelereng ada kelerengnya, bermain angklung ada angklungnya, permainan boy-boyan ada pecahan genteng dan bola plastik, dan masih banyak yang lainnya.

A : Bagaimana cara implementasikan kepada anak-anak

NM : Cara implementasikan dari awal gitu yah kak. Pertama sekali yaitu menggunakan bahasa anak, setelah itu baru mengkondisikan anak-anak dulu ketika akan bermain dengan cara berbaris yang rapi dan mengikuti semua aturan seperti mengingatkan kalau bermain itu harus menyayangi teman, tidak berebut, mengantri, menyayangi alat permainan, tertip dan tidak menjahili teman atau memukul teman, setelah semua aturan dijelaskan langkah selanjutnya mulai dengan memperkenalkan permainan yang akan kita mainkan nantinya, cara memperkenalkan juga ada tahapannya yaitu menjelaskan bahasa yang sederhana, tidak terlalu cepat, dan suara yang keras agar dimengerti dan didengarkan anak-anak terus mulailah dengan mencontohkan cara bermain. mencontohnya juga jangan terlalu cepat dan apabila belum dimengerti anak-anak harus dicontohkan lagi sampai anak-anak mengerti semuanya dan setelah itu barulah anak-anak bermain tapi tetap dengan pengawasan dari ibu guru.

A : Cara mengevaluasi pada permainan tradisional

- NM : Cara evaluasi pada permainan yah seperti permainan apa yang cocok dengan anak, setelah itu memodifikasi permainan agar permainan ini bisa dimainkan seluruh anak-anak dari KB, RA A, dan RA B. Kalau seandainya permainan ini kesulitan dilakukan anak-anak akan diulangi lagi dengan hari yang berbeda.
- A : Kalau untuk penilaian anak-anak bagaimana ustadzah?
- NM : Untuk penilaian yang mengurusnya adalah wali kelasnya sendiri, kita hanya menyampaikan perkembangan anak ketika melakukan permainan ini, dan wali kelas akan menilai dan dimasukkan ke dalam penilaian harian anak atau menulisnya di buku penghubung agar orangtua tau perkembangan anaknya selama ini.
- A : Manfaat permainan tradisional untuk perkembangan 6 aspek pada anak usia dini
- NM : Manfaatnya dari perkembangan Nilai moral dan agama (NAM) anak mensyukuri nikmat permainan yang diberikan Allah kepadanya yah kak, perkembangan fisik motorik ini banyak yah kak salah satunya seperti melatih gerak tangan dan kakinya supaya tidak kaku, perkembangan bahasa yaitu berbicara dengan temannya, sosial emosional yaitu menghargai teman, berkomunikasi, tidak malu, menyemangati teman dan membantu teman, perkembangan kognitif seperti mengerti aturan bermain dan cara bermain, dan yang terakhir yaitu seni seperti ada lagu-lagunya dalam permainan itu.
- A : Kendala dalam bermain permainan tradisional
- NM : Kendalanya cuman sedikit yaitu bagaimana cara anak mengerti dan bagaimana cara anak tau bermainnya. Biasanya anak-anak masih bingung dengan aturan permainan dan cara bermain, biasanya terjadi pada anak-anak KB tapi kalau untuk kelas A dan B alhamdulillah sudah bisa mengerti
- A : Terus ustadzah bagaimana cara mengatasi

- NM : Seperti yang saya jelaskan diatas yaitu memodifikasi agar permainan ini bisa dimainkan anak-anak KB dan bagaimana cara anak bermain agar tidak susah dengan cara mengulangi permainan itu agar anak tidak kesusahan lagi ketika bermain.
- A : Ustadzah dari lima permainan tradisional yang saya mainkan seperti meong-meongan, ular naga, cina buta, dolip dan balap karung perkembangan sosialnya yang terlihat apa saja ustadzah
- NM : Permainan meong-meongan itu kerja sama yah, saling membantu temannya dan berkomunikasi dengan temannya, kalau permainan ular naga itu kerja sama yah seperti melindungi ekornya dari lawan, permainan cina buta itu dengan mengingat ciri khusus temannya dengan mengerti akan temannya, dolip itu berkerja sama dan balap karung itu berkerja sama dan memberikan semangat pada temannya.
- A : Kelima permainan ini manakan yang paling disukai anak-anak
- NM : Semuanya disukai anak-anak yang karena semua permainan ini sangat senang ketika anak bermain tapi kalau disuruh memilih yah permainan meong-meongan itu
- A : Kelima permainan ini manakan yang kurang disukai anak-anak
- NM : Sama seperti diatas, yah kalau disuruh memilih yah ular naga soalnya sudah pernah dimainkan jadi ada sebagian anak-anak merasa bosan gitu kak.
- A : Kendala dari lima permainan ini ustadzah
- NM : Ngga ada kendala yah kak anak ketika bermain cuman itu saja anak-anak kurang paham aturan bermain itu sih untuk anak kelas KB tapi anak-anak kelas A dan B sudah mengerti dan untuk kendala alat permainan si pada balap karung

yang karungnya itu agak kebesaran buat anak-anak yang badanya kecil kk. Itu saja

A : ooo iya ustadzah. Terimakasih ustadzah atas waktunya dan saya minta maaf mengganggu waktu ustadzah. Semoga dengan ilmu yang ustadzah berikan kepada saya menjadi informasi sangat penting untuk kedepannya. NM : Ngge kk, tidak apa-apa. Amin semoga ilmunya bermanfaat yah kak. Ya silakan kak.

A : Asslamualaikum ustadzah saya permisi ke atas yah ustadzah

NM : waalekumusalam ya kak



ANALISIS DATA KUALITATIF (KODING DATA)

Nama/Inisial : Ibu Nuzula Mardiyah / NM Partisipan 2

Usia : 38 tahun

Kode Wawancara : Wawancara III, 17/06/19

Kode	Transkrip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W.NM.1	<p><b>Pertanyaan:</b> Kenapa ustadzah memilih permainan tradisional?</p> <p><b>Jawaban:</b> Saya memilih permainan tradisional ini untuk memperkenalkan pada anak-anak permainan orang zaman dulu yah kak, permainan zaman dulu itu tidak kalah serunya dengan permainan zaman sekarang yang gambarnya sangat menarik perhatian kita. Yah bukan saja anak kecil yah kak orang dewasa pun suka bermain permainan yang sering disebut gadget itu. Permainan tradisional itu sangat bagus untuk perkembangan anak yah kak kita lihat dari aspek motorik yang membantu motorik tangan dan kakinya agar tidak kaku, perkembangan sosial emosional yang berinteraksi dengan temannya, perkembangan bahasa dengan cara anak</p>	<p>Saya memilih permainan tradisional ini untuk memperkenalkan pada anak-anak bahwa permainan tradisional ini merupakan permainan orang zaman dulu yang tidak kalah serunya dengan permainan zaman sekarang yang gambarnya sangat menarik perhatian.</p> <p>Permainan tradisional itu sangat bagus untuk perkembangan anak dari aspek motorik yang membantu motorik tangan dan kakinya agar tidak kaku, perkembangan sosial emosional yang berinteraksi dengan temannya, perkembangan bahasa dengan cara anak berkomunikasi dengan teman yang lainnya.</p> <p>sekolah memilih permainan tradisional ini yang pertama memperkenalkan permainan orang zaman dulu dan yang kedua itu untuk</p>	<p>W.NM.1a</p> <p>W. NM.1b</p> <p>W. NM.1c</p>	<p>Permainan tradisional</p> <p>Manfaat permainan tradisional</p> <p>Alasan sekolah menerapkan permainan tradisional</p>

	berkomunikasi dengan teman yang lainnya. Untuk itulah kenapa sekolah ini memilih permainan tradisional ini yang pertama memperkenalkan permainan orang zaman dulu dan yang kedua itu untuk melatih perkembangan motorik sosial emosional dan perkembangan bahasanya.	melatih perkembangan motorik, sosial emosional dan perkembangan bahasanya.		
W. NM.2	<p><b>Pertanyaan:</b> Jadwal kegiatan permainan tradisional</p> <p><b>Jawaban:</b> Permainan tradisional itu dimainkan setiap hari rabu yah, dua kali seminggu sekali. Disekolah kami tidak hanya bermain permainan tradisional tetapi juga bermain permainan moderen, jadi mengapa permainan dilakukan dua minggu sekali karena bergantian dengan permainan moderen. alasannya kami memilih hari rabu kerena hari rabu itu semua anak-anak dari KB 1, KB 2, RA A, dan RA B masuk sekolah. Kami inginkan agar semua anak bisa merasakan permainan tradisional maupun permainan moderen ini dilakukan untuk menjalin hubungan yang baik antara adek-adek KB dan kaka kelas A dan B.</p>	<p>Permainan tradisional itu dimainkan setiap hari rabu yah, dua kali seminggu sekali.</p> <p>Disekolah tidak hanya bermain permainan tradisional tetapi juga bermain permainan moderen</p> <p>Permainan dilakukan dua minggu sekali karena bergantian dengan permainan moderen. Alasannya kami memilih hari rabu kerena hari rabu itu semua anak-anak dari KB 1, KB 2, RA A, dan RA B masuk sekolah. Kami inginkan agar semua anak bisa merasakan permainan tradisional maupun permainan moderen ini dilakukan untuk menjalin hubungan yang baik antara adek-adek KB dan kaka kelas A dan B.</p>	<p>W. NM.2a</p> <p>W. NM.2b</p> <p>W. NM.2c</p>	<p>Jadwal kegiatan permainan tradisional</p> <p>Ada dua jenis permainan di sekolah</p> <p>Jadwal kegiatan permainan tradisional</p>
W. NM.3	<p><b>Pertanyaan:</b> Permainan tradisional yang pernah dimainkan di sekolah</p> <p><b>Jawaban:</b></p>	Permainan tradisional yang pernah dimainkan seperti kelereng, lompat tali, meong-meongan, angklung, bola kasti, boy-	W. NM.3a	Macam-macam permainan

	<p>Permainan tradisional yang pernah dimainkan banyak yah kak dan semuanya bergantian setiap minggunya ketika bermain. ada sih pengulangan permainan tradisional tergantung guru dan keinginan anak. Permainan tradisional yang pernah dimainkan seperti kelereng, lompat tali, meong-meongan, angklung, bola kasti, boy-boy, permainan sembunyi, kejar-kejaran, dan masih banyak lainnya. Oo ya disekolah ini juga ada hari khusus hari dimana bermain permainan tradisional seperti hari kartini dan hari 17 agustus, di hari itulah permainan yang sudah dimainkan dapat diulang kembali dan ketika anak bermainpun anak-anak sudah mengerti cara bermainnya dan aturan setiap permainan.</p>	<p>boyan, permainan sembunyi, kejar-kejaran, dan masih banyak lainnya</p> <p>Ada hari khusus hari dimana bermain permainan tradisional seperti hari kartini dan hari 17 agustus, di hari itulah permainan yang sudah dimainkan dapat diulang kembali dan ketika anak bermainpun anak-anak sudah mengerti cara bermainnya dan aturan setiap permainan</p>	<p>W. NM.3b</p>	<p>Jadwal khusus bermain permainan tradisional</p>
<p>W. NM.4</p>	<p><b>Pertanyaan:</b> sarana dan prasarana yang menunjang permainan tradisional di sekolah</p> <p><b>Jawaban:</b> Sarana dan prasaran yang disediakan sekolah memang ada dan banyak yah kk, seperti menyediakan lapangan yang luas, kan permainan tradisional kalau bermain membutuhkan halaman yang sangat luas agar anak semuanya bisa bermain dan bisa berlari kemana saja, dan untuk alat permainan seperti lompat tali itu ada</p>	<p>Sarana dan prasaran yang disediakan sekolah memang ada dan banyak, seperti menyediakan lapangan yang luas, permainan tradisional kalau bermain membutuhkan halaman yang sangat luas agar anak semuanya bisa bermain dan bisa berlari kemana saja, dan untuk alat permainan seperti lompat tali itu ada karetnya, kelereng ada kelerengnya, bermain angklung ada angklungnya, permainan boy-boy ada pecahan genteng dan bola plastik</p>	<p>W. NM.4a</p>	<p>Sarana dan prasarana bermain permainan tradisional</p>

	<p>karetnya, kelereng ada kelerengnya, bermain angklung ada angklungnya, permainan boy-boyan ada pecahan genteng dan bola plastik, dan masih banyak yang lainnya.</p>			
W. NM.5	<p><b>Pertanyaan:</b>                  Cara implementasi permainan tradisional ke anak-anak  <b>Jawaban:</b>                  Cara implementasikan dari awal gitu yah kak. Pertama sekali yaitu menggunakan bahasa anak, setelah itu baru mengkondisikan anak-anak dulu ketika akan bermain dengan cara berbaris yang rapi dan mengikuti semua aturan seperti mengingatkan kalau bermain itu harus menyayangi teman, tidak berebut, mengantri, menyayangi alat permainan, tertip dan tidak menjahili teman atau memukul teman, setelah semua aturan dijelaskan langkah selanjutnya mulai dengan memperkenalkan permainan yang akan kita mainkan nantinya, cara memperkenalkan juga ada tahapannya yaitu menjelaskan bahasa yang sederhana, tidak terlalu cepat, dan suara yang keras agar dimengerti dan didengarkan anak-anak terus mulailah dengan mencontohkan cara bermain. mencontohnya juga jangan</p>	<p>Pertama sekali yaitu menggunakan bahasa anak, setelah itu baru mengkondisikan anak-anak dulu ketika akan bermain dengan cara berbaris yang rapi, mengikuti semua aturan seperti mengingatkan kalau bermain itu harus menyayangi teman, tidak berebut, mengantri, menyayangi alat permainan, tertip dan tidak menjahili teman atau memukul teman, setelah semua aturan dijelaskan langkah selanjutnya mulai dengan memperkenalkan permainan yang akan kita mainkan nantinya, cara memperkenalkan juga ada tahapannya yaitu menjelaskan bahasa yang sederhana, tidak terlalu cepat, dan suara yang keras agar dimengerti dan didengarkan anak-anak terus mulailah dengan mencontohkan cara bermain. mencontohnya juga jangan terlalu cepat dan apabila belum dimengerti anak-anak harus dicontohkan lagi sampai anak-anak mengerti semuanya dan setelah itu barulah anak-anak bermain tapi tetap dengan pengawan dari ibu guru</p>	W. NM.5a	<p>Pengimplementasi permainan tradisional</p>

	<p>terlalu cepat dan apabila belum dimengerti anak-anak harus dicontohkan lagi sampai anak-anak mengerti semuanya dan setelah itu barulah anak-anak bermain tapi tetap dengan pengawasan dari ibu guru.</p>			
W. NM.6	<p><b>Pertanyaan:</b> Evaluasi permainan tradisional</p> <p><b>Jawaban:</b> Cara evaluasi pada permainan yah seperti permainan apa yang cocok dengan anak, setelah itu memodifikasi permainan agar permainan ini bisa dimainkan seluruh anak-anak dari KB, RA A, dan RA B. Kalau seandainya permainan ini kesulitan dilakukan anak-anak akan diulangi lagi dengan hari yang berbeda</p> <p><b>Pertanyaan:</b> cara penilaian pada anak-anak ketika melakukan permainan tradisonal</p> <p><b>Jawaban:</b> Untuk penilaian yang mengurusnya adalah wali kelasnya sendiri, kita hanya menyampaikan perkembangan anak ketika melakukan permainan ini, dan wali kelas akan menilai dan dimasukkan ke dalam penilaian harian anak atau menulisnya di buku penghubung agar orangtua tau perkembangan anaknya selama ini.</p>	<p>Cara evaluasi pada permainan seperti permainan apa yang cocok dengan anak, setelah itu memodifikasi permainan agar permainan ini bisa dimainkan seluruh anak-anak dari KB, RA A, dan RA B. Kalau seandainya permainan ini kesulitan dilakukan anak-anak akan diulangi lagi dengan hari yang berbeda</p> <p>Untuk penilaian yang mengurusnya adalah wali kelasnya sendiri, kita hanya menyampaikan perkembangan anak ketika melakukan permainan ini, dan wali kelas akan menilai dan dimasukkan ke dalam penilaian harian anak atau menulisnya di buku penghubung agar orangtua mengetahui perkembangan anaknya selama ini.</p>	<p>W. NM.6a</p> <p>W. NM.6b</p>	<p>Evaluasi permainan tradisional</p> <p>Penilaian pada anak ketika melakukan permainan tradisional</p>

<p>W. NM.7</p>	<p><b>Pertanyaan:</b> Manfaat permainan tradisional untuk enam aspek perkembangan pada anak</p> <p><b>Jawaban:</b> Manfaatnya dari perkembang Nilai moral dan agama (NAM) anak mensyukuri nikmat permainan yang diberikan Allah kepadanya yah kak, perkembangan fisik motorik ini banyak yah kak salah satunya seperti melatih gerak tangan dan kakinya supaya tidak kaku, perkembangan bahasa yaitu berbicara dengan temannya, sosial emosional yaitu menghargai teman, berkomunikasi, tidak malu, menyemangati teman dan membantu teman, perkembangan kognitif seperti mengerti aturan bermain dan cara bermain, dan yang terakhir yaitu seni seperti ada lagu-lagunya dalam permainan itu.</p>	<p>Manfaatnya dari perkembang Nilai moral dan agama (NAM) anak mensyukuri nikmat permainan yang diberikan Allah kepadanya, perkembangan fisik motorik ini salah satunya seperti melatih gerak tangan dan kakinya supaya tidak kaku, perkembangan bahasa yaitu berbicara dengan temannya, sosial emosional yaitu menghargai teman, berkomunikasi, tidak malu, menyemangati teman dan membantu teman, perkembangan kognitif seperti mengerti aturan bermain dan cara bermain, dan yang terakhir yaitu seni seperti ada lagu-lagunya dalam permainan itu</p>	<p>W. NM.7a</p>	<p>Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan</p>
<p>W. NM.8</p>	<p><b>Pertanyaan:</b> Kendala bermain permainan tradisional</p> <p><b>Jawaban:</b> Kendalanya cuman sedikit yaitu bagaimana cara anak mengerti dan bagaimana cara anak tau bermainnya. Biasanya anak-anak masih bingung dengan aturan permainan dan cara bermain, biasanya terjadi pada anak-anak KB tapi kalau untuk kelas A dan B Alhamdulillah sudah bisa mengerti</p>	<p>Kendalanya cuman sedikit yaitu bagaimana cara anak mengerti dan bagaimana cara bermain.</p> <p>Mengatasi masalah seperti memodifikasi atau membuat agar permainan ini bisa dimainkan setiap anak-anak KB dan bagaimana cara anak bermain agar tidak susah dengan cara mengulangi permainan</p>	<p>W. NM.8a</p> <p>W. NM.8b</p>	<p>Kendala bermain permainan tradisional</p> <p>Mengatasi masalah</p>

	<p><b>Pertanyaan:</b> Bagaimana cara kendala tidak menjadi alasan ketika bermain permainan tradisional atau bagaimana cara mengatasi masalah</p> <p><b>Jawaban:</b> Seperti yang saya jelaskan diatas yaitu memodifikasi agar permainan ini bisa dimainkan anak-anak KB dan bagaimana cara anak bermain agar tidak susah dengan cara mengulangi permainan itu agar anak tidak kesusahan lagi ketika bermain.</p>	itu agar anak tidak kesusahan lagi ketika bermain		
W. NM.9	<p><b>Pertanyaan:</b> Perkembangan sosial emosional dari kelima permainan tradisional yaitu meong-meongan, ular naga, cina buta, dolip dan balap karung</p> <p><b>Jawaban:</b> Permainan meong-meongan itu kerja sama yah, saling membantu temannya dan berkomunikasi dengan temannya, kalau permainan ular naga itu kerja sama yah seperti melindungi ekornya dari lawan, permainan cina buta itu dengan mengingat ciri khusus temannya dengan mengerti akan temannya, dolip itu berkerja sama dan balap karung itu berkerja sama dan memberikan semangat pada temannya.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan Meong-Meongan Kerja sama, saling membantu temanya dan berkomunikasi dengan temannya</li> <li>2. Permainan Ular Naga Kerja sama</li> <li>3. Permainan Cina Buta Mengingatkan ciri khusus dan mengerti akan temannya</li> <li>4. Permainan Dolip Berkerja sama</li> <li>5. Permainan Balap karung Berkerja sama dan memberikan dukungan</li> </ol>	W. NM.9a	Perkembangan sosial emosional dari kelima permainan tradisional
W. NM.10	<p><b>Pertanyaan:</b></p>	Semuanya disukai anak-anak	W. NM.10a	Permainan tradisional yang paling disukai

	<p>Kelima permainan tradisional yang paling disukai</p> <p><b>Jawaban:</b> Semuanya disukai anak-anak yang karena semua permainan ini sangat senang ketika anak bermain tapi kalau disuruh memilih yah permainan meong-meongan itu</p>			
W. NM.11	<p><b>Pertanyaan:</b> Kelima permainan tradisional yang kurang disukai</p> <p><b>Jawaban:</b> Sama seperti diatas, yah kalau disuruh memilih yah ular naga soalnya sudah pernah dimainkan jadi ada sebagian anak-anak merasa bosan gitu kak</p>	ular naga soalnya sudah pernah dimainkan jadi ada sebagian anak-anak merasa bosan	W. NM.11a	Permainan tradisional yang kurang disukai
W. NM.12	<p><b>Pertanyaan:</b> Kendala dari lima permainan ini ustadzah?</p> <p><b>Jawaban:</b> Ngga ada kendala yah kak anak ketika bermain cuman itu saja anak-anak kurang paham aturan bermain itu sih untuk anak kelas KB tapi anak-anak kelas A dan B sudah mengerti dan untuk kendala alat permainan si pada balap karung yang karungnya itu agak kebesaran buat anak-anak yang badanya kecil kk. Itu saja</p>	Balap karung yang karungnya itu agak kebesaran buat anak-anak	W. NM.12a	Kendala dari lima permainan

### PENGUMPULAN FAKTA SEJENIS

**Nama/Inisial** : Ibu Nuzula Mardiyah / NM Partisipan 2

**Usia** : 38 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara III, 17/06/19

<b>Koding</b>	<b>Temuan Fakta Sejenis</b>	<b>Kata Kunci Fakta Sejenis</b>	<b>Kategori</b>
W. NM.1a, 1c	Permainan tradisional merupakan permainan orang zaman dahulu	Permainan zaman dahulu	Permainan tradisional
W. NM.1b, 1c, 7a	Permainan tradisional sangat bagus untuk perkembangan aspek motorik, sosial emosional anak, dan perkembangan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perkembangan bahasa</li> <li>2. Perkembangan sosial emosional</li> <li>3. Perkembangan bahasa</li> </ol>	Aspek perkembangan
W. NM.2a, 2c	Permainan tradisional dimainkan setiap hari rabu dua kali seminggu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hari rabu</li> <li>2. Dua kali seminggu</li> </ol>	Jadwal permainan tradisional
W. NM.2b, 2c	Permainan yang dimainkan disekolah ada dua permainan tradisional dan permainan moderen	Permainan moderen	Jenis permainan yang ada di sekolah

W. NM.3a, 4a, 9a, 11a, 12a	Permainan tradisional yang pernah dimainkan di sekolah seperti, kelereng, lompat tali, angklung, ular naga, dan balap karung	Kelereng, lompat tali, dan angklung, ular naga, dan balap karung	Kategori permainan tradisional
W. NM.3b, 7a, 8a	Ketika anak-anak bermainpun sudah mengerti cara bermain dan aturan setiap permainan	Cara bermain dan aturan permainan	Tata cara bermain
W. NM.7a, 9a	Perkembangan ketika anak bermain yaitu menyemangati teman, membantu teman, kerja sama, dan memberi dukungan	Menyemangati teman, membantu teman kerja sama, dan memberi dukungan	Perkembangan anak ketika bermain

**VERBA TIM**  
**WAWANCARA I**

**Nama/Inisial** : Lilis Pujiati  
**Sebagai** : Guru KB/RA Syihabuddin (Partisipan 3)  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 42 tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Rabu / 19 Juni 2019  
**Waktu/Tempat** : 11.10-12.12 WIB / Ruang kantor sekolah, Partisipan 3  
**Tujuan** : Penggalan data penelitian dari Partisipan ketiga  
**Keterangan** : A (Peneliti), Par 3 (Partisipan 3 = LI)  
**Kode Wawancara** : Wawancara I, 19/06/19

- A : Assalamualaikum ustadzah perkenalkan nama saya Furkanawati, saya disini meminta izin mewawancarai ustadzah tentang perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. Wawancara ini merupakan wawancara pertama kita ustadzah. Terimakasih ustadzah atas waktunya
- LI : Waalekumusalam ya kak, silakan saja, saya juga lagi tidak sibuk. Sama-sama kak.
- A : Kenapa sekolah ini memilih permainan tradisional untuk di perkenalkan kepada anak-anak
- LI : Alasan pribadi saya kenapa memilih permainan tradisional karena ingin memperkenalkan kepada anak-anak tentang permainan tradisional orang zaman dulu dan saya ingin anak-anak merasakan permainan tradisional orang zaman dulu mainnya kaya gini dan dapat membantu perkembangannya juga yah kak seperti perkembangan motorik dan perkembangan sosialnya.
- A : Jadwal kegiatan permainan tradisional

- LI : Jadwal kegiatannya permainan tradisional setiap hari rabu dan itu dua minggu sekali karena bergantian dengan permainan moderen
- A : Permainan tradisional yang pernah dimainkan
- LI : Banyak kak permainan tradisional yang dimainkan anak-anak setiap hari rabunya seperti permainan ular naga, balap karung, engklek, kelerenga, angklung, dan masih banyak yang lain kak
- A : Sarana dan prasarana yang dimiliki
- LI : Sarana dan prasarana seperti balap karung ada karungnya, kelereng ada kelerengnya, lompat tali ada karetinya, angklung ada angklungnya, bola kasti ada bola dan pemukulnya, ular tangga ada dadu, pionnya dan gambar ular tangganya, dan banyak deh kak
- A : Cara mengimplementasikan permainan tradisional
- LI : Caranya mengejar, menjelaskan, dan mempraktekan dan kalau anak-anak mengamati, mendengarkan dan mempraktekan
- A : Bagaimana cara evaluasi pada permainan tradisional
- LI : Caranya kalau masih ada anak yang kesusahan memainkan permainan ini, biasanya permainan ini akan diulangi lagi untuk 3-4 minggu ke depannya sesuai dengan persetujuan guru permainan tradisional sih kak
- A : Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak yaitu contohnya permainan lompat tali dari aspek nilai moral dan agama, aspek kognitif, aspek motorik, aspek sosial emosional, aspek bahasa, dan aspek seni
- LI : Manfaat permainan seperti permainan 6 aspek perkembangan anak yaitu dari permainan lompat tali aspek nilai moral dan agama yaitu mencintai permainan dengan memainkan permainan yang diturunkan dari orang-orang zaman dulu ke kita sampai sekarang, aspek kognitif seperti bagaimana cara agar bisa melompat dan berhasil melewati tali tersebut, aspek motorik seperti kelincuhan ketika melompat dan otot kaki yang kuat, aspek sosial emosional seperti memberikan dukungan kepada teman yang bermain, aspek bahasa yaitu meneriakkan kegiatan selanjutnya seperti tidikan lompatan pertama lutut dan lompatan kedua berpindah ke pinggang jadi bahasanya di situ, dan aspek seni di akhir permainan anak yang kalah akan disuruh menyanyi.
- A : Apa kendala dari bermain permainan tradisional

- LI : Kendalanya ketika anak masih bingung dengan aturan permainnya gitu aja kak selain dari itu ngga ada sih kak.
- A : Terus ustadzah bagaimana mengatasi kendala tersebut?
- LI : Biasanya pada aturan yang bermain yang membuat anak bingung jadi ustadzah akan membantu mengulangi cara bermain permainan tradisional
- A : Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan, permainan ular naga, permainan cina buta, permainan dolip, dan permainan balap karung
- LI : Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan kerja sama tim, permainan ular naga kerja sama juga yah, permainan cina buta mengenal temannya dengan peka begitu yah kak, permainan dolip kerja sama juga, dan permainan balap karung itu seperti membari dukungan
- A : Dari kelima permainan di atas yang paling disukai anak-anak yang mana?
- LI : Kayannya anak-anak suka semua deh
- A : Dari kelima permainan di atas yang kurang disukai anak-anak yang mana?
- LI : Ngga ada yang ngga suka deh kak
- A : Kendala ketika bermain lima permainan diatas
- LI : Ngga ada kendala
- A : Terimakasih ustadzah atas waktunya
- LI : sama-sama kak

**VERBA TIM**  
**WAWANCARA II**

**Nama/Inisial** : Lilis Pujiati  
**Sebagai** : Guru KB/RA Syihabuddin (Partisipan 3)  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 42 tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Kamis / 20 Juni 2019  
**Waktu/Tempat** : 01.10-12.12 WIB / Ruang kantor sekolah, Partisipan 3  
**Tujuan** : Penggalan data penelitian dari Partisipan Ketiga  
**Keterangan** : A (Peneliti), Par 3 (Partisipan 3 = LI)  
**Kode Wawancara** : Wawancara II, 20/06/19

A : Assalamualaikum ustadzah saya disini mau meminta izin mewawanca kedua ustadzah tentang perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. Terimakasih ustadzah atas waktunya

LI : Waalekumusalam ya kak, silakan saja, saya juga lagi tidak sibuk. Sama-sama kak.

A : Kita mulai saja yah ustadzah dengan pertanyaan yang pertama ini. Pertanyaan yang pertama ustadzah. Kenapa ustadzah memilih permainan tradisional utuk dimainkan di sekolah ini?

LI : Karena buat saya pribadi dengan memperkenalkan permainan tradisional kita tidak menghilangkan budaya kita karena permainan tradisional awalnya dari budaya kita, karena dengan permainan tradisional anak-anak kita tahu budaya kita dan juga ada efek dari permainan tradisional yaitu kerja sama tim, adanya warisan budaya kita, juga mengandung filisofi-filosofi, dan anak tidak individualis.

A : Jadwal kegiatan permainan tradisional

LI : Karena kita di RA sudah dijadwalkan semua hari seninya apa, selasanya apa dan untuk permainan tradisional ini dijadwalkan untuk hari rabu. Kenapa di hari

rabu karena anak-anak KB nya masuk semua jadi bisa menikmati permainan tradisional dan budaya juga. Jadi kakaknya bisa mengenal adek dan adek bisa mengenal kakak

A : Permainan tradisional yang pernah dimainkan

LI : Kemarin yang kita pernah mainkan yang pertama gobak sodor, yang kedua lompat tali atau ubetan, permainan kelereng atau nekker, keempat bakiak bersama, bentengan, kucing sama tikus atau meong-meongan, batuk kelapa untuk keseimbangan, terus cublak-cublak suweng , terus permainan angklung uda berapa sekarang? Uda banyak kan permainan yang dikenalkan sekalian dengan budaya kita kan.

A : Permainan ini setiap minggu diganti ustadzah

LI : Ya setiap minggu permainan selalu diganti, kalau permainan ini sudah lama tidak dimainkan, maka kita akan memainkan permainan yang ini. Tapi setiap minggu tetap di kasi inovasi-inovasi yang baru

A : Sarana dan prasarana yang dimiliki

LI : Sarana dan prasarana alhamdulillah di RA Syihabuddin sudah ada semua permainan itu gobak sodor punya halaman yang luas, terus batok kelapa, lompat tali pake karet, kelereng sudah ada, angklung sudah dan alhamdulillah sudah ada semua di sini

A : Kebanyakan main diluar atau di dalam kelas

LI : Kalau untuk permainan tradisional lebih afdol permainan diluar kita bisa merasakan hebusan angin, panasnya sinar matahari dan itu lebih mengena ke anak-anak. Menurut saya kalau permainan tradisional itu bermainnya diluar kalau di dalam bukan namanya permainan tradisional itu jadi kaya permainan moderen.

A : Cara mengimplementasikan permainan tradisional

LI : Ya kaya tadi saya bilang, mungkin dapat contoh dari ustadzah dulu yang melakukan atau mencontohkan, menjelaskan dan mempraktekan dan baru anak-anak yang melihat, menirukan dan mempraktekan

A : Bagaimana cara evaluasi pada permainan tradisional

LI : Kalau evaluasi kemarin memang sih anak-anak belum mengenal semua permainan tradisional yah karena mungkin untuk ade-ade KB masih kesulitan untuk permainan baru untuk mereka yang umurnya masih 3 tahunan, kalau anak-

anak yang TK Insya Allah mungkin sedikit banyak sudah mengenal permainan tradisional yang dimaninkan. Untuk permainan gobak sodor kan agak susah jadi untuk mengevaluasinya seperti permainan ini akan diulangi minggu depannya lagi, kalau untuk permainan meong-meongan, kelereng, lompat tali, kan anak-anak langsung bisa memainkannya.

- A : Kalau penilaian pada anak bagaimana ustadzah
- LI : Kalau penilaian untuk anak-anak si ngga bisa satu-satu anak gitu bisa pergelobal atau berkelompok yang bisa melakukan permainan ini atau ngga itu aja sih.
- A : Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak yaitu dari aspek nilai moral dan agama, aspek kognitif, aspek motorik, aspek sosial emosional, aspek bahasa, dan aspek seni
- LI : Manfaatnya permainan tradisional untuk 6 aspek perkembangan anak seperti pada nilai moral dan agama mensyukuri pemberian yang diberikan Allah seperti mensyukuri permainan orang-orang zaman dulu yang bisa kita mainkan sampai sekarang ini, perkembangan kognitif anak mengerti akan aturan bermain dan cara anak melakukan permainan, aspek motorik anak untuk kelenturan anggota badan anak agar tidak kaku ketika bergerak, aspek sosial emosional yaitu saling akrab dengan temannya, aspek bahasa pebendaharaan kata seperti mengucapkan password ketika bermain seperti pada permainan dolip yah kak yah, dan perkembangan seni ada nyanyian seperti permainan ular naga.
- A : Apa kendala dari bermain permainan tradisional
- LI : Kendalanya yaitu pengenalan awal dimana butuh waktu yang panjang untuk menjelaskan cara bermain, aturan bermain dan mempraktekannya. Mungkin kalau sudah biasa atau familiar permainannya sih tinggal anak-anak bermain saja karena sudah mengerti aturan bermain dan cara bermainnya. Kalau gobak sodor dan cublak sueng kan masih ada pengenalan dan lagunya ketika bermain jadi butuh waktu lama.
- A : Terus ustadzah bagaimana mengatasi kendala tersebut?
- LI : Dengan cara setiap minggu ada inovasi baru di setiap permainan seperti mengulangi permainan yang sulit itu, dua kali atau tiga kali.
- A : Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan, permainan ular naga, permainan cina buta, permainan dolip, dan permainan balap karung

- LI : Kalau permainan meong-meongan bisa kerja sama tim seperti bisa kompak dan kerja sama ngga yah, ular naga seperti kerja sama mempertahankan benteng kita agak tidak direbut lawan, balap karung seperti kelincahan atau kecepatan ketika melompat dan teman yang lainnya memberikan semangat satu sama lainnya, permainan cina buta seperti mengenalkan ciri khas temannya dia hafal ngga kondisi fisik temannya tidak memikirkan dirinya sendiri, dan terakhir dolip berarti lebih ke perkembangan motorik kasar.
- A : Dari kelima permainan di atas yang paling disukai anak-anak yang mana?
- LI : Paling suka meong-meongan, dolip, dan balap karung. Kalau permainan ular naga si suka tapi untuk aturannya masih susah karena masih bingung cara menjaga ekornya tapi cuman sebagian anak saja sih kalau untuk anak kelas B Insya Allah bisa.
- A : Dari kelima permainan di atas yang kurang disukai anak-anak yang mana?
- LI : yang kurang si cina buta soalnya karena tutup mata yah
- A : Kendala ketika bermain lima permainan diatas
- LI : Ngga ada kendala menurut aku sih
- A : Terimakasih ustadzah atas waktunya
- LI : sama-sama kak.

**VERBA TIM**  
**WAWANCARA III**

**Nama/Inisial** : Lilis Pujiati  
**Sebagai** : Guru KB/RA Syihabuddin (Partisipan 3)  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 42 tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Sabtu / 22 Juni 2019  
**Waktu/Tempat** : 08.30-09.30 WIB / Ruang kelas sentra persiapan, Partisipan 3  
**Tujuan** : Penggalian data penelitian dari Partisipan ketiga  
**Keterangan** : A (Peneliti), Par 3 (Partisipan 3 = LI)  
**Kode Wawancara** : Wawancara III, 22/06/19

A : Assalamualaikum ustadzah,,, maaf mengganggu waktunya lagi. Ini wawancara kedua yah ustadzah tentang perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. Terimakasih ustadzah atas waktunya

LI : Waalekumusalam ya kak, silakan saja, ngga mengganggu loh kak. Sama-sama kak.

A : Kita mulai saja yah ustadzah. Bagaimana sih awal mulanya ustadzah memilih permainan tradisional ini untuk dimainkan di sekolah ini.

LI : Awal mulanya kenapa memilih permainan tradisional ini karena dulunya sudah ditentukan oleh kepala sekolah dan guru-guru lainnya mau membuat kegiatan yang seperti apa yang dapat mengembangkan perkembangan ke enam aspek anak dan dapat memperkenalkan kepada anak-anak tentang budaya yang ada di Indonesia ini. Untuk saya pribadi kenapa saya memilih permainan tradisional karena permainan tradisional itu banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak dan juga banyak kenangan indah ketika masih kecil. Saya ingat sekali dulu waktu kecil saya jago banget memainkan permainan tradisional. Semua permainan bisa saya main tapi ada satu yang tidak bisa saya mainkan yaitu permainan gobak sodor kenapa karena permainan ini kan harus

pintar strateginya gi mana caranya agar dapat mengunci lawan agar ngga bisa keluar dari kotak tersebut. Karena itulah saya agak lemah kalau memikirkan caranya hehehe. Walaupun saya bermain berkali-kalipun saya ngga bisa menang sampai sekarang kak.

A : Kok sampai sekarang si ustadzah?

LI : Gini kak, kami di RA ini ada organisasi atau perkumpulan guru-guru RA, dimana setiap tahunnya ada kegiatan bermain permainan tradisionalnya setiap tahun. Saya salah satu kandidatnya kak. Jadi ketika itu ada perlombaan 17 Agustus dimana saya juga salah satu kandidat yang mewakili kecamatan Dau bermain permainan tradisional gobak sodor melawan kecamatan lain gitu kak. Jadi rame banget kak waktu itu, ketika saya permainan seperti biasa saya masih bingung apa yang harus saya lakukan padahal kelompok saya yang lain sudah mengepung lawan kelompok saya, saya aja yang ngga mengerti untungnya ada teman saya yang memanggil saya dan mengatur saya ketika bermain, kalau tidak kak kelompok saya bisa-bisa kalah, dan untungnya Alhamdulillah kelompok saya menang gitu kak. Saya senang banget hari itu karena pada hari itulah saya bisa bermain permainan gobak sodor hingga menang. Rasanya puas banget kak.

A : Perkumpulan guru-guru RA ini memainkan permainan tradisional setiap tahun yah ustadzah

LI : iya setiap tahun, biasanya dirayakan setiap hari 17 Agustus dan permainannya selalu berganti tiap tahunnya dan selalu mencari permainan yang sangat susah, seperti 2 tahun kemarin permainannya egrang, dan tahun kemarin permainannya gobak sodor dan tahun ini kita lihat nati yah kak. Berarti yang bermain permainan tradisional tidak hanya anak-anak saja tapi guru-gurunya juga ikut bermain dan merasakan betapa indahnya keakrapan dengan guru-guru yang lainnya dan berkompetensi mendapatkan hasil yang bagus.

A : Pasti seru banget yah ustadzah, rasanya pingin bermain juga. Heheh. Untuk Jadwal kegiatan permainan tradisional di sekolah kapan yah ustadzah

LI : Seperti yang kemarin kak, setiap hari rabu dua minggu sekali bergantian dengan permainan moderen. Untuk permainan tradisionalnya setiap dua minggu sekali harus berbeda ini dilakukan agar anak tidak bosan dengan permainan itu saja kak dan apabila anak masih kesusahan melakukan permainan tradisional pasti akan diulang kembali kak tapi waktunya juga berbeda kak, itu dilakukan agar anak mengingat kembali permainan itu dan kedua agar anak terbiasa dengan permainan itu sih kak. Kami juga menggunakan permainan moderen karena itu

juga sih agar anak tidak merasa bosan, permainan moderen yang biasa kami lakukan adalah melempar bola ke wadah yang telah ditentukan sesuai warnahnya, atau mnghitung jumlah warnah bola yang sama, atau menghitung bola yang sesuai dengan pilihan kartu rahasia anak dan masih banyak yang lain sih kak.

A : Ada ngga keinginan ustadzah untuk menambah hari bermain permainan tradisional

LI : Keiginan begitu pasti ada kak tapi kita juga melihat dengan kondisi anak dan kegiatan setiap harinya di sekolah ini juga, soalnya sudah diatur kalau hari senin upacara, hari selasa itu senam pagi, hari rabu itu bermain permainan baik itu tradisional maupun moderen, hari kamis dan jumat itu kerja bakti dan sholat jumat, hari sabtu dan minggu itu libur yah kak, dan juga kesian dengan anak-anak kalau kegiatan ditambah takutnya anak-anak bosan dan orangtua juga pasti ada yang tidak setuju soalnya banyak menghabiskan waktu di sekolah dan pastinya juga guru-guru juga pastinya ingin ada waktu untuk istirahat juga kak.

A : Permainan tradisional yang pernah dimainkan

LI : Banyak permainan tradisional yang dimainkan disekolah ini seperti permainan bola bekel itu pernah, lompat tali, engklek, petak umpet, congklak atau dakon, bola kasti, boy-boyan, ular naga, balap karung, cublak-cublak suweng, klereng, bakiak dan masih banyak lagi kak

A : Sarana dan prasarana yang dimiliki

LI : Sarana dan prasarana yang disiapkan sekolah insya Allah sudah lengkap yah kak seperti halaman yang luas dan untuk alat permainan seperti lompat tali itu ada karetinya, bola bekel itu ada bola dan batu yang kecil-kecil, congklak itu ada tempat congklak, bola kasti itu ada pemukulnya dan bola, balap karung ada karunya, kelereng ada kelerengnya, bakiak ada alat bakiaknya juga, angklung juga ada angklungnya, ular naga juga ada dadu, pion kecil dan gambar ular naga dan masih banyak lainnya

A : Ada ngga ustadzah respon orangtua melihat anaknya bermain permainan tradisioal

LI : Alhamdulillah kak respon orangtua sampai sekarang sangat mendukung permainan tradisional ini. Ada ada orangtua yang ketika melihat anaknya bermain ketika difestifal dolanan itu kan bermain permainan tradisional terus ketika bermain congklak banyak anak-anak yang senang dan mengantri permainan itu jadi ada orangtua murid yang melihat kejadian tersebut membuat

beliau mendedekahkan permainan tradisional congklak sejumlah lima congklak. Alhamdulillah sekali yah kak. Terus ketika anak-anaknya pulang ke rumah itu kak mengajak mamanya bermain bersama, atau mengajak teman yang lain bermain bersama seperti Adib dan Atifah kelas B mengajak teman-temannya untuk bermain bersamanya kalau yang ini saya lihat sendiri loh kak. Senang saya melihatnya.

A : Cara mengimplementasikan permainan tradisional

LI : Cara implementasi seperti memperkenalkan cara permainan dengan mempraktekan secara langsung ke anak-anak. Cara mempraktekan langsung kepada anak-anak adalah dengan pertahap seperti awal kegiatan sampai akhir kegiatan permainan dan untuk anak-anak akan fokus memperhatikan dan mulai mempraktekan permainan. Bagi anak-anak yang kesusahan bermain akan dibantu oleh ibu guru, cara membantunya seperti pada permainan boy-boyan itu kak untuk anak kelas KB dan RA A kan masih susah jadi ibu guru membantu memegang pemukul dan memukul bola seandainya percobaan berhasil, anak akan dikasi kesempatan lagi untuk bermain sendiri.

A : Bagaimana cara evalusia pada permainan tradisional

LI : Cara mengevaluasi permainan ini yah dengan cara melihat apakah ada yang susah ketika bermain permainan tradisional. Contoh saja permainan balap karung kemarin kan pernah dilakukan tetapi banyak anak yang jatuh dan karungnya juga kebesaran yah kak jadi banyak anak-anak yang mengeluh yah kak dan Alhamdulillah ketika kemarin kak mengajak bermain balap karung lagi jadi anak-anaknya yang jatuh cuman dua orang dan karungya alhamdulillah tidak berat tapi masih kebesaran untuk anak yang bandannya kecil yah kak. Tapi kita bagaimana lagi kan karung yang ukuran kaya anak TK juga susah di temui yah kak. Untuk cara mengevaluasi permainan seperti untuk anak kelas KB jaraknya agak diperpendek gitu supaya anak tidak terlalu kecapain gitu kak.

A : Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak yaitu dari aspek nilai moral dan agama, aspek kognitif, aspek motorik, aspek sosial emosional, aspek bahasa, dan aspek seni

LI : Manfaat permainan tradisional untuk 6 aspek perkembangan kita contohkan saja pada permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan. Untuk aspek perkembangan nilai moral dan agama yaitu mensyukuri permainan yang diberikan kepada kita seperti menghargai pemberian Allah dengan cara memainkan permainan, perkembangan bahasa seperti mengajak berkomunikasi atau meberikan semangat kepada anak-anak yang lai, perkembangan sosial

emosional seperti mengajak bermain bersama, saling membantu, dan tolong menolong, untuk perkembangan motorik seperti anak-anak kan main kejar-kejaran mengoptimalkan gerak tubuhnya yah kak, perkembangan kognitif mengatur strategi bagaimana cara mengejar temannya agar cepat ditangkap dan perkembangan seni seperti seni ketika bermain yaitu teman yang lain yang menjadi lingkaran yang membantu tikus.

A : Apa kendala dari bermain permainan tradisional

LI : Kendalanya si kak pada bagaimana cara agar anak mengerti akan aturan bermain dan bagaimana cara anak bermain gitu aja sih kak

A : Terus ustadzah bagaimana mengatasi kendala tersebut?

LI : Untuk cara mengatasinya yah seperti diatas mengulangi permainan terus mengulangi aturan bermain baik itu sebelum bermain dan ketiak anak bermain juga kita harus mengingatkan ulang maka dari itu kak setiap bermain anak harus diawasi guru setiap bermain dan cara mempraktekan juga harus pelan, mengulangi cara bermainnya 2-3 kali agar anak bisa mengingatnya lebih baik yah kak, kan setiap anak berbeda cara mengertinya ada yang sudah mengerti satu kali dicontohkan ada yang belum mengerti 2-3 kali contoh makanya guru akan mencontohkan ulang sampai anak-anak benar mengerti, tapi kalau memang masih susah yah guru akan membantu bermain bersama anak-anak.

A : Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan, permainan ular naga, permainan cina buta, permainan dolip, dan permainan balap karung

LI : Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan seperti kerja sama, komunikasi dengan teman-temannya, membantu teman, dan menyemangati temannya ketika bermain, permainan ular naga seperti kerja sama tim ketika melindungi ekor dari lawannya, permainan cina buta seperti mengenal temannya lebih dekat, permainan dolip seperti bermain kerja sama, dan permainan balap karung seperti menyemangati teman ketika bermain dan menolong teman ketika terjatuh.

A : Dari kelima permainan di atas yang paling disukai anak-anak yang mana?

LI : Semuanya anak-anak suka yah kakak, cuman aturan saja yang masih membuat anak bingung seperti permainan ular naga

A : Dari kelima permainan di atas yang kurang disukai anak-anak yang mana?

- LI : Bukan kurang suka sih menurut sayam Cuma anak-anak kurang mengerti aturan permainan yah seperti permainan ular naga
- A : Kendala ketika bermain lima permainan diatas
- LI : Kendalannya ngga ada yah kak.
- A : Terimakasih ustadzah atas waktunya
- LI : sama-sama kak.



ANALISIS DATA KUALITATIF (KODING DATA)

**Nama/Inisial** : Ibu Lilis Pujiati / LI Partisipan 3

**Usia** : 42 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara III, 22/06/19

Kode	Transkrip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W.LI.1	<p><b>Pertanyaan:</b> Bagaimana sih awal mulanya ustadzah memilih permainan tradisional ini untuk dimainkan di sekolah ini</p> <p><b>Jawaban:</b> Awal mulanya kenapa memilih permainan tradisional ini karena dulunya sudah ditentukan oleh kepala sekolah dan guru-guru lainnya mau membuat kegiatan yang seperti apa yang dapat mengembangkan perkembangan ke enam aspek anak dan dapat memperkenalkan kepada anak-anak tentang budaya yang ada di Indonesia ini. Untuk saya pribadi kenapa saya memilih permainan tradisional karena permainan tradisional itu banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak dan juga banyak kenangan indah ketika masih kecil. Saya ingat sekali dulu waktu kecil saya jago banget memainkan permainan tradisional.</p>	<p>Permainan tradisional ini dulunya sudah ditentukan oleh kepala sekolah dan guru-guru lainnya mau membuat kegiatan yang seperti apa yang dapat mengembangkan perkembangan ke enam aspek anak dan dapat memperkenalkan kepada anak-anak tentang budaya yang ada di Indonesia ini.</p> <p>Alasan pribadi memilih permainan tradisional karena permainan tradisional itu banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak dan juga banyak kenangan indah ketika masih kecil.</p>	<p>W.LI.1a</p> <p>W.LI.1b</p>	<p>Permainan tradisional</p> <p>Alasan pribadi memilih permainan tradisional</p>

<p>Semua permainan bisa saya main tapi ada satu yang tidak bisa saya mainkan yaitu permainan gobak sodor kenapa karena permainan ini kan harus pintar strateginya gi mana caranya agar dapat mengunci lawan agar ngga bisa keluar dari kotak tersebut. Karena itulah saya agak lemah kalau memikirkan caranya hehehe. Walaupun saya bermain berkali-kalipun saya ngga bisa menang sampai sekarang kak.</p> <p><b>Pertanyaan:</b> Kok sampai sekarang si ustadzah?</p> <p><b>Jawaban:</b> Gini kak, kami di RA ini ada organisasi atau perkumpulan guru-guru RA, dimana setiap tahunnya ada kegiatan bermain permainan tradisionalnya setiap tahun. Saya salah satu kandidatnya kak. Jadi ketika itu ada perlombaan 17 Agustus dimana saya juga salah satu kandidat yang mewakili kecamatan Dau bermain permainan tradisional gobak sodor melawan kecamatan lain gitu kak. Jadi rame banget kak waktu itu, ketika saya permainan seperti biasa saya masih bingung apa yang harus saya lakukan padahal kelompok saya yang lain sudah mengepung lawan kelompok saya, saya aja yang ngga mengerti untungnya ada teman saya yang</p>			
---	---	--	--

	<p>memanggil saya dan mengatur saya ketika bermain, kalau tidak kak kelompok saya bisa-bisa kalah, dan untungnya Alhamdulillah kelompok saya menang gitu kak. Saya senang banget hari itu karena pada hari itulah saya bisa bermain permainan gobak sodor hingga menang. Rasanya puas banget kak.</p> <p><b>Pertanyaan:</b> Perkumpulan guru-guru RA ini memainkan permainan tradisional setiap tahun yah ustadzah</p> <p><b>Jawaban:</b> iya setiap tahun, biasanya dirayakan setiap hari 17 Agustus dan permainannya selalu berganti tiap tahunnya dan selalu mencari permainan yang sangat susah, seperti 2 tahun kemarin permainannya egrang, dan tahun kemarin permainannya gobak sodor dan tahun ini kita lihat nati yah kak. Berarti yang bermain permainan tradisional tidak hanya anak-anak saja tapi guru-gurunya juga ikut bermain dan merasakan betapa indahnya keakrapan dengan guru-guru yang lainnya dan berkompetensi mendapatkan hasil yang bagus.</p>			
W.LI.2	<p><b>Pertanyaan:</b> Jadwal kegiatan permainan tradisional di sekolah kapan yah ustadzah</p>	Setip hari rabu dua minggu sekali bergantian dengan permainan moderen.	W.LI.2a	Jadwal kegiatan bermain permainan tradisional

	<p><b>Jawaban:</b> Seperti yang kemarin kak, setiap hari rabu dua minggu sekali bergantian dengan permainan moderen. Untuk permainan tradisional setiap dua minggu sekali harus berbeda ini dilakukan agar anak tidak bosan dengan permainan itu saja kak dan apabila anak masih kesusahan melakukan permainan tradisional pasti akan diulang kembali kak tapi waktunya juga berbeda kak, itu dilakukan agar anak mengingat kembali permainan itu dan kedua agar anak terbiasa dengan permainan itu sih kak. Kami juga menggunakan permainan moderen karena itu juga sih agar anak tidak merasa bosan, permainan moderen yang biasa kami lakukan adalah melempar bola ke wadah yang telah ditentukan sesuai warnahnya, atau menghitung jumlah warnah bola yang sama, atau menghitung bola yang sesuai dengan pilihan kartu rahasia anak dan masih banyak yang lain sih kak.</p> <p><b>Pertanyaan:</b> Ada ngga keinginan ustadzah untuk menambah hari bermain permainan tradisional</p> <p><b>Jawaban:</b></p>	<p>Untuk permainan tradisional setiap dua minggu sekali harus berbeda ini dilakukan agar anak tidak bosan dengan permainan itu saja dan apabila anak masih kesusahan melakukan permainan tradisional pasti akan diulang kembali kak tapi waktunya juga berbeda, ini dilakukan agar anak mengingat kembali permainan itu dan kedua agar anak terbiasa dengan permainan.</p> <p>Sekolah memilih permainan moderen juga karena itu juga sih agar anak tidak merasa bosan, permainan moderen yang biasa kami lakukan adalah melempar bola ke wadah yang telah ditentukan sesuai warnahnya, atau menghitung jumlah warnah bola yang sama, atau menghitung bola yang sesuai dengan pilihan kartu rahasia anak dan masih banyak yang lain sih kak.</p> <p>Keinginan begitu pasti ada kak tapi kita juga melihat dengan kondisi anak dan kegiatan setiap harinya di sekolah ini juga, soalnya sudah diatur kalau hari senin upacara, hari selasa itu senam pagi, hari rabu itu bermain permainan baik itu tradisional maupun moderen, hari kamis dan jumat itu kerja bakti dan sholat jumat, hari sabtu dan minggu itu libur yah kak, dan juga kesian</p>	<p>W.LI.2b</p> <p>W.LI.2c</p> <p>W.LI.2d</p>	<p>Permainan moderen</p> <p>Penambahan jadwal kegiatan bermain permainna tradisional</p>
--	--	---	--	--

	<p>Keinginan begitu pasti ada kak tapi kita juga melihat dengan kondisi anak dan kegiatan setiap harinya di sekolah ini juga, soalnya sudah diatur kalau hari senin upacara, hari selasa itu senam pagi, hari rabu itu bermain permainan baik itu tradisional maupun moderen, hari kamis dan jumat itu kerja bakti dan sholat jumat, hari sabtu dan minggu itu libur yah kak, dan juga kesian dengan anak-anak kalau kegiatan ditambah takutnya anak-anak bosan dan orangtua juga pasti ada yang tidak setuju soalnya banyak menghabiskan waktu di sekolah dan pastinya juga guru-guru juga pastinya ingin ada waktu untuk istirahat juga kak</p>	<p>dengan anak-anak kalau kegiatan ditambah takutnya anak-anak bosan dan orangtua juga pasti ada yang tidak setuju soalnya banyak menghabiskan waktu di sekolah</p>		
W.LI.3	<p><b>Pertanyaan:</b> Permainan tradisional yang pernah dimainkan</p> <p><b>Jawaban:</b> Banyak permainan tradisional yang dimainkan disekolah ini seperti permainan bola bekel itu pernah, lompat tali, engklek, petak umpet, congklak atau dakon, bola kasti, boy-boyan, ular naga, balap karung, cublak-cublak suweng, klereng, bakiak dan masih banyak lagi kak</p>	<p>Permainan bola bekel itu pernah, lompat tali, engklek, petak umpet, congklak atau dakon, bola kasti, boy-boyan, ular naga, balap karung, cublak-cublak suweng, klereng, bakiak</p>	W.LI.3a	Macam-macam permainan tradisional
W.LI.4	<p><b>Pertanyaan:</b> Sarana dan prasarana yang dimiliki</p> <p><b>Jawaban:</b></p>	<p>Sarana dan prasarana seperti halaman yang luas dan untuk alat permainan seperti lompat tali itu ada karetinya, bola bekel itu</p>	W.LI.4a	Sarana dan prasarana permainan tradisional

	<p>Sarana dan prasarana yang disiapkan sekolah insya Allah sudah lengkap yah kak seperti halaman yang luas dan untuk alat permainan seperti lompat tali itu ada karetinya, bola bekel itu ada bola dan batu yang kecil-kecil, congklak itu ada tempat congklak, bola kasti itu ada pemukulnya dan bola, balap karung ada karunya, kelereng ada kelerengnya, bakiak ada alat bakiaknya juga, angklung juga ada angklungnya, ular naga juga ada dadu, pion kecil dan gambar ular naga dan masih banyak lainnya</p> <p><b>Pertanyaan:</b> Ada ngga ustadzah respon orangtua melihat anaknya bermain permainan tradisioal</p> <p><b>Jawaban:</b> Alhamdulillah kak respon orangtua sampai sekarang sangat mendukung permainan tradisional ini. Ada ada orangtua yang ketika melihat anaknya bermain ketika difestifal dolanan itu kan bermain permainan tradisional terus ketika bermain congklak banyak anak-anak yang senang dan mengantri permainan itu jadi ada orangtua murid yang melihat kejadian tersebut membuat beliau mendedekahkan permainan tradisional congklak sejumlah lima congklak. Alhamdulillah sekali yah</p>	<p>ada bola dan batu yang kecil-kecil, congklak itu ada tempat congklak, bola kasti itu ada pemukulnya dan bola, balap karung ada karunya, kelereng ada kelerengnya, bakiak ada alat bakiaknya juga, angklung juga ada angklungnya, ular naga juga ada dadu, pion kecil dan gambar ular naga</p> <p>Alhamdulillah respon orangtua sampai sekarang sangat mendukung permainan tradisional ini. Ada ada orangtua yang ketika melihat anaknya bermain ketika difestifal dolanan bermain permainan tradisional terus ketika bermain congklak banyak anak-anak yang senang dan mengantri permainan itu jadi ada orangtua murid yang melihat kejadian tersebut membuat beliau mendedekahkan memberikan permainan tradisional congklak sejumlah lima congklak.</p> <p>Anak-anak ketika pulang ke rumah itu kak mengajak mamanya bermain bersama, atau mengajak teman yang lain bermain bersama seperti Adib dan Atifah kelas B mengajak teman-temannya untuk bermain bersamanya.</p>	<p>W.LI.4b</p> <p>W.LI.4c</p>	<p>Respon orangtua</p> <p>Aktifitas anak di rumah</p>
--	--	---	-------------------------------	---

	<p>kak. Terus ketika anak-anaknya pulang ke rumah itu kak mengajak mamanya bermain bersama, atau mengajak teman yang lain bermain bersama seperti Adib dan Atifah kelas B mengajak teman-temannya untuk bermain bersamanya kalau yang ini saya lihat sendiri loh kak. Senang saya melihatnya.</p>			
<p>W.LI.5</p>	<p><b>Pertanyaan:</b>                  Cara mengimplementasikan permainan tradisional  <b>Jawaban:</b>                  Cara implementasi seperti memperkenalkan cara permainan dengan mempraktekan secara langsung ke anak-anak. Cara mempraktekan langsung kepada anak-anak adalah dengan pertahap seperti awal kegiatan sampai akhir kegiatan permainan dan untuk anak-anak akan fokus memperhatikan dan mulai mempraktekan permainan. Bagi anak-anak yang kesusahan bermain akan dibantu oleh ibu guru, cara membantunya seperti pada permainan boy-boyan itu kak untuk anak kelas KB dan RA A kan masih susah jadi ibu guru membantu memegang pemukul dan memukul bola seandainya percobaan berhasil, anak akan dikasi kesempatan lagi untuk bermain sendiri</p>	<p>Cara implementasi seperti memperkenalkan cara permainan dengan mempraktekan secara langsung ke anak-anak. Cara mempraktekan langsung kepada anak-anak adalah dengan pertahap seperti awal kegiatan sampai akhir kegiatan permainan dan anak-anak akan fokus memperhatikan dan mulai mempraktekan permainan.</p> <p>Bagi anak-anak yang kesusahan bermain akan dibantu oleh ibu guru, cara membantunya seperti pada permainan boy-boyan itu, untuk anak kelas KB dan RA A kan masih susah jadi ibu guru membantu memegang pemukul dan memukul bola seandainya percobaan berhasil, anak akan dikasi kesempatan lagi untuk bermain sendiri</p>	<p>W.LI.5a</p> <p>W.LI.5b</p>	<p>Implementasi ke permainan tradisional</p> <p>Implementasi untuk anak yang kesusahan ketika bermain</p>

<p>W.LI.6</p>	<p><b>Pertanyaan:</b> Bagaimana cara evaluasi pada permainan tradisional</p> <p><b>Jawaban:</b> Cara mengevaluasi permainan ini yah dengan cara melihat apakah ada yang susah ketika bermain permainan tradisional. Contoh saja permainan balap karung kemarin kan pernah dilakukan tetapi banyak anak yang jatuh dan karungnya juga kebesaran yah kak jadi banyak anak-anak yang mengeluh yah kak dan Alhamdulillah ketika kemarin kak mengajak bermain balap karung lagi jadi anak-anaknya yang jatuh cuman dua orang dan karungya alhamdulillah tidak berat tapi masih kebesaran untuk anak yang bandannya kecil yah kak. Tapi kita bagaimana lagi kan karung yang ukuran kaya anak TK juga susah di temui yah kak. Untuk cara mengevaluasi permainan seperti untuk anak kelas KB jaraknya agak diperpendek gitu supaya anak tidak terlalu kecapain gitu kak.</p>	<p>Cara mengevaluasi permainan dengan cara melihat apakah ada yang susah ketika bermain permainan tradisional. Contoh saja permainan balap karung ketika bermain banyak anak yang terjatuh karena karungnya kebesaran, jadi banyak anak-anak yang mengeluh dan Alhamdulillah ketika kemarin kakak mengajak anak-anak bermain balap karung lagi jadi anak-anaknya yang jatuh cuman dua anak dan karungya alhamdulillah tidak berat tapi masih kebesaran untuk anak yang ukuran badanya.</p>	<p>W.LI.6a</p>	<p>Cara mengevaluasi pada permainan tradisional</p>
<p>W.LI.7</p>	<p><b>Pertanyaan:</b> Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak yaitu dari aspek nilai moral dan agama, aspek kognitif,</p>	<p>Manfaat permainan tradisional untuk 6 aspek perkembangan kita contohkan saja pada permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan, aspek perkembangan nilai moral dan agama yaitu mensyukuri</p>	<p>W.LI.7a</p>	<p>Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak</p>

	<p>aspek motorik, aspek sosial emosional, aspek bahasa, dan aspek seni</p> <p><b>Jawaban:</b>                  Manfaat permainan tradisional untuk 6 aspek perkembangan kita contohkan saja pada permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan. Untuk aspek perkembangan nilai moral dan agama yaitu mensyukuri permainan yang diberikan kepada kita seperti menghargai pemberian Allah dengan cara memainkan permainan, perkembangan bahasa seperti mengajak berkomunikasi atau meberikan semangat kepada anak-anak yang lai, perkembangan sosial emosional seperti mengajak bermain bersama, saling membantu, dan tolong menolong, untuk perkembangan motorik seperti anak-anak kan main kejar-kejaran mengoptimalkan gerak tubuhnya yah kak, perkembangan kognitif mengatur strategi bagaimana cara mengejar temannya agar cepat ditangkap dan perkembangan seni seperti seni ketika bermain yaitu teman yang lain yang menjadi lingkaran yang membantu tikus.</p>	<p>permainan yang diberikan kepada kita seperti menghargai pemberian Allah dengan cara memainkan permainan, perkembangan bahasa seperti mengajak berkomunikasi atau memberi semangat kepada anak-anak yang lai, perkembangan sosial emosional seperti mengajak bermain bersama, saling membantu, dan tolong menolong, untuk perkembangan motorik seperti anak-anak kan main kejar-kejaran mengoptimalkan gerak tubuhnya, perkembangan kognitif mengatur strategi bagaimana cara mengejar temannya agar cepat ditangkap dan perkembangan seni seperti seni ketika bermain yaitu teman yang lain yang menjadi lingkaran yang membantu tikus</p>		
<p>W.LI.8</p>	<p><b>Pertanyaan:</b>                  Apa kendala dari bermain permainan tradisional</p> <p><b>Jawaban:</b></p>	<p>Kendalanya pada bagaimana cara agar anak mengerti akan aturan bermain dan bagaimana cara anak bermain</p>	<p>W.LI.8a</p>	<p>Kendala dari bermain permainan tradisional</p>

	<p>Kendalanya si kak pada bagaimana cara agar anak mengerti akan aturan bermain dan bagaimana cara anak bermain gitu aja sih kak</p> <p><b>Pertanyaan:</b> Terus ustadzah bagaimana mengatasi kendala tersebut?</p> <p><b>Jawaban:</b> Untuk cara mengatasinya yah seperti diatas mengulangi permainan terus mengulangi aturan bermain baik itu sebelum bermain dan ketiak anak bermain juga kita harus mengingatkan ulang maka dari itu kak setiap bermain anak harus diawasi guru setiap bermain dan cara mempraktekan juga harus pelan, mengulangi cara bermainnya 2-3 kali agar anak bisa mengingatnya lebih baik yah kak, kan setiap anak berbeda cara mengertinya ada yang sudah mengerti satu kali dicontohkan ada yang belum mengerti 2-3 kali contoh makanya guru akan mencontohkan ulang sampai anak-anak benar mengerti, tapi kalau memang masih susah yah guru akan membantu bermain bersama anak-anak.</p>	<p>Cara mengatasinya seperti mengulangi permainan, mengulangi aturan bermain baik itu sebelum bermain dan ketiaka anak bermain. Setiap bermain anak akan diawasi guru, ketika guru akan mempraktekan cara bermain harus pelan, mengulangi 2-3 kali agar anak bisa mengingatnya lebih baik. Setiap anak berbeda cara mengertinya ada yang sudah mengerti satu kali dicontohkan ada yang belum mengerti 2-3 kali contoh makanya guru akan mencontohkan ulang sampai anak-anak benar mengerti, tapi kalau memang masih susah, guru akan membantu bermain bersama anak-anak.</p>	<p>W.LI.8b</p>	<p>Mengatasi kendala</p>
<p>W.LI.9</p>	<p><b>Pertanyaan:</b> Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan, permainan ular naga,</p>	<p>Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan meong-meongan seperti kerja sama, komunikasi dengan teman-</li> </ol>	<p>W.LI.9a</p>	<p>Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional</p>

	<p>permainan cina buta, permainan dolip, dan permainan balap karung</p> <p><b>Jawaban:</b> Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan seperti kerja sama, komunikasi dengan teman-temannya, membantu teman, dan menyemangati temannya ketika bermain, permainan ular naga seperti kerja sama tim ketika melindungi ekor dari lawannya, permainan cina buta seperti mengenal temannya lebih dekat, permainan dolip seperti bermain kerja sama, dan permainan balap karung seperti menyemangati teman ketika bermain dan menolong teman ketika terjatuh.</p>	<p>temannya, membantu teman, dan menyemangati temannya ketika bermain,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Permainan ular naga seperti kerja sama tim ketika melindungi ekor dari lawannya,</li> <li>3. Permainan cina buta seperti mengenal temannya lebih dekat,</li> <li>4. Permainan dolip seperti bermain kerja sama, dan</li> <li>5. Permainan balap karung seperti menyemangati teman ketika bermain dan menolong teman ketika terjatuh.</li> </ol>		
W.LI.10	<p><b>Pertanyaan:</b> Dari kelima permainan di atas yang paling disukai anak-anak yang mana?</p> <p><b>Jawaban:</b> Semuanya anak-anak suka yah kakak, cuman aturan saja yang masih membuat anak bingung seperti permainan ular naga</p>	Semuanya anak-anak suka menyukai permainan tradisional	W.LI.10a	Permainan di atas yang paling disukai
W.LI.11	<p><b>Pertanyaan:</b> Dari kelima permainan di atas yang kurang disukai anak-anak yang mana?</p> <p><b>Jawaban:</b></p>	Permainan ular naga	W.LI.11a	Permainan di atas yang kurang disukai

	Bukan kurang suka sih menurut saya cuma anak-anak kurang mengerti aturan permainan yah seperti permainan ular naga			
W.LI.12	<p><b>Pertanyaan:</b> Kendala ketika bermain lima permainan diatas</p> <p><b>Jawaban:</b> Kendalanya ngga ada kak</p>	Tidak ada	W.LI.12a	Kendala ketika bermain



## PENGUMPULAN FAKTA SEJENIS

**Nama/Inisial** : Ibu Lilis Pujiati / LI Partisipan 3

**Usia** : 42 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara III, 22/06/19

<b>Koding</b>	<b>Temuan Fakta Sejenis</b>	<b>Kata Kunci Fakta Sejenis</b>	<b>Kategori</b>
W.LI.1a, 7a	Mengembangkan enam aspek perkembangan pada anak	Enam aspek perkembangan	Aspek perkembangan
W.LI.2a, 2b,	Setiap hari rabu dua minggu sekali	1. Hari rabu 2. Dua minggu sekali	Jadwal permainan tradisional
W.LI.2c, 2d	Jenis permainan tradisional yang diterapkan disekolah ada dua yaitu permainan tradisional dan permainan moderen	Permainan moderen	Jenis permainan yang ada di sekolah
W.LI.3a, 4a, 4b, 5b, 6a	Permainan tradisional yang pernah dimainkan lompat tali, congklak, bola kasti, ular naga, balap karung, kelereng, dan bakiak.	lompat tali, congklak, bola kasti, ular naga, balap karung, kelereng, dan bakiak	Kategori permainan tradisional

W.LI.7a, 9a	Manfaat permainan tradisional berkomunikasi, memberi semangat, saling membantu, dan tolong menolong	berkomunikasi, memberi semangat, saling membantu, dan tolong menolong	Manfaat permainan tradisional
-------------	---	---	-------------------------------



**VERBA TIM**  
**WAWANCARA I**

**Nama/Inisial** : Anita (AN)  
**Sebagai** : Guru KB/RA Syihabuddin (Partisipan 4)  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 24 tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Rabu / 19 Juni 2019  
**Waktu/Tempat** : 08.30-09.12 WIB / Ruang kantor sekolah, Partisipan 4  
**Tujuan** : Penggalan data penelitian dari Partisipan Keempat  
**Keterangan** : A (Peneliti), Par 4 (Partisipan 4 = AN)  
**Kode Wawancara** : Wawancara I, 19/06/19

A : Assalamualaikum ustadzah perkenalkan nama saya Furkanawati, saya disini meminta izin mewawancarai ustadzah tentang perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. Wawancara ini merupakan wawancara pertama kita ustadzah. Terimakasih ustadzah atas waktunya

AN : Waalekumusalam ya kak, silakan saja, saya juga lagi tidak sibuk. Sama-sama kak.

A : Sejarah sekolah ini memilih permainan tradisional untuk dimainkan ke sekolah

AN : Saya tidak tau awal mulannya bagaimana sekolah ini memilih permainan tradisional ini untuk dimainkan di sekolah karena kak tau sendiri saya baru 6 bulan mengajar di sekolah ini kak. Hehehe. Jadi saya cuman bisa memberikan alasan kenapa sekolah ini memilih permainan tradisional untuk dimainkan di sini semoga sama yah dengan alasan guru-guru yang lain mungkin untuk mengenalkan kembali kepada anak-anak tentang permainan zaman dulu untuk, menumbuhkan kecintaan pada permainan tradisional karena permainan tradisional itu merupakan permainan asli orang Indonesia gitu kak.

A : Jadwal kegiatan permainan tradisional

- AN : Tidak ada perubahan jadwal yah kak. Permainan tradisional ini dimainkan setiap hari minggu
- A : Permainan tradisional yang pernah dimainkan
- AN : Banyak yah kak, yang saya ingat saja yah kak seperti kelereng, angklung, meong-meonga, ular naga, petak umpet, balap karung, kelereng, kejar-kejaran, dan lain-lain kak
- A : Sarana dan prasarana yang dimiliki
- AN : Seperti halaman yang luas, ada karetinya, ada bola, ada pemukul, ada kelereng, ada karung, ada pecahan genteng dan banyak kak
- A : Cara mengimplementasikan permainan tradisional
- AN : Memperkenalkan ke anak, cara bermain, mempraktekan dan melihat timbal dari anak atas kegiatan permainan yang dicontohkan ustadzah
- A : Bagaimana cara evaluasi pada permainan tradisional
- AN : Dengan merubah sedikit cara bermain permainan tradisional agar anak mudah bermain dan mengulangi permainan untuk 3 atau 4 minggu ke depan
- A : Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak yaitu dari aspek nilai moral dan agama, aspek kognitif, aspek motorik, aspek sosial emosional, aspek bahasa, dan aspek seni
- AN : Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak yaitu dari, saya contohkan saja pada permainan tradisional angklung yah, di dalam aspek nilai moral dan agama itu anak harus mencintai permainan seperti menjaga permainan agar tidak dibanting, dibuang dan ditaruh ditempatnya setelah dipakai atau digunakan dan alhamdulillah anak-anak mempraktekannya dengan selesai dipakai langsung dikumpulkan dan di masukan ke tempat penyimpanan angklung gitu kak, aspek kognitif seperti ketika bermain anak mengerti akan not permainan dan mengerti kapan akan dibunyikan angklungnya gitu kak, aspek motorik itu pada permainan angklung kan yang digerakan itu tangannya yah kak, aspek sosial emosional seperti saling mengingat jika temannya ada yang lupa, aspek bahasa biasanya mengajak teman yang lain berbicara gitu, dan aspek seni yaitu tadi kah memainkan alat musik angklung.
- A : Apa kendala dari bermain permainan tradisional

AN : Kendala ketika bermain permainan tradisional yaitu karena aturan masih susah dimengerti anak-anak, biasanya anak-anak KB dan RA A kalau RA B biasanya cuman sebgayaan anak-anak.

A : Terus ustadzah bagaimana mengatasi kendala tersebut?

AN : Cara mengatasi dengan mengulangi permainan dan mengingatkan kembali permainan tradisional.

A : Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan, permainan ular naga, permainan cina buta, permainan dolip, dan permainan balap karung

AN : Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan kerja sama tim, permainan ular naga kerja sama tum dan sosialisasi, permainan cina buta mengenal teman-temannya, permainan dolip kerjasama tim, dan permainan balap karung menyemangati teman-temannya.

A : Dari kelima permainan di atas yang paling disukai anak-anak yang mana?

AN : Yang paling disukai meong-meongan, ular naga dan dolip

A : Dari kelima permainan di atas yang kurang disukai anak-anak yang mana?

AN : Kayaknya cina buta yah

A : Kendala ketika bermain lima permainan diatas

AN : Kendalanya cina buta soalnya tidak ada bantuan dari teman-temannya

A : Terimakasih atas waktunya ustadzah

AN : Sama-sama kak

**VERBA TIM**  
**WAWANCARA II**

**Nama/Inisial** : Anita (AN)  
**Sebagai** : Guru KB/RA Syihabuddin (Partisipan 4)  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 24 tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Kamis / 20 Juni 2019  
**Waktu/Tempat** : 08.30-09.12 WIB / Ruang kantor sekolah, Partisipan 4  
**Tujuan** : Penggalan data penelitian dari Partisipan Keempat  
**Keterangan** : A (Peneliti), Par 4 (Partisipan 4 = AN)  
**Kode Wawancara** : Wawancara II, 20/06/19

A : Assalamualaikum ustadzah, saya disini meminta izin untuk mewawancarai lagi yaitu mewawancar kedua ustadzah tentang perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. Terimakasih ustadzah atas waktunya

AN : Waalekumusalam ya kak, silakan saja. Sama-sama kak.

A : Kenapa ustadzah memilih permainan tradisional untuk dimainkan di sekolah ini.

AN : Mungkin salah satunya itu kak, biar anak-anak tidak kecanduan dengan permainan moderen. jadi tidak lupa sekolah memperkenalkan permainan tradisional, kan permainan tradisional juga tidak kalah seruhnya dengan permainan moderen. permainan tradisional itu ada perkembangan fisiknya jadi anak-anak bisa berlari-lari jadi fisik motorik anak sudah berjalan. Kalau permainan moderen kan anak-anak cuman duduk tangan yang bergerak, itu juga menyebabkan kecanduan dan tidak baik untuk masa depannya.

A : Jadwal kegiatan permainan tradisional

AN : Permainannya setiap pagi hari rabu dua minggu sekali bergantian dengan permainan moderen

A : Setiap jam berapa ustadzah?

- AN : Anak-anakan masuk jam 07.00, setelah itu kita baris, menyanyi dulu dan langsung permainan tradisional, masuk kelas, doa bersama dan melakukan kegiatan belajar
- A : Terus ustadzah ngga bergantian dengan permainan yang lain
- AN : Biasanya kalau ngga permainan tradisional yah permainan moderen. yah tapi kali ini kebanyakan bermain permainan tradisional ngga apa-apa kah. Dengan permainan tradisional supaya anak ngga lupa dan ini loh permainan tradisional permainan zaman dulu kalau tidak kita yang mengenalkan siapa lagi, kan jarang ibu-ibu mau bermain sama anaknya. Jadi inilah mengapa disekolah memainkan permainan tradisional.
- A : Permainannya kan dua ustadzah permainan tradisional dan moderen
- AN : Ya kak, permainan ini bergantian antara permainan tradisional dan permainan moderen. Hari rabu ini permainan tradisional hari rabu depan permainan moderen, rabu depan tradisional dan hari rabu depannya lagi permainan moderen saling bergantian kak. Dua minggu sekali
- A : Terus ustadzah kenapa memilih permainan tradisinal
- AN : Biar anak tidak bosan dan saling beriringan juga. Permainan moderen apa sih yang kita lakukan kak? Yah bukan permainan gadget gitu tapi permainan yang kan kita punya permainan moderen seperti ada ayunan, ada yang panjat gitu kak. Dan kami tidak memainkan gadget gitu. Sesuai dengan Outdoor Activites itu kak yang sudah ditentukan sekolah.
- A : Kenapa dimainkan hari Rabu
- AN : Kenapa dimainkan hari rabu yah, saya kurang paham juga kak karena saya masih baru disini yah kak. Kalau menurut saya sudah terjadwalkan kalau hari senin yang upacara, selasanya senam, rabunya permainan tradisional atau permainan moderen, hari kamis dan jumaatnya kita melaksanakan sholat dhuha. Seperti diatas kan sudah ada pengaturan jadwalnya. Kalau untuk upacara bendera itu kegiatan wajib kenapa karena di SD,SMP, dan SMA juga melakukan kegiatan upacara bendera setiap paginya mungkin seperti itu.
- A : Permainan tradisional yang pernah dimainkan
- AN : Banyak sekali kak, salah satunya engkel, dakon, angklung, meong-meongan, balap karung, kelereng, lompat tali, jamuran, petak umpat, dan banyak kak
- A : Ada dokumentasinya ustadzah

- AN : Ada kak berupa foto dan bayak kak.
- A : Oooo yah ustadzah adakah permainan khusus yang dimainkan pada hari-hari besar ustadzah seperti dimainkan pada hari kartini, atau hari 17 Agustus gitu ustadzah
- AN : Oooooo gini kak, kita ada festifal dolan anak untuk memperingati hari kartini dan melakukan permainan tradisional itu kak, nah permainan kita lakukan di aula dari kelas KB, RA A, dan RA B. Tidak hanya permainan saja yang tradisional kita juga makan dan berpakaian tradisional. Makanan tradisional yaitu getuk lindri, minumannya jamu kak, dan pakaiannya juga pake permainan tradisional. Permainan tradisional yang kita mainkan kemarin itu kelereng, jamuran, angklung, lompat tali, engklek.
- A : Paling banyak diminati yang mana ustadzah
- AN : Kita mainnya berkelompok gitu kak, jadi kelas KB, RA A, dan RA B bisa measakan semuanya seperti bermainnya pake stand-standnya gitu kak jadi bergantian mainnya, tujuannya agar anak bisa bermain bergantian dan anak bisa merasakan semua permainan yang disediakan, dan tidak menunggu lama anak yang lain bermain, yah kalau sudah selesai bergantian sama anak kelas yang lainnya. Biar anak-anak ketika di rumah bisa bermain bersama bunda-bundanya. Yang paling disukai itu angklung karena anak-anak suka memainkan dan bisa mengeluarkan suara yah kak. Itu anak-anak permainan kan sudah selesai tapi banyak anak-anak bilang “ustadzah bisa pinjam angklungnya? Sampai berebutan kak. Itulah bukti antusias mereka. Semua permainan mereka suka kak jadi tidak ada permainan yang tidak suka kak yang penting mereka senang kak.
- A : Sarana dan prasarana yang dimiliki
- AN : Alhamdulillah ada semu kak. Seperti balap karung kan sudah ada karungnya, lompat tali kan kita sudah ada rangkaian karetinya, permainan engklek seperti batu bata buat gambar, kalau kreweng ada pecahan dari genting, kalau kelereng sudah ada, angklung juga dan kalau meong-meongan kan ngga pake alat kak, Alhamdulillah semuanya ada kak
- A : Kebanyakan anak-anak suka bermain diluar atau di dalam ustadzah?
- AN : Kebanyakana anak-anak suka bermain diluar kak, kalau diluar bebas kak mereka suka berlari
- A : Adakah ustadzah anak-anak bermain di dalam ruangan

- AN : Adakah kak anak-anak bermain dakon kan didalam juga bisa
- A : Cara mengimplementasikan permainan tradisional
- AN : yang jelas ustadzah dulu yang memberikan contoh, memperagakan cara bermain dan anak-anak melihat, setelah itu ustadzah akan membagikan beberapa kelompok. Dan kita lihat cara anak-anak bermain seperti kelompok A sudah bisa, kelompok B belum bisa dan kita akan ajari sampai paham dan setelah itu anak-anak akan memainkan sendiri. Kalau anak TK kan ngga bisa dijelaskan tumpah contoh cara bermain yang ustadzah yang akan menjelaskan dan memperagakan cara bermain hingga anak TK bisa bermain sendiri yah kak. Biar mereka paham
- A : Bagaimana cara evaluasi pada permainan tradisional
- AN : Cara evaluasi dilihat dari anak-anak bosan atau tidak selama beberapa menit gitu ustadzah. Kalau anak-anak antusias berarti anak-anak menyukai permainan itu dan jika anak-anak dalam beberapa menit sudah mulai kecapaian berarti mungkin dalam permainan ini kurang diminati bukan tidak diminati, yang pertama mungkin karena ustadzah ketika bermain kurang semangat lagi sakit mungkin jadi dibawa ke anak-anak, atau mungkin permainan kurang diminati sebagian anak-anak dan hanya melihat dan jadi kita evaluasi ustadzah kurang semangat atau anaknya kurang fokus, jadi kita evaluasi bagaimana cara permainan dakon ini dapat menarik perhatian anak.
- A : Berarti permainan ini tidak digantikan dengan permainan yang lainnya
- AN : Tidak kak. Permainan ini akan tetap dimainkan cuman bagaimana cara permainan ini dibuat agar anak-anak suka dan tidak merasa bosan gitu kak. Tapi akan terus dievaluasi dan berbenah diri
- A : Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak yaitu dari aspek nilai moral dan agama, aspek kognitif, aspek motorik, aspek sosial emosional, aspek bahasa, dan aspek seni
- AN : Banyak banget kak belajar menghargai dan menghormati satu sama lain. melatih emosional anak mau bergiliran dengan anak biasanya emosi anak tidak terkontrol, fisik motoriknya bergerak semua ngga, keempat biar permainan tradisional tidak hilang dan terus berjalan siapa lagi menjalankan kalau kita kak
- A : Apa kendala dari bermain ermainan tradisional
- AN : Terlalu cepat capeh dan ngos-ngosan kak. Heheheh
- A : Terus ustadzah bagaimana mengatasi kendala tersebut?

- AN : Dibawah riang gembira, senang dan bagaimana anak merasa nyaman dengan ustadzah dan permainan yang akan dimainkan
- A : Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan, permainan ular naga, permainan cina buta, permainan dolip, dan permainan balap karung
- AN : Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan itu berlari-lari bagaimana cara mendapatkan jadi terlihat kesal tapi si anak kan sudah berusaha gitu kak, permainan ular naga kerja sama bagaimana caranya biasr tidak terlepas dari ketua kelompoknya, permainan cina buta bisa mengebali bentuk wajah temannya, biar tidak pilih-pilih teman, permainan dolip yaitu membantu teman dan memberi semangat, dan permainan balap karung bagaiman caranya jiwa pantang menyerah sampai finis, tidak memilih teman, dan memberikan semangat ketika berjuang.
- A : Dari kelima permainan di atas yang paling disukai anak-anak yang mana?
- AN : Meong-meongan karena antusias banget
- A : Dari kelima permainan di atas yang kurang disukai anak-anak yang mana?
- AN : Opo yah kak. Kurang minatnya itu cinaa buta yah kak karena butuh waktu yang lama yah kak.
- A : Kendala ketika bermain lima permainan diatas
- AN : Kayaknya balap karung karungnya kebesaran. Cuman itu saja kak yang saya lihat.
- A : Terimakasih atas waktunya ustadzah
- AN : Sama-sama kak

**VERBA TIM**  
**WAWANCARA III**

**Nama/Inisial** : Anita (AN)  
**Sebagai** : Guru KB/RA Syihabuddin (Partisipan 4)  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 24 tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Sabtu / 22 Juni 2019  
**Waktu/Tempat** : 10.30-12.12 WIB / Ruang kantor sekolah, Partisipan 4  
**Tujuan** : Penggalian data penelitian dari Partisipan keempat  
**Keterangan** : A (Peneliti), Par 4 (Partisipan 4 = AN)  
**Kode Wawancara** : Wawancara III, 22/06/19

A : Assalamualaikum ustadzah saya disini meminta izin mewawancarai ustadzah tentang perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. Wawancara ini merupakan wawancara ketiga sekaligus yang terakhir kita yah ustadzah. Terimakasih ustadzah atas waktunya

AN : Waalekumusalam ya kak. Tidak terasa yah kak hehehehe. Sama-sama kak.

A : Kenapa ustadzah memilih permainan tradisional? Apakah ada cerita atau peristiwa atau pengalaman tertentu ketika ustadzah kecil dulu?

AN : Ya kak. Saya kecil menghabiskan waktu di Solo Jawa tengah, jadi saya orang Solo kak, hehehe jadi permainan tradisional di Solo ini tidak jauh berbeda dengan permainan di sini kak. Jadi ceritanya gini kak, saya pertama kali bermain permainan tradisional dengan ibu saya dan mbah idoh itu nenek perempuan kak, jadi mbah wedoh ini ngajarin permainan ketika saya kecil dan mbah wedoh ini masih sehat-sehat lah kak salah satu permainan yaitu engklek kak. Kalau orang di desa dulu halamannya luas yah masih tanah iya kan, jadi “sini lah ndok ngga usa bermain diluar sana bermain di dekat rumah saja, soalnya nanti ibu ada bersih-bersih rumah” terus saya jawab “apa sih ibu”, terus ibu menggandeng tangan saya dan berjalan ke arah halaman depan rumah, terus ibu mengambil renting dan mulai menggambar petak-petak engklek kak itu,

terus aku cuman melihat dan waktu itu umur saya sekitaran kelas 1 SD kak gitu sek TK lulus kok. Setelah ibu menggambar “ini loh engklek”, terus saya jawab “apa itu buk? Kok ono gambar gunung-gunung?” kan diataskan ada bentuk segitiga seperti gunung, terus dibawahnya kotak, dibawahnya lagi dua kotak dan dibawahnya lagi satu kotak dan seterusnya. Terus kata ibu “sikil e seng kanan diangkat dan satungya lagi yang sikil kiri ini di loncat, ojo sampek kena garis yang ibu garis yo! Kalau kamu kenne iki berarti kamu mati dan mulai lagi dari awal” dan saya bertanya “terus carae piye bu?” terus ibu mengambil kreweng dan disebelah rumah ada pecahan genteng kak jadi aku disuruh bawah satu ibu satu dan mbah ku satu. Mbbah ku juga ikut main kak hehehe, setelah itu kita hompimpa gitu kak anak pake lagunya pake tangan gini loh kak, ibu dulu yang main soalnya ibu yang panjang dan aku sama mbak ku pendek hehehe terus ibu bilang “lihatin aku yah” terus ketika ibu bermain diuncalno sejauh-jauh mungkin terus ibu lompat, terus lemparan ibu sampai ke ujung terus ibu lompat sampai ke ujung terus ambil krewengnya gitu kak dan kakinya ngga boleh turun ke tanah dan mari ngono aku bermain. Tapi ibu ada aturannya kalau kalah harus bantu ibu bersih-bersih, kan anak perempuan itu harus sergep bantu ibunya dan ternyata aku yang kalah. Beberapa jam main kemudian bedug kak jadi semua kegiatan diberhentikan, maksudnya itu berhenti sejenak atau istirahat baik itu untuk sholat maupun tidur siang gitu. “iki wes bedug kita sudahan mainnya” karena aku kalah jadi aku bantu ibu bersih-bersih.

Terus sorehnya diceritain dulu permainan engklek itu sudah ada dan dimainkan dari zaman dulu sampai sekarang, ibu juga diajari nenek mu waktu kecil dan sekarang tak ajarin ke kamu.

Jadi saya mengambil kesimpulan bahwa dengan bermain tradisional ini kita bisa mengenal permainan orang zaman dulu, kita juga bisa bermain dengan teman kita, kita bisa memiliki banyak teman, ada keakpan diantara kita, saling menyayangi, menjaga, membantu, dan lebih dekat dengan orangtua walaupun beliau-beliau sibuk tapi beliau masih ada waktu sedikit untuk bermain dengan saya dan itu merupakan pengalaman yang sangat menyenangkan dan sangat mahal untuk dilupakan yah kak.

A : Jadwal kegiatan permainan tradisional

AN : Jadwal kegiatan ngga ada yang berubah yah kak, dari awal wawancara sampai sekarang yaitu setiap hari rabu dua minggu sekali dari pukul 07.30-08.30 yah kak jamnya ini juga tergantung dari lamanya permainan yang akan berlangsung. Terus, kenapa setiap hari rabu kerena semua anak-anak dari KB 1, 2, RA A dan RA B masuk untuk merasakan permainan tradisional maupun moderen ini

dengan anak-anak wajib merasakan dan menjalin hubungan yang baik antara adek KB dan kakak-kakanya maupun kakak-kakanya dengan aadek-adek. Alasan kami memilih permainan moderen juga karena takutnya anak-anak bosan dengan permainan tradisional, dan yang kami perkenalkan atau mainkan permainan moderen ini adalah permainan ayunan, panjat tiang yang kecil itu kak, seluncuran dan menjaukan mereka dari gadget walaupun cuman sementara kak. Tapi menurut say itu sudah Alhamdulillah sekali yah dari pada tidak sama sekali.

A : Permainan tradisional yang pernah dimainkan

AN : Permainan tradisional yang pernah dimainkan di sekolah itu banyak sekali kak seperti kelereng, cublek-cublek sueng, petak umpet, cina buta, gobak sodor, angklung, engklek, balap karung.

A : Sarana dan prasarana yang dimiliki

AN : Alhamdulillah yah kak. Banyak sarana dan prasana yang ada di sekolah ini dan semuanya Insya Allah sudah dimainkan anak-anak juga. Permainan kelereng ada kelerengnya, permainan karet ada karetanya, angklung juga ada kak, balap karung ada karungnya, boy-boyan ada tongkat kecil, bola, dan batu-batu ukuran kecil juga ada, permainan cina buta ada kain penutup matanya juga dan masih banyak yang lain kak.

A : Cara mengimplementasikan permainan tradisional

AN : Menurut saya kalau untuk anak TK diberi contoh dulu di awal, setelah itu mengkondisikan anak-anak kan juga lama, jadi agar bisa mengkondisikan anak-anak dengan cara menarik perhatian dengan tepuk ular ketika mereka sudah diam kita mulai membuat aturan dengan mereka biasanya saya lakukan dengan “anak-anak mau ngga kita bermain hari ini” biasanya anak-anak akan menjawab “mau ustadzah” terus saya lanjutkan “oke, kalau mau ustadzah buat tata tertipnya dulu yah yang pertama kalau ustadzah menjelaskan anak-anak harus mendengarkan” lalu kita juga harus diselipi dengan lagu aku pendengar yang baik, kalau sudah kita lanjutkan lagi “hari ini kita akan bermain nak terus apa yang kita lakukan, yang pertama sayangi teman tidak boleh bertengkat, harus mengantri, sayangi ustadzah, sayangi alat permainan jangan dilempar dan dibuang, kalau sudah baru ini loh permainan ayo merapat dan kita terangi caranya dan ini loh cara bermainnya. Sudah mengerti anak-anak, setelah sudah anak-anak yang bermain kak”. Kita juga sambil bermain dengan anak-anak dan mulai melihat apa yang bisa kita bantu untuk mereka. Tanpa disuruh anak-anak langsung memberi semangat kepada teman-teman yang lainnya.

- A : Bagaimana cara evaluasi pada permainan tradisional
- AN : Kalau untuk permainan anak kecil loh kak pasti ada tingkatan yah ketika bermain sudah bisa bermain sendiri, masih dibantu tapi sedikit saja dan masih belum bisa bermain dan dibantu dari awal sampai selesai. Kalau untuk permainan kita contohkan saja ada 8 permainan yah kalau diulangi juga ngga apa-apa kak. Jadi kalau mereka bosan kayaknya ngga sih kak, mungkin pembawaan dari ustadzah yang ngajar sih kak. Biasanya anak-anak semangat dan senang kalau disuruh bermain. seperti permainan engklek kan kurang seru diminggu pertama jadi diminggu kedua guru-guru mulai evaluasi bagaimana caranya si engklek ini bisa menarik perhatian anak apakah ditambah dengan kegiatan yang lebih menantang lagi atau gimana nantinya.
- A : Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak yaitu dari aspek nilai moral dan agama, aspek kognitif, aspek motorik, aspek sosial emosional, aspek bahasa, dan aspek seni
- AN : Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak contohnya saya ambil petak umpet tadi, biasanya masa kecil lebih mengenah dari pada yang sekarang yah kak dan ketika saya merenungi ketika bermain dan melihat lagi tempat saya bermain rasanya kangen sekali kak, heheh kita kembali lagi yah kak, permainan petak umpet dari aspek nilai moral dan agama yaitu menghargai mencintai permainan yang telah diberikan Allah kepada kita, aspek kognitif mereka berpikir menyelesaikan masalah untuk menemukan teman yang belum ketemu, aspek motorik anggota tubuh koordinasi ketika berlari, sembunyi, aspek sosial emosional yaitu rukun ngga kita sama teman, kebersamaan, tanggung jawab, aspek bahasa dia berani menyampaikan atau ketika mereka berunding mencari solusi, dan aspek seninya itu tadi ada alunan lantunan bahasanya seperti setunggal, kaleh, tigoh dan seperti bersyair.
- A : Apa kendala dari bermain ermainan tradisional
- AN : Waktunya cuman sedikit ketika bermain. jadi anak-anak kurang puas ketika bermain
- A :Terus ustadzah bagaimana mengatasi kendala tersebut?
- AN : Kalau bisa waktunya ditambahin sedikit atau tidak membagi permainan ke bebrapa kelompok atau dibanyakin tempat bermainnya agar anak puas dengan permainan tersebut

- A : Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan, permainan ular naga, permainan cina buta, permainan dolip, dan permainan balap karung
- AN : Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan kebersamaan tidak membedakan satu sama lainnya, kerja sama, tidak memilih-milih teman-temannya ketika bermain, permainan ular naga bagaimana caranya agar tidak ditangkap musuh dan kerja sama dan kebersamaan, permainan cina buta mengajarkan anak agar peka anantara saru dengan yang lainnya dan mengenal temannya terus tidak memilih-milih teman, permainan dolip berkerja sama dan membantu teman, dan permainan balap karung berjuang menghadapi rintangan saat melompat, mengontrol emosinya dan menyemangati temannya
- A : Dari kelima permainan di atas yang paling disukai anak-anak yang mana?
- AN : Ular naga, soalnya mempertahankan dan harus berkerja sama, kebersamaan
- A : Dari kelima permainan di atas yang kurang disukai anak-anak yang mana?
- AN : Bukan kurang disukai karena anak kecil sukai semua
- A : Kendala ketika bermain lima permainan diatas
- AN : Kendalanya misalnya ditengah permainan tidak menaati aturan dengan cara menenangkan dan waktunya.
- A : Terimakasih atas waktunya ustadzah
- AN : Sama-sama kak

### ANALISIS DATA KUALITATIF (KODING DATA)

**Nama/Inisial** : Ibu Anita / AN Partisipan 4

**Usia** : 24 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara III, 22/06/19

Kode	Transkrip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W.AN.1	<p><b>Pertanyaan:</b> Kenapa ustadzah memilih permainan tradisional? Apakah ada cerita atau peristiwa atau pengalaman tertentu ketika ustadzah kecil dulu?</p> <p><b>Jawaban:</b> Ya kak. Saya kecil menghabiskan waktu di Solo Jawa tengah, jadi saya orang Solo kak, hehehe jadi permainan tradisional di Solo ini tidak jauh berbeda dengan permainan di sini kak. Jadi ceritanya gini kak, saya pertama kali bermain permainan tradisional dengan ibu saya dan mbah idoh itu nenek perempuan kak, jadi mbah wedoh ini ngajarin permainan ketika saya kecil dan mbah wedoh ini masih sehat-sehat lah kak salah satu permainan yaitu engklek kak. Kalau orang di desa dulu halamannya luas yah masih tanah iya kan, jadi “sini lah ndok ngga usa bermain diluar sana bermain di dekat rumah saja, soalnya nanti ibu ada bersih-bersih rumah” terus saya jawab “apa sih ibu”, terus ibu menggandeng tangan saya dan berjalan</p>	<p>Bermainan permainan tradisional ini, kita bisa mengenal permainan orang zaman dulu, bisa bermain dengan teman bisa memiliki banyak teman, ada keakrapan, saling menyayangi, menjaga, membantu, dan lebih dekat dengan orangtua walaupun beliau-beliau sibuk tapi beliau masih ada waktu sedikit untuk bermain dengan saya dan itu merupakan pengalaman yang sangat menyenangkan dan sangat mahal untuk dilupakan.</p>	W.AN.1a	Permainan tradisional

ke arah halaman depan rumah, terus ibu mengambil renting dan mulai menggambar petak-petak engklek kak itu, terus aku cuman melihat dan waktu itu umur saya sekitaran kelas 1 SD kak gitu sek TK lulus kok. Setelah ibu menggambar “ini loh engklek”, terus saya jawab “apa itu buk? Kok ono gambar gunung-gunung?” kan diataskan ada bentuk segitiga seperti gunung, terus dibawahnya kotak, dibawahnya lagi dua kotak dan dibawahnya lagi satu kotak dan seterusnya. Terus kata ibu “sikil e seng kanan diangkat dan satungya lagi yang sikil kiri ini di loncat, ojo sampek kena garis yang ibu garis yo! Kalau kamu kenne iki berarti kamu mati dan mulai lagi dari awal” dan saya bertanya “terus caraee piye bu?” terus ibu mengambil kreweng dan disebelah rumah ada pecahan genteng kak jadi aku disuruh bawah satu ibu satu dan mbbah ku satu. Mbbah ku juga ikut main kak hehehe, setelah itu kita hompimpa gitu kak anak pake lagunya pake tangan gini loh kak, ibu dulu yang main soalnya ibu yang panjang dan aku sama mbbak ku pendek hehehe terus ibu bilang “lihatin aku yah” terus ketika ibu bermain diuncalno sejau-jauh mungkin terus ibu lompat, terus lemparan ibu sampai ke ujung terus ibu lompat sampai ke ujung terus ambil krewengnya gitu kak dan kakinya ngga boleh turun ke tanah dan mari ngono aku bermain. Tapi ibu ada aturannya kalau kalah harus bantu ibu bersih-bersih, kan anak perempuan itu harus sergep bantu ibunya dan ternyata



	<p>aku yang kalah. Beberapa jam main kemudian bedug kak jadi semua kegiatan diberhentikan, maksudnya itu berhenti sejenak atau istirahat baik itu untuk sholat maupun tidur siang gitu. “iki wes bedug kita sudahan mainnya” karena aku kalah jadi aku bantu ibu bersih-bersih.</p> <p>Terus sorehnya diceritain dulu permainan engklek itu sudah ada dan dimainkan dari zaman dulu sampai sekarang, ibu juga diajari nenek mu waktu kecil dan sekarang tak ajarin ke kamu.</p> <p>Jadi saya mengambil kesimpulan bahwa dengan bermain tradisional ini kita bisa mengenal permainan orang zaman dulu, kita juga bisa bermain dengan teman kita, kita bisa memiliki banyak teman, ada keakpan diantara kita, saling menyayangi, menjaga, membantu, dan lebih dekat dengan orangtua walaupun beliau-beliau sibuk tapi beliau masih ada waktu sedikit untuk bermain dengan saya dan itu merupakan pengalaman yang sangat menyenangkan dan sangat mahal untuk dilupakan yah kak.</p>			
W.AN.2	<p><b>Pertanyaan:</b> Jadwal kegiatan permainan tradisional</p> <p><b>Jawaban:</b> Jadwal kegiatan ngga ada yang berubah yah kak, dari awal wawancara sampai sekarang yaitu setiap hari rabu dua minggu sekali dari pukul 07.30-08.30 yah kak jamnya ini juga tergantung dari lamanya permainan yang akan berlangsung. Terus, kenapa</p>	<p>Setiap hari rabu dua minggu sekali dari pukul 07.30-08.30. Jamnya bermain ini juga tergantung dari lamanya permainan yang akan berlangsung</p> <p>Alasan kenapa setiap hari rabu kerena semua anak-anak dari KB 1, 2, RA A dan RA B masuk untuk merasakan permainan tradisional maupun moderen ini dengan anak-anak wajib merasakan</p>	<p>W.AN.2a</p> <p>W.AN.2b</p>	<p>Jadwal bermain permainan tradisional</p>

	<p>setiap hari rabu karena semua anak-anak dari KB 1, 2, RA A dan RA B masuk untuk merasakan permainan tradisional maupun moderen ini dengan anak-anak wajib merasakan dan menjalin hubungan yang baik antara adek KB dan kakak-kakanya maupun kakak-kakanya dengan aadek-adek. Alasan kami memilih permainan moderen juga karena takutnya anak-anak bosan dengan permainan tradisional, dan yang kami perkenalkan atau mainkan permainan moderen ini adalah permainan ayunan, panjat tiang yang kecil itu kak, seluncuran dan menjaukan mereka dari gadget walaupun cuman sementara kak. Tapi menurut say itu sudah Alhamdulillah sekali yah dari pada tidak sama sekali.</p>	<p>dan menjalin hubungan yang baik antara adek KB dan kakak-kakanya maupun kakak-kakanya dengan adek-adek.</p> <p>Alasan kami memilih permainan moderen juga karena takutnya anak-anak bosan dengan permainan tradisional, dan yang kami perkenalkan atau mainkan. Permainan moderen ini adalah permainan ayunan, panjat tiang yang kecil itu kak, seluncuran dan menjaukan mereka dari gadget walaupun cuman sementara kak. Tapi menurut saya itu sudah Alhamdulillah sekali dari pada tidak sama sekali.</p>	W.AN.2c	Permainan moderen
W.AN.3	<p><b>Pertanyaan:</b> Permainan tradisional yang pernah dimainkan di sekolah?</p> <p><b>Jawaban:</b> Permainan tradisional yang pernah dimainkan di sekolah itu banyak sekali kak seperti kelereng, cublek-cublek sueng, petak umpet, cina buta, gobak sodor, angklung, engklek, balap karung</p>	Permainan tradisional yang pernah dimainkan di sekolah ini banyak sekali seperti kelereng, cublek-cublek sueng, petak umpet, cina buta, gobak sodor, angklung, engklek, balap karung	W.AN.3a	Macam-macam permainan tradisional
W.AN.4	<p><b>Pertanyaan:</b> Sarana dan prasana permainan tradisional yang ada di sekolah</p> <p><b>Jawaban:</b> Alhamdulillah yah kak. Banyak sarana dan prasana yang ada di sekolah ini dan semuanya Insya Allah</p>	Permainan kelereng ada kelerengnya, permainan karet ada karetanya, angklung juga ada kak, balap karung ada karungnya, boy-boyana ada tongkat kecil, bola, dan batu-batu ukuran kecil juga ada, permainan cina buta ada	W.AN.4a	Sarana dan prasarana permainan tradisional

	<p>sudah dimainkan anak-anak juga. Permainan kelereng ada kelerengnya, permainan karet ada karetnya, angklung juga ada kak, balap karung ada karungnya, boy-boyan ada tongkat kecil, bola, dan batu-batu ukuran kecil juga ada, permainan cina buta ada kain penutup matanya juga dan masih banyak yang lain kak.</p>	<p>kain penutup matanya juga dan masih banyak yang lain</p>		
<p>W.AN.5</p>	<p><b>Pertanyaan:</b>            Cara mengimplementasikan permainan tradisional</p> <p><b>Jawaban:</b>            Menurut saya kalau untuk anak TK diberi contoh dulu di awal, setelah itu mengkondisikan anak-anak kan juga lama, jadi agar bisa mengkondisikan anak-anak dengan cara menarik perhatian dengan tepuk ular ketika mereka sudah diam kita mulai membuat aturan dengan mereka biasanya saya lakukan dengan “anak-anak mau ngga kita bermain hari ini” biasanya anak-anak akan menjawab “mau ustadzah” terus saya lanjutkan “oke, kalau mau ustadzah buat tata tertipnya dulu yah yang pertama kalau ustadzah menjelaskan anak-anak harus mendengarkan” lalu kita juga harus diselipi dengan lagu aku pendengar yang baik, kalau sudah kita lanjutkan lagi “hari ini kita akan bermain nak terus apa yang kita lakukan, yang pertama sayangi teman tidak boleh bertengkat, harus mengantri, sayangi ustadzah, sayangi alat permainan jangan dilempar dan dibuang, kalau sudah baru ini loh permainan ayo merapat dan kita terangi caranya dan</p>	<p>Anak TK diberi contoh dulu di awal, setelah itu mengkondisikan anak-anak kan juga lama, jadi agar bisa mengkondisikan anak-anak dengan cara menarik perhatian dengan tepuk ular ketika mereka sudah diam kita mulai membuat aturan dengan anak-anak. Pertama kalau ustadzah menjelaskan anak-anak harus mendengarkan diselipi dengan lagu aku pendengar yang baik, kalau sudah kita lanjutkan lagi “hari ini kita akan bermain nak terus apa yang kita lakukan, yang pertama sayangi teman tidak boleh bertengkat, harus mengantri, sayangi ustadzah, sayangi alat permainan jangan dilempar dan dibuang, kita terangi caranya bermainnya. Sudah mengerti anak-anak, setelah sudah anak-anak yang bermain”. Kita juga sambil bermain dengan anak-anak dan mulai melihat apa yang bisa kita bantu untuk mereka. Tanpa disuruh anak-anak langsung memberi semangat kepada teman-teman yang lainnya</p>	<p>W.AN.5a</p>	<p>Implementasikan permainan tradisional</p>

	ini loh cara bermainnya. Sudah mengerti anak-anak, setelah sudah anak-anak yang bermain kak”. Kita juga sambil bermain dengan anak-anak dan mulai melihat apa yang bisa kita bantu untuk mereka. Tanpa disuruh anak-anak langsung memberi semangat kepada teman-teman yang lainnya			
W.AN.6	<p><b>Pertanyaan:</b> Bagaimana cara mengevaluasi permainan tradisonal</p> <p><b>Jawaban:</b> Cara evaluasi dilihat dari anak-anak bosan atau tidak selama beberapa menit gitu ustadzah. Kalau anak-anak antusias berarti anak-anak menyukai permainan itu dan jika anak-anak dalam beberapa menit sudah mulai kecapaian berarti mungkin dalam permainan ini kurang diminati bukan tidak diminati, yang pertama mungkin karena ustadzah ketika bermain kurang semangat lagi sakit mungkin jadi dibawa ke anak-anak, atau mungkin permainan kurang diminati sebagian anak-anak dan hanya melihat jadi kita evaluasi ustadzah kurang semangat atau anaknya kurang fokus, jadi kita evaluasi bagaimana cara permainan dakon ini dapat menarik perhatian anak.</p>	Cara evaluasi dilihat dari anak-anak bosan atau tidak selama beberapa menit begitu. Kalau anak-anak antusias berarti anak-anak menyukai permainan itu dan jika anak-anak dalam beberapa menit sudah mulai kecapean berarti mungkin dalam permainan ini kurang diminati bukan tidak diminati. Pertama mungkin karena ustadzah ketika bermain kurang semangat seperti sakit mungkin jadi dibawa ke anak-anak, atau mungkin permainan kurang diminati sebagian anak-anak dan hanya melihat jadi kita evaluasi kurang semangat atau anaknya kurang fokus	W.AN.6a	Evaluasi permainan tradisonal
W.AN.7	<p><b>Pertanyaan:</b> Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak yaitu dari aspek nilai moral dan agama, aspek kognitif, aspek motorik, aspek sosial emosional, aspek bahasa, dan aspek seni</p> <p><b>Jawaban:</b></p>	Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak contohnya petak umpet, permainan petak umpet dari aspek nilai moral dan agama yaitu menghargai mencintai permainan yang telah diberikan Allah kepada kita, aspek kognitif mereka berpikir	W.AN.7a	Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak

	<p>Manfaat permainan tradisional pada 6 aspek perkembangan anak contohnya saya ambil petak umpet tadi, biasanya masa kecil lebih mengenah dari pada yang sekarang yah kak dan ketika saya merenungi ketika bermain dan melihat lagi tempat saya bermain rasanya kangen sekali kak, heheh kita kembali lagi yah kak, permainan petak umpet dari aspek nilai moral dan agama yaitu menghargai mencintai permainan yang telah diberikan Allah kepada kita, aspek kognitif mereka berpikir menyelesaikan masalah untuk menemukan teman yang belum ketemu, aspek motorik anggota tubuh koordinasi ketika berlari, sembunyi, aspek sosial emosional yaitu rukun ngga kita sama teman, kebersamaan, tanggung jawab, aspek bahasa dia berani menyampaikan atau ketika mereka berunding mencari solusi, dan aspek seninya itu tadi ada alunan lantunan bahasanya seperti setunggal, kaleh, tigoh dan seperti bersyai.</p>	<p>menyelesaikan masalah untuk menemukan teman yang belum ketemu, aspek motorik anggota tubuh koordinasi ketika berlari, bersembunyi, aspek sosial emosional yaitu rukun ngga kita sama teman, kebersamaan, tanggung jawab, aspek bahasa dia berani menyampaikan atau ketika mereka berunding mencari solusi, dan aspek seninya itu tadi ada alunan lantunan bahasanya seperti setunggal, kaleh, tigoh dan seperti bersyai</p>		
<p>W.AN.8</p>	<p><b>Pertanyaan:</b> Kendala ketika bermain permainan tradisional <b>Jawaban:</b> Waktunya cuman sedikit ketika bermain. jadi anak-anak kurang puas ketika bermain <b>Pertanyaan:</b> Solusi agar memecahkan masalah dari kendala di atas? <b>Jawaban:</b></p>	<p>Waktunya cuman sedikit ketika bermain. jadi anak-anak kurang puas ketika bermain  Kalau bisa waktunya ditambahin sedikit atau tidak membagi permainan ke beberapa kelompok atau dibanyakin tempat bermainnya agar anak puas dengan permainan tersebut</p>	<p>W.AN.8a  W.AN.8b</p>	<p>Kendala bermain permainan tradisional  Solusi agar memecahkan masalah</p>

	Kalau bisa waktunya ditambahin sedikit atau tidak membagi permainan ke bebrapa kelompok atau dibanyakin tempat bermainnya agar anak puas dengan permainan tersebut			
W.AN.9	<p><b>Pertanyaan:</b> Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan, permainan ular naga, permainan cina buta, permainan dolip, dan permainan balap karung</p> <p><b>Jawaban:</b> Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu permainan meong-meongan kebersamaan tidak membedakan satu sama lainnya, kerja sama, tidak memilih-milih teman-temannya ketika bermain, permainan ular naga bagaimana caranya agar tidak ditangkap musuh dan kerja sama dan kebersamaan, permainan cina buta mengajarkan anak agar peka antara satu dengan yang lainnya dan mengenal temannya terus tidak memilih-milih teman, permainan dolip berkerja sama dan membantu teman, dan permainan balap karung berjuang menghadapi rintangan saat melompat, mengontrol emosinya dan menyemangati temannya</p>	Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional yaitu 1. Permainan meong-meongan kebersamaan tidak membedakan satu sama lainnya, kerja sama, tidak memilih-milih teman-temannya ketika bermain, 2. Permainan ular naga bagaimana caranya agar tidak ditangkap musuh dan kerja sama dan kebersamaan, 3. Permainan cina buta mengajarkan anak agar peka antara satu dengan yang lainnya dan mengenal temannya terus tidak memilih-milih teman, 4. Permainan dolip berkerja sama dan membantu teman, dan 5. Permainan balap karung berjuang menghadapi rintangan saat melompat, mengontrol emosinya dan menyemangati temannya	W.AN.9a	Perkembangan sosial emosional dari ke lima permainan tradisional
W.AN.10	<p><b>Pertanyaan:</b> Dari kelima permainan di atas yang paling disukai anak-anak yang mana?</p> <p><b>Jawaban:</b></p>	Ular naga, soalnya mempertahankan dan harus berkerja sama, kebersamaan	W.AN.10a	Permainan yang diminati anak-anak

	Ular naga, soalnya mempertahankan dan harus berkerja sama, kebersamaan			
W.AN.11	<b>Pertanyaan:</b> Dari kelima permainan di atas yang kurang disukai anak-anak yang mana? <b>Jawaban:</b> Bukan kurang disukai kak. anak kecil sukai semua	Anak-anak suka semua permainan yang dimainkan	W.AN.11a	Permainan yang kurang diminati anak-anak
W.AN.12	<b>Pertanyaan:</b> Kendala ketika bermain lima permainan diatas <b>Jawaban:</b> Kendalanya misalnya ditengah permainan tidak menaati aturan dengan cara menenangkan dan waktunya	Kendalanya misalnya ditengah permainan tidak menaati aturan dengan cara menjelaskan kepada anak dan waktunya	W.AN.12a	Kendala ketika bermain lima permainan

### PENGUMPULAN FAKTA SEJENIS

**Nama/Inisial** : Ibu Anita / AN Partisipan 4

**Usia** : 24 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara III, 22/06/19

<b>Koding</b>	<b>Temuan Fakta Sejenis</b>	<b>Kata Kunci Fakta Sejenis</b>	<b>Kategori</b>
W.AN.2a, 2b	Jadwal kegiatan permainan tradisional setiap hari rabu	Hari rabu	Jadwal permainan tradisional
W.AN.2b, 2c	Permainan disekolah ada dua jenis yaitu permainan tradisional dan permainan moderen	Permainan moderen	Jenis permainan tradisional
W.AN.3a,4a, 7a	Permainan tradisional seperti kelereng, petak umpet, angklung, dan balap karung	kelereng, petak umpet, angklung, dan balap karung	Kategori permainan tradisional
W.AN.7a, 9a	Aspek perkembangan sosial emosional anak ketika bermain yaitu kebersamaan, dan kerja sama	kebersamaan, dan kerja sama	Perkembangan sosial emosional anak ketika bermain

## LAMPIRAN DATA OBSERVASI

### LAPORAN OBSERVASI

#### Catatan Lapangan I

<b>Hari/Tanggal</b>	: Rabu / 27 Februari 2019
<b>Waktu</b>	: 08.00-09.00 WIB
<b>Deskripsi Tempat</b>	: Halaman sekolah, di KB/RA Syihabuddin Malang (Permainan Tradisional meog-meongan)
<b>Tujuan</b>	: Pengamatan dan deskripsi perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional meog-meongan
<b>Kode</b>	: Observasi I, 27/02/19
<b>Keterangan</b>	: O.I,PT MM.P.1 (Observasi I, Permainan Tradisional meog-meongan. Paragraf 1)

Jarak antara sekolah dengan tempat tinggal peneliti tidak terlalu jauh. peneliti berangkat ke KB/RA Syihabuddin Malang pada pukul 07.00 menggunakan sepeda motor bersama teman (UF) yang juga akan melakukan penelitian di sekolah tersebut. Di hari sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat janji dengan kepala sekolah untuk meminta izin sekaligus mengantarkan surat izin untuk melakukan penelitian disekolah pada pukul 08.00. Alhamdulillah kepala sekolah langsung mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian disekolah. Peneliti juga meminta bantuan seorang teman (UF) sebagai pengambilan data agar peneliti bisa optimal melakukan kegiatan bermain bersama anak-anak, sedangkan UF sebagai pengambilan data bisa optimal mengambil gambar anak-anak ketika bermain. (O.I, PT MM.P.I)

Peneliti dan UF tiba disekolah pukul 07.20, disekolah sudah ada beberapa ibu guru dan anak-anak yang sudah hadir dan menjalani aktifitas seperti biasanya, seperti ada dua ibu guru yang bertugas berdiri di depan gerbang sekolah untuk menyambut kedatangan anak-anak, ada yang membersihkan ruang bersama, membersihkan

ruang kantor, dan menyiapkan media perlengkapan untuk diajarkan nantinya ketika anak-anak masuk ke kelas sentra. Peneliti dan UF membantu ibu guru yang lain yaitu mengawasi anak-anak ketika bermain. Tepat pukul 08.00 bel pun berbunyi bertanda semua anak-anak dari kelas KB (kelompok bermain), kelas A (usia 4-5 tahun), kelas B (usia 5-6 tahun) untuk berkumpul di lapangan. (O.I, PT MM.P.2)

Semua anak-anak berkumpul dilapangan, berbaris sesuai kelas dan jenis kelamin. Untuk kelas KB berbaris paling kanan dekat dengan halaman kantor, untuk kelas A barisannya ditengah-tengah yaitu diantara kelas KB dan kelas B, dan kelas B paling kiri sebelahnya kelas A. Seperti biasanya anak-anak akan berbaris yang rapi dulu, dilanjutkan dengan menyanyikan lagu wajib yaitu Mars Syihabuddin bersama-sama, menyanyikan lagu guru ku, menyanyikan lagu nama-nama hari, menyanyikan lagu rukun islam, rukun iman, tepuk anak sholeh, tepuk badut, dan yang terakhir yaitu doa masuk kelas yang dipimpin oleh peneliti. (O.I, PT MM.P.3)

Sebelum masuk ke kelas, peneliti mengajak anak-anak bermain terlebih dahulu, yaitu bermain permainan tradisional meong-meongan. Banyak anak-anak yang bingung karena baru pertama mendengar ada permainan yang namanya meong-meongan. Peneliti menjelaskan apa itu permainan meong-meongan, bagaimana cara bermain dibantu kakak PKL UIN Malang (kak RI, kak AF, dan kak UZ) dan beberapa guru lain yang akan ikut bermain nantinya, dan menjelaskan aturan ketika bermain yaitu tertib, tidak mengganggu teman ketika bermain dengan cara mengolok-ngolok, sabar mengantri ketika bermain, dan tidak mendorong ataupun menarik jilbab anak perempuan. Untuk aturan permainan meong-meongan, anak-anak yang sudah ditangkap kucing akan berhenti bermain dan masuk ke kelas. Semua anak-anak setuju dengan peraturan permainannya dan yang terakhir peneliti bertanya kepada anak-anak “mau bermain permainan meong-meongan ini?” anak-anak menjawab “mau kak”. (O.I, PT MM.P.4)

Seperti biasa, semua permainan harus dimainkan semua anak-anak dari KB, RA A, dan RA B. Kelompok yang bermain pertama kali yaitu kelompok KB yang terdiri

dari 14 anak. Setelah kelompok KB dilanjutkan Kelas A yang terdiri dari 17 anak dan yang terakhir kelas B yang terdiri dari 20 anak. Peneliti menggunakan 5 subjek penelitian yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan yang akan diteliti dari kelas B yaitu (AR, HI, DA, AI, dan ZU). Dari permainan meong-meongan ini peneliti ingin melihat perkembangan sosial emosionalnya. (O.I, PT MM.P.5)

Ketika peneliti menjelaskan aturan dan memperagakan cara bermain permainan meong-meongan ini, kelima anak ini sangat antusias dan senang ingin bermain permainan ini. AR mengangkat tangannya ingin menjadi pemain yang pertama dan mengajak teman yang lainnya seperti DA dan HI yang akan menjadi teman bermainnya. AR, DA dan HI memilih sendiri peranya ketika bermain yaitu ingin menjadi kucing yang akan mengejar tikus-tikusnya, dan yang menjadi tikus disini adalah AI dan ZU. AI dan ZU juga sebelum bermain memilih peranya sendiri yaitu menjadi tikus. (O.I, PT MM.P.6)

Permainan dimulai, ketika bermain permainan meong-meongan AR mengajak teman-teman yang lain untuk berkerja sama menangkap tikus dengan cara membagi menjadi dua kelompok AR dan DA mengejar ZU dan HI mengejar AI. Ketika bermain AR tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain dan tidak menyerah mengejar sebelum tikusnya ditangkap semua. Setelah menangkap ZU, AR dan DA membantu HI mengejar AI dan akhirnya semua tikus ditangkap dan kelompok AR, DA, dan HI sangat senang. (O.I, PT MM.P.7)

DA setuju dengan usulan AR untuk berkerja sama mengejar ZU, Ketika bermain DA tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain dan tidak menyerah mengejar sebelum tikusnya ditangkap semua. DA juga membantu HI mengejar AI sampai dapat. (O.I, PT MM.P.8)

HI juga setuju dengan usulan AR untuk membagi dua kelompok yang akan bertugas mengejar AI, HI harus berkerja keras mengejar AI sendirian. AI merupakan anak

yang sangat sulit untuk ditangkap dan membuat HI kewalahan mengejarnya. Melihat kondisi tersebut membuat AR dan DA membantu HI untuk mengejar AI sampai dapat. Ketika bermain HI tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain dan tidak menyerah mengejar sebelum tikusnya ditangkap bersama-sama dengan teman-temannya. (O.I, PT MM.P.9)

ZU ketika bermain berperan sebagai tikus bresama temannya AI. ZU sangat senang bermain kejar-kejaran bersama teman-temannya yang lain. ZU salah satu tikus yang ditangkap paling awal karena dikejar oleh AR dan DA yang membuat ZU susah mencari tempat yang aman ketika berlari. ZU ketika bermain tidak marah-marah, tidak nangis karena paling awal ditangkap, menerima keadaan dengan tidak bermain lagi, sabar menunggu giliran bermain, berusaha keras berlari agar tidak ditangkap, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain dengan memanggil nama temannya, dan menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain. (O.I, PT MM.P.10)

AI sangat gesit ketika berlari membuat HI kewalahan ketika mengejarnya. AI sangat senang bermain kucing-kucing katangya seru. AI salah satu tikus yang waktunya paling lama ditangkap membuatnya senang karena lama bermainnya. AI ketika bermain tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, berusaha keras berlari agar tidak ditangkap, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain dengan memanggil nama temannya, dan menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain. (O.I, PT MM.P.11)

Setelah 1 jam pun berlalu, permainan sudah selesai dimaninkan anak-anak. Anak-anakpun masuk ke dalam kelas dengan sangat senang. (O.I,PT MM. P.12)

## CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

KODE : O.I,PT MM.P.  
 HARI, TANGGAL : Rabu 27 Februari 2019  
 JAM : 08.00-09.00 WIB  
 TEMPAT : KB/RA Syihabuddin Malang  
 PERMAINAN TRADISIONAL : Meong-meongan  
 SUBJEK OBSERVER : Arya, Hilman, Daffa, Aisyah, dan Zulfa  
 (RA B)  
 OBSERVER : Furkanawati Handani Mbelo

Paragraf	Catatan Observasi
3	Semua anak-anak berkumpul di lapangan menyanyikan lagu wajib yaitu Mars Syihabuddin, Lagu guru ku, nama-nama hari, rukun islam, rukun iman, tepuk anak sholeh, tepuk badut, dan yang terakhir yaitu doa masuk kelas yang dipimpin oleh peneliti.
4	Peneliti mengajak anak-anak bermain permainan tradisional meong-meongan. Peneliti menjelaskan apa itu permainan meong-meongan, bagaimana cara bermain dan menjelaskan aturan ketika bermain. Untuk aturan permainan meong-meongan, anak-anak yang sudah ditangkap kucing akan berhenti bermain dan masuk ke kelas.
5	Peneliti menggunakan 5 subjek penelitian yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan yang akan diteliti dari kelas B yaitu (AR, HI, DA, AI, dan ZU).
6	Dari permainan meong-meongan ini peneliti ingin melihat perkembangan sosial emosionalnya.
7	Kelima anak ini sangat antusias dan senang ingin bermain permainan ini. AR mengangkat tangannya dan mengajak DA dan HI. AR, DA dan HI memilih sendiri peranya menjadi kucing dan menjadi tikus AI dan ZU. AI dan ZU juga sebelum bermain memilih peranya sendiri yaitu menjadi tikus.
8	AR berkerja sama dengan AR dan DA mengejar ZU dan HI mengejar AI. Ketika bermain AR tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain, membantu teman dan tidak menyerah mengejar sebelum tikusnya ditangkap semua.
9	DA setuju dengan usulan AR berkerja sama mengejar ZU, Ketika bermain DA tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain dan tidak menyerah mengejar sebelum tikusnya ditangkap semua.
10	HI juga setuju dengan usulan AR yang bertugas mengejar AI, HI harus berkerja keras mengejar AI sendirian. Ketika bermain HI tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain dan tidak menyerah mengejar sebelum tikusnya ditangkap bersama-sama dengan teman-temanya.
11	ZU ketika bermain tidak marah-marah, tidak nangis karena paling awal ditangkap, menerima keadaan dengan tidak bermain lagi, sabar menunggu giliran

bermain, berusaha keras berlari agar tidak ditangkap, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain dengan memanggil nama temannya, dan menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain.

AI ketika bermain tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, berusaha keras berlari agar tidak ditangkap, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain dengan memanggil nama temannya, dan menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain

**Refleksi/Catatan:**

Permainan tradisional meong-meongan dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak pada perkembangan pemahaman dirinya, perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan diri dan perkembangan perilaku sosial.



## LAPORAN OBSERVASI

### Catatan Lapangan II

<b>Hari/Tanggal</b>	: Rabu / 27 Maret 2019
<b>Waktu</b>	: 08.00-09.00 WIB
<b>Deskripsi Tempat</b>	: Halaman sekolah, di KB/RA Syihabuddin Malang (Permainan Tradisional Ular Naga)
<b>Tujuan</b>	: Pengamatan dan deskripsi perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional ular naga
<b>Kode</b>	: Observasi II, 27/03/19
<b>Keterangan</b>	: O.II,PT UN.P.1 (Observasi II, Permainan Tradisional Ular Naga. Paragraf 1)

Peneliti sekarang melakukan observasi catatan lapangan yang kedua dan masih dibantu UF untuk mengambil dokumen seperti foto dan video ketika peneliti sedang melakukan penelitian bersama anak-anak. Peneliti dan UF membuat janji berangkat bersama-sama ke sekolah. Keesokan paginya UF menjemput peneliti di depan kos sekitar pukul 07.00. perjalanan menuju ke sekolah memakan waktu 15 menit karena terjadi kemacetan. (O.II,PT UN. P.1)

Peneliti dan UF tiba disekolah pada pukul 07.15. Sesampainya disekolah belum ada satupun anak-anak dan guru yang datang, jadi peneliti dan UF menunggu sampai ibu guru dan anak-anaknya datang. Setelah anak-anaknya datang, peneliti dan UF saling bersalaman kepada ibu guru dan anak-anak. Pada pukul 08.00 bel pun berbunyi, semua anak-anak dari Kelompok Bermain (KB) kelas A dan kelas B berkumpul dilapangan melaksanakan kegiatan wajib sebelum masuk ke kelas masing-masing. (O.II,PT UN. P.2)

Kegiatan di pagi hari diisi dengan menyanyikan lagu Mars Syihabuddin, lagu aku anak sholeh, lagu pak pilot, senam jari, tepuk pengusir setan, tepuk pak polisi, dan yang terakhir yaitu membaca doa masuk kelas yang dipimpin oleh peneliti. Setelah semuanya dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Permainan tradisional yang akan dimainkan yaitu permainan ular naga. Anak-anak sangat senang mendengarnya. Sebelum bermain peneliti membuat

aturan bermain agar semua anak-anak bisa bermain dengan tertib, tidak merusak permainan, tidak mengeluarkan bahasa yang tidak baik, dan menyakiti teman seperti mendorong, dan memukul. (O.II,PT UN. P.3)

Setelah selesai membuat aturan, peneliti mulai mengenalkan permainan yang dimainkan, memperagakan atau mencontohkan cara bermain dibantu kakak-kakak PKL UIN Malang (Kak R dan Kak A), dan juga aturan bermain khusus permainan ular naga yaitu tidak boleh melepaskan pegangan dari pinggang kawan, apabila terlepas permainan diberhentikan dan tidak bermain lagi. Kelompok yang bermain pertama kali yaitu kelompok KB yang terdiri dari 14 anak. Setelah kelompok KB dilanjutkan Kelas A yang terdiri dari 17 anak dan yang terakhir kelas B yang terdiri dari 20 anak. (O.II,PT UN. P.4)

Peneliti menggunakan 5 subjek penelitian yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan yang akan diteliti dari kelas B yaitu (AR, HI, DA, AI, dan ZU). Dari permainan Ular Naga ini peneliti ingin melihat Perkembangan Sosial Emosionalnya. Ekspresi AR ketika peneliti menyebutkan nama permainan yang akan dimainkan yaitu permainan Ular Naga, si AR langsung mengatakan bahwa permainan ini pernah dimainnya bersama-teman dan teman-teman yang lain pun mengiyakannya. Peneliti bertanya apakah ingin bermain lagi atau menggantikan dengan yang lain, kemudian semua temanya menjawab ingin bermain lagi permainan ular naga ini. Peneliti membagi 4 kelompok bermain yang terdiri dari 5 anak di setiap kelompoknya. Kelompok pertama diketuai oleh AR, kelompok kedua DA, kelompok ketiga AI, kelompok keempat Zul dan HI tidak menjadi ketua kelompok tetapi akan bermain dikelompok AR. (O.II,PT UN. P.5)

Kelompok yang bermain pertama yaitu kelompok AR dan DA. Sebelum bermain peneliti kembali mengingatkan peraturan bermain yaitu tidak boleh melepaskan pegangan dari pinggang teman dan apabila terlepas dinyatakan berhenti bermain atau kalah dan apabila teman sudah menyentuh ekor lawan dinyatakan permainan berakhir. Permainan dimulai kelompok AR dan DA. Sebelum bermain AR fokus melihat dan mendengarkan peneliti mencontohkan permainan yang akan dimainkan, dan ketika bermain AR sangat menikmati permainanya tidak

menggunakan kekerasan ketika bermain, AR berkomunikasi dengan baik kepada teman-temanya seperti mengajak temanya untuk masuk ke kelompoknya, mengingatkan untuk tidak melepaskan pegangan dari pinggul teman, dan ketika mengarahkan teman-teman untuk mundur, maju, berpindah tempat ke kanan dan ke kiri, dan tidak mudah menyerah sebelum memegang ekor lawan. (O.II,PT UN. P.6)

DA juga fokus melihat dan mendengarkan peneliti mencontohkan permainan yang akan dimainkan dan ketika bermain DA sangat senang dibuktikan dengan merayu temannya untuk memilih kelompoknya, semangat ketika bermain, berkerja sama ketika ingin menangkap ekor lawan dengan menyuruh kelompoknya untuk terus maju dan mengejar ekor kelompok lawan dan sangat taat kepada aturan dengan tidak menyakiti teman seperti memukul teman. Permainan kelompok pertama di menangkan kelompok DA. (O.II,PT UN. P.7)

Kelompok yang bermain kedua yaitu kelompok AI dan kelompok ZU. AI dan ZU sangat fokus mendengarkan peneliti mencontohkan cara bermain dan menjelaskan aturan bermain dan ketika bermain AI dan ZU tidak membuat kesalahan ketika bermain. AI adalah kelompok ketiga sangat senang dan ingin menjadi ketua kelompok ketika bermain, sabar menunggu giliran, semangat, dan sangat dekat dengan teman-temanya ketika bermain semua teman mengikuti semua perkataan yang diucapkan AI seperti menyuruh maju, mundur, berpindah tempat, dan tidak melepaskan gengaman dari pinggang teman. Semua anggota kelompoknya sangat senang kepadanya karena ketika bermain AI menyemangati teman-temanya, dan tidak mengganggu teman ketika yang lainnya bermain. Akhir dari permainan ini dimenangkan kelompok AI yang tidak menyerah mendapatkan ekor lawannya. (O.II,PT UN. P.8)

ZU merupakan kelompok yang akan menjadi lawanya kelompok AI. ZU suka bermain permainan ular naga, sangat akrab dengan teman ketika bermain, sabar menunggu giliran bermain, tidak menyakiti teman dan membantu teman ketika terjatuh. ZU juga merupakan ketua kelompok yang baik dan anggota kelompoknya mengikuti semua perkataan yang diucapkan ketika bermain. Kelompok ZU kalah karena diserang kelompok AI mengakibatkan sebagian kelompok ZU ada yang

jatuh dan melepaskan gengaman dari pingang lawan dan dinyatakan kalah. (O.II,PT UN. P.9)

Terakhir HI merupakan anak kelompok bermain yang diketuai AR. HI sangat senang bermain permainan ini, memilih AR sebagai ketua kelompok, semangat ketika bermain, tidak mengganggu dan menyakiti teman, dan mengikuti aturan permainan yang berlaku. (O.II,PT UN. P.10)

Setelah 1 jam pun berlalu, permainan sudah selesai dimaninkan anak-anak. Anak-anakpun masuk ke dalam kelas dengan sangat senang. (O.II,PT UN. P.11)



## CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

KODE : O.II,PT UN.P.  
 HARI, TANGGAL : Rabu 27 Maret 2019  
 JAM : 08.00-09.00 WIB  
 TEMPAT : KB/RA Syihabuddin Malang  
 PERMAINAN TRADISIONAL : Ular Naga  
 SUBJEK OBSERVER : Arya, Hilman, Daffa, Aisyah, dan Zulfa  
 (RA B)  
 OBSERVER : Furkanawati Handani Mbelo

Paragraf	Catatan Observasi
3	Kegiatan di pagi hari diisi dengan menyanyikan lagu Mars Syihabuddin, lagu aku anak sholeh, lagu pak pilot, senam jari, tepuk pengusir setan, tepuk pak polisi, dan yang terakhir yaitu membaca doa masuk kelas yang dipimpin oleh peneliti. Sebelum masuk kelas peneliti mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Permainan tradisional yang akan dimainkan yaitu permainan ular naga.
4	Peneliti mulai mengenalkan permainan yang dimainkan, memperagakan atau mencontohkan cara bermain dan membuat aturan bermain
5	Peneliti menggunakan 5 subjek penelitian yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan yang akan diteliti dari kelas B yaitu (AR, HI, DA, AI, dan ZU). Dari permainan ular naga ini peneliti ingin melihat perkembangan sosial emosionalnya. Kelompok pertama diketuai oleh AR, kelompok kedua DA, kelompok ketiga AI, kelompok keempat Zul dan HI tidak menjadi ketua kelompok tetapi akan bermain dikelompok AR.
6	AR fokus melihat dan mendengarkan peneliti mencontohkan permainan yang akan dimainkan, dan ketika bermain AR sangat menikmati permainannya tidak menggunakan kekerasan ketika bermain, berkomunikasi dengan baik, mengingatkan teman, berkerja sama, dan tidak mudah menyerah sebelum memegang ekor lawan
7	DA juga fokus melihat dan mendengarkan peneliti mencontohkan permainan yang akan dimainkan dan ketika bermain DA sangat senang, komunikasi dengan baik, semangat ketika bermain, berkerja sama dan tidak putus asa.
8	AI fokus melihat dan mendengarkan peneliti mencontohkan permainan, sabar menunggu giliran, sangat senang dan ingin menjadi ketua kelompok ketika bermain, semangat, dan sangat dekat dengan teman-temannya, dan tidak mengganggu teman ketika yang lainnya bermain.
9	ZU fokus melihat dan mendengarkan peneliti mencontohkan permainan, suka bermain permainan ular naga, sangat akrab dengan teman, sabar menunggu giliran bermain, tidak menyakiti teman dan membantu teman ketika terjatuh.
10	HI sangat senang bermain permainan ini, memilih AR sebagai ketua kelompok, semangat ketika bermain, tidak mengganggu dan menyakiti teman, dan mengikuti aturan permainan yang berlaku.

Refleksi/Catatan:

Permainan tradisional ular naga dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak pada perkembangan pemahaman dirinya, perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan diri dan perkembangan perilaku sosial.



## LAPORAN OBSERVASI

### Catatan Lapangan III

<b>Hari/Tanggal</b>	: Rabu / 8 Mei 2019
<b>Waktu</b>	: 08.00-09.00 WIB
<b>Deskripsi Tempat</b>	: Halaman sekolah, di KB/RA Syihabuddin Malang (Permainan Tradisional Cina Buta)
<b>Tujuan</b>	: Pengamatan dan deskripsi perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional Cina Buta
<b>Kode</b>	: Observasi III, 8/05/19
<b>Keterangan</b>	: O.III,PT CB.P.1 (Observasi III, Permainan Tradisional Cina Buta. Paragraf 1)

Peneliti sekarang melakukan observasi catatan lapangan yang ketiga dan masih dibantu UF untuk mengambil dokumen seperti foto dan video ketika peneliti sedang melakukan penelitian bersama anak-anak. Peneliti dan UF membuat janji berangkat bersama-sama ke sekolah. Keesokan paginya UF menjemput peneliti di depan kos sekitar pukul 07.00. perjalanan menuju ke sekolah memakan waktu 15 menit. (O.III,PT CB.P.1)

Peneliti dan UF tiba disekolah pukul 07.16 dan seperti biasa sekolah masih sepi belum ada satupun anak-anak dan guru yang datang, jadi peneliti dan UF menunggu sampai ibu guru dan anak-anaknya datang. Setelah anak-anaknya datang, peneliti dan UF saling bersalaman kepada ibu guru dan anak-anak. Pada pukul 08.00 bel pun berbunyi, semua anak-anak dari Kelompok Bermain (KB) kelas A dan kelas B berkumpul dilapangan melaksanakan kegiatan wajib sebelum masuk ke kelas masing-masing. (O.III,PT CB.P.2)

Kegiatan di pagi hari diisi dengan menyanyikan lagu wajib Mars Syihabuddin, lagu aku anak sholeh, lagu kendaraan di laut, senam jari, tepuk pak polisi, dan yang terakhir yaitu membaca doa masuk kelas yang dipimpin oleh peneliti. Setelah semuanya dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Permainan tradisional yang akan dimainkan yaitu permainan Cina Buta. Anak-anak sangat senang mendengarnya karena akan bermain dan bingung

mendengarnya karena namanya yang barusan didengar. Sebelum bermain peneliti membuat aturan bermain agar semua anak-anak bisa bermain dengan tertib, tidak merusak permainan, tidak mengeluarkan bahasa yang tidak baik, dan menyakiti teman seperti mendorong, memukul dan tidak menarik jilbab anak perempuan. (O.III,PT CB.P.3)

Setelah selesai membuat aturan, peneliti mulai mengenalkan permainan yang dimainkan, memperagakan atau mencontohkan cara bermain dibantu kak UF, dan juga aturan bermain khusus permainan Cina Buta yaitu harus menutup matanya dengan menggunakan kain, tidak boleh ada yang mengintip, dan melarang membisik atau membantu teman menebak. Apabila ketahuan mengintip anak-anak akan diberhentikan dan tidak bermain lagi. Kelompok yang bermain pertama kali yaitu kelompok KB yang terdiri dari 14 anak. Setelah kelompok KB dilanjutkan Kelas A yang terdiri dari 17 anak dan yang terakhir kelas B yang terdiri dari 20 anak. (O.III,PT CB.P.4)

Peneliti menggunakan 5 subjek penelitian yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan yang akan diteliti dari kelas B yaitu (AR, HI, DA, AI, dan ZU). Dari permainan Cina Buta ini peneliti ingin melihat Perkembangan Sosial Emosionalnya. Seperti biasanya hari rabu merupakan hari dimana dikumpulkan semua anak-anak dari KB 1, KB 2, kelas A, kelas B untuk bermain permainan tradisional tanpa terkecuali. Permainan akan dimulai dari KB, setelah itu kelas A dan dilanjutkan kelas B. Setelah kelas KB dan kelas A masuk ke ruangan bersama, permainan selanjutnya akan dimainkan anak-anak kelas B yang sudah tidak sabar menunggu giliran bermain. (O.III,PT CB.P.5)

Semua anak kelas B yang berjumlah tidak sampai 20 orang karena sebagian siswa ada yang izin tidak masuk kelas, ada yang tanpa ada keterangan dan terlambat masuk sekolah. Anak kelas B membuat lingkaran besar dan akan memulai permainan. Permainan pertama akan dimainkan oleh AI. AI maju ke depan, berdiri di tengah lingkaran untuk dipakaikan kain yang akan menutup matanya, setelah dipakaikan AI akan berputar 3 kali ditempatnya, tidak hanya AI teman-teman yang lain akan berpindah posisi agar AI tidak mudah menebak nama temannya, setelah

AI berputar dan teman-temannya berganti posisi AI langsung mencari-cari teman yang akan ditebaknya, akhirnya AI mendapatkan salah satu teman dan mencoba meraba bagian fisik seperti wajah, kepala, badan dan tangan temannya sambil tersenyum. Akhir dari permainan ini AI dengan benar menebak nama temannya dan sangat senang. Ketika bermain AI sangat senang, tidak memilih teman ketika bermain, tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain. (O.III,PT CB.P.6)

Selanjutnya ZU yang akan bermain. seperti halnya AI, ZU juga maju ke depan, berdiri di tengah lingkaran untuk dipakaikan kain yang akan menutup matanya, setelah dipakaikan ZU akan berputar 3 kali ditempatnya, tidak hanya ZU teman-teman yang lain akan berpindah posisi agar ZU tidak mudah menebak nama temannya, setelah ZU berputar dan teman-temannya berganti posisi, ZU langsung mencari-cari teman yang akan ditebaknya. Akhirnya ZU mendapat teman yang akan ditebaknya. mencoba meraba bagian fisik seperti wajah, kepala, badan dan tangan temannya. Selama mencoba menebak nama temannya ZU agak lama karena bingung, tapi tidak membuat ZU untuk putus semangat. ZU tetap mencoba mengingat teman dengan bentuk wajah dan alhamdulillah berhasil menebak nama temannya dengan benar. Ketika bermain ZU sangat senang, tidak memilih teman ketika bermain, tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain dan tidak menyerah menebak nama teman hingga benar. (O.III,PT CB.P.7)

Pemain yang ketiga adalah DA. Seperti halnya AI dan ZU, DA juga melakukan hal yang sama yaitu berputar, mulai mencari teman dan menebaknya. DA sangat senang ketika bermain dan DA paling cepat menebak nama temannya dengan benar. Ketika bermain DA sangat senang, tidak memilih teman ketika bermain, tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain. (O.III,PT CB.P.8)

Pemain yang keempat yaitu HI Seperti halnya AI, ZU, dan DA. HI juga melakukan hal yang sama yaitu berputar, mulai mencari teman dan menebaknya. Pemainnya berganti posisi dan lingkaran semakin lebar membuat HI kesulitan mendapatkan teman. Karena kondisi ini membuat teman-temannya merasa lucu dan tertawa. Tertawa temannya tidak membuat HI merasa sedih melainkan tertawa dengan keras. HI akhirnya mendapatkan teman dan dengan cepat menebak nama teban dengan benar. Ketika bermain HI sangat senang, tidak memilih teman ketika bermain, tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain, tidak mudah menyerah, dan tidak mengganggu teman ketika bermain. (O.III,PT CB.P.9)

Yang terakhir yaitu AR Seperti halnya AI, ZU, DA. Dan HI. AR juga melakukan hal yang sama yaitu berputar, mulai mencari teman dan menebaknya. Pemainnya berganti posisi dan lingkaran semakin lebar kejadian yang sama ketika HI bermain dan terulang kembali pada AR yang juga kesulitan mendapatkan teman. Karena kejadian tersebut, peneliti menyuruh anak-anak yang lain untuk membuat lingkaran tidak terlalu lebar dan membantu AR untuk dengan cepat menangkap atau mendapatkan teman untuk ditebaknya. Ketika AR akan menebak nama temannya, AR tersenyum dan dengan keras menyebutkanya nama temannya dengan benar. Ketika bermain AR sangat senang, tidak memilih teman ketika bermain, tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain. (O.III,PT CB.P.10)

Setelah 1 jam pun berlalu, permainan sudah selesai dimaninkan anak-anak. Anak-anakpun masuk ke dalam kelas dengan sangat senang. (O.III,PT CB. P.12)

## CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

KODE : O.III,PT CB.P.  
 HARI, TANGGAL : Rabu 8 Mei 2019  
 JAM : 08.00-09.00 WIB  
 TEMPAT : KB/RA Syihabuddin Malang  
 PERMAINAN TRADISIONAL : Cina Buta  
 SUBJEK OBSERVER : Arya, Hilman, Daffa, Aisyah, dan Zulfa  
 (RA B)  
 OBSERVER : Furkanawati Handani Mbelo

Paragraf	Catatan Observasi
3	Kegiatan di pagi hari diisi dengan menyanyikan lagu wajib Mars Syihabuddin, lagu aku anak sholeh, lagu kendaraan di laut, senam jari, tepuk pak polisi, dan yang terakhir yaitu membaca doa masuk kelas yang dipimpin oleh peneliti. peneliti mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Permainan tradisional yang akan dimainkan yaitu permainan Cina Buta
4	Peneliti mulai mengenalkan permainan yang dimainkan, memperagakan atau mencontohkan cara bermain dan mengenalkan aturan bermain khusus permainan Cina Buta yaitu harus menutup matanya dengan menggunakan kain, tidak boleh ada yang mengintip, dan melarang membisik atau membantu teman menebak.
5	Peneliti menggunakan 5 subjek penelitian yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan yang akan diteliti dari kelas B yaitu (AR, HI, DA, AI, dan ZU).
6	Dari permainan Cina Buta ini peneliti ingin melihat Perkembangan Sosial Emosionalnya Permainan pertama akan dimainkan oleh AI. AI maju ke depan, berdiri di tengah lingkaran untuk dipakaikan kain yang akan menutup matanya, setelah dipakaikan AI akan berputar 3 kali ditempatnya, tidak hanya AI teman-teman yang lain akan berpindah posisi agar AI tidak mudah menebak nama temannya, setelah AI berputar dan teman-temannya berganti posisi AI langsung mencari-cari teman yang akan ditebaknya, akhirnya AI mendapatkan salah satu teman dan mencoba meraba bagian fisik seperti wajah, kepala, badan dan tangan temannya sambil tersenyum. Akhir dari permainan ini AI dengan benar menebak nama temannya dan sangat senang. Ketika bermain AI sangat senang, tidak memilih teman ketika bermain, tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain
7	ZU sangat senang, tidak memilih teman ketika bermain, tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain dan tidak menyerah menebak nama teman hingga benar
8	DA sangat senang, tidak memilih teman ketika bermain, tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain dan tidak mengganggu teman ketika bermain
9	
10	

	<p>HI sangat senang, tidak memilih teman ketika bermain, tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain, tidak mudah menyerah dan tidak mengganggu teman ketika bermain.</p> <p>AR sangat senang, tidak memilih teman ketika bermain, tidak marah-marah, sabar menunggu giliran bermain, memberikan dukukangan kepada teman ketika bermain, menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman ketika bermain.</p>
--	--

Refleksi/Catatan:

<p>Permainan tradisional cina buta dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak pada perkembangan pemahaman dirinya, perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan diri dan perkembangan perilaku sosial.</p>
--



## LAPORAN OBSERVASI

### Catatan Lapangan IV

<b>Hari/Tanggal</b>	: Senin / 13 Mei 2019
<b>Waktu</b>	: 08.00-09.00 WIB
<b>Deskripsi Tempat</b>	: Halaman sekolah, di KB/RA Syihabuddin Malang (Permainan Tradisional Dolip)
<b>Tujuan</b>	: Pengamatan dan deskripsi perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional Dolip
<b>Kode</b>	: Observasi IV, 13/05/19
<b>Keterangan</b>	: O.IV,PT D.P.1 (Observasi IV, Permainan Tradisional Dolip. Paragraf 1)

Peneliti sekarang melakukan observasi catatan lapangan yang keempat dan dibantu SA untuk mengambil dokumen seperti foto dan video ketika peneliti sedang melakukan penelitian bersama anak-anak. Peneliti dan SA membuat janji berangkat bersama-sama ke sekolah. Keesokan paginya SA dan peneliti berangkat bersama-sama ke sekolah sekitar pukul 07.20. Perjalanan menuju ke sekolah memakan waktu 15 menit. (O.IV,PT D.P.1)

Peneliti dan SA tiba disekolah pukul 07.45 dan sudah banyak anak-anak yang datang dan ibu gurunya juga. Peneliti dan SA saling bersalaman kepada ibu guru dan anak-anak. Pada pukul 08.00 bel pun berbunyi, semua anak-anak dari Kelompok Bermain (KB) kelas A dan kelas B berkumpul dilapangan melaksanakan kegiatan wajib sebelum masuk ke kelas masing-masing. (O.IV,PT D.P.2)

Kegiatan di pagi hari senin diisi dengan menyanyikan lagu wajib Mars Syihabuddin, lagu aku anak sholeh, senam, dan yang terakhir yaitu membaca doa masuk kelas yang dipimpin oleh peneliti. Setelah semuanya dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Permainan tradisional yang akan dimainkan yaitu permainan Dolip. Anak-anak sangat senang mendengarnya karena akan bermain dan bingung mendengarnya karena namanya yang barusan didengar. Sebelum bermain peneliti membuat aturan bermain agar semua anak-anak bisa bermain dengan tertib, tidak merusak permainan, tidak

mengeluarkan bahasa yang tidak baik, dan menyakiti teman seperti mendorong, memukul dan tidak menarik jilbab anak perempuan. (O.IV,PT D.P.3)

Setelah selesai membuat aturan, peneliti mulai mengenalkan permainan yang dimainkan, memperagakan atau mencontohkan cara bermain dibantu kak SA, dan juga aturan bermain khusus permainan Dolip yaitu anak yang menjadi patung harus menyebutkan password “*dolip*” dan bagi anak yang ingin temanya bermain lagi harus menyebutkan password “*saribuah*”. Apabila ada anak yang lupa dengan password ini dinyatakan tidak ikut bermain lagi hingga permainan berakhir. Kelompok yang bermain pertama kali yaitu kelompok KB yang terdiri dari 7 anak. Setelah kelompok KB dilanjutkan Kelas A yang terdiri dari 17 anak dan yang terakhir kelas B yang terdiri dari 20 anak. (O.IV,PT D.P.4)

Peneliti menggunakan 5 subjek penelitian yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan yang akan diteliti dari kelas B yaitu (AR, HI, DA, AI, dan ZU). Dari permainan Dolip ini peneliti ingin melihat Perkembangan Sosial Emosionalnya. Seperti biasanya hari rabu merupakan hari dimana dikumpulkan semua anak-anak dari KB 1, kelas A, kelas B untuk bermain permainan tradisional tanpa terkecuali. Permainan akan dimulai dari KB, setelah itu kelas A dan dilanjutkan kelas B. Setelah kelas KB dan kelas A masuk ke ruangan bersama, permainan selanjutnya akan dimainkan anak-anak kelas B yang sudah tidak sabar menunggu giliran bermain. (O.IV,PT D.P.5)

Peneliti mengkondisikan anak-anak kelas B untuk berdiri, berbaris rapi dan akan dibagikan kelompok bermainnya. Jumlah kelas B yang 20 anak dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 anak di dalamnya. Kelompok pertama HI, kelompok kedua ZU, kelompok ketiga AR, kelompok keempat AI dan DA masuk ke dalam kelompok HI. Kelompok yang bermain paling awal yaitu kelompok HI dan kelompok ZU, sebelum bermain dua kelompok ini harus hompimpa dulu untuk mengetahui kelompok siapa yang berperan sebagai pengejar dan dikejar. Setelah hompimpa akhirnya kelompok yang bertindak sebagai pengejar yaitu kelompok HI akan mengejar kelompok ZU. Ketika bermain HI sabar menunggu giliran bermain, senang bermain kejar-kejaran, berkerjasama dengan temannya untuk

mengejar, mengikuti semua aturan bermain yang berlaku ketika temannya sudah menyebutkan passwor menjadi patung, HI langsung mencari anggota ZU yang lain untuk dikejar, tidak mengganggu teman yang lain ketika bermain, menyemangati teman dan membantu teman yang kesusahan mengejar anggota ZU. (O.IV,PT D.P.6)

DA berkerja sama dengan HI mengejar kelompok ZU, mengikuti semua permintaan HI untuk mengejar ke bagian yang berbeda. Ketika bermain DA sabar menunggu giliran bermain, senang bermain kejar-kejaran, berkerjasama dengan temannya untuk mengejar, mengikuti semua aturan bermain yang berlaku ketika temannya sudah menyebutkan passwor menjadi patung, tidak mengganggu teman yang lain ketika bermain, menyemangati teman. (O.IV,PT D.P.7)

ZU beperan sebagai yang dikejar dimana, ZU akan menolong teman-teman yang berhenti bermain karena menjadi patung untuk bermain kembali, dan berlari menghindari dari kejaran kelompok HI. Ketika bermain ZU sabar menunggu giliran bermain, senang bermain kejar-kejaran, menolong kawan yang menjadi patung untuk bermain kembali, mengikuti semua aturan bermain yang berlaku dengan menyebutkan password untuk terbebas dari patung, tidak mengganggu teman yang lain ketika bermain, menyemangati teman. (O.IV,PT D.P.8)

Kelompok yang akan bermain selanjutnya yaitu kelompok AR dan AI. Seperti kelompok yang diatas, kelompok yang ini juga melakukan hompimpa dulu untuk mengetahui kelompok siapa yang berperan sebagai pengejar dan dikejar. Setelah hompimpa akhirnya kelompok yang bertindak sebagai pengejar yaitu kelompok AI akan mengejar kelompok AR. Ketika bermain AI sangat kewalahan mengejar AR karena AR sangat sulit ditangkap, tapi tidak membuat AI menyerah mengejar kelompok lawanya. AI langsung memanggil teman yang lain untuk membantunya menangkap AR dan akhirnya AR ketangkap sebelum menyebutkan passwor. Ketika bermain AI sabar menunggu giliran bermain, senang bermain kejar-kejaran, berkerjasama dengan temannya untuk mengejar, mengikuti semua aturan bermain yang berlaku ketika temannya sudah menyebutkan passwor menjadi patung, AI langsung mencari anggota AR yang lain untuk dikejar, tidak mengganggu teman

yang lain ketika bermain, menyemangati teman dan membantu teman yang kesusahan mengejar anggota AR. (O.IV,PT D.P.9)

AR sangat senang bermain kejar-kejaran dengan teman-temannya, dan tidak sabar lagi menunggu giliran bermainnya. Akhirnya AR dan kelompoknya bermain juga yang berperan sebagai kelompok yang akan dikejar kelompok AI. Ketika bermain AR sangat gesit ketika berlari dan sangat susah ditangkap. AR sabar menunggu giliran bermain, senang bermain kejar-kejaran, membantu teman yang menjadi patung untuk hidup atau bermain kembali, tidak mengganggu teman yang lain ketika bermain, menyemangati teman. (O.IV,PT D.P.10)

Setelah 1 jam pun berlalu, permainan sudah selesai dimaninkan anak-anak. Anak-anakpun masuk ke dalam kelas dengan sangat senang. (O.IV,PT D.P.11)



## CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

KODE : O.IV,PT D.P.  
 HARI, TANGGAL : Senin 13 Mei 2019  
 JAM : 08.00-09.00 WIB  
 TEMPAT : KB/RA Syihabuddin Malang  
 PERMAINAN TRADISIONAL : Dolip  
 SUBJEK OBSERVER : Arya, Hilman, Daffa, Aisyah, dan Zulfa  
 (RA B)  
 OBSERVER : Furkanawati Handani Mbelo

Paragraf	Catatan Observasi
3	Kegiatan di pagi hari senin diisi dengan menyanyikan lagu wajib Mars Syihabuddin, lagu aku anak sholeh, senam, dan yang terakhir yaitu membaca doa masuk kelas yang dipimpin oleh peneliti. Setelah semuanya dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Permainan tradisional yang akan dimainkan yaitu permainan Dolip
4	peneliti mulai mengenalkan permainan yang dimainkan, memperagakan atau mencontohkan cara bermain dan aturan bermain khusus permainan Dolip yaitu anak yang menjadi patung harus menyebutkan password “ <i>dolip</i> ” dan bagi anak yang ingin temanya bermain lagi harus menyebutkan password “ <i>saribuah</i> ”. Apabila ada anak yang lupa dengan password ini dinyatakan tidak ikut bermain lagi hingga permainan berakhir
5	
6	Peneliti menggunakan 5 subjek penelitian yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan yang akan diteliti dari kelas B yaitu (AR, HI, DA, AI, dan ZU). Dari permainan Dolip ini peneliti ingin melihat Perkembangan Sosial Emosionalnya. Kelompok pertama HI, kelompok kedua ZU, kelompok ketiga AR, kelompok keempat AI dan DA masuk ke dalam kelompok HI. Kelompok yang bermain paling awal yaitu kelompok HI dan kelompok ZU, sebelum bermain dua kelompok ini harus hompimpa dulu untuk mengetahui kelompok siapa yang berperan sebagai pengejar dan dikejar.
7	HI sabar menunggu giliran bermain, senang bermain kejar-kejaran, berkerja sama dengan temannya, mengikuti semua aturan bermain, HI langsung mencari anggota ZU yang lain untuk dikejar, tidak mengganggu teman yang lain ketika bermain,
8	menyemangati teman dan membantu teman yang kesusahan mengejar anggota ZU DA sabar menunggu giliran bermain, senang bermain kejar-kejaran, berkerjasama dengan temannya untuk mengejar, mengikuti semua aturan bermain yang berlaku ketika temannya sudah menyebutkan passwor menjadi patung, tidak mengganggu teman yang lain ketika bermain, menyemangati teman
9	ZU sabar menunggu giliran bermain, senang bermain kejar-kejaran, menolong kawan yang menjadi patung untuk bermain kembali, mengikuti semua aturan bermain yang berlaku dengan menyebutkan password untuk terbebas dari patung, tidak mengganggu teman yang lain ketika bermain, menyemangati teman
10	AI sabar menunggu giliran bermain, senang bermain kejar-kejaran, berkerjasama dengan temannya untuk mengejar, mengikuti semua aturan bermain yang berlaku

ketika temannya sudah menyebutkan passwor menjadi patung, AI langsung mencari anggota AR yang lain untuk dikejar, tidak mengganggu teman yang lain ketika bermain, menyemangati teman dan membantu teman yang kesusahan mengejar anggota AR

AR sangat senang bermain kejar-kejaran dengan teman-temannya, dan tidak sabar lagi menunggu giliran bermainnya. Ketika bermain AR sangat gesit ketika berlari dan sangat susah ditangkap. AR sabar menunggu giliran bermain, senang bermain kejar-kejaran, membantu teman yang menjadi patung untuk hidup atau bermain kembali, tidak mengganggu teman yang lain ketika bermain, menyemangati tema

Refleksi/Catatan:

Permainan tradisional cina buta dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak pada perkembangan pemahaman dirinya, perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan diri dan perkembangan perilaku sosial.

## LAPORAN OBSERVASI

### Catatan Lapangan V

<b>Hari/Tanggal</b>	: Selasa / 14 Mei 2019
<b>Waktu</b>	: 08.00-09.00 WIB
<b>Deskripsi Tempat</b>	: Halaman sekolah, di KB/RA Syihabuddin Malang (Permainan Tradisional Balap Karung)
<b>Tujuan</b>	: Pengamatan dan deskripsi perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional Balap Karung
<b>Kode</b>	: Observasi V, 14/05/19
<b>Keterangan</b>	: O.V,PT BK.P.1 (Observasi V, Permainan Tradisional Balap Karung. Paragraf 1)

Peneliti sekarang melakukan observasi catatan lapangan yang kelima dan dibantu guru-guru di KB/RA Syihabuddin untuk mengambil dokumen seperti foto dan video ketika peneliti sedang melakukan penelitian bersama anak-anak. Peneliti sendirian ke sekolah. Keesokan paginya peneliti berangkat ke sekolah sekitar pukul 07.20. Perjalanan menuju ke sekolah memakan waktu 15 menit. (O.V,PT BK.P.1)

Peneliti tiba disekolah pukul 07.16 dan seperti biasa sekolah masih sepi belum ada satupun anak-anak dan guru yang datang, jadi peneliti menunggu sampai ibu guru dan anak-anaknya datang. Setelah anak-anaknya datang, peneliti bersalaman dengan ibu guru dan anak-anak. Pada pukul 08.00 bel pun berbunyi, semua anak-anak dari Kelompok Bermain (KB) kelas A dan kelas B berkumpul dilapangan melaksanakan kegiatan wajib sebelum masuk ke kelas masing-masing. (O.V,PT BK.P.2)

Kegiatan di pagi hari diisi dengan upacara bendera, menyanyikan lagu wajib Mars Syihabuddin, lagu aku anak sholeh, lagu kendaraan di laut, senam jari, tepuk pak polisi, dan yang terakhir yaitu membaca doa masuk kelas yang dipimpin oleh peneliti. Setelah semuanya dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Permainan tradisional yang akan dimainkan yaitu permainan Balap Karung. Anak-anak sangat senang mendengarnya karena sudah pernah bermain sebekumnya. Sebelum bermain peneliti membuat aturan bermain

agar semua anak-anak bisa bermain dengan tertib, tidak merusak permainan, tidak mengeluarkan bahasa yang tidak baik, dan menyakiti teman seperti mendorong, memukul dan tidak menarik jilbab anak perempuan. (O.V,PT BK.P.3)

Setelah selesai membuat aturan, peneliti mulai mengenalkan permainan yang dimainkan, memperagakan atau mencontohkan cara bermain dibantu ibu guru (ZU), dan juga aturan bermain khusus permainan Balap Karung ini yaitu harus melompat tidak boleh berjalan, harus melewati garis orange yang digaris ibu guru dan tidak boleh mendorong teman ketika melompat apabila aturan ini tidak diikuti maka anak-anak harus mengulangi sekali lagi. Kelompok yang bermain pertama kali yaitu kelompok KB yang terdiri dari 14 anak. Setelah kelompok KB dilanjutkan Kelas A yang terdiri dari 17 anak dan yang terakhir kelas B yang terdiri dari 20 anak. (O.V,PT BK.P.4)

Peneliti menggunakan 5 subjek penelitian yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan yang akan diteliti dari kelas B yaitu (AR, HI, DA, AI, dan ZU). Dari permainan Balap Karung ini peneliti ingin melihat Perkembangan Sosial Emosionalnya. Semua kelas ikut bermain dari kelas KB 2, kelas A, kelas B untuk bermain permainan tradisional tanpa terkecuali. Permainan akan dimulai dari KB, setelah itu kelas A dan dilanjutkan kelas B. Setelah kelas KB dan kelas A masuk ke ruangan bersama, permainan selanjutnya akan dimainkan anak-anak kelas B yang sudah tidak sabar menunggu giliran bermain. (O.V,PT BK.P.5)

Kelas B sudah tidak sabar lagi menunggu giliran bermain, tapi sebelum bermain peneliti biasanya mengingatkan kembali aturan bermain agar anak-anak tidak lupa. Anak kelas B berjumlah 20 anak dan karung yang tersedia cuman 3 jadi peneliti membagi 1 kelompok terdiri dari 3 anak. Kelompok yang bermain pertama yaitu DA, ketika bermain DA sabar menunggu giliran bermain, DA dan kelompoknya yang lain berdiri di belakang garis orange, setelah semuanya sudah siap, peneliti dan anak-anak berhitung bersama dari angka 1-3 untuk memulai pertandingan, setelah dihitung DA dan teman-temannya mulai melompat sampai garis orange yang kedua dan berputar balik menuju garis awal dan permainan ini dimenangkan oleh teman yang lain. ketika bermain DA memakai dan melepaskan

sendiri karungnya, melompat sendiri dari awal hingga ke garis finis, mendengarkan perintah dengan baik, tidak jatuh ketika melompat, tidak menangis dan marah ketika tidak memenangkan permainan, tidak menyerah melompat sebelum sampai ke garis finis, bermain dengan adil, menyemangati teman yang sedang bermain dan sangat senang bermain. (O.V,PT BK.P.6)

Selanjutnya yang akan bermain yaitu AI, ZU dan teman yang lainnya. Seperti yang lainnya ketika bermain yaitu ketika bermain AI dan ZU sabar menunggu giliran bermain, AI, ZU dan kelompoknya yang lain berdiri di belakang garis orange, setelah semuanya sudah siap, peneliti dan anak-anak berhitung bersama dari angka 1-3 untuk memulai pertandingan, setelah dihitung AI, ZU dan temannya mulai melompat sampai garis orange yang kedua dan berputar balik menuju garis awal. ketika bermain AI, dan ZU memakai dan melepaskan sendiri karungnya, melompat sendiri dari awal hingga ke garis finis, mendengarkan perintah dengan baik, tidak jatuh ketika melompat, tidak marah ketika bermain, tidak menyerah melompat sebelum sampai ke garis finis, bermain dengan adil, menyemangati teman yang sedang bermain dan sangat senang bermain. AI tidak menangis karena tidak memenangkan permainan dan memberikan ucapan selamat kepada ZU yang memenangkan pertandingan. (O.V,PT BK.P.7)

HI mengajak AR untuk bermain bersama, HI dan AR suka bermain balap karung. Ketika bermain HI dan AR juga mengikuti aturan seperti kelompok sebelumnya yaitu menunggu giliran bermain, berbaris di belakang garis orange sebelum bermain, ketika dihitung 1-3 HI dan AR mulai melompat dengan sangat cepat dan kembali berputar juga dengan sangat cepat tanpa terjatuh. Permainan dimenangkan oleh HI. AR tidak menangis dan marah-marah karena kalah melainkan memberikan ucapan selamat kepada HI. Ketika bermain HI sangat adil bermainnya tidak mendorong teman, tidak mengganggu AR ketika bermain dan membantu AR melepas karung dari badannya. AR juga ketika bermain sangat adil, menerima kekalahan dengan tidak marah, tidak menangis dan mengucapkan terimakasih ketika dibantu HI melepaskan karung dari badannya. (O.V,PT BK.P.8)

Setelah 1 jam pun berlalu, permainan sudah selesai dimaninkan anak-anak. Anak-anakpun masuk ke dalam kelas dengan sangat senang. (O.V,PT BK.P.9)



## CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

KODE : O.V,PT BK.P.  
 HARI, TANGGAL : Selasa 14 Mei 2019  
 JAM : 08.00-09.00 WIB  
 TEMPAT : KB/RA Syihabuddin Malang  
 PERMAINAN TRADISIONAL : Balap Karung  
 SUBJEK OBSERVER : Arya, Hilman, Daffa, Aisyah, dan Zulfa  
 (RA B)  
 OBSERVER : Furkanawati Handani Mbelo

Paragraf	Catatan Observasi
3	Kegiatan di pagi hari diisi dengan upacara bendera, menyanyikan lagu wajib Mars Syihabuddin, lagu aku anak sholeh, lagu kendaraan di laut, senam jari, tepuk pak polisi, dan yang terakhir yaitu membaca doa masuk kelas yang dipimpin oleh peneliti. Setelah semuanya dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Permainan tradisional yang akan dimainkan yaitu permainan Balap Karung.
4	Peneliti mulai mengenalkan permainan yang dimainkan, memperagakan atau mencontohkan cara bermain dan aturan bermain khusus permainan Balap Karung ini yaitu harus melompat tidak boleh berjalan, harus melewati garis orange yang digaris ibu guru dan tidak boleh mendorong teman ketika melompat apabila aturan ini tidak diikuti maka anak-anak harus mengulangi sekali lagi.
5	Peneliti menggunakan 5 subjek penelitian yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan yang akan diteliti dari kelas B yaitu (AR, HI, DA, AI, dan ZU). Dari permainan Balap Karung ini peneliti ingin melihat Perkembangan Sosial Emosionalnya.
6	DA sabar menunggu giliran bermain, berdiri di belakang garis orange, setelah semuanya sudah siap, peneliti dan anak-anak berhitung bersama dari angka 1-3 untuk memulai pertandingan, setelah dihitung DA dan teman-temannya mulai melompat sampai garis orange yang kedua dan berputar balik menuju garis awal dan permainan ini dimenangkan oleh teman yang lain. ketika bermain DA memakai dan melepaskan sendiri karungnya, melompat sendiri dari awal hingga ke garis finis, mendengarkan perintah dengan baik, tidak jatuh ketika melompat, tidak menangis dan marah ketika tidak memenangkan permainan, tidak menyerah melompat sebelum sampai ke garis finis, bermain dengan adil, menyemangati teman yang sedang bermain dan sangat senang bermain AI dan ZU sabar menunggu giliran bermain, AI, ZU dan kelompoknya yang lain berdiri di belakang garis orange, setelah semuanya sudah siap, peneliti dan anak-anak berhitung bersama dari angka 1-3 untuk memulai pertandingan, setelah dihitung AI, ZU dan temannya mulai melompat sampai garis orange yang kedua dan berputar balik menuju garis awal. ketika bermain AI, dan ZU memakai dan melepaskan sendiri karungnya, melompat sendiri dari awal hingga ke garis finis, mendengarkan perintah dengan baik, tidak jatuh ketika melompat, tidak marah ketika bermain, tidak menyerah melompat sebelum sampai ke garis finis, bermain dengan adil, menyemangati teman

yang sedang bermain dan sangat senang bermain. AI tidak menangis karena tidak memenangkan permainan dan memberikan ucapan selamat kepada ZU yang memenangkan pertandingan.

HI dan AR juga mengikuti aturan seperti kelompok sebelumnya yaitu menunggu giliran bermain, berbaris di belakang garis orange sebelum bermain, ketika dihitung 1-3 HI dan AR mulai melompat dengan sangat cepat dan kembali berputar juga dengan sangat cepat tanpa terjatuh. Permainan dimenangkan oleh HI. AR tidak menangis dan marah-marah karena kalah melainkan memberikan ucapan selamat kepada HI. Ketika bermain HI sangat adil bermainnya tidak mendorong teman, tidak mengganggu AR ketika bermain dan membantu AR melepas karung dari badannya. AR juga ketika bermain sangat adil, menerima kekalahan dengan tidak marah, tidak menangis dan mengucapkan terimakasih ketika dibantu HI melepaskan karung dari badannya

**Refleksi/Catatan:**

Permainan tradisional cina buta dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak pada perkembangan pemahaman dirinya, perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan diri dan perkembangan perilaku sosial.

## LAMPIRAN DATA DOKUMENTASI

### Catatan Dokumentasi

Tempat : KB/RA Syihabuddin  
Pengamat : Furkanawati Handani Mbelo

Kode	Dokumentasi	Keterangan
Catatan Dokumentasi 1 Permainan Tradisional Meong-Meongan  (CD.I,PT MM)	Permainan meong-meongan  a. Kegiatan awal permainan  	Gambar 1 Permainan tradisional meong-meongan (G1.PT MM) : Ketika Kegiatan awal sebelum bermain yaitu melihat ibu guru dan peneliti memperagakan cara bermain



b. Kegiatan ketika bermain



G2.PT MM : Ketika ibu guru dan peneliti bermain anak-anak sangat senang dan memberikan semangat kepada tikus untuk berlari.

G3.PT MM : Ketika selesai mempraktekan peneliti dan ibu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain. Gambar ini terlihat jelas anak-anak sangat senang ketika bermain



G4.PT MM : Ketika bermain teman yang bertindak sebagai lingkaran akan menolong dan berkerja sama membantu tikus dari kejaran kucing



G5.PT MM : Sangat jelas terlihat ketika tikus mencoba keluar dari lingkaran dengan dengan sangat mudah dan si kucing berusaha mengejar tikus sebelum keluar dari lingkaran



G6.PT MM : Kucing mencoba menangkap tikus dengan mengikut keluar dari lingkaran.



G7.PT MM : Terlihat si kucing kebingungan karena semua tikus berada di luar lingkaran dan berusaha mencari cara agar bisa keluar dari lingkaran

	<p>c. Kegiatan akhir permainan</p> 	<p>G8.PT MM : Akhir dari permainan ini, lingkaran semakin mengecil karena para pemain yang lain sudah menyelesaikan permainan dan masuk ke kelas. Bagi tikus yang sudah ditangkap akan berhenti bermain dan kembali ke kelas</p>
<p>Catatan Dokumentasi 2 Permainan Tradisional Ular Naga  (CD.2,PT UN)</p>	<p>Permainan Ular Naga</p> <p>a. Kegiatan awal</p> 	<p>G1.PT UN. Awal permainan ini dibuka dengan dua orang pemain yang bertindak sebagai ketua permainan membuat gerbang dan yang lain membuat barisan seperti ular sambil bernanyi dan melewati lingkaran.</p>

b. Kegiatan ketika permainan



G2.PT UN : Setelah semuanya selesai mengelilingi gerbang dan memilih teman sebagai ketua kelompok. Anak yang lain akan berdiri dibelakang ketua kelompoknya dan akan memulai permainan.

G3.PT UN : Mulailah anak-anak bermain dan terlihat sangat jelas ketika masing-masing dari ketua kelompoknya sangat menjaga ekornya untuk tidak dipegang

	<p>c. Kegiatan akhir permainan</p> 	<p>G4.PT UN : Akhir dari permainan ini, peneliti mengumumkan kelompok yang berhasil menyentuh ekor lawan dan menjadi pemenang dalam permainan. Setelah semuanya selesai, anak-anak sangat senang bermain dan masuk ke kelas</p>
<p>Catatan Dokumentasi 3 Permainan Tradisional Cina Buta  (CD.3,PT CB)</p>	<p>Permainan Cina Buta</p> <p>a. Kegiatan awal permainan</p> 	<p>G1.PT CB : Kegiatan awal dimana peneliti memperkenalkan nama permainan yang akan dimainkan kepada anak-anak</p>

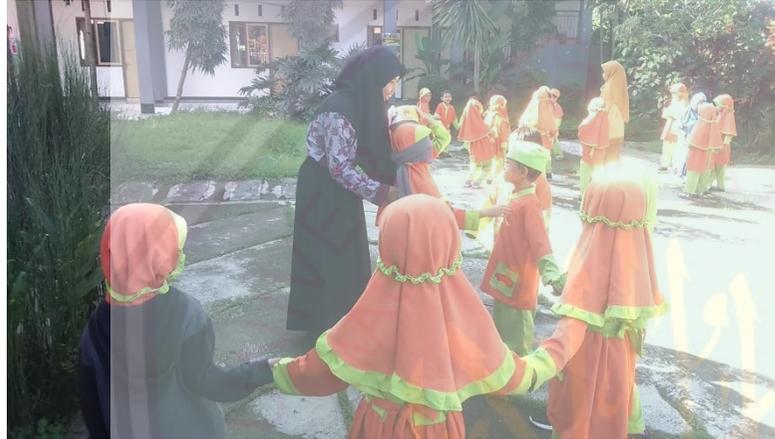


b. Kegiatan ketika bermain



G2.PT CB : Peneliti memperagakan cara bermain di depan anak-anak dengan memakai kain penutup mata

G3.PT CB : Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti membantu anak-anak bermain dengan cara mengikat kain akan digunakan untuk menutupi mata dan anak-anak akan mencari sendiri pemain yang akan ditebaknya nanti.



G4.PT CB : anak mulai bermain dengan mencoba menebak temannya dan teman yang lain melihat proses bermain tanpa memberi tau siapa teman yang sedang ditebaknya



G5.PT CB : anak- anak sangat senang ketika bermain dan tidak memberi tau namanya kepada teman yang sedang menebaknya

	<p>c. Kegiatan akhir bermain</p> 	<p>G6.PT CB : Akhir dari permainan ini, anak yang sudah selesai bermain akan masuk ke kelas dan anak yang belum bermain akan terus bermain hingga semuanya merasakan permainan ini.</p>
<p>Catatan Dokumentasi 4 Permainan Tradisional Dolip  (CD.4,PT D)</p>	<p>Permainan Tradisional Dolip</p> <p>a. Kegiatan awal bermain</p> 	<p>G1.PT D : Kegiatan awal sebelum bermain peneliti menjelaskan cara bermain langsung kepada anak-anak.</p>



b. Kegiatan ketika bermain



G2.PT D : Setelah menjelaskan peneliti akan mengajak anak-anak bermain secara adil dengan bermain hompimpa siapa yang akan bermain pertama dan seterusnya

G3.PT D : ketika bermain anak-anak mengikuti semua aturan dan sangat senang bermain kejar-kejaran



G4.PT D : anak-anak bermain kejar-kejaran sampai ke halaman atas dan saling membantu menegajar temannya



G5.PT D : Anak-anak yang lain berkerja sama mencari teman yang akan dikerjanya

	<p>c. Kegiatan akhir permainan</p> 	<p>G6.PT D : Kegiatan akhir anak akan bersalaman setelah selesai bermain dan masuk ke kelas</p>
<p>Catatan Dokumentasi 5 Permainan Tradisional Balap Karung (CD.5,PT BK)</p>	<p>Permainan Balap Karung</p> <p>a. Kegiatan awal permainan</p> 	<p>G1.PT BK : Kegiatan awal sebelum bermain yaitu membuat garis berwarna orange seperti digambar. Garis orange ini sebagai penanda akan dimulai dan berhentinya permainan balap karung</p>



b. Kegiatan ketika permainan



G2.PT BK : Peneliti akan memperkenalkan dan menjelaskan cara bermain kepada anak-anak

G3.PT BK : anak-anak mulai bermain dan mengikuti semua aturan ketika bermain



G4.PT BK : Anak-anak sangat bersemangat ketika bermain



G5.PT BK : Sangat senang bermain walaupun tertinggal tapi tetap melompat hingga sampai ke garis finis

c. Kegiatan akhir permainan



G6.PT BK : setelah permainan selesai anak akan membuka karungnya sendiri tanpa di bantu dan masuk ke kelas

## LAMPIRAN DATA DOKUMENTASI SEKOLAH

### STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)

#### KB/RA SYIHABUDDIN

#### SOP OUTDOOR ACTIVITIES

1. Memberi salam dan menyapa dengan 5 S (salam, sapa senyum sopan, santun)
2. Memberi semangat pagi dengan tepuk atau bernyanyi
3. Menjelaskan aturan saat main Outdoor Activities, yaitu:
  - a. Tidak berbicara sendiri saat ada ustazah sedang berbicara di depan
  - b. Saat ada anak yang bercerita di depan, maka anak lain mendengarkan
  - c. Harus tertip saat berbaris
4. Mengajak anak untuk menyanyikan MARS SYIHABUDDIN
5. Gerak lagu dan tepuk bebas
6. Mempersilahkan anak-anak bercerita dengan sistem bergiliran per kelas KB, RA A, dan RA B(masing-masing satu anak)
7. Outdoor Activitie
  - Senin : Upacara/ Senam
  - Selasa : Senam/ Upacara
  - Rabu : Permainan Moderen/ Permainan Tradisional
  - Kamis : Kerja Bakti dan Sholat Dhuha
  - Jumat : Kerja Bakti dan Sholat Dhuha
8. Membaca doa masuk kelas, dan masuk ke ruangan bersama sesuai dengan intruksi guru

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**RA B FATHONAH (5-6 TAHUN)**  
**RA SYIHABUDDIN KEC. DAU KAB. MALANG**

<b>Semester/Bulan/Minggu</b>	<b>: II/Februari/III</b>
<b>ke</b>	
<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Rabu, 27 Februari 2019</b>
<b>Tema</b>	<b>: Kendaraan Air</b>
<b>Sub Tema</b>	<b>: Kapal Laut</b>
<b>Pilar Karakter</b>	<b>: PILAR 3 (Jujur, Amanah dan Berkata Bijak)</b>
<b>Sentra</b>	<b>: Balok</b>
<b>KD</b>	<b>: NAM 2.13, 3.1-4.1, FM 2.1, 3.3-4.3, KOG 3.6-4.6, 3.7-4.7, BHS 3.10-4.10, 3.12-4.12, SOSEM 2.5, 3.13-4.13, SENI 3.15-4.15</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 07.30-11.30</b>

**Materi Dalam Kegiatan :**

1. PILAR 3 Aku anak jujur, amanah, dan berkata bijak (NAM 2.13)
2. Sholat dhuha berjamaah (NAM 3.1-4.1)
3. Doa naik kendaraan (NAM 3.1-4.1)
4. Aku suka makanan sehat (FM 2.1)
5. Motorik kasar: permainan *outdoor* permainan tradisional meong-meongan (FM 3.3-4.3)
6. Motorik halus: pra-menulis (FM 3.3-4.3)
7. Adab naik kendaraan (KOG 3.6-4.6)
8. Aku taat aturan kelas saat bermain (KOG 3.7-4.7)
9. Aku dapat melakukan perintah dengan benar (BHS 3.10-4.10)
10. Keaksaraan awal dengan awalan huruf tertentu (BHS 3.12-4.12)
11. Memberi salam dengan ramah pada guru (SOSEM 2.5)
12. Aku dapat menahan emosi (SOSEM 3.13-4.13)
13. Lagu Kapal Laut (SENI 3.15-4.15)

**Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak memahami karakter jujur, amanah, dan berkata bijak
2. Anak terbiasa mengikuti sholat dhuha dengan tertib
3. Anak dapat menghafal doa naik kendaraan
4. Anak terbiasa memakan makanan yang sehat
5. Anak dapat menggunakan anggota tubuhnya untuk pengembangan motorik kasar
6. Anak dapat menggunakan anggota tubuhnya untuk pengembangan motorik halus
7. Anak dapat memahami dan melaksanakan adab naik kendaraan
8. Anak terbiasa mengikuti aturan kelas
9. Anak dapat memahami perintah orang lain yang lebih kompleks
10. Anak dapat menyebutkan kosakata bebas dengan awalan huruf tertentu
11. Anak memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri dengan terbiasa menyapa guru dengan ramah
12. Anak terbiasa mengenal emosi diri dan orang lain

13. Aku bisa menyanyikan lagu kapal laut

**Materi dalam Pembiasaan :**

- **SOP Penyambutan**  
Aku anak ramah (SOSEM 2.5)
- **SOP Outdoor Activities**
  1. Aku suka bercerita (BHS 3.7-4.7)
  2. Aku anak percaya diri (SOSEM 2.5)
- **SOP Pembukaan Bersama**  
Mengucapkan doa-doa, surat dan hadist pendek (NAM 3.1-4)
- **SOP Toilet Training**  
Toilet Training dengan cara dan adab yang baik dan benar (FM 3.4-4.4)
- **SOP Makan bersama**  
Aku suka makanan sehat (FM 2.1)
- **SOP Istirahat**  
Berteman dengan semua teman (SOSEM 2.10)
- **SOP Cuci tangan dan gosok gigi**  
Aku suka cuci tangan dan sikat gigi (FM 2.1)

**PROSES KEGIATAN :**

1. **SOP Outdoor Activities** dengan kegiatan berupa:  
Mars syihabuddin, bercerita, bermain permainan tradisional/modern, doa masuk kelas
2. **SOP Pembukaan Bersama**
3. **Materi Pagi**
  - a. Murojaah doa naik kendaraan
  - b. Penanaman karakter positif : Simulasi praktek pengembangan karakter bab “Saya Berkata Bijak Untuk Menjaga Perasaan Teman” PILAR 3 Jujur, Amanah, dan Berkata Bijak
  - c. Mengaji Metode Al-Barqy  
Mengaji metode Al-Barqy dengan pengenalan kata kunci a, da, ra, ja, ma, ha, ka, ya, ka, ta, wa, na, sa, ma, la, ba dengan lagu dan private membaca

4. **SENTRA**

**I. Pijakan Lingkungan**

1

2

3

Kelompok 1 terdiri 7 anak yang berkembang baik  
Kelompok 2 terdiri 8 anak yang berkembang sedang  
Kelompok 3 terdiri 5 anak yang berkembang kurang

**II. Pijakan Sebelum Main**

1. **Konsep waktu**
2. **Konsep keaksaraan awal**
3. **Sharing tema (bernyanyi, bercerita, dan tanya jawab)**
  - a. Anak mengamati gambar kapal laut, dan pelabuhan
  - b. Guru memancing pertanyaan anak dengan apa, dimana, kapan, kenapa,

- bagaimana
- c. Anak mengumpulkan informasi tentang kapal laut
  - d. Anak menalar tentang macam kendaraan laut
- 4. Guru menjelaskan kegiatan main dan alat bahan**
- Kegiatan 1 : Menulis ka, ta, wa, na huruf Arab putus dan sambung
  - Kegiatan 2 : Menulis nama lengkap dan alamat rumah
  - Kegiatan 3 : Buku cetak (pengaman)
- Alat dan Bahan
- Kegiatan 1 : kertas, pensil, dan penghapus
  - Kegiatan 2 : kertas, pensil, dan penghapus
  - Kegiatan 3 : buku cetak
- 5. Kesepakatan Aturan Main (Sayangi Teman, Sayangi Alat Main, Jaga Tangan, Kaki, dan Mulut, Berbagi dengan Teman, Harus Fokus)**
- 6. Doa Sebelum Bermain (Bismillah)**
- 7. Menunjuk Anak dan Pilih Teman**
- III. Pijakan Saat Main**
- IV. Pijakan Setelah Main**
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
  2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
  3. Bila ada perilaku yang kurang tepat langsung diselesaikan bersama
  4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya dengan target penilaian ananda :
    - a. Afifah
    - b. Gizel
    - c. Hasna
    - d. Hisyam
  5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
  6. Mengkomunikasikan kegiatan besok di Sentra mana dengan guru siapa
- 5. PENUTUP**
- SOP Penutupan
  - SOP Penjemputan

**6. RENCANA PENILAIAN**

Aspek Perkembangan	KD	Materi
NAM	2.13 3.1-4.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PILAR 3 Aku anak jujur, amanah, dan berkata bijak (NAM 2.13)</li> <li>• Sholat dhuha berjamaah (NAM 3.1-4.1)</li> <li>• Doa naik kendaraan (NAM 3.1-4.1)</li> </ul>
FM	2.1 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aku suka makanan sehat (FM 2.1)</li> <li>• Motorik kasar: permainan <i>outdoor</i> (FM 3.3-4.3)</li> <li>• Motorik halus: pra-menulis (FM 3.3-4.3)</li> </ul>
KOG	3.6-4.6 3.7-4.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adab naik kendaraan (KOG 3.6-4.6)</li> <li>• Aku taat aturan kelas saat bermain (KOG 3.7-4.7)</li> </ul>

BHS	3.10-4.10 3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aku dapat melakukan perintah dengan benar (BHS 3.10-4.10)</li> <li>• Keaksaraan awal dengan awalan huruf tertentu (BHS 3.12-4.12)</li> </ul>
SOSEM	2.5 3.13-4.13	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi salam dengan ramah pada guru (SOSEM 2.5)</li> <li>• Aku dapat menahan emosi (SOSEM 3.13-4.13)</li> </ul>
SENI	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lagu Kapal Laut (SENI 3.15-4.15)</li> </ul>

#### 7. PEDOMAN PENILAIAN

1. **BB (Belum Berkembang)** : bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru
2. **MB (Mulai berkembang)** : bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
3. **BSH (Berkembang Sesuai Harapan)** : Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan guru
4. **BSB (Berkembang Sangat Baik)** : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan

#### 8. TEKNIK PENILAIAN

1. Penilaian Checklist Harian
2. Penilaian Hasil Karya
3. Penilaian Anekdote

Mengetahui,  
Kepala Sekolah RA Syihabuddin

Guru Sentra

Qurrotuaini, S.T  
Mardiyah

Nuzula

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**RA B FATHONAH (5-6 TAHUN)**  
**RA SYIHABUDDIN KEC. DAU KAB. MALANG**

**Semester/Bulan/Minggu ke** : II/Februari/III  
**Hari/Tanggal** : Rabu, 27 Februari 2019  
**Tema** : Kendaraan Laut  
**Sub Tema** : Kapal Laut  
**Pilar Karakter** : PILAR 3 (Jujur, Amanah dan Berkata Bijak)  
**Sentra** : Balok  
**KD** : NAM 2.13, 3.1-4.1, FM 2.1, 3.3-4.3, KOG 3.6-4.6, 3.7-4.7, BHS 3.10-4.10, 3.12-4.12, SOSEM 2.5, 3.13-4.13, SENI 3.15-4.15  
**Alokasi Waktu** : 07.30-11.30

**RENCANA PENILAIAN**

Aspek Perkembangan	KD	Materi	Afifa	Gizel	Hasna	Hisyam
NAM	2.13 3.1-4.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PILAR 3 Aku anak jujur, amanah, dan berkata bijak (NAM 2.13)</li> <li>• Sholat dhuha berjamaah (NAM 3.1-4.1)</li> <li>• Doa naik kendaraan (NAM 3.1-4.1)</li> </ul>				
FM	2.1 3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aku suka makanan sehat (FM 2.1)</li> <li>• Motorik kasar: permainan <i>outdoor</i> (FM 3.3-4.3)</li> <li>• Motorik halus: pra-menulis (FM 3.3-4.3)</li> </ul>				
KOG	3.6-4.6 3.7-4.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adab naik kendaraan (KOG 3.6-4.6)</li> <li>• Aku taat aturan kelas saat bermain (KOG 3.7-4.7)</li> </ul>				
BHS	3.10-4.10 3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aku dapat melakukan perintah dengan benar (BHS 3.10-4.10)</li> <li>• Keaksaraan awal dengan awalan huruf tertentu (BHS 3.12-4.12)</li> </ul>				
SOSEM	2.5 3.13-4.13	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi salam dengan ramah pada guru (SOSEM 2.5)</li> <li>• Aku dapat menahan emosi (SOSEM 3.13-4.13)</li> </ul>				
SENI	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lagu Kapal Laut (SENI 3.15-4.15)</li> </ul>				

Mengetahui,  
Kepala Sekolah RA  
Syihabuddin

Qurrotuaini, S.T

## LAMPIRAN SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : **ISSS /Un.03.1/TL.00.1/05/2019** 14 Mei 2019  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. Kepala KB/RA Syihabuddin Dau - Malang  
di  
Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Furkanawati Handani Mbelo  
NIM : 15160029  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2018/2019  
Judul Skripsi : **Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional di KB/RA Syihabuddin Kec. Dau Kab. Malang**  
Lama Penelitian : Mei 2019 sampai dengan Juli 2019  
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dekan,  
  
D. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003



Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIAUD
2. Arsip

## LAMPIRAN BIODATA MAHASISWA



Nama : Furkanawati Handani Mbelo  
NIM : 15160029  
Tempat Tanggal Lahir : Ende, 22 Juni 1996  
Fak/ Jur/ Prog. Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Tahun Masuk : 2015  
Alamat Rumah : Jl. Melati Kel. Mautapaga Kab. Ende Pulau Flores Provinsi Nusa Tenggara Timur  
No. Telp : 082231649590  
Alamat Email : Andonfurkana@gmail.com

Malang, 19 Oktober 2019

Furkanawati Handani Mbelo  
NIM. 15160029